
МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
«ПСИХОЛОГИЯ ОБЩЕНИЯ XXI век:
10 лет развития»

8—10 октября 2009 года, г. Москва

Организаторы:

- Российское психологическое общество
- Федерация психологов образования России
- Российская академия образования
- Учреждение Российской академии образования «Психологический институт»
- Факультет психологии Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова
- Институт психологии Российской академии образования
- Академия имиджологии

Дорогие друзья! 9 октября 2009 года в большой аудитории Психологического института Российской академии образования в рамках Международной конференции «Психология общения XXI век: 10 лет развития» прошла секция «Общение средствами литературы и искусства», руководителями которой были видные ученые в области психологии чтения: Н.Л. Карпова, Д.А. Леонтьев, Н.Н. Сметанникова, А.А. Мелик-Пашаев. По материалам конференции выпущен двухтомный сборник с одноименным названием. Сегодня мы предлагаем вашему вниманию ряд докладов, любезно предоставленных редакции журнала руководителями и участниками секции.

Н.Л. КАРПОВА,

доктор психологических наук, заведующая лабораторией Психологического института Российской академии образования, Москва

Н.А. ДОБРОВИДОВА,

г. Москва

Общение подростков с книгой и компьютерная игра

Статья написана при поддержке РФФИ, грант № 09-06-14057 г.

Подростковый возраст является одним из самых сложных периодов в онтогенезе человека. Личность подростка характеризуется рядом черт, существенно отличающих его от взрослого: повышенная чувствительность и возбудимость, неуравновешенность, раздражительность, сочетание стеснительности и стыдливости с заносчивостью и развязностью, стремление к независимости и самостоятельности при полной экономической и социальной зависимости от родителей. Эти особенности отражаются на многих формах поведения и общения, прежде всего — с людьми ближайшего окружения. В то же время, как от-

Н.Л. Карпова





мечают психологи, у подростков в определенной мере сохраняют свое значение детские (характерологические) поведенческие реакции — оппозиции, имитации, компенсации и гиперкомпенсации. Наиболее полно эти реакции проявляются в игре.

За последнее десятилетие информационно-компьютерные технологии стали неотъемлемой частью современной подростковой субкультуры, одним из основных компонентов которой являются компьютерные игры. О проблемах влияния компьютерных игр на психику человека пишут многие педагоги и психологи — А.Г. Асмолов, Ю.Д. Бабаева, И.В. Бурлаков, А.Е. Войскунский, А.Е. Жичкина, А.И. Серавина и др. Говоря о специфике обращения подростков к компьютерным играм, Ю.М. Евстигнеева отмечает доминирование игровой компьютерной деятельности в общей структуре разных видов деятельности, реализуемых подростками с помощью компьютера, и высказывает предположение, что именно игра имеет для них особое значение в процессах социального становления и преодоления характерного для этого возраста кризиса идентичности [5].

Компьютерные игры — не просто «замещающая» деятельность: это деятельность по «конструированию миров». Как замечает А.Г. Асмолов, это процесс создания образа мира в человеческой психике: чтобы «поместиться» в человеческую голову, вселенная должна быть свернута в «сконструированный мир» [1]. Ролевая компьютерная игра — простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не был и не будет в реальности. Один из психологических аспектов механизма увлечения компьютерными играми основан на естественном стремлении человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью. В этом смысле ролевые компьютерные игры могут быть средством снятия стрессов, снижения уровня депрессии, т.е. своего рода терапевтическим методом [3]. Но при этом все более актуальной становится проблема зависимости от компьютера, замещающего «живое» общение с людьми. Особо это характерно для современных подростков: еще 10 лет назад ребята того же возраста не имели таких пристрастий ввиду недоступности для многих электронной техники. В настоящее время отмечается фрустрированность значительной части подрастающего поколения, неумение строить конструктивные жизненные стратегии и эффективные взаимоотношения, уход от ответственности на разных

уровнях социального взаимодействия — все это факторы, способствующие увлечению подростков компьютерными играми с целью поиска наиболее простого решения жизненных проблем и отреагирования негативных эмоций, возникающих прежде всего в общении с ближайшим окружением [4, 6].

Эмоциональные состояния и эмоциональные реакции — это особый класс психических явлений, которые играют существенную роль в жизни человека, в частности, в регуляции поведения и эмоций, что значительно осложняется не только в подростковом возрасте, но и при невротозах. Компьютерные игры и виртуальная реальность Интернета, создавая насыщенную эмоциональную среду, с одной стороны, способствуют более яркому проживанию тех или иных ситуаций, а с другой — более «безболезненно» для окружающих (до поры до времени) отреагированию самых сильных и даже асоциальных чувств и эмоций. Но подобные «свободные» и бесконтрольные реакции, особо для подростков, чреватые вседозволенностью в отношениях, переходящей порой в преступность. Иллюстрацией вышесказанному может служить рассказ Р. Бредбери «Вельд», который предлагается в рамках библиотерапии участникам групп семейной логопсихотерапии — детям, подросткам и взрослым 7—45 лет, страдающим логоневрозом (нарушением речевого общения в форме заикания), и их родителям [2, 7, 9].

Рассказ писателя-фантаста, написанный в середине прошлого века, когда еще не было компьютерной проблемы, ярко показывает динамику конфликта детей и родителей на почве виртуальных игр. В свое время, анализируя соотношение личностных качеств и невротических проявлений, В.Н. Мясищев заметил: «Невроз представляет собой болезнь личности еще и потому, что нигде, как в неврозе, с такой полнотой и выпуклостью не раскрывается перед исследователем личность человека, нигде так убедительно не выступает болезнетворная и благотворная роль человеческих отношений, нигде так ясно не выступает уродующая и целительная сила воздействия, не сказывается с такой отчетливостью роль созданных людьми обстоятельств» [8, с. 205]. Подобное можно сказать и о патологическом увлечении компьютерными играми.

Как написал наш 45-летний пациент Г.В., «рассказ “Вельд” показывает, что очень сильное человеческое желание, длительный эмоциональный и волевой акт, воплощается зримо в ту или иную необычную способность, и эта способность изменяет жизнь, судьбу и душу человека,



превращая его в новую, необычную личность». 34-летняя П.Ю. пишет: «Рассказ поистине жуткий. Мурашки от него бегут... но, наверное, это в назидание людям — до чего они могут дойти... когда все материальное ставится выше духовного... когда всякие виртуальные, потусторонние явления подменяют действительную реальность... к этому же ведут алкоголь и наркотики». 15-летняя Е.Е. так передала содержание: «Познакомившись с героями рассказа, я в очередной раз убедилась, насколько далеко может зайти человеческое воображение, и какими плачевными порой оказываются последствия... В детской комнате Питера и Венди были возможны любые превращения. Им доставляло удовольствие и огромное наслаждение вызывать Аладдина или Алису из Страны чудес, но больше сего их привлекала Африка. Но Африка — это не только солнце, жгучий песок, знойный воздух и острые ощущения. Это и грозные львы, их злобный рык, кровавая пасть, громадные когти, рвущие в мгновение добычу, это постоянное ощущение дыхания смерти... Детское сознание, подобно губке, впитывало эту атмосферу; постепенно ребята превращались из спокойных и тихих в жестоких и словно помешанных... ужасы, царившие в детской комнате, стали частью их жизни, заменяя им все... даже отца с матерью...»

15-летняя Б.С. в своем отзыве пишет: «В рассказе говорится, что дети страдали неврозами, и детская комната была создана для них как лекарство. Но автор показывает, что любовь родителей, связь между людьми — лучшее лекарство при психических расстройствах, особенно при расстройствах детей». С.Г. (23 года) замечает: «Я думаю, эти дети действительно были очень сильно психически больны, раз уж пошли на такой омерзительный поступок». А 14-летняя Г.О. написала: «Мне кажется, что львы — это чувства детей, агрессия, проявляемая ими по отношению к родителям. Родители создали им свой мир, и дети больше не нуждались в них». 22-летний Ж.А. продолжает эту мысль, подчеркивая определяющую роль в происшедшем родителей: «Мне кажется, что в борьбе с детьми родители не учитывали, что зреющая агрессия — чаще всего лишь заключительное звено в цепи разногласий и осложнений во взаимоотношениях, поэтому действия, направленные на это последнее звено, болезненны и даже вредны, ибо еще более усугубляют расхождения... Можно проследить, что все изменения в их (родителей) жизни отражались на детях. Зависимость родителей от прогресса и чудес техники передалась и детям. Это как закон “эмоционального зеркала”: нервозность рождает нервозность, злость будит злость, агрессия вызывает агрессию. Ро-

дители первые пошли на убийство “детской комнаты”. Дети отплатили той же монетой».

23-летняя М.Н. отношение к родителям из рассказа «Вельд» выразила так: «Что посеешь — то и пожнешь. Видимо, не было взаимного общения “отцов и детей”. Хотели, чтобы было без хлопот, вот и вырастили без хлопот...» А 18-летний З.И. дал такую оценку чудо-дому: «Счастье заключено в мелочах и заботах, которые окружают нас. Только на первый взгляд может показаться, что при их отсутствии человеческое счастье становится полнее. Дом, который делает буквально все за своих хозяев, явился разрушителем домашнего очага семьи Хедли, а комната, служащая для изучения психологии детей, стала западней для их родителей».

19-летняя Д.Е., признаваясь, что сама около года «жила» в Интернете, написала: **«Этот дом и эта комната напоминают мне Интернет. Люди, как зомби, сидят сутками за компьютером, и там, в виртуальной реальности, они личности, там все их любят, у них много друзей. Но они не понимают, что это самообман, что жизнь проходит стороной, в то время как они просто нажимают на кнопку. Мне это знакомо...** Наверное, для Бредбери основной темой рассказа было — показать то, к чему мы идем. Скоро машины будут все делать за нас, нам нужно будет только нажимать на кнопку, и вот к чему это приведет».

К.Л. (27 лет), говоря о своих давних симпатиях к автору, подчеркивает актуальность его произведений: «Рей Брэдбери пишет научную фантастику, от его рассказов веет очень близкой реальностью. Мир становится все более механизированным, машина заменяет человека, личность стирается, человечество становится все более замкнутым, пытаюсь отгородиться от окружающего мира все более новыми изощренными способами. Все более жесткими и отчужденными становятся отношения между самими близкими людьми, эгоистические отношения все более ставят стену непонимания между родителями и детьми». А его 72-летний отец К.С.А., заметив, что с детства любил читать книги на исторические темы, а не фантастику, написал: «Тем не менее, рассказ “Вельд” мне понравился. Понравился тем, что он в своеобразной... манере раскрывает “вечную” тему взаимоотношения родителей со своими детьми. Родители безумно их любят: “Дети должны получить все самое лучшее” — говорил отец, и они покупают дом, оборудованный самой современной техникой. Этот чудо-дом кормил, одевал, пел, играл и показывал, т.е. исполнял все желания их владельцев, а дети получили комнату, где они могли погрузиться в мир все-



возможных фантазий, например, очутиться в Африке, в настоящих джунглях со львами и другими диковинными животными. Но этот дом, набитый всевозможной техникой, не принес счастья. Ведь живя в нем, ничего не надо делать самим, не надо трудиться. Родители становились все более ненужными, так как дети все больше старались проводить в детской комнате, в мире фантазий и иллюзий. Детская комната стала своеобразным наркотиком для детей, заменила им мать и отца. И родители испугались, решили выключить и запереть детскую комнату и уехать в другое место, но дети уже не могут жить без своей волшебной комнаты, и все это приводит к трагедии».

Выводы после прочитанного К.Л. сделал такие: «Говорят, что ад — это место, где сбываются все наши желания, любая мысль становится явью. А когда человеку... становится нечего желать и он внутренне пустеет, его жизнь становится однообразной и скучной. Все это описано в рассказе “Вельд”... Я думаю, что Бредбери написал этот рассказ, чтобы предупредить человечество, оградить его от замыкания в очень узких рамках своей личности и создания искусственного мира вокруг себя». Сходные мысли высказал и отец К.Л., который особо подчеркнул «родительскую» тему: «Мне кажется, что рассказ Р. Бредбери весьма актуален и в настоящее время. Он показал, что родительская любовь не должна быть безграничной. Такая любовь только портит детей, и они вырастают эгоистами и неврастениками. Рассказ свидетельствует и о том, что даже величайшие достижения науки и техники не могут сделать людей счастливыми. Главное состоит в том, чтобы дети и взрослые понимали и уважали друг друга, имели общие интересы, а это в основном зависит от родителей».

Об ответственности родителей говорит и 28-летняя Ф.Д.: «...Когда родители перестают проводить время с ребенком, отдавать ему свою любовь и внимание, их место занимает кто-то (или что-то) другой... Даже покупая ребенку его любимое пирожное, родители проявляют свою заботу и любовь... Демонстрируют свое “небезразличие”. Все эти функции взял на себя дом! Родители стали просто не нужны... Ванная моет детей, кухня кормит, детская играет с ними. Никаких проблем! Никаких чувств! Результат не заставил себя долго ждать». Подводя итог своему анализу рассказа, Ф.Д. заключает: «Конечно, в жизни никого не съедают львы. Но потеря душевной связи со своими родителями приводит к менее заметным, но не менее страшным последствиям».

В приведенных отрывках из отзывов на рассказ Р. Бредбери «Вельд» только небольшой группы наших пациентов — заикающихся подростков и взрослых и их родителей — видно небезразличное отношение всех к прочитанному. В анализе данного текста встречается глубоко эмоциональное отреагирование многих волнующих проблем: и семейных взаимоотношений, и вопросов о счастье и понимании, и об отношении к своей речи и предстоящему лечению, и, естественно, об отношении к виртуальной реальности, ее возможностям и перспективам. Данное произведение, выполняя традиционные функции библиотерапии — терапевтическую, коммуникативную, диагностическую, прогностическую, — позволяет также решать вопросы общекультурного и воспитательного плана. Оно не только расширяет культурный кругозор участников логопсихотерапии, приобщая к высокохудожественным текстам детей, подростков и взрослых, — но и способствует возрождению традиции семейного чтения, поскольку во многих семьях проходит и обсуждение прочитанного.

Об этом пишут и пациенты, и их родители: «Я развивалась вместе с книгами... У меня появились любимые авторы» (Ш.К., 15 лет); «Если бы не задания, я бы не нашел ни времени, ни желания заниматься с литературой. Но, начав выполнять задания, я втянулся и даже с азартом приступал к чтению и анализу книг...» (К.Д., 16 лет); «Я стал более продуманно относиться к чтению. Раньше, прочитав книгу... не задумывался, что прочитал. Теперь... стараюсь понять смысл, который хочет донести автор» (Н.И., 25 лет); «**Благодаря библиотерапии я поняла необходимость и важность этой работы. Она побуждает к общению, хотя и заочно-му. Заставляет посмотреть на себя и понять о себе что-то новое. Я редко так эмоционально читала**» (Ш.Т., 32 года). «Прочитала с дочкой много интересной литературы. И я радовалась, вспоминая, как она раньше любила, когда ей читали вслух» (мама 12-летней И.К.); «На подготовительном этапе... я прочитала много интересной литературы по заданиям (многое — впервые), которая заставляет задуматься о смысле жизни и вопросах воспитания детей и внуков» (бабушка 13-летнего Ц.А.).

Думается, что заинтересованное отношение родителей и к увлечению детей компьютерными играми — обсуждение их сюжета и переживаемых в игре состояний — способно уберечь подростков от крайностей и тоже может подарить радость семейного общения, как и совместно прочитанная и продуманная умная книга.