

Глобальные экономические интересы и СМИ

Наталья Ефимовна Маркова, эксперт Совета по социальной стратегии при председателе СФ РФ, директор центра коммуникативных исследований, старший научный сотрудник Института социально-экономических проблем народонаселения РАН

1. Никотинизация, алкоголизация, наркотизация

Было бы непростительной наивностью думать, что СМИ свободны в выборе информации. В деятельности СМИ всегда присутствует экономическая составляющая, определяющая их идеологию.

Рассмотрим влияние СМИ на социально-экономическую сферу: потребности, спрос и потребление, здоровье населения, демографию, как проводников глобальных экономических интересов.

Обратимся к статистическому ежегоднику за 2007 год «Экономика Москвы в 1992–2006 гг.». Официальные цифры отражают беспрецедентную экспансию алкогольной и табачной продукции транснациональных корпораций на российский рынок в течение последних пятнадцати лет с 1992 по 2007 г.г. Вторжение сопровождалось массовой рекламой и пропагандой алкоголя, табака, наркотиков по всем информационным каналам — от телевидения, художественного кинематографа, театра, текстов песен рок-групп до журналов, газет, предметов бытовой сферы с изображением рекламируемого товара.

Потребление этих товаров не отвечало реальным нуждам населения и постоянно стимулировалось при помощи агрессивного маркетинга и пропаганды соответствующего образа жизни как в художественных произведениях (кинематограф, литература, театр), так и в СМИ. Образы алкогольной, табачной продукции и наркотиков позиционировались в сознании покупателей как престижные товары, соединялись с сильной половой стимуляцией. Благодаря рекламным манипуляциям в сферу потребления вовлекались женщины, молодёжь, подростки и дети, в среде которых стали проявляться соответствующие образцы поведения: курение, алкоголизм, наркотизм.

За 15 лет — с 1992 по 2007 г. — производство пива выросло в 2,3 раза, с 30,7 млн.дкл. до 71,2; производство коньяка — в 2 раза. Официально, производство водки и ликёроводочных изделий осталось, приблизительно, на прежнем уровне. Однако дешёвая, никем не учтённая и ядовитая контрафактная продукция заполняла рынок. В результате с 1992 г. расходы потребителей на алкогольную продукцию выросли почти в 2 раза, пропорционально росту потребления алкоголя.

Одновременно с ростом продаж с 1992 г. увеличивается смертность от причин, связанных с употреблением спиртных напитков: случайные отравления, хронический алкоголизм, алкогольный цирроз печени и т.д. К 2007 г. среди населения трудоспособного возраста она возросла в 5 раз.

Обращает на себя внимание растущая с 1992 г. смертность среди мужчин трудоспособного возраста. Она больше женской смертности в 3 раза и уменьшается только за возрастным порогом 74–79 лет. Явление сверхсмертности мужчин происходит вследствие манипулятивно навязанного производителем потребления ядовитых веществ: алкоголя, никотина, наркотиков.

С 1992 по 2006 г.г. производство папирос и сигарет возросло в 3,6 раза (с 26, 4 млрд. шт. до 95,7 в 2006 г.); как мы понимаем, в той же пропорции был простимулирован и спрос на табачную продукцию. В настоящее время более 50% населения страны являются курильщиками, 65% из них — мужчины. С последствиями потребления табака и спиртных напитков связано 87,5% общей смертности в России и самый большой в мире разрыв ожидаемой продолжительности жизни у мужчин и женщин, составляющий 13 лет (по данным Минздравсоцразвития РФ).

Отдельной строкой следует сказать о беспрецедентной экспансии наркотиков на российский рынок, сопровождавшейся прокла-

дыванием через территорию России мировых наркотрафиков и за десятилетие превратившей страну не только в потребителя, но и в производителя (!) наркотических веществ.

В настоящее время каждый четвёртый-пятый подросток является потребителем наркотиков. По данным Министерства обороны 70% призывников имеют опыт употребления наркотиков. Наркотики распространяются в высших учебных заведениях и местах досуга, где наркотизация и алкоголизация молодёжи приобрели почти тотальный характер. Латентная реклама наркотиков постоянно присутствует в СМИ. В 2006 г. от потребления наркотических средств погибло 100 000 человек (данные ФСКН РФ).

В силу несовершенства законодательства, становясь проводниками глобальных экономических интересов финансовых корпораций, СМИ оказывают разрушительное действие на все сферы социума: культуру, здоровье, демографию. Ежегодная убыль населения в России достигает 800 000 в год. Существенную ядовитую лепту сюда вносят алкоголизм, наркомания и табакокурение.

2. Сексуальная революция и репродукция

Другая область влияния СМИ на социальные процессы связана с последствиями, вызванными изменениями в Конституции РФ 1992 г., провозгласившей свободу слова и отмену цензуры, которые повлекли за собой массовое распространение порнографии, фактическую легализацию проституции, изменение психологических установок и моделей поведения. Эта линия проводилась, фактически, частными СМИ.

За короткое время половая сфера утратила репродуктивное значение и стала восприниматься как средство отдыха и развлечений. С 90-х годов происходило неуклонное снижение числа официальных браков, одновременно увеличивалось количество разводов.

Активно распространяемая в России западная постиндустриальная гендерная модель (незарегистрированный брак, один ребёнок или отсутствие детей), как и всякая гендерная модель, имеет под собой экономическое обоснование. Западные государства, озабоченные излишней плотностью населения, поддерживают подобное «семейное» устройство, позволяющее регулировать численность населения.

С начала 60-х годов в США и большинстве стран Запада институт семьи подвергся глубоким изменениям. За короткое время гомосексуализм обрёл права нормы, а порнография получила статус искусства. Сексуализация пронизала все сферы культуры. Особенно способствовали этому СМИ, литература и кинематограф.

Именно благодаря сексуальной революции при небольшом увеличении продолжительности жизни рождаемость стала резко сокращаться, достигнув в странах Европы и США к началу XXI века нулевого прироста. Уменьшился средний размер семьи. Количество разводов значительно увеличилось. Следование установкам на ранний половой дебют, добрачную половую жизнь и «гражданский» брак привело к многочисленным внебрачным связям, росту заболеваний, передающихся половым путём, — а в дальнейшем к рождению одного ребёнка или отсутствию детей.

С начала 90-х годов в России происходят сходные процессы. Исследования информационных потоков говорят о прямом влиянии на поведение молодых людей идеологии западной сексуальной революции, транслируемой современным кинематографом и СМИ. Прежние социальные нормы изменились в сторону расширения свободы сексуальных отклонений.

Как и в странах Запада, переживших сексуальную революцию в 60-е годы XX столетия, в России рост сожительства привёл к сокращению рождаемости, резкому уменьшению прироста населения. В Москве на каждую тысячу зарегистрированных браков в 2006 г. приходился 571 развод. В 2001 году доля детей, рождённых москвичками, не состоявшими в зарегистрированном браке, по сравнению с 1990 г. выросла в 2 раза и продолжает оставаться на прежнем уровне (около четверти всех рождений).

Несмотря на «бум» рождаемости, коэффициент рождаемости в Москве остаётся крайне низким, ниже, чем в целом по России, и не обеспечивает простого воспроизводства населения.

Одновременно с разрушением брачно-семейной сферы и ростом сожительства происходил рост абортот и подъём заболеваемости болезнями, передаваемыми преимущественно половым путём: сифилисом, гонореей, оказывающими существенное влияние на состояние репродуктивной системы женщин, здоровье и выживаемость младенцев.

После резкого подъёма заболеваемости сифилисом в 1995–1997 годах, (в 1996 г. — 226,9 на 100 000 населения) вызванного изменениями в социальной жизни, в 2006 г. статистические данные по Москве показывают существенное снижение регистрации заболеваний половой сферы (в 5 раз) и числа аборт (в 3 раза). Департамент здравоохранения Москвы связывает это с активной медицинской информационно-просветительской работой окружных Центров планирования семьи и репродукции.

Однако другие данные показывают недостаточную информированность статистических служб. О продолжающейся латентной заболеваемости ЗППП* в Москве говорит статистика осложнений беременности, родов и послеродового периода, которые выросли по сравнению с 2000 г. в 1,5 раза. Продолжают расти хронические формы заболеваний, показатели злокачественной заболеваемости половой сферы (56% в структуре общей заболеваемости злокачественными образованиями женщин).

Велика вероятность того, что в целях ухода от налогов частнопрактикующие врачи не предоставляют сведения об осуществляемых операциях. Кроме того, современная фармацевтика позволяет заниматься самолечением и приобрести медикаменты, провозирующие выкидыш.

Таким образом, как проводники идеологии сексуальной революции, СМИ оказали существенное влияние на демографическую ситуацию в целом и состояние репродуктивного здоровья в частности.

3. Интернет и компьютеры

Ещё одна важная информационная сфера, законодательно не регулируемая, но имеющая сегодня колоссальное влияние, технологически новое средство коммуникации — Интернет-сеть. В мае 2008 г. глава Microsoft Стив Балмер на встрече с вице-премьером Сергеем Ивановым заявил, что в течение ближайших двух лет Россия займёт третье место в мире по числу персональных компьютеров. Это, по мнению Балмера, станет заслугой, в том числе, и правительства России, которое поощряет развитие информационных технологий.

По данным Министерства связи и массовых коммуникаций число владельцев компьютеров превышает 26 млн. чел. В рамках целе-

вой программы «Электронная Россия», в 2007 г. к Интернету были подключены 52 940 школ. Министр образования и науки РФ А. Фурсенко считает важнейшей задачей «обучать людей использовать знания, достижения того, что получено в мире». Однако ситуация с информацией Интернет-сети далеко не так однозначна. Новое измерение наполнено бесчисленным множеством отражений реальности. Сюда сливаются «сточные воды» информации со всего мира. Знакомые нам экономические течения воссоздают всё те же идеологические установки и поведенческие паттерны.

По сообщениям ФСКН РФ, во всемирной сети Интернет действует более 700 сайтов, пропагандирующих наркотики и содержащих информацию о методах их изготовления (Интерфакс, Москва. 22.03.05). В настоящее время здесь поддерживается от 100 до 150 русскоязычных сайтов, пропагандирующих идеи терроризма и экстремизма. Многие сайты базируются на серверах зарубежных стран и правоохранительные органы РФ регулярно сообщают об этом международным партнёрам. Однако ни на один запрос положительного ответа в МВД РФ не получили.

Интернет содержит сотни сайтов, пропагандирующих деструктивные молодёжные субкультуры, прямо или косвенно легитимирующие наркопотребление, преступные действия, деструктивное поведение, пропаганду порнографии, проституции, педофилии, сексуальных извращений и т.д. Таким образом, информация, содержащаяся в Интернет-сети, представляет особую опасность для детей и подростков.

В феврале 2007 г. в Европе по инициативе Еврокомиссии прошёл четвёртый День безопасного Интернета. Его цель — разъяснение угроз, которые несёт Всемирная паутина, в первую очередь, подрастающему поколению. Исследования показали, что 90% детей сталкивались в сети с порнографией, ещё 65% искали её целенаправленно.

Интернет стал подлинным двигателем сексуальной революции в Китае. Число пользователей здесь превышает 100 млн. Молодёжь ищет в Интернете всё, от информации о сексе до порнографии, которая в Китае запрещена. В этом году миллионы людей обрушили провайде-ра, стремясь получить доступ к блогу, где можно послу-

* ЗППП — заболевания, передающиеся половым путём.

шать, как 27-летняя журналистка занимается любовью. Исследования показывают резкий рост заболеваемости сифилисом, возвращение эпидемии, с которой Китай практически покончил в 1960–70-х годах. Количество незамужних молодых женщин, делающих аборт, и число сожительства резко выросло.

Интернет спровоцировал «новую сексуальную революцию» и в Канаде. 87% из 2 484 опрошенных студентов 150 колледжей и университетов по всей Канаде сообщили, что занимались «виртуальным сексом» с помощью диалоговых программ, веб-камер или телефона. Большинство канадских студентов в возрасте от 18 до 32 лет научились обращаться с компьютером ещё в детстве и продолжают жить в окружении медиатехнологий. Сексуальная жизнь переведена в компьютерную реальность.

Таким образом, Интернет многократно усиливает действие информации, превратившись в глобальную силу социального управления, позволяющую изменять краевые социальные структуры национальных государств, без участия правительств этих государств, в силу, не имеющую границ.

Не менее опасный аспект виртуальной реальности — это компьютерные игры. В России 8 миллионов 628 тысяч опрошенных (51%) на вопрос о целях использования компьютера ответили «компьютерные игры». 2 миллиона 918 тысяч из них — молодёжь в возрасте от 10 до 18 лет.

Поддавшись рекламе о благотворном влиянии компьютера на интеллект ребёнка, мы получили поколение компьютерно-зависимых подростков. Каждый четвёртый пользователь проводит за компьютером более 20 часов в неделю, между тем как по данным Американской ассоциации психиатров игра за компьютером более двух часов в день признана компьютерной зависимостью.

За один день игрок может просидеть за компьютером от 5 до 18 часов. Продолжительность времени, отведённого игре, составляет от 20 до 50 часов в неделю, что превосходит время, необходимое для работы, при полноценном восьмичасовом рабочем дне! Более 700 тысяч молодых людей в стране поражены компьютерной зависимостью. Подросток не в состоянии прервать работу или игру, его поведение становится неконтролируемым. Он начинает пренебрегать обя-

занностями, делами, учёбой, сном, здоровьем и гигиеной в пользу времени, проведённого за компьютером. Все мыслительные и волевые усилия зависимого игрока направлены на обустройство компьютера, различные манипуляции и действия с ним.

Малоподвижный образ жизни за монитором ведёт к заболеваниям, связанным с позвоночником (остеохондроз), желудком (гастрит), органами дыхания, ухудшением зрения, туннельным синдромом (защемление нерва в запястном канале). Влияние электромагнитного излучения, недостаточная ионизация воздуха — к снижению иммунитета, головным болям, усталости, бессоннице. Зависимый может испытывать стресс, депрессию и другие нервные расстройства. Это приводит к невозможности продолжать учёбу (уроки забрасываются), к конфликтам на работе (прогулы). Наступает вялость, ухудшение памяти и способности к обучению. Общение с людьми сокращается до минимума. Социализация молодого человека прерывается, что грозит невозможностью выполнения гражданских и социальных функций (служба в армии, создание семьи).

По данным нейрофизиологов, компьютер не только не способствует развитию интеллекта, но, напротив, уменьшает когнитивную активность мозга. У заядлых игроков снижаются бета-ритмы, обозначающие активность лобных долей мозга. Во время видеоигры у человека работают только нервные сети, состоящие из двигательных нейронов и нейронов зрительных анализаторов, процесс мышления при этом тормозится, а спад активности в предлобной доле мозга становится хроническим.

22% малолетних преступников, совершивших тяжкие преступления, играли в жестокие видеоигры. Не буду приводить описания преступлений, совершённых подростками под воздействием компьютерных игр, известных из прессы. Приведу данные из личной полученной информации от родителей:

- в Москве рядом с известным техническим университетом работает компьютерный клуб. В разгар сессии половина студентов 3-го курса не может оторваться от игры и полностью заваливает экзамены;
- в Петербургском компьютерном клубе у подростка, несколько суток просидевшего за игрой, закончились деньги. Не долго думая, он вышел к метро и ограбил прохожего.

КОНТЕКСТЫ ТЕХНОЛОГИЗАЦИИ

Именно это действие, поощряемое в игре, он проделывал много раз. В результате — колония для малолетних преступников и через несколько лет — гибель от наркотиков;

- двадцатилетний студент из Воронежа приехал на каникулы в Москву, где был убит двадцатидвухлетним знакомым из компьютерного клуба, идентифицировавшим себя с персонажем-колдуном, совершавшим безнаказанные убийства в онлайн-игре. Абсолютно никаких мотивов для совершения преступления у убийцы не было.

Несмотря на то, что возникновение зависимости приписывают желанию подростка уйти от действительности, компенсации подросткового комплекса неполноценности, в самой игре существуют причины, способствующие возникновению привыкания.

Анализ содержания компьютерных игр обнаруживает психологические бихевиористские схемы, стимулирующие работу рефлексов и обуславливающие игру положительным подкреплением. Благодаря действию этих схем и возникает зависимость. В так называемых стрелялках, (3D Action) появление врага — стимул, вызывающий чувство страха. Всплеск адреналина подсаживает ответную реакцию — виртуальное убийство, устранение угрозы смерти. В компьютерных играх используются механизмы психофизиологического воздействия: стимуляция рефлексов, обуславливание мысленного «виртуального» поведения положительными и отрицательными стимулами.

Мультимедийные игры — важное звено новой идеологии. Вместо социально одобренных способов достижения целей, игра предлагает действия, противоречащие закону и морали. Всё, на что культура накладывает запрет, здесь разрешается. Смысл подавляющего числа игр — убийство. Лги, предавай, прелюбодействуй, сотвори кумира, укради, — таковы ценностные установки распространяемой идеологии.

Игрок, включённый в игру, проделывает то, что в реальной жизни наказуется, как преступление. Он учится действовать от имени сомнительного героя. Ему навязывается образ разрушителя или полового гиганта, он мысленно тренируется в разбое, воровстве, грабежах и насилии. Его действия не только не наказываются, но, напротив, вознаграждаются, что, согласно теории социального научения*, является главным фак-

тором для усвоения модели поведения. В виртуальном мире познаётся логика и важные подробности преступного действия. Закрепляя нужное поведение, на рефлексы воздействуют положительные стимулы, разнообразно представленные в мультимедийном пространстве. Работает проверенная аксиома: поведение определяет установки, установки — поведение.

Фигура героя — ключевая для понимания идеологической конструкции и глубинного смысла любой культуры. Именно герой задаёт моральный тон в обществе. Действия героев подражают. Это — своеобразные социальные отливочные формы. Их облик, манеры, психический склад перенимают целые поколения. Идентифицируя себя с героем, игрок преступает закон, угоняет машины, совершает убийства, налаживает связи с различными преступными группировками, выполняет их поручения.

Так, например, главный герой одной из игр серии GTA (Grand Theft Auto, «Великий автомобильный угон») должен стать главарём банды и утвердиться в этой роли. Персональный счётчик убийств зашкаливает здесь за несколько тысяч, преступления проигрываются во всех подробностях, постоянно присутствуют мат, насилие, жестокость. В одной из игр герой строит собственную империю наркоторговли и продаёт наркотики. В следующей модификации он принимает наркотики уже для собственной стимуляции...

Психолог Д. Гроссман (США) пишет, что механизм воздействия электронных игр схож с боевой подготовкой, во время которой солдаты учатся преодолевать врождённый барьер перед совершением убийства. Насилие в игре прививает детям «вкус и навык к убийству». Когда ребёнок, играя, убивает, он испытывает те же ощущения и такое же воздействие на психику, как солдат или офицер полиции в боевых условиях.

Множество научных исследований подтверждают, что компьютерные игры являются одной из причин преступного поведения подростков. Подавляющая часть выпускаемых игр (85%) содержит насилие, преступления, убийства. Другая часть идеологии, культивирующейся в играх — ценностные установки половой сферы, определяющие демографическую ситуацию в обществе.

* Bandura, 1977.

Исследования показывают, что в компьютерных играх:

А) моделируются деструктивные способы удовлетворения половой потребности (игры, содержанием которых является порнография; например, секс с проституткой на заднем сиденье автомобиля);

Б) происходит культивация деструктивных моделей гендерного поведения: враждебность, насилие героя по отношению к персонажам женского пола; физическая угроза, жестокость, агрессия по отношению к герою со стороны женских персонажей. Сознание подростка тренируется убивать половое чувство, как смертельную угрозу, выстраивая будущую модель поведения.

Опасность со стороны СМИ, как проводников разрушительной идеологии, осознана во многих странах мира. Так, в 2001 г. Китайское правительство объявило о мерах по ужесточению государственной Интернет-цензуры и контролю над местами общественного доступа в сеть. На три месяца было приостановлено открытие новых Интернет-кафе. Законом предусмотрено девять категорий «незаконного поведения в Интернете». Среди них — «угроза государственной безопасности», «угроза интересам Китая и гордости государства», а также порнография и азартные игры в Интернете. В результате рейдов полиции в Шанхае было закрыто 500 компьютерных клубов и свыше 100 Интернет-кафе. В Гуанчжоу было закрыто 1,5 тыс. салонов видеоигр.

В 2002 г. немецкое правительство выступило с инициативой создания списка компьютерных игр, запрещённых для продажи на территории страны. В интервью Reuters член кабинета министров Германии Кристин Бергман заявила, что правительство решилось пойти на этот шаг после недавней трагедии в Эрфурте, где 19-летний подросток, находясь под впечатлением от компьютерных игр, застрелил 16 человек. Эти события заставили оппозиционеров консерваторов выступить также и с идеей запрета и продажи видеофильмов и книг, пропагандирующих жестокость и насилие.

В 2002 г. в Греции вступил в силу закон, запрещающий электронные игры всех видов. По замыслу греческого правительства, этот закон должен положить конец индустрии азартных игр в Интернете и на игровых автоматах, которые в последнее время приобрели слишком большой размах в стране. В Са-

лониках арестованы двое владельцев Интернет-кафе, в которых были установлены компьютеры с играми. Греческое посольство в Лондоне уже предупредило англичан, чтобы те не вводили в Грецию «незаконные устройства», т.е. портативные игровые приставки и т.п. Использование электрических, электромеханических и электронных игр в гостиницах, кафе, в холлах учреждений, а также в любых других общественных местах и частных владениях — запрещено. Нарушение закона карается штрафом от 5000 до 75000 евро и тюремным заключением от месяца до года.

На региональном и местном уровнях меры принимаются и в России.

Губернатор Белгородской области Евгений Савченко издал постановление о борьбе с пропагандой насилия. В документе запрещается «распространение любых видов продукции, пропагандирующей насилие, агрессию и антиобщественное поведение». Теперь в репертуаре местных компьютерных салонов не должно быть военизированных и так называемых аркадных игр. Ответственным за выработку мер назначено управление по делам молодёжи администрации (из сообщений «Известий» 16.08.02).

Социально-экономический анализ, основанный на официальных статистических данных, показывает, что рост преступности, массовая алкоголизация и наркотизация населения, изменение репродуктивного поведения, демографический коллапс вызваны, в первую очередь, необоснованным уходом государства из сферы социального управления в СМИ и регулирования рынка потенциально-опасных товаров; отсутствием жёсткой государственной алкогольной, антитабачной и антинаркотической политики, законодательным попустительством агрессивного манипулятивного рекламирования наркотиков, порнографической продукции, алкогольных напитков, табачных изделий.

В целях безопасности общества регулирование сферы социального управления в СМИ должно быть возвращено в государственное русло. Десятилетия бесцензурной «свободы» насаждали идеологию, отвечающую глобальным интересам транснациональных корпораций, и произвели катастрофические разрушения в социально-экономической сфере страны. □