Емельяненко Владимир Дмитриевич, Киреенко Юлия Игоревна, Чувашова Екатерина Сергеевна

ЦЕННОСТНО-МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ЗАВИСИМОСТИ МОЛОДЕЖИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В статье раскрывается проблема влияния компьютерных игр на сознание молодых людей в контексте особенностей их ценностно-мировоззренческой сферы. Сделан вывод, что признанные обществом безопасными игры могут развивать у молодого поколения позитивные качества и навыки. Однако даже полезные игры приносят вред, порождая болезненную зависимость от них, если из средства превращаются в самоцель. Показано, что ключевым условием формирования зависимости от компьютерных игр как разновидности интернет-аддикции являются неразвитость духовного мира человека, примитивность его жизненных ценностей, идеалов, убеждений и принципов. Важнейшим средством преодоления компьютерной игровой зависимости служит развитие у молодых людей их ценностно-мировоззренческой сферы.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2016/1/7.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2016. № 1 (103). С. 35-40. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2016/1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

INFORMATION WARS ON THE INTERNET AND VALUE AND IDEOLOGICAL FOUNDATIONS OF THE HUMAN'S SPIRITUAL WORLD

Emel'yanenko Vladimir Dmitrievich, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Ignatenko Valeriya Dmitrievna
Bryansk State University named after academician I. G. Petrovsky
emelyanenko_@mail.ru; lera.ignatenko.95@mail.ru

The article discovers the key role of personal ideological foundations while counteracting information aggression on the Internet. A person with developed ideology controls his/her behaviour in the worldwide web. The authors show that the Internet tends to reduce the quality and depth of ideological reflection and this promotes negative influence on people during the information war. The paper argues that youth is one of the most vulnerable groups from the viewpoint of using the Internet in information battles due to the instability of ideological values. The authors conclude that young peoples' education and training should focus on forming the ideological qualities securing the information safety of the state.

Key words and phrases: the Internet; information war; informational influence; information; ideology; consciousness; value and ideological foundations of personality.

УДК 130.122.140.8
Философские науки

В статье раскрывается проблема влияния компьютерных игр на сознание молодых людей в контексте особенностей их ценностно-мировоззренческой сферы. Сделан вывод, что признанные обществом безопасными игры могут развивать у молодого поколения позитивные качества и навыки. Однако даже полезные игры приносят вред, порождая болезненную зависимость от них, если из средства превращаются в самоцель. Показано, что ключевым условием формирования зависимости от компьютерных игр как разновидности интернет-аддикции являются неразвитость духовного мира человека, примитивность его жизненных ценностей, идеалов, убеждений и принципов. Важнейшим средством преодоления компьютерной игровой зависимости служит развитие у молодых людей их ценностно-мировоззренческой сферы.

Ключевые слова и фразы: Интернет; компьютерные игры; мировоззрение; сознание; ценностно-мировоззренческие основания личности.

Емельяненко Владимир Дмитриевич, к. филос. н., доцент
Киреенко Юлия Игоревна
Чувашова Екатерина Сергеевна
Брянский государственный университет имени академика И. Г. Петровского
emelyanenko_@mail.ru; kireenkoy@mail.ru; cat_chuvashova@mail.ru

ЦЕННОСТНО-МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ЗАВИСИМОСТИ МОЛОДЕЖИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Компьютерные игры занимают весьма важное место в жизни многих современных молодых людей. Их жизненные ценности изменились, и игровая деятельность стала для них важнее, чем саморазвитие, чтение литературы, познание. В условиях становления и развития информационного общества несомненную актуальность приобрели вопросы, связанные с изучением влияния компьютерных игр на духовный мир молодого поколения. Прежде всего, бросается в глаза вопрос о том, какое влияние этот вид деятельности оказывает на подростков и молодежь – положительное или отрицательное?

Приверженцы компьютерных игр убеждены, что они открывают широкие возможности для укрепления памяти, образного мышления, учат сосредоточенности, умению творчески и логически мыслить, преодолевать трудности, планировать поведение и формировать ответственность за свои действия, контролировать их выполнение и оценивать результаты, развивают коммуникабельность. Компьютерные игры совершенствуют координацию и способность ориентироваться в пространстве, учат быстро принимать решения и конкурировать, помогают отвлечься от забот и расслабиться. Утверждается, что компьютерные игры дают практически «неограниченные возможности для формирования гибкости мышления – способности к перестройке привычных действий, пересмотру ранее полученных выводов, если они перестанут отвечать требованиям меняющейся действительности» [17, с. 178]. Благодаря широкой вариативности большинства игровых и учебных программ, возможности повторять ситуации заново и даже в обратном порядке достигается развитие интеллекта ребенка. Отмечается, что многие развивающие и обучающие игры изначально направлены «на формирование высокой устойчивости мышления» [16, с. 112]. Для развития детей полезны целесообразные задержки «на значимых признаках анализируемых ситуаций, удержании их в уме и актуализации

в соответствующих условиях» [Там же, с. 113]. Немаловажно и то, что направленность на формирование самостоятельности мышления заложена в большинстве развивающих компьютерных программ [21, с. 25]. В процессе игры молодые люди не только отдыхают, но и получают уникальную возможность оторваться от «серой реальности», стать великим волшебником или самым богатым человеком на земле. Компьютерная игра привлекательна для представителя масс еще и тем, что обычно он «как винт, накрепко закрепленный в своей резьбе, зафиксирован в современной ему действительности как пассажир, налогоплательщик, избиратель», однако игровая деятельность предлагает ему «заманчивую альтернативу абсолютной свободы» [26, с. 116]. Американский исследователь Й. Солер отметил социализирующую роль Интернета как места «безопасной пробы» молодежью разных ролей и позиций, «возможных идентичностей;… своего рода тренажер для “Я”, которое человек собирается предъявить миру» [30].

Сторонники положительного влияния компьютерных игр на человека отмечают, что их оппоненты бездоказательны в своих утверждениях о вредности данного занятия для психики или даже физиологии. О. Е. Гришин и Д. А. Иглин доходят до того, что называют своих оппонентов «специалистами» в кавычках (правда, ссылаясь на публикации не исследователей, а журналистов на сайтах в Интернете). Они утверждают, что «деструктивное влияние компьютерных игр не доказано» (цитируя опять же не серьезные научные исследования, а материалы периодической печати) [7, с. 132]. В публикациях последних лет зачастую подчеркиваются те или иные психологические или даже физиологические аспекты пользы компьютерных игр. Например, сообщается, что «геймеры демонстрируют более высокий уровень визуального восприятия», а видеоигры «положительно влияют на зоркость и остроту зрения» [4; 5]. Сотрудники Сингапурского технологического университета сделали вывод, что увлечение видеоиграми способно благотворно повлиять на человеческий мозг. Однако для исследований было отобрано всего лишь 5 (!) человек. Они ежедневно по часу (!) играли в *The Sims, Bejeweled, Hidden Expedition*… Через месяц испытуемые стали «гораздо внимательнее, научились лучше усваивать и запоминать информацию» [27]. Ученые заявили, что если воспринимать игры «как упражнение и повторять его изо дня в день, то положительный эффект не заставит себя ждать» [Там же].

Ряд исследователей положительно оценивают роль этих игр в воспитании и образовании. Утверждается, что игра имеет заметное значение для формирования личности молодого человека. Например, О. Н. Новикова отмечает, что она восполняет недостающие чувства, эмоции и жизненный опыт и, хотя, в отличие от жизни, «более однообразна в экзистенциальном смысле», является событием, «в котором изменяются личностные качества» [19, с. 148]. При этом исследовательница признает противоречивость роли игры в образовании, так как она «как средство формирования личностной идентичности детей и подростков, став виртуальной игрой, вышла из-под контроля педагогического сообщества, включая и родителей» [Там же, с. 151]. Г. Драйден и Д. Вое даже полагают, что в настоящее время впервые в истории происходит «подлинная революция» в обучении. Ее суть состоит ни много ни мало в замене (!) «учения (запоминания, приобретения навыков, достижения автоматизма в поведении, условных рефлексов и т.д.) умственным развитием (!) (стимуляцией конструктивно-диалектического и гипотетико-дедуктивного мышления и игровой деятельности)» [8, с. 337]. Некоторые психологи убеждены, что чем раньше ребенок познакомится с информационными технологиями, тем меньше будет психологический барьер между ним и машиной. Компьютер же для занимающихся с ним детей – это «образец для подражания» (!) [23]. И. В. Булгаков даже считает, что появился новый тип человека – “Homo Gamer” («Человек играющий», имеются в виду компьютерные игры)! По его мнению, эти игры занимают настолько важную роль в жизни молодого человека, что во многих случаях он может обойтись в образовательной деятельности и без педагога (!) [6, с. 121].

Вместе с тем, многие другие ученые считают, что компьютерные игры оказывают негативное влияние на человека. Среди детей и молодежи появляется все больше зависимых от них. Основной деятельностью многих молодых людей является «игра на компьютере, круг их социальных контактов узок, вся остальная деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное – удовлетворение потребности игры на компьютере» [25, с. 309]. Интернет-зависимость приводит к чрезмерной «погруженности» молодого человека в виртуальность. Сужается круг интересов в социальном мире, наблюдается уход от реальной жизни, часто возникает депрессия без компьютера. Отмечается, что игра заставляет по-новому относиться к реальности. Она приводит к тому, что «действительность начинает восприниматься как нежелательная, реальные отношения становятся второстепенными, малозначительными, играют вспомогательную роль» [2, с. 196]. Помимо вреда здоровью, компьютерные игры могут нанести вред и духовному миру человека, особенно молодого. Сложные электронные игры, сделанные по принципу «охоты» или «борьбы», часто так захватывают подростков, что они забывают обо всём на свете. Поэтому В. Тростников даже сравнивает компьютерные игры с «детским наркотиком» [24]. По его мнению, они не только оказываются для молодежи более привлекательным занятием, чем чтение книг или даже поглощение кино-, теле- и видеопродукции, но и отвращают молодежь от национальных ценностей и традиций. По мнению Л. Г. Пономаренко, компьютерные игры оказывают негативное воздействие как на психическое, так и на духовное здоровье подростков [20]. В. Абраменкова пишет о том, что эти игры формируют у молодых людей «безбожное мировоззрение», насаждают в душе «страсти гнева, зависти, блуда, сребролюбия, сатанинской гордости…» [1, с. 20]. Кроме того, компьютерные игры вызывают сильные эмоции, однако психика при этом не успевает полностью эмоционально отреагировать на быструю смену событий, что вызывает стрессовое состояние – «раздражительность, повышенную утомляемость, головную боль, страхи, нарушение сна, тревожность» [Там же, с. 22].

Немаловажным является и то, что многие игры поощряют в человеке азарт [9, с. 24]. Утверждается, что причина жестокости в подростковой среде – именно в чрезмерном увлечении компьютерными играми, ведь там приходится много раз «виртуально убивать» [28; 29, p. 129]. Есть связь между агрессивными действиями, происходящими на мониторе компьютера, и агрессивными действиями, наблюдаемыми в поведении людей. М. Г. Нечаева считает, что в результате увлечения компьютерными играми у молодых людей могут «путаться» действительность и виртуальная реальность, что приводит к самым негативным последствиям, вплоть до шизофрении [28]. Существенно, что в компьютерной игре человек является не зрителем, а активным субъектом, однако при этом он действует не в реальном, а в иллюзорном мире [3, с. 99]. Подростки стремятся подальше от реальной действительности, ощущая себя частью игрового мира. Виртуальная реальность игры, где можно пережить острые ощущения, начинает казаться им более «настоящей», чем объективная реальность. Отсутствие возможности самоутвердиться среди сверстников и недостаток общения ведут к попытке сделать это в виртуальной реальности. Даже замкнутый подросток без особых умений и заметных внешних данных, которого могут не принимать в свою компанию сверстники, в игре становится героем, имеющим много друзей, огромную силу, ловкость и либо идеализированную внешность, либо ту, которую он сам себе создает. Поневоле возвращаясь из виртуальной реальности, молодой человек может находить свое существование серым и скучным, а своих родных и близких воспринимать как незначительных и жалких людей.

Поскольку мир игр – иллюзорен, и в нем все происходит не по-настоящему, то и ответственность здесь по сути дела отсутствует, что вредит формированию мировоззренческих принципов человека. Важно, что компьютерные игры очень быстро могут привести к зависимости. В результате молодой человек пренебрегает важными делами, отношения с родными могут испортиться. Часто его преследует чувство вины, появляются раздражительность и беспокойство, снижается интеллект и слабеет память. Вместе с тем, реальность игры построена по довольно примитивным и жёстким законам, которым игрок вынужден подчиняться. Заметим, что часто эти законы аморальны по меркам объективного мира, ведь согласно им «побеждает» лишь сильнейший, хитрейший и безжалостнейший. Человеческая личность в виртуальном мире перестаёт что-либо значить; как правило, она воспринимается лишь как «условный противник» или «строительный материал» [Там же, с. 78]. При таком подходе компьютерные игры представляют собой иллюзорный способ уйти от жизненных проблем – стресса и хронических заболеваний, безработицы или обилия работы, боязни реального общества и трудностей межличностных отношений. Некоторые «умные» игры (например, «Цивилизация») дают играющему возможность развивать в себе неограниченное властолюбие – установить в своем иллюзорном мире новый мировой порядок. В виртуальности мечтатель может испытать любые переживания, недоступные или даже запретные для него в реальной жизни. Однако это безраздельно погружает подростка в мир наслаждений и страстей, грозит молодому человеку не развитием, а глубокой духовной деградацией. Кроме того, виртуальность дает реальную возможность составителям программ по сути дела управлять психикой человека, все больше определять его поведение, образ жизни и стиль мышления. Игроман также привыкает, что по ту сторону экрана он – всемогущ, ему многое дозволено, он может выполнить какие-либо действия в ускоренном режиме. Напротив, в реальном мире для получения положительного результата нужно время и терпение, что зачастую опять же ведет к раздражительности.

Действительно, компьютерные игры в той или иной мере развивают воображение. Однако это воображение по сути своей является ненормальным, его можно даже рассматривать как болезненное и неразумное, которое не дано воплотить в жизнь в объективной реальности. Думается, что развитие такого воображения ведет к нарушениям в ценностно-мировоззренческой сфере человека. В. Абраменкова отмечает также трансформацию в результате увлечения Интернетом и компьютерными играми детской картины мира, которая становится более меркантильной (раннее внимание к деньгам, финансовой самостоятельности). Духовный мир подростка изменяется под воздействием культа силы, экспансии и агрессии в сочетании с романтизацией криминальной жизни. Нарастает тенденция к танатизации (мотивам смерти, гибели всего живого на земле) и сексологизации сознания (циничное отношение к интимной жизни, преждевременная озабоченность вопросами секса, «порнографизация» языка) [1, с. 25].

Как видно из анализа посвященной проблеме литературы, исследователи пока ограничиваются попытками принципиально решить вопрос о пользе или вреде компьютерных игр. Однако при этом ими не определяется, какие социальные условия способствуют усилению негативного влияния компьютерных игр на сознание людей. Не рассматривается и вопрос об особенностях духовного мира человека, определяющих специфику влияния компьютерных игр на его сознание. Поэтому следует расширить границы анализа проблемы роли компьютерных игр. Назрела необходимость социально-философского анализа их воздействия на духовное бытие молодого поколения. Следует принять во внимание сложный и противоречивый, системный характер духовного мира человека как субъекта игровой зависимости. Нельзя делать абстрактные выводы о роли компьютерных игр вообще, нужно принимать во внимание социальные условия общества, в котором живет увлекающийся ими человек, его социокультурные и личностно-интеллектуальные особенности. Действительно, есть много людей, которые достаточно часто пребывают в игровой виртуальной реальности, и это не приносит им заметного вреда, а может быть, в какой-то степени, даже развивает у них определенные положительные качества. Напротив, другие увлеченные играми люди могут довольно быстро приобрести зависимость от них.

Наиболее распространенное объяснение причин компьютерной игровой зависимости – психологическое. Например, доказывается, что если игра способна дать игроку возможность испытать состояние «захватывающей вовлеченности в виртуальный мир», то это говорит о «предрасположенности личности к компьютерной

игровой активности» [18, с. 127]. Однако обратим внимание на другое обстоятельство. Сильному влиянию компьютерных игр подвержены люди, имеющие либо слабую, либо еще не сформировавшуюся психику. Именно по этой причине игра оказывает на психофизиологическое состояние молодых людей наибольшее влияние. На наш взгляд, к формированию у молодого человека зависимости ведут общая неразвитость его духовного мира, примитивность жизненных ценностей и убеждений, идеалов и принципов. Духовно развитый человек успешно преодолеет любую зависимость, неразвитый же склонен к тому, чтобы от кого-то или от чего-то зависеть. Пользователям с зависимостью от онлайн-игр, конечно, нужна психологическая и психотерапевтическая помощь. Но в большей степени этим людям, особенно молодым, необходимо содействие в развитии их личности, в формировании у них таких ценностно-мировоззренческих качеств, которые побудили бы их самих преодолеть свою компьютерно-игровую зависимость. В этой связи обратим внимание на одну важную мысль Г. Смолла и Г. Ворган. Эти известные специалисты в области исследования Всемирной Сети приводят разнообразные практические и психологические рекомендации по снижению зависимости человека от компьютерных игр. Однако, к сожалению, при этом они ограничиваются лишь одной фразой о ценностно-мировоззренческих основаниях проблемы, констатируя: «Конечно, если сам человек захочет вылечиться» (!) [22, с. 178]. Естественно, что подавляющее большинство зависимых от игр или вообще от Интернета вовсе не считают себя больными, ведь они имеют как раз такие ценностно-мировоззренческие принципы, которые способствуют развитию подобной зависимости (например, принципы индивидуализма и гедонизма). Разумеется, отказаться от собственных мировоззренческих принципов молодому человеку весьма затруднительно. Молодые люди становятся зависимыми от компьютерных игр именно потому, что в силу возраста не обладают развитым духовным миром.

На наш взгляд, характер влияния игр на человека зависит от ценностно-мировоззренческих оснований его личности. Как известно, мировоззрение является ядром духовного мира человека [11, с. 192]. Оно является совокупностью знаний и убеждений, принципов и идеалов личности, определяющих отношение человека к миру и самому себе и дающих ответы на наиболее существенные жизненные вопросы. Будучи весьма устойчивой формой духовного бытия людей, мировоззрение обеспечивает существование человека как личности, обуславливая направленность, ценностные основания и формы нашей практической и интеллектуальной деятельности. Человек вольно или невольно оценивает практически любую существенную информацию, прежде всего, на основе собственных мировоззренческих идей и принципов. Именно мировоззрение определяет, как человек относится к компьютерной игре – как к цели или как к средству.

Отмечено, что, с одной стороны, неразвитость ценностно-мировоззренческой сферы человека, неустойчивость его убеждений и принципов являются важными предпосылками для формирования интернет-зависимости [13, с. 52-53]. С другой стороны, известно, что чрезмерное увлечение виртуальностью в целом негативно влияет на формирование ценностно-мировоззренческой сферы человека. В виртуальной реальности «можно иллюзорно удовлетворять свои потребности, невзирая на социальные нормы и ценности, что позволяет избежать необходимости отвечать на жизненные вызовы, и это, в свою очередь, не способствует формированию мировоззрения» [14, с. 69]. Иными словами, господство в мировоззренческой сфере молодого человека принципов индивидуализма и гедонизма способствует формированию игромании, ведь с помощью игр его потребности, возрастающие на основе этих ценностей, во многом удовлетворяются. Естественно, что увлекающиеся компьютерными играми люди часто пользуются Интернетом, который может негативно влиять на их мировоззренческие убеждения и принципы, связанные с различными аспектами общественного и индивидуального сознания, в частности, историческим и религиозным, а также с правосознанием [10, с. 57-58; 12, с. 29-31; 14, с. 69]. Очевидно, что зависимость от компьютерных игр является разновидностью интернет-аддикции в целом. Поэтому средство преодоления игровой компьютерной зависимости – общее развитие личности человека, его ценностно-мировоззренческой сферы.

Ценностно-мировоззренческий подход к зависимости подростков от компьютерных игр позволяет легко объяснить тот факт, что она формируется именно у тех молодых людей, которым родители не уделяют достаточного внимания. В самом деле, чем больше родители общаются со своими детьми, тем сильнее они влияют на формирование их ценностно-мировоззренческих качеств. Вместе с тем, не понимая, что во многом сами являются причиной игромании, родители пытаются бороться с проблемой методом запрета, однако это обычно – неэффективно, поскольку попытки оторвать ребенка от занятия, которому он уделяет много времени и которое приносит ему удовольствие, вызывают лишь агрессию. Тем более, психологи и даже медикаменты никогда не заменят внимания к ребенку, общения с ним для формирования у него необходимых жизненных ценностей.

Очевидно, что какие-то конкретные аспекты инструментального мышления у приверженца компьютерных игр могут быть развиты лучше (в силу тренировки определенных приемов и способов деятельности). Однако даже если человек что-то делает быстрее или лучше в результате увлечения играми, это не принесет ему пользы, если у него при этом не развиты ценностно-мировоззренческие структуры личности, в конечном итоге определяющие успех или неудачу в жизни. На наш взгляд, осуществляемое с помощью игр развитие будет односторонним, если оно не сопровождается соответствующими позитивными изменениями в ценностно-мировоззренческой сфере человека. Следует отметить, что обретение человеком мировоззренческих ценностей в современной информационной среде и без увлеченности играми – весьма сложно. Тем более, захочется ли человеку, имеющему неустойчивые мировоззренческие ценности, оторваться от игры как источника удовольствия и попытаться искать сущность вещей?

Характер воздействия компьютерных игр на человека определяется ценностно-мировоззренческими основаниями его духовного мира. Так, устойчивые мировоззренческие принципы дают человеку возможность сохранить и развить свой духовный мир, несмотря на увлеченность компьютерными играми. Напротив, неустойчивые мировоззренческие ценности молодежи заметно увеличивают вероятность потенциальных негативных последствий от излишнего пристрастия к компьютерным играм. Поэтому не стоит возводить в абсолют ни отрицательное, ни положительное воздействие компьютерных игр на человека. По своей сути, они представляют лишь одно из созданных человеком средств для достижения собственных целей. Средства же, по верному замечанию М. Кастельса, являются хорошими или плохими в зависимости от того, как их используют, ибо они «суть продолжение нас самих» [15, с. 217]. Причина возможного отрицательного воздействия компьютерных игр на человека – совсем не в них самих по себе, а в кризисном состоянии тех общественных структур, которые формируют мировоззрение.

Индивид с устойчивыми смысложизненными ориентациями и ценностными установками вряд ли станет зависимым от компьютерных игр. Он способен к рефлексии и достаточно быстро осознает, что попал в нездоровую зависимость. Если развит духовный мир человека, его не сможет подавить никакая яркая виртуальная реальность, предлагаемая компьютерными играми. В этой связи ограниченными являются способы преодоления подобной зависимости только в рамках лечения физиологических отклонений в мозгу пациентов, психологического воздействия на них или даже путем оказания им психиатрической помощи. Информационные технологии – лишь своеобразный «ускоритель» происходящих в духовном мире человека процессов; они быстрее развивают все заложенные в нём с детства личностные качества (интеллектуальные, волевые, нравственные). В результате воздействия этих технологий склонность человека к зависимостям (обусловленная генетическими особенностями и задатками, социальной средой, неразвитостью личности) формируется гораздо быстрее. Распространение зависимости от компьютерных игр именно среди подростков обусловлено, прежде всего, их недостаточным (из-за возраста) личностным развитием.

Таким образом, нежелательно бесконтрольное включение детей и подростков с недостаточно сформированными убеждениями, идеалами и принципами в информационные структуры. Конечно, это вовсе не означает преобладания прямых запретов или ограничений на компьютерные игры (которые, разумеется, допустимы в случае их разумности). Тем более что ребенок очень любит играть, и многие игры его действительно развивают. Игровая деятельность служит познанию мира, снимает эмоциональное напряжение. Однако к компьютерным играм необходим конкретный подход, поскольку, на наш взгляд, нельзя выработать однозначную оценку этой деятельности вообще. В этой связи следует по-разному относиться к различным типам компьютерных игр. Несомненно, в той или иной мере полезны игры развивающие или, хотя бы, позволяющие отдохнуть, моделирующие реальность. Однако есть и игры отупляющие, азартные, плохо влияющие на нравственность, формирующие негативные черты личности и даже разрушающие ее. Поэтому в отношении вредных компьютерных игр возможны какие-то ограничения, даже запреты. Следует критиковать не компьютерные игры как таковые, а лишь те из них, что разрушают здоровье и отрицательно влияют на интеллект и психику молодого человека. Однако даже полезные компьютерные игры сами по себе не являются ни плохими, ни хорошими. Теми или другими их может сделать вооруженная разумом человеческая воля – смотря, как она будет использоваться. Излишнее увлечение даже полезными компьютерными играми способно принести вред. Плюсы таких игр проявляются только в том случае, когда увлеченность ими не выходит за рамки разумного, когда она не переходит в стадию игромании. В свете сказанного очевидно, что играть даже в полезные компьютерные игры можно только до такой грани, за которой человек себя не контролирует, и игровая деятельность наносит ущерб ему самому. Идеальный вариант – играть можно, но в то же время следует всегда (в том числе, и во время игры) помнить о важных делах и событиях, которые происходят в реальности.

В преодолении зависимости молодого человека от компьютерных игр важную роль играет его общее интеллектуальное развитие. Например, чтение книг способствует естественному развитию воображения, поскольку человек должен сам конструировать в своем сознании образы и ситуации, а не пассивно воспринимать их с экрана. Искусство, серьезная классическая музыка тоже помогают подростку сохранить телесное и душевное здоровье в мире машин. Формирование духовных ценностей должно стать главной задачей современных родителей, желающих, чтобы ребенок не превратился в игромана. Прежде всего, их святая обязанность – дать ему правильный жизненный ориентир. Учителям и родителям, во-первых, в гораздо большей степени необходимо развивать личность ребенка с тем, чтобы он смог сам использовать компьютерные игры как средство, не становясь болезненно зависимым от них, не превращая их в цель саму по себе. Во-вторых, в этой связи также необходимо усилить внимание к гуманитарному воспитанию и образованию, в наибольшей мере формирующему духовный мир молодого поколения. Именно на основе этих двух направлений работы с детьми и подростками можно снизить количество зависимых от компьютерных игр. Чем лучше молодой человек воспитан, чем более развито у него мировоззрение, тем меньшую опасность для него представляют компьютерные игры, тем большую пользу он может от них получить для развития своих качеств и способностей.

Список литературы

1. **Абраменкова В.** Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? Современный ребёнок в игровой цивилизации // Даниловский благовестник. М., 2001. С. 17-26.
2. **Баева Л. В.** Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей. Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2008. 218 с.
3. **Барцалкина В. В.** Увлечение компьютерными играми: беда или благо? М.: МГПУ, 2008. 104 с.

4. **Благовещенский А.** Компьютерные игры развивают мозг – ученые [Электронный ресурс]. URL: http://www.rg.ru/2013/07/03/gameplay-site-anons.html (дата обращения: 18.12.2015).
5. **Благовещенский А.** Ученые: компьютерные игры повышают зоркость [Электронный ресурс]. URL: http://www.rg.ru/2014/02/18/igry-zrenie-site.html (дата обращения: 18.12.2015).
6. **Булгаков И. В.** Homo Gamer. Психология компьютерных игр. М.: Класс, 2000. 164 с.
7. **Гришин О. Е., Иглин Д. А.** Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // Politbook. 2015. № 1. С. 127-145.
8. **Драйден Г., Вое Д.** Революция в обучении. Научить мир учиться по-новому. М.: Парвинэ, 2003. 651 с.
9. **Дубинин А.** Ребёнок в мире TV и компьютера // Даниловский благовестник. М., 1997. С. 18-29.
10. **Емельяненко В. Д.** Интернет и ценностно-мировоззренческие основания исторического сознания (к постановке проблемы) // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2015. № 8 (98). С. 57-58.
11. **Емельяненко В. Д.** Некоторые проблемы развития современного российского общества: мировоззренческий аспект // Вестник Брянского государственного университета. 2006. № 2. С. 192-197.
12. **Емельяненко В. Д., Александрова Н. В.** Интернет и ценностно-мировоззренческие основания религиозного сознания // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2015. № 2 (92). С. 29-31.
13. **Емельяненко В. Д., Амешина Н. С.** Интернет-зависимость: духовно-ценностные основания // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2014. № 11 (89). С. 51-54.
14. **Емельяненко В. Д., Богданова А. М., Гнаева Ю. А.** Интернет и ценностно-мировоззренческие основания правосознания // Альманах современной науки и образования. 2015. № 7 (97). С. 66-70.
15. **Кастельс М.** Галактика Интернет. М., 2003. 328 с.
16. **Клейман Т. М.** Школы будущего: компьютеры в процессе обучения. М.: Радио и связь, 1997. 168 с.
17. **Крошилин С. В., Муравлева В. В.** Информационное общество: молодежь и компьютерные игры // Проблемы и перспективы инновационного развития территории: материалы Международной научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава. М., 2013. С. 176-180.
18. **Лузаков А. А., Омельченко Н. В.** Семантическое пространство компьютерных игр: опыт реконструкции // Научный журнал КубГАУ. 2012. № 78 (04).
19. **Новикова О. Н.** Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. 2014. № 2. С. 146-151.
20. **Пономаренко Л. Г.** Отрицательное влияние компьютерных игр на душу ребенка [Электронный ресурс]. URL: http://sociosphera.com/publication/conference/2013/210/otricatelnoe_vliyanie_kompyuternyh_igr_na_dushu_rebenka (дата обращения: 11.11.2015).
21. **Сартан М.** Что развивают компьютерные игры? // Школьный психолог. 2000. № 14. С. 24-29.
22. **Смолл Г., Ворган Г.** Мозг онлайн: человек в эпоху Интернета. М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2011. 352 с.
23. **Стоит ли знакомить малыша с компьютером?** [Электронный ресурс]. URL: http://www.kalyakimalyaki.ru/paper293.html (дата обращения: 11.11.2015).
24. **Тростников В.** Монстры для маленьких [Электронный ресурс]. URL: http://www.library.pravpiter.ru/book_3/22.htm (дата обращения: 11.11.2015).
25. **Устинова А. Я.** Геймерство – болезнь XXI века? // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2014. № 2 (39). С. 308-313.
26. **Фуртай Ф.** Феномен виртуалити в массовой культуре, или «Добро пожаловать в ночной кошмар» // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2009. Т. 2. № 3-2. С. 112-121.
27. **http://clearskynoob.ucoz.ru/news/uchenye_dokazali_polozhitelnoe_vlijanie_igr_na_rabotu_mozga/2013-03-25-697** (дата обращения: 11.11.2015).
28. **http://korolev.msk.ru/books/919/tv_morder/H03-T.htm** (дата обращения: 11.11.2015).
29. **Scott D.** The Effect of Video Games on Feelings of Aggression // Journal of Psychology. 1995. № 5. P. 125-131.
30. **Suler J.** The Psychology of Cyberspace [Электронный ресурс]. URL: http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber (дата обращения: 11.11.2015).

VALUE AND IDEOLOGICAL FOUNDATIONS OF YOUNG PEOPLE'S COMPUTER GAME ADDICTION

Emel'yanenko Vladimir Dmitrievich, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Kireenko Yuliya Igorevna
Chuvashova Ekaterina Sergeevna
Bryansk State University named after academician I. G. Petrovsky
emelyanenko_@mail.ru; kireenkoy@mail.ru; cat_chuvashova@mail.ru

The article discusses the problem of computer game influence on young people's consciousness in the context of the specifics of their value and ideological sphere. The paper concludes that the games considered by the society as safe ones can develop positive qualities and skills among young people. However, even safe games cause damage generating painful dependence on them, if from a tool they become an end in itself. The authors show that the key provision to form computer game addiction as a type of Internet-addiction is underdevelopment of the human's spiritual world, the primitiveness of his/her life values, ideals, beliefs and principles. The main instrument to overcome computer game addiction is development of young people's value and ideological sphere.

Key words and phrases: Internet; computer games; ideology; consciousness; value and ideological foundations of personality.