

О СРЕДСТВАХ МАССОВОЙ дезинформации

Наталья Маркова,

*директор Центра коммуникативных исследований,
старший научный сотрудник Института социально-экономических проблем
населения РАН*

Официальные цифры отражают беспрецедентную экспансию алкогольной и табачной продукции транснациональных корпораций на российский рынок в течение последних пятнадцати лет. Вторжение сопровождалось массовой рекламой и пропагандой алкоголя, табака по всем информационным каналам — от телевидения, кинематографа, театра, текстов песен рок-групп — до журналов, газет, предметов бытовой сферы с изображением рекламируемого товара. Потребление этих товаров не отвечало реальным нуждам людей и постоянно стимулировалось при помощи агрессивного маркетинга и пропаганды соответствующего образа жизни. Образы алкогольной и табачной продукции 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, а затем и наркотическая зависимость.

За 15 лет, с 1992 по 2007 гг., производство пива выросло в 2,3 раза, производство коньяка — в 2 раза. Официально производство водки и ликёро-водочных изделий осталось приблизительно на прежнем уровне. Однако дешёвая, никем не учтённая и ядовитая контрафактная продукция заполняла рынок.

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 смертей стало больше в 5 раз.

Обращает на себя внимание растущая с 1992 г. смертность и среди

мужчин трудоспособного возраста. Она больше женской в 3 раза и уменьшается только за возрастным порогом 74–79 лет. Это происходит вследствие манипулятивно навязываемого потребления ядовитых веществ.

С 1992 по 2006 г. производство сигарет возросло в 3,6 раза (как мы понимаем, в той же пропорции был стимулирован и спрос на табачную продукцию). В настоящее время более 50% населения страны — это курильщики. 65% из них — мужчины. С последствиями потребления табака и спиртных напитков связаны 87,5% общей смертности в России и самый большой в мире разрыв ожидаемой продолжительности жизни у мужчин и женщин, составляющий 13 лет. А наркомания?

Сегодня каждый четвёртый-пятый подросток употребляет наркотики. По данным Министерства обороны, 70% призывников имеют опыт употребления наркотиков. Наркотики распространяются в высших учебных заведениях и местах досуга, где наркотизация и алкоголизация молодёжи приобрела почти тотальный характер. Латентная (скрытая) реклама наркотиков постоянно присутствует в СМИ.

Становясь проводниками глобальных экономических интересов финансовых корпораций, СМИ оказывают разрушительное действие на культуру, здоровье, демографию. Ежегодная убыль населения в России достигает 800 тысяч в год. Существенную лепту сюда вносят алкоголизм, наркомания и табакокурение.

Другая область влияния СМИ на социальные процессы связана с последствиями изменений в Конституции РФ 1992 г., когда была закреплена свобода слова и отмена цензуры, а это повлекло массовое распространение порнографии, фактическую легализацию проституции, изменение психологических установок и моделей поведения.

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), имеет под собой экономическое обоснование. Западные государства, озабоченные излишней плотностью населения, поддерживают подобное «семейное» устройство, позволяющее регулировать численность населения. С начала 60-х годов XX века в США и большинстве стран Запада институт семьи подвергся глубоким изменениям. За короткое время гомосексуализм обрёл права нормы, а порнография — статус искусства. Сексуализация пронизала все сферы культуры. Особенно способствовали этому СМИ, новая 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 уровня. 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 происходит подобное. Исследования информационных потоков говорят о прямом влиянии идеологии западной сексуальной революции на поведение молодых. Прежние социальные нормы изменились в сторону расширения свободы сексуальных отношений.

Как и в странах Запада, переживших сексуальную революцию в 60-е годы XX столетия, в России это привело к сокращению рождаемости, к резкому уменьшению прироста населения. В Москве на каждую тысячу зарегистрированных в 2006 г. браков приходился 571 развод.

Одновременно с разрушением брачно-семейной сферы и ростом сожителств происходил рост числа абортотворения болезнями, передаваемыми преимущественно половым путём: сифилисом, гонореей, оказывающими резкое влияние на состояние репродуктивной системы женщин, на здоровье и выживаемость младенцев.

После резкого подъёма заболеваемости сифилисом в 1995—1997 годы, вызванного изменениями в социальной жизни, в 2006 г. статистические данные по Москве показывают существенное снижение регистрации заболеваний половой сферы (в 5 раз) и числа абортотворения (в три раза). Официальные органы Департамента здравоохранения Москвы связывают это

с активной информационно-просветительской работой окружных Центров планирования семьи и репродукции.

Но продолжают расти хронические формы заболеваний, показатели злокачественной заболеваемости половой сферы.

Велика вероятность того, что врачи-частники не предоставляют сведения об осуществляемых операциях. Кроме того, современная фармацевтика позволяет заниматься самолечением и приобрести медикаменты, провоцирующие выкидыш.

Ещё одна важная информационная сфера, законодательно не регулируемая, но имеющая сегодня колоссальное влияние на молодёжь — 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. Информатизация — несомненный прогресс, только где гарантия, что порносайты интернета сменятся рекламой монастырей?

По данным Министерства информационных технологий и связи, число владельцев компьютеров сегодня превышает 26 млн. чел. В рамках целевой программы «Электронная Россия» в 2007 г. к Интернету были подключены 52940 школ. Министр образования и науки РФ А. Фурсенко считает 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 экономические течения воссоздают всё те же идеологические установки и поведенческие образцы.

По сообщениям ФСКН РФ, во всемирной сети Интернет действует более 700 сайтов,

пропагандирующих наркотики и содержащих информацию о методах их изготовления. В настоящее время здесь поддерживается от 100 до 150 русскоязычных сайтов, пропагандирующих идеи терроризма и экстремизма.

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

Интернет стал подлинным «двигателем» сексуальной революции в Китае. Число пользователей здесь превышает 100 миллионов. Молодёжь ищет в Интернете всё: от информации о сексе — до порнографии, которая в Китае запрещена. Исследования показывают резкий рост заболеваемости сифилисом, возвращение эпидемии, с которой Китай практически покончил в 1960–70-е годы. Количество незамужних молодых женщин, делающих аборт, и число сожительства резко выросло.

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

Интернет многократно усиливает действие информации, превратившись в глобальную силу социального зомбирования, позволяющую изменять социальные структуры государств, без участия правительств этих государств, в силу, не имеющую пределов.

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

Поддавшись информации о благотворном влиянии компьютера на интеллект ребёнка, мы получили поколение компьютеро-зависимых подростков. Каждый четвёртый пользователь проводит за монитором более 20 часов в неделю, между тем игра за компьютером более 2 часов в день признана компьютерной зависимостью.

За один день игрок может просидеть за компьютером 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 обязанностями, делами, учением, сном, здоровьем и гигиеной. 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, с ухудшением зрения, с «туннельным синдромом» (защемлением 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 учение (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, а это грозит невозможностью выполнять гражданские и социальные 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 зрительных анализаторов, процесс мышления при этом тормозится, а спад активности в предлобной доле мозга становится хроническим.

22% подростков, совершивших тяжкие преступления, играли в жестокие видеоигры. Приведу сообщений 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 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. Именно это действие, поощряемое в игре, он проделывал много раз. В результате — колония для малолетних преступников, а через несколько лет — смерть от наркотиков;

...двадцатилетний студент из Воронежа приехал на каникулы в Москву, где был убит двадцатидвухлетним знакомым из компьютерного клуба, который идентифицировал 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 уйти от действительности, видя в игре компенсацию подросткового комплекса неполноценности, существуют причины, способствующие привыканию.

В так называемых «стрелялках» появление врага — стимул, вызывающий чувство страха. Всплеск адреналина подсказывает ответную реакцию — виртуальное

убийство, устранение угрозы смерти. В компьютерных играх используются механизмы психофизиологического воздействия.

Мультимедийные игры — важное звено новой идеологии. Игра предлагает действия, противоречащие закону и морали. Всё, на что культура накладывает запрет, здесь разрешается. Смысл подавляющего числа игр — убийство.

Игрок проделывает на мониторе то, что в реальной жизни наказывается, как преступление. Он учится действовать от имени некоего героя. Ему навязывается образ разрушителя или полового гиганта, он мысленно тренируется в разбое, воровстве, грабежах и насилии. Его действия вознаграждаются, что, согласно теории социального научения, является главным фактором при усвоении модели поведения.

В виртуальном мире познаётся логика и важные подробности преступного действия. Закрепляя нужное поведение, на рефлексы воздействуют стимулы, разнообразно представленные в мультимедийном пространстве. Работает проверенная аксиома: поведение определяет установки, установки — поведение. Так, разрушая поведение, игра в убийцу разрушает конструктивные установки, парализует личность.

Фигура героя — ключевая для понимания идеологической конструкции и глубинного смысла любой культуры. Именно герой задаёт моральный тон в обществе. Идентифицируя себя с героем, игрок преступает закон: угоняет машины, совершает убийства, налаживает связи с различными преступными группировками, выполняет их поручения.

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 в боевых условиях.

Исследования показывают, что в компьютерных играх моделируются деструктивные способы удовлетворения половой потребности (игры, содержанием которых является порнография; например, секс с проституткой на заднем сиденье автомобиля). В них культивируется враждебность, насилие героя по отношению к персонажам женского пола; физическая угроза, жестокость, агрессия по отношению к герою со стороны женских персонажей. Сознание подростка готово убить половое чувство, как смертельную угрозу, выстраивая 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. 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. германское правительство выступило с инициативой создания списка компьютерных игр, запрещённых для продажи на территории страны. 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 и с идеей запретить продажу 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 размах в стране. 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. Документ запрещает «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.

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. Выросло поколение людей, для которых антиобщественное — единственно правильное, асоциальное — показатель высокой социализованности, а убийство — атрибут свободы. «На войне как на войне»? Или лекция о «мирном атоме» для посетителей Чернобыльской зоны? Разбираться нам. И родителям. Ведь не всё равно, будут у них внуки или 30-летнее дитя, не расстающееся со «стрелялками» и порнухой... **В.Ш**

ДСП

xxx: Мир странный. Вот люди садятся играть в MMORPG. На старте у них никакое оружие, денег нет, заклинания не знают, скилы нулевые. И ведь играют, годами. И их не волнует, что они не смогут себе пати собрать, и что в клан их не примут. Сидят и упорно прокачиваются изо дня в день. И однажды таки становятся достаточно крутыми.

xxx: Какого ж х*я в реальной жизни они ноют, что не могут найти работу и девушки у них нет? А объясняют тем, что жизнь несправедливая, а они одинокие и неопытные.

www.bash.org.ru/quote/402254

Не коротко. Грубо. ИМНО

О чём статья я не понял? О том какие нехорошие СМИ? Или о вреде табака, алкоголя, наркотиков, порнографии, компьютеров? Может быть дело в отмене цензуры?

За 6—8 лет (примерно столько лет *только я* наблюдаю подобные статьи Натальи Марковой), думаю, можно было уже перестать зарубаться на сборе неутешительной статистики и «положительных» примеров запретительных местечковых мер. А понять, что сама нарыла себе социальный заказ (как это поняли когда-то Екатеринбургские экс-бандиты, борящиеся у себя в городе и окрестностях с наркоманией) и поискать, наконец, ответы на два (непростых, не спору) вопроса:

Что делать со всем этим (т.е. с тем, что уже есть)? Эффективно. Альтернативно. И без отрыва от реальности.

Одними запретами тут не обойдешься. Хотя бы потому, что нужен ещё и контроль за их исполнением.

Небольшой пример: с середины 2008 года при управлении транспортным средством запрещён трёп по мобильному телефону без использования систем типа «свободные руки». Не работает. Хотя бы потому, что в Америке да и на Западе, сообщение других участников движения (не только водителей, заметьте) о нарушителях в дорожную полицию, считается нормой; в СССР — это стукачество...