

Электронная западня

Реальные риски виртуального мира

— Куда ты мчишься, Русь,
Дай ответ?
— В Интернет!..

Андрей Вознесенский

Интернет — интеллектуальное достояние всего человечества, подлинные масштабы влияния которого на всемирную историю и на психику людей трудно переоценить. Диалектическая взаимосвязь виртуальной реальности и реальной виртуальности объясняет нередкое, подчас даже патологическое смещение реального и виртуального миров в сознании человека, попавшего в сетевую зависимость. Психиатры всего мира осознают эту поистине глобальную незримую опасность «мягкой» умственной и социальной деградации сотен миллионов людей, по своим последствиям, связанным с разрушением мозга, сравнимую с наркологической зависимостью, и направляют усилия на разработку эффективных средств избавления несчастных пленников Всемирной паутины от коварной потери своего автобиографического Я.

Алфавит, книга, компьютер

Появление Интернета вызвало глобальный психосоциальный стресс. Впрочем, каждый фундаментальный сдвиг истории человечества имел в своих истоках интеллектуально-информационный взрыв и нарастающий отрыв отражаемого в новых средствах коммуникации «образа» от материнской платы — реальных жизненных процессов и отношений. Легенда гласит, что, когда фараону представили создателя алфавита, он разгневался и со словами «Это же испортит людям память!» повелел его казнить. Изобретение печатного станка стало материальной предпосылкой массовой грамотности и дистанционного бумажно-письменного общения. Это событие,

АНДРЕЕВ Игорь Леонидович — главный научный сотрудник Института философии РАН, профессор, доктор философских наук.

НАЗАРОВА Лионелла Николаевна — преподаватель кафедры социальной и судебной медицины Первого Московского государственного медицинского университета им. И. М. Сеченова, кандидат медицинских наук.

Ключевые слова: Интернет, виртуальный мир, мобильная связь, виртуальные игры, психика человека, физиология человека, урбанизационная травма, симулятор, виртуальная реальность.

вкупе с Реформацией Лютера и протестантской этикой Кальвина, а также благодаря паровой машине и электричеству, позволило сотканной из осколков Римской империи Западной Европе стать фундаментом промышленной цивилизации.

Бурное развитие автоматизации, вычислительной техники, кибернетики и создание компактного энергоемкого персонального компьютера вывели человечество из эволюционного тупика индустриализма и открыли ему перспективу планетарного информационного общества. В недрах его, на фундаменте вещества и энергии, на первый план общественной и личной жизни все более явно выдвигается информация. Сегодня на смену пятисотлетнему господству гуттенберговой Галактики как доминанты информационных потоков и коммуникативных отношений индустриального общества пришла поглотившая (а в некоторых сферах жизни — буквально «проглотившая») ее Всемирная паутина, радикально изменившая архитектуру, основные закономерности и регуляторы социальной жизни прежних эпох. Первым тенденцию методологического дистанцирования друг от друга *носителя и сообщения, информации как совокупности сведений и коммуникации как средства общения* выявил Маршалл Маклюэн. Он рассматривал только формировавшуюся тогда электронную Вселенную по аналогии с центральной нервной системой человека¹.

Компьютер впервые объединил вещественно-энергетические аспекты бытия с интеллектуальными и эмоциональными сторонами человеческой психики. То, что раньше выступало как абстрактная противоположность материи и сознания, теперь представляется продуктивным синтезом «железа и кремния» с когнитивными наработками и программным обеспечением функционирования Сети. Интернет нередко называют интеллектуальным средством, с помощью которого человек добывает информацию и обеспечивает общение с окружающим миром в планетарном масштабе. Когда-то специализированный инструмент дал толчок неолитической революции, на фундаменте которой сложились древневосточные, античные и средневековые цивилизации. Затем он стал рабочим органом машины, придавшей ему управляемый человеком источник энергии. Инструмент был продолжением физического тела человека. Компьютер и Интернет становятся технологическим и информационным дополнением, а в некоторых случаях — функциональной «заменой» его мозга и интеллекта.

Обозначенная экспертами-футурологами перспектива вступления человечества в 2040—2050-х годах в новую технологическую цивилизацию уже сегодня ставит человека перед необходимостью практически непрерывного выбора моделей и актов поведения в условиях высокой степени неопределенности калейдоскопически меняющихся порой ситуаций, которые создают практическую невозможность просчитать хотя бы основные варианты последствий принятого решения. Человек все чаще оказывается в ситуации Буриданова осла, в роли так называемых *цвишенеров* (от нем. *zwischen* — «между»). Он беспомощно зависает между полюсами дилеммы выбора и потому в итоге нередко из двух зол выбирает оба либо погибает — как шекспировский Гамлет или как бедное животное французского крестьянина-экспериментатора.

¹ См. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга. Киев: Ника-Центр, 2001.

При этом технологическая возможность произвольного и бесцельного кочевания по необозримым просторам *интернет-пространства* отнюдь не является синонимом абсолютной свободы, хотя бы в силу зависимости от специфического различия условий тех «регионов», куда заводит *интернет-номада* его компьютерный верблюд. Кукловод волею судеб, сам того не замечая, может оказаться игрушкой ведомой им куклы. Подобная инверсия ролей и статусов Интернета и пользователя отнюдь не всегда остается безобидным курьезом. Ведь соединения компьютера и его лоцманские функции навигации в Сети выполняют отнюдь не руки, лежащие на клавиатуре, а руководящий ими мозг человека. Нагрузка на мозг в результате неизбежного для принятия адекватного решения виртуального проигрывания сценариев его следствий нередко оказывается чрезмерной, и психика дает срывы различной этиологии².

Этому способствует и этическое безвременье переходных эпох. Еще совсем недавно достаточно надежным компасом поведения личности в социуме служили моральные ориентиры общечеловеческих норм, определенные идеологиями и религиями. Теперь они во многом модифицированы и более того — нередко буквально искорежены невидимой силой денег, а то и вообще свергнуты с пьедестала добропорядочного поведения. Нарастающему психическому кризису переходной эпохи способствуют информационно-компьютерные новации.

Мобильное рабство

Люди старшего поколения помнят, как в их жизнь входили гражданская авиация и телевидение, сразу раздвинувшие горизонты личной жизни и общественного сознания. Тогда тоже были опасения, что голубой экран вытеснит книги. 22 процента населения России и сегодня прочно привязаны к телевизору. Относительно многих из них правомерно ставить вопрос о специфическом синдроме *телемании*, также далеко не всегда идущем на пользу психическому здоровью обычно чересчур доверчивых пожилых людей. Шведские философы А. Бард и Я. Зодерквист добавляют в ряды телеманов *косумптариат* — своего рода потребительский квазипролетариат, паразитический слой люмпенов-маргиналов, живущих на социальные пособия и именуемых в западном сленге «диванными картофелинами»³.

Новые способы коммуникации, подаренные человечеству компьютером, помогают эффективно работать, лучше учиться, разнообразно отдыхать, получать доступ к новой информации и развлечениям, которые прежде были недоступны или вообще не известны. Однако они связали многих людей новой зависимостью от электронных устройств. Интернет и multifunctional мобильные телефоны, практически никогда не покидающие своих пользователей, порой приносят им не только новые возможности обогащения сознания, но и неизвестные прежде психические расстройства

² Подробнее см. **Андреев И., Назарова Л.** Психическое здоровье человека. От Гиппократа до Интернета // Свободная Мысль. 2013. №5.

³ См. **Бард А., Зодерквист Я.** Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. СПб., 2004.

и болезни, которые современная психиатрия долгое время не была готова признавать за серьезную патологию.

Между тем, примерно две трети населения целого ряда стран сегодня подвержены или находятся в опасной близости от эпидемии новой «болезни цивилизации», носящей название *номофобии* (от *англ.* No — mobile — phone — phobia). Это страх отсутствия мобильного телефона или нарушения его функционирования — например в результате разрядки аккумулятора. Человек, подверженный такой зависимости, боится расстаться с телефоном как главным средством связи с внешним миром. Он берет его с собой даже в туалет и ванную комнату. На наш взгляд, это специфический вид *электронного аутизма*, внешне выступающего как максимальная открытость миру. Все свободное время пользователь прослушивает музыку, меняет настройки на телефоне, скачивает различные мелодии, картинки и программы. Так человек пытается компенсировать неумение вступать в непосредственный контакт с другими людьми или страх одиночества.

Номофобия далеко не так безобидна, как это может показаться на первый взгляд. Для нее характерны панические атаки, головокружение, удушье, учащенное сердцебиение, тремор, боли в груди, стационарно возбужденное состояние психики. Подверженные ей люди превращаются в рабов неодушевленных мобильных устройств. В ходе одного британского исследования студентам было предложено провести сутки без мобильного телефона. Не все выдержали такой тест. Некоторые впали в состояние настоящей ломки по типу наркологической, дополненной отказом общаться с окружающими, то есть уходом в *психологический аутизм*.

Интересную зарисовку сделал в аэропорту Хитроу живущий в Великобритании уникальный психиатр индийского происхождения В. Рамачадрал. В зал входит человек. Видит, что вокруг почти все прильнули к мобильным телефонам (а что еще делать в зале ожидания, когда документы оформлены?). Вновь прибывший поначалу чувствует заметную неловкость и психический дискомфорт. Впрочем, они легко исчезают, как только он присоединяется к окружающим, даже если в этом нет никакой необходимости⁴. С номофобией связан *синдром фантомного звонка*. Психику человека буквально терзают слуховые галлюцинации, моторные и тактильные ассоциации, связанные с ожиданием телефонного сигнала. Любое акустическое событие, покалывание или легкий зуд мозг ассоциирует со звонком. Развитие и обострение данного заболевания обычно происходит на фоне стресса, который может снять долгожданный звонок.

Вместе с тем в структуре человеческого фактора выявился новый синдром не только психического, но и физиологического отторжения электронных устройств. Этот феномен можно назвать *цифровой морской болезнью*, или *киберболезнью*. Для него характерен страх (иногда панический) взаимодействия не только с компьютером, но и с мобильным телефоном, и даже пребывания в помещении, где ими пользуются. Самым явным симптомом такой реакции выступают головокружение и тошнота при виде любых электронных аппаратов. Возможно, это связано с повышенной психической и физиологической чувствительностью индивида к возрастающему и

⁴ См. Вилейанур Р. Мозг рассказывает. Что делает нас людьми. М.: Карьера-пресс, 2012.

выходящему из сферы гигиенического контроля электронному загрязнению среды обитания или с нежеланием перегружать мозг освоением нового вида коммуникации.

Коварные иллюзии геймеризма

Помимо других своих свойств и качеств, Интернет стал доступной всем возрастам, континентам и языкам «глобальной игрушкой». На сегодняшний день самым психически опасным интернет-заболеванием является патологическая зависимость от экранных игр, или *геймеризм*. Она реально съедает не только время и жизненные перспективы человека, но и уродует его организм, прежде всего головной мозг, ведет к мощным генетическим сдвигам, в том числе через передачу будущим поколениям нервозности женщин в период беременности и кормления, вызванной игровым стрессом⁵. В частности, снижается вес важнейшей расположенной в головном мозге миниатюрной эндокринной железы — эпифиза.

Между прочим, продуктом эпифиза является мелатонин, имеющий седативный эффект,

позволяющий естественно регулировать и при необходимости тормозить функционирование гормонов стресса⁶. На этом фоне жизненный путь многих людей с неустойчивой психикой может приводить их через игровую зависимость к связанным с ней психическим заболеваниям и расстройствам личности. Психиатры отмечают многочисленные примеры того, как игра в буквальном смысле слова затягивает человека в виртуальный мир, в результате чего он теряет семью, работу, а порой и саму жизнь. *Игромания* вызывает тяжелые депрессии, может привести к физическому истощению человека, вплоть до анорексии, и даже к самоубийству.

Игра сопровождает всю историю человечества как универсальное средство подготовки к жизни подрастающих поколений, как форма развития интеллекта и тренировки моральных качеств, как виртуальное проигрывание сложных социальных ситуаций типа мозговой атаки, диспутов, дискуссий и т. п. Голландский культуролог Й. Хейзинга в ставшей мировым бестселле-

На сегодняшний день самым психически опасным интернет-заболеванием является патологическая зависимость от экранных игр, или *геймеризм*. Она реально съедает не только время и жизненные перспективы человека, но и уродует его организм, прежде всего головной мозг, ведет к мощным генетическим сдвигам.

⁵ Нехимические аддикции: патологическая игровая зависимость, интернет-зависимость, зависимость от компьютерных игр / Цыганков Б. Д. [и др.] // Вопросы наркологии. 2007. № 4.

⁶ См. Хелемский А. М. Эпифиз. М.: Медицина, 1969.

ром книге «Homo ludens» (1938) талантливо и убедительно трансформировал абстрактное, чисто философское понятие кантовской «свободной игры воображения и рассудка» в практический феномен универсального вида человеческой деятельности⁷. Так феномен игры мигрировал из области изысканных эстетических теорий в сферу делового общения людей, приняв вид прагматичной играизации⁸.

Затем Интернет перенес игры, прямо или косвенно имитирующие реальные жизненные проблемы и ситуации, в виртуальную плоскость, резко увеличив их разнообразие, темп и нагрузку на психику игроков. Больше похожая на безбрежную анархию, «демократия», присутствующая в Сети, тем не менее, дает человеку, особенно психологически неуверенному в себе, вожделенную свободу, которой в обычных условиях он, как правило, лишен. Интернет являет собой (в отличие от прежде доминантных: карточных и спортивных игр, требующих немалых средств, оборудованного места проведения, наличия какого-либо инвентаря и группы или команды участников) изобилие компьютерных игровых сюжетов, находящихся в свободном доступе пользователя и не зависящих ни от места, ни от времени игры.

Геймерство — весьма распространенная форма *интернет-зависимости*. В экономически развитых странах Запада и Гонконге *игроманией* страдают порядка 2 процентов населения. В России, по данным Института социальной и судебной психиатрии им. В. П. Сербского Министерства здравоохранения РФ, число людей, втянутых в сеть игровой зависимости, уже давно превысило 3,12 процента населения (порядка 5 миллионов человек) с явной тенденцией роста, энергично догоняя по цифровым параметрам алкоголизм и растительно-химическую наркоманию, а зачастую сочетаясь с ними. Тем более что, хотя и «предпринимаются попытки разработать оптимальные методы лечения и меры профилактики данного заболевания, но, несмотря на это, до сих пор нет однозначного ответа на целый ряд вопросов»⁹.

Исследования, проведенные в Астраханском наркологическом диспансере, выявили биогенетические и социально-психологические предпосылки зависимости от азартных игр, связанной с суицидальными мыслями и попытками их реализации. К сфере физиологии авторы относят наследственную отягощенность игровой зависимостью и аффективным поведением, психопатией и алкоголизмом, родовые и черепно-мозговые травмы в клиническом анамнезе. В рамках социума на первый план вовлечения в азартные игры психически неустойчивых лиц выступает синдром «бегства от проблем». Он в свою очередь связан с «эмоциональной отверженностью», с внутрисемейными драмами, личной и социальной неустроенностью, высоким уровнем конфликтности, включающим элементы агрессии, девиантным (отклоняющимся от нормы) и деликвентным (правонарушающим) поведением, материальным неблагополучием,

⁷ См. Хейзинга Й. Homo ludens: статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997.

⁸ См. Кравченко С. А. Становление сложного общества: к обоснованию гуманистической теории сложности. М.: МГИМО(У), 2012.

⁹ Кекелидзе З. И., Шемчук Н. В. Особенности формирования влечения к азартным играм // Российский психиатрический журнал. 2008. № 3. С. 24–25.

неумеренным употреблением спиртных напитков, токсических веществ и наркотических препаратов¹⁰.

В фантомном мире игр нет ни морали, ни правовых норм, нет и других людей. Здесь допустимо то, что недопустимо в реальной действительности. Потому так велика роль игровой зависимости в мотивации противоправных действий, в частности в целях финансирования дальнейшего участия в игровой деятельности.

Какая же неведомая и не подчиняющаяся рассудку сила влечет людей, независимо от их образования и общественного статуса, в патологическую пропасть крушения личности, социальной дезадаптации, утраты тонкой дифференцировки эмоциональных реакций, разрушения деликатных мозговых структур, нарастающей психической неполноценности и приступа целого сонма соматических болезней? И можно ли преодолеть такое мощное подкорковое влечение? Ответа на этот «вечный» вопрос так и не нашел даже великий Ф. М. Достоевский, который сумел одолеть этот подспудный подкорковый соблазн.

Однако сейчас ситуация намного усложнилась. Людей привлекают безбрежное разнообразие игр, их динамичность, постоянно пополняемый репертуар, а также агрессивная игровая бизнес-индустрия. Причем распространению игровой зависимости способствуют отсутствие необходимости в оборудованном помещении, в специальных навыках работы с компьютером и предоставляемая возможность самоидентификации с самыми различными героями.

Именно здесь таится реальная опасность некритического переноса подрастающими и людьми с пограничными психическими состояниями виртуальных игровых сюжетов в реальную жизнь. Учитывая данное обстоятельство, Международный комитет Красного Креста в сентябре 2013 года обратился к компаниям—создателям и производителям компьютерных игр, посвященных военным конфликтам, с предложением вписать в их правила положения Женевской конвенции о нормах ведения боевых действий. Дело в том, что сюжеты многих *шутеров* поощряют чрезмерное применение насилия вплоть до совершения военных преступлений — убийства мирных жителей и применения пыток. Поэтому вполне резонно, если *геймер*, играющий за солдата и идентифицирующий на время игры себя с ним, за совершение таких действий должен быть наказан. Например, его по сюжету могут вывести из строя солдаты собственной армии. По мнению экспертов Красного Креста, подобный сценарий должен стать частью таких популярных игр, как «Medal of Honour» или «Call of Duty». Со слов представителя компании «Bohemia Interactiv Studio», это предложение будет реализовано в самое ближайшее время.

Однако наказаниями на дисплее стремление общества минимизировать негативный эффект азартных игр и оградить себя от «подсевших» на них не только граждан, но и высоких должностных лиц, не ограничивается. Вот некоторые примеры из самых экономически и технологически развитых стран мира. Японского чиновника оштрафовали на 7,6 тысячи долларов за игры в карты на офисном компьютере в служебное время. Сенатор Маккейн

¹⁰ См. Бисалиев Р. В., Куц О. А., Мухтарова В. Р. Предикторы суицидального поведения у больных с зависимостью от азартных игр // Наркология. 2011. № 7.

отделался едкими шутками в свой адрес за игру в покер во время слушаний на Капитолийском холме. А заместитель командующего ядерными силами США Тим Гиардин в сентябре 2013 года был отстранен от исполнения служебных обязанностей из-за подозрения в пристрастии к азартным играм. Далеко зашедшая игромания толкнула вице-адмирала на попытку обналичить в казино поддельные игровые фишки.

Добралась игровая зараза и до Союзного государства. Белорусские власти недавно ввели в действие административные меры по противодействию игромании в части зависимости слабовольных людей от искуса азартных развлечений. С 27 января 2013 года каждый гражданин Беларуси может обратиться в Министерство по налогам с личной просьбой запретить ему на определенный срок посещение казино. Причем столь оригинальный самозапрет неукоснительно действует (с Батькой не забалуешь!) в течение всего запрошенного индивидом времени, даже если он передумает и захочет дезавуировать свое заявление. Однако данная новация касается лишь игр уходящей эпохи.

Только за период с января по апрель 2013 года в Государственную Думу поступило 47 законодательных инициатив по регулированию Интернета, в том числе связанных с блокировкой нелегального и вредоносного для психики пользователей контента в Сети, включая поправки в закон «О защите детей от информации, представляющей вред их здоровью и развитию». Прежний главный государственный санитарный врач РФ, а ныне — помощник премьер-министра, академик РАМН Г. Г. Онищенко с присущим ему упорством закрыл порядка 3 тысяч сайтов с играми, натурально живописующими садистские сцены насилия и изощренные виды лишения жизни.

В то же время МВД РФ подготовило поправки в Уголовный кодекс, ужесточающие ответственность за незаконную организацию и проведение азартных игр. Для привлечения к уголовной ответственности теперь достаточно будет самого факта такой организации, а не как сейчас — извлечения дохода в крупном размере. Кроме того, МВД предлагает бороться с азартными играми в Сети, блокируя сайты *онлайн-казино*. Сотрудники правоохранительных органов представили руководству страны статистику повсеместной практики организации подпольных игровых клубов под вывеской букмекерских контор и получили поручение подготовить предложения о необходимости «закручивания гаек» в отношении таких дельцов. Однако жесткими силовыми методами проблему игровой зависимости, конечно, не решить. Их должна непременно дополнять «мягкая» психиатрия типа той, которую разрабатывает в России школа профессора И. Я. Гуровича в Московском НИИ психиатрии. Но эта деликатная и многообещающая тема требует специального рассмотрения.

На обочине социума

Во времена античности аутизм понимался как отстраненность от жизни полиса. Такое поведение рассматривалось эллинами как социальная патология, но не как психическая болезнь. К этим людям относилось слово «идиот» (от *древнегреч.* ἰδιώτης — «частное лицо»). Так греки называли человека, живущего в отрыве от общественной жизни, не участвующего

в общем собрании граждан полиса и иных формах демократического управления. Фактически такое понимание замкнутости в себе и отстраненности от общества по умолчанию продолжалось вплоть до открытия в 1943 году Гансом Аспергером и Лео Каннером феномена клинического аутизма, в новой терминологии — «расстройства аутистического спектра». В такой диагноз вписываются латентные трудности общения и социального взаимодействия индивида с окружающими людьми при сохранении интеллекта в виде его «погружения» в сугубо индивидуальный виртуальный мир, минимально связанный с реальным социумом.

Эпоха Интернета сделала Всемирную паутину глобальным дублером, симулякром, виртуальным двойником, параллельно существующим и подчас замещающим посюстороннюю повседневную жизнь. Особенно остро это проявляется в периоды глобальных переломов, на стыке кардинально различающихся исторических эпох. Симптоматично, что настроению массового дистанцирования от социума в автономный внутренний мир личности, характерному для России 1990-х и нулевых годов, было очень созвучно появление и лавинообразное распространение Интернета с его бесчисленными виртуальными мирами общения, игр, фантазий, независимых от того, что происходит за окном. Можно сказать, что массовый *социальный аутизм* вкупе с политическим пессимизмом, сразу и вдруг сменивший «новую историческую общность — советский народ»¹¹, и информационно-компьютерная революция, захлестнувшая Россию, в буквальном смысле нашли друг друга.

Эффект Google: информация вместо знаний

Интернет для многих пользователей превращается из царства знаний в царство информации, иными словами, во «вторую реальность», которая сплошь и рядом оттесняет и постепенно вытесняет из сознания конкретную человеческую жизнь, превращаясь в некое подобие *fast-food — fast-thinking* — готовую «пищу» для размышлений¹². При этом информация как коварно-обманчивый виртуальный «двойник» знания зачастую не становится, в отличие от реальной матрицы когнитивного процесса, стимулом к действию¹³. Более того, ее циркуляция все чаще становится фантомом, самоцелью, оторванной от критерия пользы и тем более от совершенствования внутреннего мира человека.

Психиатры и психологи называют этот чрезвычайно распространенный и более того — набирающий силу в планетарном масштабе фантом «*эффектом Google*». Человек с таким недугом уверен, что системные знания, получение и использование которых требуют значительных интеллектуальных усилий, времени и средств, ему не нужны по определению, ибо эту функцию мозга гораздо успешнее выполняет «за него» Интернет. Ведь любая информация, абстрагируясь от ее качества и мотивации создателей, находится всего в паре кликов от пользователя. В перенасыщенном проблемами

¹¹ См. Кара-Мурза С. Г. Аномия в России: причины и проявления. М.: Научный эксперт, 2013.

¹² См. Ашкерев А. Экспертотократия: управление знаниями. М., 2009. С. 64.

¹³ См. Марков Б. Человек в эпоху масс-медиа. Информационное общество. М., 2004. С. 457.

и острым дефицитом индивидуального времени мире такая позиция кажется весьма привлекательной, а ее пагубность и опасность для ориентации когнитивного функционирования мозга лежат достаточно далеко за пределами сиюминутных проблем и потребностей индивида. Поэтому иммунитета от «эффекта Google» пока не выработано.

Мозг как физиологическая субстанция, обладающая определенной автономностью, гораздо самостоятельнее в своих намерениях, чем считалось до недавнего времени и закреплено в популярном тезисе о свободе воли. Например, выяснилось, что зеркальные нейроны коры головного мозга «принимают решение» в ситуации выбора примерно на 20—30 миллисекунд раньше, чем об этом узнает его хозяин. Психический механизм реализации «эффекта Google» заключается в том, что мозг просто отказывается запоминать информацию, независимо от нашей воли, полагая, что гораздо проще будет найти интересующие его хозяина данные, нежели хранить их в нейроструктурах своей памяти.

Следствием весьма распространенного некритического подхода к оценке информации, выложенной в Сеть или на мобильный телефон, является фактическое превращение бытового Интернета в своего рода планетарный лохотрон для чересчур доверчивых граждан. Этому есть научное объяснение. В работе «Рефлексы головного мозга» И. М. Сеченов прозорливо писал об относительной адекватности реакции мозга на реально наблюдаемые и непосредственно чувственно не воспринимаемые события и ситуации. Ученый считал, что нет принципиальной разницы в процессах, обеспечивающих в мозгу реальные события, их последствия или воспоминания о них. Это предвидение великого русского физиолога блестяще оправдалось в информационно-компьютерную эпоху. Действительно, видимое и слышимое вызывают в мозгу человека ассоциации с реальным участием индивида в этих процессах. В названном феномене заключена сила и одновременно коварство экранных технологий постижения и проектирования действительности. Социальные сети могут служить источником полновесного психического стресса для пользователя, особенно не искушенного в плане осмысленного жизненного опыта. Например, *игнор* в *Facebook* воспринимается психикой — особенно неокрепшей, ослабленной или генетически неустойчивой — так же, как в факте житейского невнимания и избегания другими людьми этого человека.

Оторванная от действительности «вторая реальность» социальных сетей не просто обманывает зрение, но часто полностью сбивает моральные ориентиры и в целом — реальную картину мира в сознании неадекватного пользователя. Многие авторы констатируют, что, чем больше времени молодые люди проводили в социальных сетях, тем хуже было их настроение и отношение к своей жизни, закономерно приводящие к депрессии и тревоге за свое «незавидное» будущее. Обычно они не учитывают того, что люди выкладывают в Сеть только те фотографии и новости о себе, которые выставляют их в выгодном свете, включая частые случаи обмана и сознательного или бессознательного введения киберпублики в заблуждение. Зависть и обида на себе, такого обыкновенного и незадачливого в сравнении с образами «героев» виртуального мира, пагубно действуют на психику зрителей такого рода *интернет-сериалов*.

Одним из негативных эффектов глобальной компьютерной сети, отмечают озабоченные психиатры, психологи, педагоги и криминалисты, является широкое распространение различной информации сомнительного содержания. Следует отметить, что существуют информационные воздействия, прямо угрожающее психическому или физическому здоровью человека. Довольно часто они формируют морально-психологическую атмосферу в обществе, питают криминальную среду и способствуют росту и обострению психических заболеваний. Самыми уязвимыми и незащищенными оказываются дети и подростки, так как они не видят угрозы, которую таит в себе Всемирная паутина. По опубликованным данным, 9 из 10 пользователей в возрасте от 8 до 15 лет сталкивались в Сети с порнографией; около 17 процентов регулярно заглядывают на запретные ресурсы; 5,5 процента готовы претворить в реальной жизни то, что увидели там. Это чревато опасностью попадания в криминогенную среду или в изуверские секты. Ребенок или подросток может случайно зайти на сайт, где ему в красках распишут, насколько приятны наркотики, какие чудеса творит с организмом алкоголь или как в домашних условиях из подручных средств изготовить настоящую взрывчатку. Таким образом, игры с Интернетом и в Интернет не так безобидны, как это может показаться неискушенному сознанию¹⁴.

Золотая рыбки в прозрачном аквариуме

С появлением Интернета в наиболее благополучных странах Запада был отмечен феномен своего рода «бегства от будущего», навязчивое стремление части интеллектуалов спрятать голову в песок привычного прошлого. Цель была простая: сохранить, даже ценой социальной мумификации, свою индивидуальность и роскошь непосредственного человеческого общения. Делалось это в пик во многом деперсонифицированному компьютерному «раю» и лавине искусственных контактов по Интернету, угрожающей смести реальную неповторимость личности. Рядом с фантастикой, компьютерной графикой и сюжетами звездных войн вновь обретают популярность исторические хроники и мемуары, сохраняется и идеализируется память о былом. Становятся модными туристические экскурсии в прошлое. Неожиданно выявилось скромное обаяние палеолита. Распространенной психологической отдушиной становятся «санатории», имитирующие естественную жизнь первобытной общины без денег и налогов, без нескончаемой гонки за прибылью, без комфорта и информационно-интернетовского натиска современной цивилизации.

И действительно, «независимый» Интернет открывает властным структурам и банкам возможность, изоциренно манипулируя психологически тонко подобранной и красочно оформленной информацией, мощно влиять на сознание людей и тем самым на эволюцию общества в заданном направлении, вплоть до массового нейролингвистического программирования населения. Человек ощущает себя социально беззащитным перед

¹⁴ См. Андреев И. Л., Назарова Л. Н. Детская психика: издержки адаптации и иллюзорные искушения // Психическое здоровье. 2013. № 8.

властными структурами и криминалитетом, своего рода золотой рыбкой в прозрачном аквариуме личной жизни, которая перестает быть тайной. Поэтому он охотно уходит в сферу иллюзорно-виртуальной, заманчивой, притягательной псевдожизни, где он сам себе хозяин. Так что чрезмерная тяга к компьютеру не просто вредит зрению и шейным позвонкам, но серьезно влияет на психику, провоцируя акцент на виртуальное общение в ущерб реальному, опасную игровую зависимость, свободную от морали агрессивности.

Вместе с тем не следует недооценивать и противоположную тенденцию — сетевые технологии как новейшую форму социальной мобилизации, которая способна почти мгновенно и в планетарных масштабах инициировать протестные настроения и мероприятия. «Рыбки» могут сбиваться в большие косяки и создавать реальные угрозы «акулам» бизнеса и «китам» политической власти.

Виртуальная реальность и реальная виртуальность

Еще совсем недавно речь обычно шла о тенденции виртуализации жизни информационно-компьютерного социума как о процессе, во многом обусловленном коммерческой стихией целенаправленного воздействия на сознание и поведение человека. Однако сейчас, после осеннего кризиса 2008 года, отчетливо выявилась глобальная виртуализация системы мирового производства. Ее источником стало разрушительное для ключевых экологических систем планеты и опасное для здоровья людей разбухание развлекательного и финансового секторов экономики услуг, заполонивших жизненное пространство человечества симулякрами шоу и шопинга. У Платона термин «симулякр» означал нечто искусственное, создающее видимость, виртуальное подобие реальному источнику, что-то не совсем настоящее, вроде слова «эрзац» в немецком языке.

Впрочем, разрыв явления и сущности, виртуального и реального был известен задолго до появления самих этих понятий — подобно тому, как один из персонажей Мольера говорил прозой, не зная, что это такое. Во всяком случае, героиня восточных сказок красавица Шехерезада нашла оригинальный по тем временам способ селекции досаждавших ей поклонников путем их ненавязчивого тестирования на интеллект. Потерявшие от любви голову молодые люди обычно лишались ее реально, ныряя в опасный омут за золотым кувшином, спрятанным в ветвях прибрежного дерева.

В близком смысле изощренную подмену реальной сущности предмета искусно навязанным представлением о нем филигранно использовал в своих финансовых аферах Дж. Сорос. Сейчас это стало общим местом агрессивной вездесущей рекламы, заполонившей все средства массовой информации и уличные перформансы. Ведь каждая вещь, услуга, интеллектуальный либо эмоциональный продукт имеет две ипостаси: полезную потребительскую сущность и сформировавшееся в сознании, не всегда адекватное представление о ней (виртуальный образ)¹⁵.

¹⁵ Подробнее см. **Андреев И. Л.** Перегнать не догоняя // Свободная Мысль. 2013. № 1. С. 131.

Относительно развлекательного сегмента мировой экономики правомерно «говорить о *как бы* удовлетворении духовных потребностей и об удовлетворении *как бы* духовных потребностей» общества¹⁶. Обожествляемый либералами рынок, который якобы все устроит сам, жестоко травмирует сознание доверчивых людей уродствами коммерческого шоу-бизнеса как симулякра культуры и фрагментами клипового мышления, заменяющего системные знания хаотичной информацией. Картину психической травматизации человечества дополняют финансовые симулякры. Они всячески превозносят престижное потребление в качестве эталона жизненного успеха, что выражается в насаждении с помощью электронных средств манипуляции сознанием населения гипертрофированного *шопинга*. Однако, пополняя кошельки и банковские счета сильных мира сего, эти симулякры не только не способствуют развитию личности, но, напротив, корежат и разрушают психику. Причем как жертв навязанного потребления, так и тех, кто строит на их иллюзиях и надеждах пирамиды своих миллиардов. Немалую роль в зомбировании сознания масс вносит и Интернет — институт, до сих пор находящийся вне сферы международного контроля в лице Организации Объединенных Наций.

Впрочем, было бы несправедливо все психические проблемы наших дней адресовать информационно-компьютерным технологиям и неадекватному обращению с ними. Среди модных сегодня концепций «болезней цивилизации» и специфики адаптации к бурно меняющейся среде обитания особое место занимает теория *урбанизационной травмы*. Она объясняет изменение «психического скелета» современного человека (Нобелевский лауреат Конрад Лоренц употреблял понятие «этологический скелет» применительно к животному миру) влиянием на организм самих условий жизни в мегаполисе, которые характеризуют ускоренный ритм жизни, мощные информационные потоки, атмосферное, электронное и шумовое загрязнение среды обитания, сочетающееся с хронической гиподинамией. Плюс поголовное использование мониторов всех типов: от телевизоров и различных электронных табло до экранов компьютеров, от электронных читалок до панелей мобильных телефонов. Все это — вместе с электрическим освещением, противостоит естественному продлевающим светлое время суток, — искусственно увеличивает психическую нагрузку и не предвиденную эволюцией длительную активность головного мозга.

Интернет является искусственной средой избирательного функционирования сознания человека. В этом контексте он непосредственно воздействует на личность и ее эволюцию в новых условиях коммуникации, познания и общения. Бурно развиваясь и принимая массовый характер, этот психический недуг создает реальную угрозу обострения

¹⁶ См. Данилов-Данильян В. И. Природно-ресурсный сектор в структуре мирового хозяйства и причины глобального экономического кризиса // Вестник Российской академии наук. 2013. № 4. С. 296.

демографической, криминальной и социально-экономической ситуации в стране, вплоть до снижения уровня национальной безопасности государства. В эпоху глобального перехода к новой цивилизации очень важно не растерять интеллектуальный и психический потенциал, накопленный миллионами лет биологической эволюции и тысячелетиями истории человечества. Он очень понадобится в условиях масштабности и слабой предсказуемости грядущих перемен в современном социально противоречивом и психически турбулентном мире. ◆