

„...СЕГА ВСИЧКИ ИГРАЯТ НА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ“

доц. д-р Диана Циркова
Бургаски свободен университет

Резюме. Как симптомите на юношите са повлияни от времето, в което те живеят? Какво организира в психичната структура симптомът „зависимост от игри“ и по какъв начин юношата си служи с него? Ще разсъждаваме върху въпроса какво скрива и какво разкрива този симптом от истината за семейната двойка като се реферираме към текстове на Жак Лакан и Ален Вание. Може ли симптомът „зависимост към игри“ да ни покаже мястото на специфичната майчина липса, което детето се опитва да заеме? Клиничните ориентири за психичното структуриране ще бъдат изведени чрез представяне на клинични винетки от психоаналитична работа с момчета в началото на юношеството. Психопатологичните хипотези, които могат да бъдат изследвани са различни, въпреки че наблюдаваното поведение много често си прилича.

Ключови думи: *психична структура, интернет зависимост, юношество, липса и желание на майката.*

„...NOW EVERYONE PLAYS COMPUTER GAMES“

Assoc. Prof. Diana Tsirkova, PhD
Burgas Free University

Abstract. How are the symptoms of adolescents affected by the times in which they live? What does the symptom "gaming addiction" organize in the mental structure and how does the adolescent use it? We will reflect on the question of what this symptom hides and what it reveals of the truth about the married couple by referring to texts by Jacques Lacan and Alain Vanier. Can the symptom "addiction to games" show us the place of specific maternal absence that the child is trying to fill? Clinical guidelines for mental structuring will be elicited by presenting clinical vignettes from psychoanalytic work with boys in early adolescence. The psychopathological hypotheses that can be investigated are different, although the observed behavior is very often similar.

Keywords: *mental structure, gaming addiction, adolescence, lack and desire of the mother.*

„Синът ми играе много на компютърни игри, но сега всички играят... нищо не мога да направя...“ Много често разтревожени родители водят детето си, защото не могат да се справят с неговата страст да играе определена игра. Тази страст постепенно е завзела целия живот – приятелите са от и в играта, училището и всички други интереси са дезинвестирани: „Оставете ме да

играя!“, крещи 11-годишния предюноша. „Но така си съсипваш бъдещето, какво ще работиш ако не завършиш училище?“, пита родителят. „Ще стана геймър!“. Именно този отговор често е причина да се посети терапевт.

През последното десетилетие технологичната революция мощно и необратимо повлия на живота ни. Бурното развитие на дигиталните технологии допринесе за много хуманни и творчески промени, но от друга страна част от психичната патология намери един добър начин да се легитимира като „нормалност“. 11 % от анкетираните родители посочват, че причината за проблеми при езиково-говорното развитие на децата е взаимодействието им с различни дигитални устройства – телефон или таблет (Kortezova, 2024). Трудностите на децата, свързани с преживявания на тревожност, самота, нещастие в рамките на семейната и училищната среда сега са обвързани с дигиталните технологии. Понякога срещите с дигиталния свят са много ранни и имат последици върху когнитивното и социално развитие на детето (Staneva, 2024). Друг път, през юношеството например, са особено неблагоприятни – такива са все по-често срещаните случаи на насилие и тормоз в социалните мрежи (Cederman, 2017). Анализи показват, че дигиталните устройства се използват най-често като инструмент за регулиране на поведението на детето и като компенсация на липсващо време или ресурс у родителя (Kortezova, 2025).

Как отговарят на дигиталните предизвикателства съвременните диагностични наръчници? Като прекласифицират симптома като болест. Към познатите ни диагнози „зависимост от вещества“, „хазартна зависимост“ се добавя „зависимост от игри“. В ДСН-5 е дефинирано разстройството „Internet Gaming Disorder“ (American Psychiatric Association, 2014), а в МКБ-11 то е описано като „Gaming Disorder“ (World Health Organization, 2019). Дали тези симптоми, въведени като нови диагностични единици не са част от познати психични страдания, намерили израз по нов начин?

Ще предложим дискусия върху два случая на момчета, които бяха приети за консултиране в периода 2019 – 2022 г. Те дойдоха, доведени от майките си по едно и също време – през ноември 2019 г., на една и съща възраст 11 години, в началото на пети клас, с един и същи проблем – прекомерно играене на играта Майнкрафт, липса на всякакъв интерес към училище, липса на желание за общуване с връстниците. И двамата изглеждаха по еднакъв начин – слаби и бледи, със зачервени очи и тъмни сенки. Не искаха да се срещат с психотерапевт, искаха само да бъдат оставени да играят, декларираха, че нямат никакъв проблем с нищо. Въпреки привидната еднаквост на случаите, те се развиха по различен начин. Различен беше начинът, по който двамата играят, както и начинът, по който говорят за играта.

Ще започнем изложението с Филип. Той е по-голямо дете в семейство с две деца, родителите му са експерти в областта на химията, фармакологията и клиничните изпитания на лекарства. Филип се е родил, когато майка му е била на 37, а баща му на 40 години. Той е отгледан от бабите и дядовците си, не е посещавал детска градина, започнал първи клас в държавно училище, пре-

местен в частно, след четвърти клас е отстранен поради голям брой отсъствия и в пети клас отново е в държавно училище. Не се е явил на задължителните изпити след четвърти клас, освободен от родителите си след представяне на медицински документи. Той никога не е учил и писал домашни самостоятелно, има различни частни учители, посещава школи по немски и английски и общото мнение е, че е много умен, но мързелив.

В сесия с него научаваме, че училището изобщо не го интересува, според него от образованието няма никакъв смисъл и когато стане на 12 г. той ще започне да участва в геймърски турнири и да печели пари. Затова сега трябва да играе почти денонощно, а когато не играе, трябва да гледа в you tube геймъри, които правят видеа. Той самият вече има видеоканал и се снима докато играе.

Семейството на Филип е в сложна ситуация. В началото на 2020 родителите се разделят и живеят на различни места. Те започват процедура за развод, но не казват на децата си. Филип реагира агресивно, когато употребявам думата „разделени“. „Те не се разделят, просто живеят на различни места“. На него му е все едно къде и с кого ще бъде, стига да го оставят да играе.

Работата продължава по време на Ковид-епидемията, с Филип се провеждат виртуални срещи, в които той изглежда все по-оттеглен. Докато говорим, разбирам, че си отваря допълнителен прозорец на екрана и играе. В обучението, което е онлайн, просто е включен, без да присъства, майка му, баба му и частната учителка пишат домашни, решават задачи, рисуват картини за часа по изобразително изкуство, правят проекти по човекът и природата, за да завърши 5. клас. Бащата няма нищо против, той ми обяснява за децата от новото поколение и „мултитаскинг“ средата, в която те растат. „Децата от новото поколение винаги правят по няколко неща наведнъж“, казва родителят.

Никой от семейството не е истински разтревожен за Филип, а той говори за майка си, баща си и по-малкия си брат с впечатляваща липса на емоционалност. Посещава ме, защото родителите му го водят и защото няма нищо против да си говори с мен за Майнкрафт. Майка му го води, защото нейният психотерапевт ѝ е казал, че трябва, а бащата – защото негов приятел, психиатър, ме е препоръчал. На рождения си ден, когато не получава желания виртуален пакет за надстройване на играта, Филип краде банковата карта на единия от родителите си, купува си виртуални аксесоари и ъпгрейд за Майнкрафт на много голяма стойност. Когато майка му прави опит да го накаже, като спира интернета, той изпочупва мебелите и прозорците в стаята си. Бащата пристига и го отвежда в своята къща.

В този момент бащата иска индивидуална среща с мен, в която ми казва, че живее с друга жена и очаква съвсем скоро да му се роди син. Това ново семейство живее на друго място и никой не знае за него. Аз също съм помолена изрично да не говоря с Филип, докато бащата не му каже. А той ще го направи, когато прецени.

Филип завършва 6. клас само защото обучението е предимно онлайн. В срещите с него можем да говорим само за играта Майнкрафт. Той трудно говори, трудно прави разказ, иска да ми показва на компютъра, не може да обясни с думи, но все пак се съгласява да разказва, а не да ми показва. Буквално е обсебен от Майнкрафт, в процеса на играене „потъва“ и нищо друго няма значение. В една от срещите ми казва: „Там мога да съществувам“. Говори трескаво, в монолог, когато се опитвам да изясня някой термин от играта – например „Недър“, той ме поглежда като събуден от сън и обяснява така, че нищо не мога да разбера и да си представя. Разказът му е накъсан и екзалтиран. В края на срещите той винаги се връща в състоянието на оттегленост и апатия, в което идва.

В средата на 2021 г., двамата родители решават, че майката ще се премести да работи в Германия и той ще ходи там на училище. Така ще научи немски, ще пропусне задължителните изпити след седми клас и ще се върне отново в България, когато ще могат да го запишат без приеман изпит в немската гимназия, на която и двамата са възпитаници.

Филип не успява да се запише в немското училище, бяга от часовете, скита из града, много бързо попада при училищния психолог, следва консултация с детски психиатър и кратка хоспитализация с диагноза: „F98 Други поведенчески и емоционални разстройства с начало, обичайно в детството или юношеството“ (МКВ-10). Още през ноември същата година майката и Филип се прибират в София и той отново заживява с баща си. Минава на самостоятелна форма на обучение, не посещава училище, трябва да се яви самостоятелно на изпити. Следва една последна среща по желание на Филип през април 2022 г., в която той е много превъзбуден, прави странни връзки и нелогични изказвания, смесва факти и места от реалния живот с виртуалната реалност на Майнкрафт. На срещата присъства баща му, който все още не му е казал, че има друго дете и обяснява състоянието му с неправилното лечение в Германия. Въпреки това, след няколко дни, той предприема консултация с детски психиатър и Филип започва медикаментозно лечение. Това е краят на нашите срещи, бащата е против посещенията, майката настоява Филип да ме посещава. Между тях започва съдебен спор за родителските права, който е спечелен от бащата.

В момента Филип се реализира като геймър, част от интернационален виртуален отбор. Той е изолиран, оттеглен, отпаднал от образователната система.

По време на работата си поставяхме много въпроси, свързани с неговия симптом и неговото психично структуриране. Пристрастяването само към една игра, „потъването“ в нея, невъзможността да понесе минимална фрустрация, огромните трудности да се свързва с връстници и възрастни, правеха от този симптом – играенето на Майнкрафт – нещо, което му е структурно необходимо, за да съществува. Да има усещане за себе си, да се свързва макар и по-един имагинерен начин с другите. Това като че ли беше причината, той да

брани с всички средства играенето. Много пъти Филип е заплашвал, че ще скочи през прозореца, ако не включат интернет или не му върнат устройства-та. Това играене е толкова нагонно пропито, че е трудно да бъде говорено или мислено.

Другият въпрос, който си задавахме, бе къде е ситуиран Филип в желанието на своите родители?

Баща му, осиновен, разбрал случайно за това от съседни, никога не поставил този въпрос пред родителите си, защото по неговите думи „това няма никакво значение, осиновили са ме, пораснал съм, станал съм човек“. Родителите му, дипломати от кариерата са живели и работили в различни европейски страни, а когато той е на 10 години го записват в училище-интернат в Швейцария. Върнал се в България през юношеството, живял при баба си и дядо си, учил химия в Германия, посветен на науката, самотен, справящ се, „защото така трябва“. Бащата не знае дали е обичал майката на Филип, но не е имал нищо против да се оженият, когато разбрал, че тя е бременна. „Беше време да имам семейство и дете“. Думите „дете“ и „син“, за този мъж като, че ли нямат съдържание, те не могат да бъдат мислени – „децата порастват сами“, „не мога да го науча на нищо, ако той сам не пожелае“, „аз му говоря с мълчанието си, мисля, че той много добре ме разбира“.

Майката на Филип, единствено дете на лекари, отгледана от баба и дядо, докато родителите ѝ работят в Мароко. С много постижения в училище и в университета, гордост за семейството. Среща този мъж, когото описва като умен, богат, с потекло, мъж, който може да бъде баща на децата ѝ. Той е предизвиквал нейното възхищение и когато разбрала, че бебето ще бъде момче, тя се е радвала, че „ще бъде умен като баща си, а защо не и Нобелов лауреат по химия, един ден“, казва тя. За нея беше възможно да го мисли само като възнаграждаващ и запълващ липсата.

Какво разкрива симптомът на Филип? Този случай много пъти ни върна към краткия текст на Лакан „Бележка за детето“ (Lacan, 2018) и текста на Ален Вание „Детето, обект а на Лакан“ (Vanie, 2024). В „Бележка за детето“ Лакан пише: „Разстоянието между идентификацията с идеала на Аза и тази част от желанието на майката, на която липсва посредничество (обикновено, осъществявано от бащината функция) оставя детето изложено на всякакви пленявания във фантазма. То става „обектът“ на майката и няма друга функция, освен да разкрие истината за този обект“... „замествайки се с този обект, детето насища вида липса, чрез която се определя желанието (на майката) каквато и да е нейната структура – невротична, перверзна или психотична (Lacan, 2018:13).“ Оттук следва, че симптомът на детето е свързан със „специфичната структура“ на желанието на майката. То може да е невротично – тогава симптомът ще засвидетелства за несъзнаваното чувство за вина; перверзно – симптомът ще проявява функцията на детето-фетиш; психотично – симптомът на детето ще възплъщава едно изначално отхвърляне.

Функцията на Бащата, императивът детето да не задоволява липсата, съставляваща желанието на майка му, е провалена. За Филип Майнкрафт е един свят, в който той може да се самосъздаде и да властва, в този свят няма думи, има битки и те са на живот и смърт. Отпадането му от училище е един своеобразен триумф над кастрацията, над социалните изисквания, над необходимостта да се свързваш за да функционираш в човешкия свят. Психозата изглежда ще бъде цената на този триумф.

Вторият случай, който ще представим е на Мартин. Също страстен играч на Майнкрафт. Също е сменил две училища. Мартин бързо прави позитивен трансфер, съгласен е да посещава психотерапевт, идва сам до мястото, където е приет. Когато разбира, че не познавам играта ми подарява списание „Майнкрафт“ и ми заема два Майнкрафт романа, които да ме въведат в смисъла ѝ. Той играе с три момчета от стария си клас, но те не само играят, заедно карат колело, а понякога ходят на кино. В първите сесии той често се разплаква, защото майка му не го разбира и вече не го обича, както преди, а баща му не се интересува от него, само изисква да решава задачи и да влезе в най-доброто училище след седми клас. В новия клас той няма приятели, не е могъл да ги опознае, започва епидемията и сега няма шанс да се сприятели. Не му се учи, но все пак има интерес към география и английски език. До майка си изглежда много депресивен и апатичен, очите му се насълзават, когато тя говори колко е недоволна от него. Много често, говорейки за своя син, майката употребява изразите „той е същият като мен“, „много прилича на мен“, „знам какво му е в главата, защото той мисли като мен“. По времето, когато Мартин започва да ме посещава, баща му е заминал за два месеца в

Тибет с група, за да си почине от натоварващата работа и да търси себе си.

По време на срещите ни, в Мартин се оформя идеята за Мултикрафт – нов свят, който той и приятелите му ще направят в Майнкрафт. Започва да пише историята на Мултикрафт и свой собствен Майнкрафт роман. По време на сесиите го чете и обсъждаме някои интересни моменти. Например, когато неговият герой губи притежанията си, но така става свободен да открие и построи ново място за себе си. Той си служи с играта, за да изгради своя авторитет сред връстниците, но и за да преработва нерешена едипова проблематика. Сюжетите му наподобяват сюжети на класическите вълшебни приказки, в които героят тръгва по широкия свят, среща се с много предизвикателства, получава дарове, но за разлика от приказките, в края на Майнкрафт не получаваш принцеса, а изкопаваш диаманти. Играенето при Мартин е обвързано с мисъл, с текст, с отлагане.

Какво се случва със семейството? Бащата на Мартин се връща от Тибет, когато жена му го посреща с новината, че иска развод, защото не издържа неговото емоционално и физическо отсъствие от дома, неговата неангажираност с децата и с домакинската работа. В този момент бащата прави посеще-

ние при психотерапевта заедно с Мартин. На срещата той коментира искането на жена си и категорично казва, че ще се бори за нея, защото я обича и че винаги е бил много щастлив и горд да има до себе си тази жена. Много емоционално той разказа, как тя е неговия подарък в живота и как благодарение на нея, той има тези две чудесни деца. Слушайки този разказ Мартин е абсолютно зашеметен, той не казва нито дума пред баща си, а когато остава насаме и го питам какво мисли, споделя: „тези двамата май няма да се разделят“. Тръгва си много замислен.

Бащата се зае енергично да ограничи престоя на Мартин във виртуалното пространство. Въведе т.нар „родителски контрол“ върху ползването на интернет, ограничи рязко времето за игри. Мартин от своя страна изобрети пътища да заобиколи „родителския контрол“, успя на два пъти чрез смяна на акаунта и други виртуални хватки, но баща му много бързо разбра и го наказва още по-сериозно. Тогава Мартин изостави виртуалната игра и се върна към игра с „Лего“, откри конструирането на автомобили, което баща му много поощрява. Заедно те посещават годишния автомобилен салон, за да избират нова семейна кола. След това планират кратка екскурзия в Родопите, „по мъжки“, за да разучат маршрута и впоследствие да предприемат същото пътуване с цялото семейство.

Майката на Мартин продължава да е недоволна от него, но сега той я слуша спокойно и в една от сесиите насаме формулира: „Не мога да разбера какво иска тя от мен, но и не ме интересува... Баща ми иска да вляза в хубаво училище и ще трябва да уча много.“

По същото време майката смени работата си и изцяло насочи вниманието си към професионалното си реализиране. Бащата на Мартин не само постави жена си (и майка на Мартин) на мястото на обекта причина за желанието, но направи възможно синът му да напусне мястото на обекта *a* за майка си (Vanic, 2024). Тези премествания, които може би имаха като последица ограничаването на майчината наслада, позволиха на Мартин да напусне виртуалния свят. Той вече нямаше нужда да пребивава в Майнкрафт и да създава истории в този въображаем свят. Можеше безопасно да прави планове за себе си и да влезе в юношеството.

В заключение ще обобщим, че два много приличащи си случая могат да еволюират по различен начин. А един и същ симптом да препраща към различно психично структуриране.

Съвременните диагнози на психичните нарушения при децата и юношите ще бъдат безполезни в практическата ни работа, ако не предполагаме и не изследваме различни психопатологични хипотези, ако не мислим за начините, по които един симптом се артикулира в обкръжението на детето и в терапевтичната ситуация.

ЛИТЕРАТУРА

1. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th ed. (DSM-5). Washington, DC: American Psychiatric Press, 2014.
2. Cederman Kaye, „Left to their own devices? Child psychoanalysis and the psycho-technologies of consumer capitalism” in „Lacanian Psychoanalysis with Babies, Children, and Adolescents” (p. 251-264), London, Karnac, 2017
3. Kortežova Elena, „Roditeliski naglasi kum komunikativnite narushenya na detsata (3-7 godini). Eksperimentalno prouchvane.”, Burgas, Baltika-2002, 2025
4. Kortežova, Elena, „Roditeliski praktiki I motivi za upotreba na digitalni ustroistva pri deca v ranna vazrast: kachestven content analiz”. Godishnik BSU, 2025, Tom LII
5. Lacan Zhak., „Belezhka za deteto” v „Zhurnal a” br.1, (str.11-13), Sofiya, BOLP 2018,
6. МКВ-10. Psihichni I povedencheski razstroistva. Klinichni opisaniya i diagnostichni ukazanya., Sofiya, SZO,1992
7. Staneva Kameliya, „Razvitie na simvolnata igra v rannoto detstvo i znachenieto i za sotsialnoto i kognitivno razvitie na deteto”. Godishnik BSU, 2024, Tom L
8. Vanie Alen, „Deteto, obekt a za Lacan” v „Drugiyat, obektut, vremeto” (str.122-138), Sofiya, ABPP, 2024
9. World Health Organization. ICD-11 for mortality and morbidity statistics (ICD – 11 MMS), version: 04/2019. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>.

Информация за автора

Име с научна степен и длъжност на автора: доц. д-р Диана Циркова

Персонален изследователски номер: ORCID: 0009-0009-3542-3138;
Web of Science Researcher ID: MVX-6486-2025

Образователна институция/Институт: Бургаски свободен университет

Контакти: dtsirkova@bfu.bg; dianatsirkova@yahoo.com