

## ГЛОБАЛЬНЫЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ интересы и СМИ

**Наталья Маркова,**

*эксперт Совета по социальной стратегии при председателе СФ РФ,  
директор Центра коммуникативных исследований, старший  
научный сотрудник Института социально-экономических проблем  
народонаселения РАН*

### **Никотинизация, алкоголизация, наркотизация**

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

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

Официальные цифры отражают беспрецедентную экспансию алко-

гольной и табачной продукции транснациональных корпораций на российский рынок в течение последних пятнадцати лет. 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. 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, 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. 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 гг. производство папирос и сигарет возросло в 3,6 раза (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.

Отдельной строкой следует сказать о беспрецедентной экспансии наркотиков на российский рынок, сопровождавшейся прокладыванием 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 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 тысяч в год. Существенную ядовитую лепту сюда вносят алкоголизм, наркомания и табакокурение.

### **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, повлёкшими за собой 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), 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 столе-

тия, в России рост сожителств привёл к сокращению рождаемости, резко 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 (26,1) 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 сожителств происходил рост числа 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 абортот (в три раза). Официальные органы Департамента здравоохранения Москвы связывают 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<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ЗППП — заболевания, передающиеся половым путём.

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, провоцирующие выкидыш.

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

### 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.

По данным Министерства информационных технологий и связи, число владельцев компьютеров превышает 26 млн чел. В рамках целевой программы «Электронная Россия», в 2007 г. к интернету были подключены 52 940 школ. Министр образования и науки РФ 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 образцы.

По сообщениям Федеральной службы РФ по контролю за оборотом наркотиков, 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 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.

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-х годах. Количество незамужних молодых женщин, делающих аборт, и число сожительства резко выросли.

Интернет спровоцировал «новую сексуальную революцию» и в Канаде. 87% из 2484 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 краеугольные 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, 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 обязанностями, 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 позво-

ночком (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. Приведу данные из лично мной полученных 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 полностью заваливает экзамены;



- в Петербургском компьютерном клубе у подростка, несколько суток просидевшего за игрой, закончились деньги. Недолго думая, он вышел к метро и ограбил прохожего. 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» 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. 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.

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 фактором 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. 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 или офицер полиции в боевых условиях.

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. 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. 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. 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.

## ИНФОРМАЦИОННЫЙ ИММУНИТЕТ

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.

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 агрессивной манипулятивной рекламе 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. **НО**