



Жизнь "в два прыжка"

Компьютерные игры - один из фантастически доходных бизнесов, даже более доходных, нежели нефтяной. И дети могут не знать, кто такие Достоевский, Толстой или Ленин, но блестяще ориентироваться в компьютерной игре.

Вот какой пример приводит **Татьяна Владимировна Черниговская**, доктор филологических наук, доктор биологических наук, профессор кафедры общего языкознания филологического факультета Санкт-Петербургского государственного университета, заместитель заведующего кафедрой, заведующая отделом общего языкознания и лабораторией

когнитивных исследований Института филологических исследований СПбГУ, разговор с которой мы ведем

ЧЕРНИГОВСКАЯ: Один мой знакомый играл в компьютерную игру, где лягушка в два прыжка должна была что-то перепрыгивать. Он играл в нее много часов, а когда почувствовал голод, оказалось, что нужно выйти в магазин, чтобы купить хотя бы хлеба. Чтобы попасть в булочную, ему нужно было пересечь Невский проспект, но не по подземному переходу... И этот интеллектуальный человек никак не мог рассчитать, как ему это сделать "в два прыжка". И он вернулся домой, так ничего и не купив! Можете представить это?

- Могу. Но если наши дети привыкают к подобному мышлению, то мы уже имеем дело с людьми с новой психологией, у которых абсолютно иное будущее...

ЧЕРНИГОВСКАЯ: Я сказала бы, что это какой-то новый антропологический поворот... Потому что не нужно забывать: в компьютерных играх ты - демиург, ты - царь и бог. Потому что там не смерти, нет реальной опасности: если тебе что-то не нравится, это "что-то" можно изменить... Как-то мне подсунили вырезку из газеты (сама я не читаю ничего лишнего): там какая-то третьеклассница Маша Н. убила соседку по парте, пырнув ее ножом... Когда Машу Н. начали расспрашивать, выяснилось, что она так ничего и не осознала. Единственное, чего от нее добились - признания: оказывается, здесь все не так интересно, как в игре... До ее сознания не дошло, что жизнь невозможно включить, выключить и перезагрузить, как в компьютерной игре...

- И чего нам ждать в будущем?

ЧЕРНИГОВСКАЯ: Если мы не опомнимся, то наше будущее плохое. Если мы - все человечество - не осознаем, куда мы постепенно начинаем попадать. В психологической науке эта способность называется рефлексией: это способность сознавать себя, осознавать, что человек делает, что происходит, где он находится. Понимать мир, в котором человек в данный момент находится. Ведь одно дело, когда мы сидим за столом с друзьями, другое - когда читаем лекцию, третье - когда выступаем в масс-медиа или валяемся на пляже...

То есть у нас разные роли, и хорошо развитая личность понимает, какова ее роль в данный момент. Но для этого нужно иметь хорошо развитое сознание и, вообще говоря, тренированность, потому что, как показывает современный мир (и об этом очень много пишут) люди зачастую не способны выйти из виртуального пространства... И они из него не выходят! А то, что они отошли

от стола, где стояла эта штука, на которую они воздействовали пальцем или мышкой, и вышли на улицу, ни о чем не говорят: психологически они еще находятся в том мире...

ЧЕРНИГОВСКАЯ: Дети должны знать: компьютер, интернет - замечательное, мощное средство. Но они должны знать и минусы, должны понимать, что не всей информации, которую ты оттуда вынимаешь, можно доверять, что ее нужно проверять и знать, где, на каких сайтах есть информация, которой можно верить, а какие сайты являются чистой помойкой...

Они должны знать: компьютер не решит жизненные проблемы человека, а возможно, усложнит их. Более того, что в компьютере не живут его друзья, и чем больше человек будет сидеть в виртуале, тем меньше друзей будет у него в

реальности. И еще: человек должен понимать, что компьютер изменит его характер. И лучшее, что мы можем преподнести нашим детям (или даже студентам) - это умение правильно ориентироваться в пространстве и времени; они должны понимать, что перед ними находится...

