

ПСИХОЛОГИЯ

Ефремов Александр Юрьевич

канд. пед. наук, доцент

Кучмасова Марина Сергеевна

студентка

Малина Влада Сергеевна

студентка

Центральный филиал ФГБОУВО «Российский

государственный университет правосудия»

г. Воронеж, Воронежская область

ПСИХОЛОГИЯ ТРАНСФОРМАЦИИ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ ПОДРОСТКА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

***Аннотация:** статья посвящена проблеме психологии трансформации ценностных ориентаций детей подросткового возраста в компьютерных играх. Авторы указывают, что психологические исследования компьютерных игр и соответствующей игровой зависимости в подростковом возрасте показывают психологические особенности изменения определенных ценностных ориентаций личности, приводящие в крайних проявлениях к определенному кризису ценностей подростка. Формируемые «игровые ценности» являются асоциальными, приводят к устойчивому восприятию социальных ценностей, как чуждых и ненужных. По мнению авторов, факторами такой асоциальности, формирующейся вследствие игровой зависимости от «стрелялок», агрессивных «шутеров» и «симуляторов», являются добровольная отчужденность подростка от семьи, незаметное формирование синтетических эмоций.*

***Ключевые слова:** подросток, физиологические нарушения, компьютерная игра, «игровые ценности».*

Проблема компьютерных игр, влияющая на психологию подростка – малоизученная и неоднозначная. Ряд исследователей полагает, что компьютерные

игры положительно влияют на развитие координации и сосредоточенности, развивают быстроту и абстрактность мышления [8]. Вместе с тем, существует и устойчивое мнение, что некоторые игры способствуют, повышению агрессивности, формированию зависимости, отстраненности от общественной жизни и от своих друзей, т.е. несут асоциальные ценности [7, с. 28–29]. Научой исследуется возникновение депрессии у молодых людей, чувства одиночества, снижение способности к сопереживанию, замедление развития речи и даже относительная утрата (регресс) коммуникативных навыков личности вследствие увлеченности подростком компьютерными играми [1].

Проведенный нами анализ научной литературы показывает, что у подростков, которые увлекаются компьютерными играми, возникает снижение творческой функций, им приходится подчиняться правилам игр, действие которых разворачивается в нереальном мире, но с непременными «убийствами» и симуляции «лидерства» или сверхспособностей. Все это удовлетворяет определенные потребности, которые в ценностном плане ничего не содержат, являются лишь отвлечением от реальности, но именно на это отвлечение и «подсаживаются» неустойчивые, в силу своих возрастных особенностей, подростки.

Вместе с тем, компьютерные игры способны влиять на направленность личности в подростковом возрасте, что, в частности, выражается в различии когнитивных направлений профессиональных игроков и обычных детей и в различных когнитивных направлениях в зависимости от типа предпочитаемых игр [2].

Все это в совокупности обусловило выбор темы нашего исследования: «Психологические проблемы формирования ценностных ориентаций подростка в компьютерных играх» в объектной области психологических особенностей воздействия компьютерных игр на подростка.

Актуальность проблемы определила постановку трех исследовательских задач, которые решались в рамках социального проектирования при изучении дисциплины: «Психология социально-правовой деятельности» на факультете непрерывного образования Российского государственного университета правосудия.

Задачами исследования стало: исследование физиологических нарушений, возникающих при ежедневной работе с компьютером; определение значения ценностных ориентаций для формирования личности; выявление психологических «плюсов» и «минусов» компьютерных игр для личности.

Решение первой задачи показало, что наиболее характерные физиологические нарушения в организме при ежедневной работе с компьютером связаны с гиподинамией, вследствие застоя крови; нарушением зрения; перенапряжением суставов кистей рук и мышц предплечья. Любой компьютер при всей своей полезности и необходимости для современного человека, несет с собой электромагнитное воздействие на психику, умственную утомляемость, нарушения восприятия и внимания. Боязнь допустить ошибку, могущую повлиять на результаты работы своего коллектива, приводит профессиональных пользователей к хроническим стрессам [3]. Компьютерная зависимость – распространенное социальное явление – предполагает устойчивое пренебрежение нормальным питанием, что, в свою очередь обеспечивает нарушения работы органов пищеварительного тракта и возникновение минеральной и витаминной недостаточности.

Таким образом, ежедневное бессистемное использование компьютера может повлечь за собой различные физиологические нарушения.

Данный вывод является важным в рамках настоящей статьи, т.к. не секрет, что увлекшийся игрой подросток, если его не остановить, может в течение всего дня, и даже ночи, отдаваться любимому увлечению, не понимая, какой ущерб здоровью это может принести в будущем.

Говоря о физиологических проблемах, необходимо подчеркнуть, что компьютерные игры способны формировать в личности определенные ценностные ориентации, не всегда являющиеся социализирующим средством в период взросления. Собственно, именно взаимосвязь ценностных ориентаций подростка с его увлеченностью компьютерными играми, определение соответствующих факторов и причин являлось основной целью исследования.

Данная проблема решалась второй задачей, и ее решение показало, что ценностные ориентации, как продукт социализации, т.е. освоения общественно-политических, нравственных, эстетических идеалов и непреложных нормативных требований социальных групп, общностей и общества в целом [4, с. 90], являются актуальным предметом психологических исследований. Особое значение здесь имеет подростковый возраст. Ведь именно в этот период, относящийся исследователями к возрасту от 10–12 до 15–16 у девочек и от 12–14 до 17–18 у мальчиков [5, с. 78], связывается тот уровень развития ценностных ориентаций, который обеспечивает их функционирование как особой системы, оказывающей определяющее воздействие на направленность личности, ее активную социальную позицию [6, с. 5].

И здесь, когда говорят о влиянии компьютерных игр в целом на подростка, упускают важнейший фактор способности игры повлиять на внутренний мир неустойчивой психики.

Множественность агрессивных «кровавых шутеров», жестоких «бродилок-стрелялок» и т.д. развивают не просто навыки «компьютерных убийств». У подростка появляется состояние «сверхчеловека», в основе которого безнаказанность насилия и диктат неограниченной власти. В совокупности с игровой зависимостью, что случается очень часто, подросток с такими «игровыми ценностями» становится обществу не нужным, да и сам чувствует себя в нем чужим.

В этой связи, сделанные нами выводы по результатам решения третьей задачи, имеют практическое значение: главными проявлениями компьютерной зависимости подростка являются:

- чувство большой радости и эйфории в компьютерной игре;
- потеря чувства времени во время игрового процесса;
- появление раздраженности или гнева, которые возникают при отвлечении от игры;
- появление депрессивного состояния, исчезающего при включении очередной игры;

- появление коммуникативных проблем в общении с родителями и учителями;
- возникновение равнодушия к вещам и предметам, которые раньше представляли важность и интерес.

Список литературы

1. Белоусов А.Д. Признаки и предикторы высокой увлеченности несовершеннолетних компьютерными играми // Прикладная юридическая психология. – 2011. – №1. – С. 164–173.
2. Горина Е.В. Когнитивное взаимодействие и когнитивное столкновение в интернете / Е.В. Горина, Э.А. Лазарева // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2013. – Т.110. – №1. – С. 48–55.
3. Жуковская Е.В. Хронические стрессы на рабочем месте и их последствия // Материалы V Международной научно-практической конференции, посвященной 50-летию РУДН / Под общей редакцией В.В. Барабаша. – 2010. – С. 267–270.
4. Корокошко И.О. Особенности экономического сознания студенческой молодежи с разными ценностными ориентациями // Интеграция образования. – 2009. – №4. – С. 89–93.
5. Крюкова О.В. Подростковый возраст – сложный возраст в развитии человека // Современные тенденции в образовании и науках: Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 14 частях. – Тамбов, 2014. – С. 76–78.
6. Лузаков А.А. Проблема категоризации в социальном познании с позиций психологии личности // Человек. Сообщество. Управление. – 2008. – №4. – С. 4–16.
7. Паламонов И.Ю. Профилактика асоциального поведения подростков // Воспитание школьников. – 2013. – №2. – С. 25–31.

8. Скрапстынь Т.В Возможности развития мышления дошкольников посредством компьютерных игр // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2012. – №22. – С. 40–43.