

# ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

И.Л. Андреев, Л.Н. Назарова

## НЕЙРОПСИХИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИНТЕРНЕТА

**Аннотация.** Статья затрагивает одну из наименее исследованных сторон влияния компьютеризации на мозг, психику и сознание людей. Интернет — глобальный феномен и интеллектуально достояние всего человечества, подлинные масштабы влияния которого на всемирную историю и на психику людей трудно переоценить. Диалектическая взаимосвязь (по типу листа Мёбиуса) виртуальной реальности и реальной виртуальности объясняет нередкое смешение и подчас патологическое смещение (вплоть до замещения) реального и виртуального миров в сознании человека, попавшего в сетевую зависимость. Психиатры всего мира осознают эту сравнимую по эффекту разрушения мозга с наркологической зависимостью поистине глобальную незримую опасность «мягкой» умственной и социальной деградации сотен миллионов людей. И направляют усилия на разработку эффективных средств спасительного избавления несчастных пленников Всемирной Паутины от коварной потери своего человеческого Я.

В данной статье авторы опираются на оригинальную концепцию эволюционной классификации зеркальных нейронов коры головного мозга человека, аналогов которой пока нет в отечественной и зарубежной литературе. Это позволяет сделать предметом анализа структуру целого ряда патологических воздействий чрезмерного использования Интернета на мозг и психику пользователя.

Особое внимание уделяется исследованию в контексте зеркальных нейронов коры больших полушарий так называемого «клипового сознания», ведущего, помимо обильно исследованных в научной литературе девинантных поведенческих актов, к обычно остающейся в тени опасности до поры до времени незаметного травматизма формирующегося головного мозга и центральной нервной системы, особенно детей и подростков. К этому можно добавить, что связанные с влиянием Интернета и до сих пор изредка отмечаемые лишь на феноменологическом уровне тенденции упрощения бытовой лексики и отмирания эпистолярного жанра, пока остаются вне поля зрения представителей нейронаук, в первую очередь, психологов и психиатров. Словом, если они и изучаются, то, образно говоря, извне черепа, а не изнутри, хотя компьютерные технологии нейровизуализации процессов, протекающих в мозговой ткани, такую возможность открывают.

**Ключевые слова:** Интернет, мозг, сознание, психическое здоровье, компьютер, информация, общение, клип, образ.

### «Параллельный мир» компьютерного дисплея

Интернет является своеобразной искусственной средой избирательного функционирования сознания человека. В этом контексте он характеризуется уникальным набором психических, физиологических и социальных факторов, непосредственно воздействующих на личность и её эволюцию в новых, неизвестных прежней Истории условиях коммуникации, познания и общения. Интернет при этом для многих пользователей фактически 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. Беспорядочный

поток визио и аудиоинформации исподволь подменяет трудно доступные и требующие осознанных усилий систематизированные знания, превращаясь в некое подобие **fast-food>a — fast-thinking** — готовую «пищу» для размышлений<sup>1</sup>. При этом информация как коварно-обманчивый виртуальный «двойник» знания зачастую не становится, в отличие от реальной матрицы объективного когнитивного процесса, стимулом к действию<sup>2</sup>. Более того, её циркуляция всё чаще становится фантомом, самоцелью, оторванной от критерия пользы

<sup>1</sup> Ашкерев А. Экспертотократия: управление знаниями. М., 2009. С. 64.

<sup>2</sup> Марков Б. Человек в эпоху масс-медиа. Информационное общество. М., 2004. С. 457.

и тем более от обогащения и совершенствования внутреннего мира человека.

Путешествия (часто бесцельные, наугад) по необъятным виртуальным просторам Интернета, который в силу своей глобальности создаёт зримый эффект «сжатия» времени (реального и исторического) и «аннигиляции» пространства (географического и виртуального), осуществляют зеркальные нейроны коры больших полушарий головного мозга<sup>3</sup>. Доминирующие во время пребывания пользователя в Сети визионейроны и аудионейроны<sup>4</sup>, сводящиеся во многих геймерских сюжетах к причудливым видеокартинкам и к сумбурной какофонии звуков стрельбы, погони, взрывов, криков отчаяния и боли, отнюдь не безобидны, с точки зрения негативного воздействия на эволюционно сложившийся и отточенный всемирной историей «психический скелет» представителей биологического вида *Homo sapiens*<sup>5</sup>.

Яркие динамичные зрительные образы, сочетаемые с резкими звуками прицельно бьют по глазам — единственному выдвинутому на периферию фракталу головного мозга и по барабанным перепонкам — самому тонкому костному фрагменту человеческого черепа, «выбивая» таким образом из психофизиологической «архитектуры» сознания, его высший этаж, который составляют меморинейроны, самый главный психический оплот личности — автобиографическое Я<sup>6</sup>. Тем самым психика и личность индивида опасно отрываются от объективного (внешнего) мира, обуславливая патологический психический эффект исторической и социальной «беспамятности», в тенденции постепенно формируя из него стопроцентного аутиста «без роду и племени», своего рода компьютерного бомжа, теряющего социальную сущность своего автобиографического Я.

Интернет-субкультура не только отражает, но нередко также вытесняет, подменяет в сознании неадекватного пользователя реальный мир и

традиционные социальные институты. Примерно 10% интернет-аудитории оценивают Сеть как неотъемлемую часть своей жизни. Вероятно, именно они составляют группу риска по формированию интернет-аддикции. При этом симулякры индивидуальностей и симулякры общения почти никогда не переносятся в реальный мир и ограничиваются виртуальным пространством, которое и становится «заместительной» реальностью индивида. Происходит драматический отрыв от социальной среды и погружение в виртуальную реальность, которая нередко становится его доминирующим внутренним миром.

**Hi-tech** изощёрённо проникает в личную жизнь людей. Ради доступа в Интернет зависимые от него люди готовы отказаться от реальных любви, семьи, секса. Недавнее открытие итальянскими нейрофизиологами феномена зеркальных нейронов коры больших полушарий уверенно подтвердило открытие И.М.Сеченова, сделанное им еще в 1862 году<sup>7</sup>. В работе «Рефлексы головного мозга» великий русский физиолог прозорливо писал об относительной адекватности реакции мозга на реально наблюдаемые и непосредственно чувственно не воспринимаемые события и ситуации. Он считал, что нет никакой 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 вызывает в мозгу человека ассоциации с реальным участием индивида (особи) в этих процессах. В данном феномене сила и одновременно коварство экранных технологий постижения и проектирования действительности. Социальные сети в этом ракурсе могут служить источником «полновесного» психического стресса для пользователя, особенно не искущённого в плане осмысленного жизненного опыта. Например, **игнор** в **Facebook**-е воспринимается неокрепшей психикой точно так же, как в факте житейского невнимания и избегания другими людьми этого человека.

Реальная опасность потерять или вообще не найти себя в виртуальном мире игр и произвольной имитации своей роли в нём, подражая сомнительным образцам, взятым из того же Интернета, проектирует детям и подросткам судьбу психиче-

<sup>3</sup> Андреев И.Л. Россия: взгляд из Будущего // Вестник Российской академии наук. 2003. № 4.

<sup>4</sup> Андреев И.Л. Зрение и слух как маркеры генезиса сознания // Вопросы философии. 2012. № 7. С. 146–156.

<sup>5</sup> Березанцев А.Ю., Андреев И.Л., Назарова Л.Н. Новые технологии — новые патологии: Интернет и здоровье человека // Человек и его будущее. Новые технологии и возможности человека. М.: ИФ РАН, 2012. С. 432–440.

<sup>6</sup> Иваницкий А.М. Наука о мозге на пути решения проблемы сознания // Вестник РАН. 2010. № 5–6. С. 448–449.

<sup>7</sup> Андреев И.Л. Зрение и слух как маркеры генезиса сознания // Вопросы философии. 2012. № 7. С. 146–156.

ски неустойчивого сегмента взрослых современников. В конце XX века К.С. Янг и И.Н. Тиссерланд первыми в мировой неврологической литературе обратили профессиональное внимание на специфическую зависимость человека от Интернета как новую психиатрическую патологию нарколо-гического типа<sup>8</sup>. Предвидение их не подвело. Тревога оказалась не напрасной. Интернет-аддикция вскоре стала серьезной угрозой здоровья мозга в планетарном масштабе. Пока сетевая зависимость официально признана медицинской (клинической) патологией только в Китае, где количество интернет-аддиктов перевалило за 30 млн., и в Южной Корее.

Впрочем, эта проблема стала предметом активного обсуждения в других странах, включая Россию. Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ) опубликовал данные опроса, проведенного в конце сентября 2013 года, согласно которым каждый пятый гражданин нашей страны имеет симптомы зависимости от электронной «болезни XXI века. 22% опрошенных признались, что проводят в Интернете слишком много времени. Причем, среди активных пользователей таких оказалось 48%. В то же время 16% респондентов сверх меры засиживаются в социальных сетях, 11% почти маниакально привязаны к проверке электронной почты, а 19% россиян слишком «привязаны» к мобильному телефону или смартфону. Напротив, люди старшего поколения больше страдают от телемании. Крупный британский психиатр Вилейанур Рамачадрал, считая это явления интернациональным, связывает бум электронного общения с чрезмерной активизацией визио- и аудионейронов коры головного мозга<sup>9</sup>.

Впрочем, часть психиатров и психологов возлагает на Интернет определенные надежды, имея в виду психически неустойчивых лиц со склонностью к агрессивным проявлениям. Возможно, есть надежда, что некоторые из них смогут удовлетворить свои антисоциальные потенции и амбиции,

находясь в виртуальном пространстве, снимая тем самым стресс и тревожность, получая относительно безобидную сублимацию комплексов агрессии и/или мании преследования. Но пока это только надежды. Отработанной психотерапевтической и клинической технологии поиска и вывода заблудившихся в изощренных бесконечных лабиринтах Сети незадачливых пользователей еще не создано.

Одним из негативных эффектов глобальной компьютерной сети, отмечают 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% регулярно заглядывают на запретные ресурсы, 5,5% готовы претворить то, что увидели там, в своей жизни. Таким образом, игры с Интернетом и в Интернете не так безобидны, как это может показаться неискушенному сознанию<sup>10</sup>.

### *Нейробиологическая основа сознания*

Недавнее открытие в префронтальной моторной зоне головного мозга макака, так называемых, зеркальных нервных клеток показало, что эта система является психофизиологическим «инструментом» понимания действий других, воспринимаемых посредством чувства, а не размышления, путём рефлекторной реакции, а не рефлексивного закрепления. Рассмотрение сознания как системы отражения и проектирования действительности в голове человека, к чему теоретическим путем приходили Карл Маркс и Фридрих Энгельс, Иван Михайлович Сеченов и Зигмунд Фрейд, Алексей Алексеевич Ухтомский, Карл Густав Юнг и Александр Романович Лурия, получило, благодаря возможности дистанционной визуализации и сканирования мозговой

<sup>8</sup> Вострокнутов Н.В., Пережогин Л.О. Нехимические зависимости в детской психиатрической практике // Российский психиатрический журнал. 2009. № 4. С. 86–91; Tisserland I.N. New risks of addiction for new populations: the example of hackers // Ann. Med. International. 2000. Vol. 151. P. 49–52; Young K.S. Psychology of computer use: addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype // Psychological reports. 1996. Vol. 79. P. 899–902.

<sup>9</sup> Рамачадран В. Мозг рассказывает. Что делает нас людьми. М.: Карьера-пресс, 2012.

<sup>10</sup> Андреев И.Л., Назарова Л.Н. Детская психика: издержки адаптации и иллюзорные искушения // Психическое здоровье. 2013. № 8. С. 68–75.

ткани, убедительное физиологическое подтверждение. Итальянский нейробиолог Джакомо Ричцоллатти первым в мировой науке увидел в этом древнейшую физиологическую основу сопереживания и естественной эмпатии, отражение мозга в другом мозге, то есть, важную биологическую предпосылку имитации как первичной психической основы сознания, когнитивной деятельности и культуры. Это стало прорывом в рамках целостного подхода к здоровью человека с акцентом на изучении специфики эволюции его психического статуса.

На фоне грандиозного проекта **Blue Brain Project** — попытки сконструировать мозг в виртуальной среде, воспроизводя его структуры с молекулярного уровня<sup>11</sup>, стали разворачиваться пионерские исследования особых, неизвестных ранее зон и функций мозга. Речь идет, прежде всего, о зеркальных нейронах, открытие которых стало экспериментальным подтверждением идей, касающихся сознания человека, высказанных ранее философами, физиологами, психологами и психиатрами, тем более что именно зеркальная система неоркортекса послужила физиологической основой, триггером, запустившим процесс формирования в процессе антропогенеза членораздельного языка и звуковой речи<sup>12</sup>.

В 1990-ых годах итальянские нейрофизиологи Пизанского университета расположили электроды в области вентральной премоторной коры макака, чтобы наблюдать процессы управления движением руки и рта. Оказалось, что некоторые нейроны активируются не только тогда, когда обезьяна тянется за пищей сама, но и если она наблюдает, как это делает кто-то другой. Последующие эксперименты выявили конструктивную роль этих нейронов, которые за свои отражательные свойства были названы зеркальными, в опознании синхронных действий и их реакцию на движения рук и лица другого субъекта. В воспроизведение наблюдаемого поведения оказалась вовлеченной соматосенсорная кора, что позволяет наблюдающему переживать вполне реальные чувства<sup>13</sup>.

<sup>11</sup> Markram H. The blue brain project. *Nat Rev Neurosci.* 2006, 7(2): 153–60.

<sup>12</sup> Acharya S, Shukla S. Mirror neurons: Enigma of the metaphysical modular brain. *J Nat Sci Biol Med.* 2012, 3(2): 118–24.

<sup>13</sup> Sartori L, Betti S, Castiello U. When mirroring is not enough: that is, when only a complementary action will do (the trick). *Neuroreport.* 2013, 24(11):601–4.

Современная революция в средствах общения и коммуникации, происходящая на наших глазах, вместе со всеми ее когнитивными достижениями и издержками в плане психического здоровья человека и человечества, может продуктивно, на наш взгляд, представлена в философском аспекте. Такой подход представляется более адекватным, нежели в «разорванном» на отдельные фрагменты виде в западных публикациях чисто медицинского спектра, которые трудно собрать в единый методологический пазл<sup>14</sup>. Кстати, единственная попавшая в поле нашего зрения статья, принадлежащая перу профессионального отечественного психиатра, опубликована в середине 2013 года<sup>15</sup>.

Благодаря открытой компьютерными технологиями возможности дистанционной визуализации и сканирования мозговой ткани, стало применяться доказательное диагностирование психических заболеваний. На рубеже миллениумов электрофизиологом из ЮАР Генри Макхэмом был запущен глобальный исследовательский проект «Человеческий мозг». В сфере естественных наук он опирается на открытую компьютерными технологиями и новыми методами микроскопии возможность неинвазивной визуализации и виртуального моделирования тонких процессов, происходящих в мозговой ткани человека<sup>16</sup>. Помимо реальной помощи психиатрам и их несчастным пациентам, это стало прорывом в рамках целостного подхода к здоровью человека с акцентом на изучении специфики эволюции его психического статуса. И кстати, опровергло получившую широкое распространение в западноевропейской и американской литературе концепцию Томаса Саса о принципиальном отсутствии психических заболеваний, якобы специально выдуманных по заказу репрессивной власти, так как их нельзя будто бы объективно диагностировать, в частности, доказательно визуализировать<sup>17</sup>. Поэтому поступки каждого

<sup>14</sup> Андреев И.Л. Зрение и слух как маркеры генезиса сознания // Вопросы философии. 2012. № 7. С. 146–156.

<sup>15</sup> Зайцева Ю.С. Зеркальные клетки и социальная когниция в норме и при шизофрении // Социальная и клиническая психиатрия. 2013. № 2. С. 96–195.

<sup>16</sup> Махиянова Е.Б. Проект «Человеческий мозг» // Человек. 2013. № 4.

<sup>17</sup> Сас Т. Миф о психическом заболевании. Основы теории личного поведения. М.: «Канон» РООИ «Реабилитация», 2012. 319 с.

человека сугубо индивидуальны и не подлежат общественному контролю, пока они не принесли явный вред окружающим.

Такой подход базировался на совершенно справедливом разоблачении некоторых реальных фактов психиатрических злоупотреблений в послевоенный период политически ангажированными врачами на государственном уровне в целом ряде стран. Однако акцент делался не на массовые эксперименты в фашистских концлагерях и в печально известном японском отряде 731 в Маньчжурии. В итоге под инициированную либеральной верхушкой западного мира компанию «защиты прав человека» из Международной классификации болезней 10-го пересмотра исчезло само ключевое понятие психических заболеваний, им на смену пришло расплывчатое «психическое расстройство». Оно не учитывает лавинообразный рост стрессогенности современной эпохи перехода к информационной цивилизации, увеличение продолжительности жизни людей, а также широкое внедрение средств виртуальной коммуникации. А ведь именно это обстоятельство обуславливает громадную социальную и политическую актуальность, казалось бы, сугубо академической проблемы тщательной разработки с использованием информационно-компьютерных технологий классической этиологии психических расстройств, выходящих на второе место в мире по числу летальных исходов, нуждается в более глубоком осмыслении и системном регулировании.

### **Феномен «цифровой болезни»**

Эпоха Интернета сделала Всемирную Паутину глобальным дублером, симулякром, виртуальным двойником, параллельно существующим и подчас замещающим повседневную жизнь. Особенно остро это проявляется в периоды глобальных переломов, на стыке кардинально различных исторических эпох. Симптоматично, что настроению массового дистанцирования от социума в автономный внутренний мир личности, характерное для России 90-х и 00-х 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 «но-

вую историческую общность — советский народ»<sup>18</sup> и информационно-компьютерная революция, захлестнувшая Россию, в буквальном смысле нашли друг друга.

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 древнегреческого ἰδιώτης — «частное лицо». Так греки называли человека, живущего в отрыве от общественной жизни, не участвующего в общем собрании граждан полиса и иных формах государственного и общественного демократического управления. Фактически такое понимание замкнутости в себе и дистанцирования 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 в общем случае латентные трудности общения и социального взаимодействия индивида с окружающими людьми при сохранении интеллекта в виде его «погружения» в свой собственный, сугубо индивидуальный виртуальный мир, минимально связанный с реальным социумом.

Кстати, как предполагается, симптомы аутизма связаны с нарушениями функционирования иммунной системы. Однако, несмотря на обширные исследования, до сих пор не удалось обнаружить какие-либо значимые данные о характере этих процессов и их локализации. Не означает ли это, что интернет-зависимость формирует некое патологическое нейрофизиологическое состояние мозга, характерное и для аутизма?

Люди военного и послевоенного поколения помнят, как в их жизнь входило появление гражданской авиации и телевидения, сразу раздвинувшие горизонты личной жизни и общественного сознания. Тогда тоже были опасения, что телевидение вытеснит книги, а не в меру впечатлительные доярки иногда забывали во время доить подопечных коров в дни демонстрации модных тогда душещипательных бразильских сериалов типа «Рабыни Изауры». Большинство людей старшего поколения и сегодня прочно привязаны к «голубому глазу», и им совершенно чужд компьютер. Социологические опросы показали, что к таким относятся примерно

<sup>18</sup> Кара-Мурза С.Г. Аномия в России: причины и проявления. М.: Научный эксперт, 2013. 264 с.

22% населения России, относительно значительной части из них, наверное, правомерно ставить вопрос о специфическом и довольно распространенном синдроме *телемании*, также далеко не всегда идущей на пользу психическому здоровью обычно чересчур доверчивых пожилых людей.

Между тем, в структуре современного человеческого фактора выявился новый синдром не только психического, но и физиологического отторжения современных 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 как-то связано с индивидуальной повышенной психической и физиологической чувствительностью к объективно возрастающему и выходящему из-под социального и гигиенического контроля электронному загрязнению среды обитания или с нежеланием перегружать мозг освоением принципиально нового вида коммуникации.

Вместе с тем, примерно 2/3 населения целого ряда стран сегодня подвержены или находятся в опасной близости от эпидемии новой болезни, носящей название номофобии: от английского *No — mobil — phone — phobia*. Это — страх отсутствия мобильного телефона или нарушения его функционирования, например, в результате разрядки аккумулятора, избежать которой помогает наличие второго аппарата. Человек, подверженный этой болезненной зависимости, боится расстаться с мобильным телефоном как главным средством своей связи с внешним миром. Он берет его с собой всегда и всюду, даже в туалет и ванную комнату. На наш взгляд, это — пытается компенсировать неумение вступать в непосредственный контакт с другими людьми или страх одиночества.

**Номофобия** не так безобидна, как это может показаться на первый взгляд. Для нее характерны панические атаки, головокружение, недостаток кислорода (удушьё), учащенное сердцебиение, тремор, боли в груди, стационарно возбужденное состояние психики. Подверженные номофобии люди, в основном молодые, превращаются в рабов недушевленных мобильных устройств. Во время одного британского исследования тысяче студентов было предложено провести сутки без мобильного

телефона. Не все выдержали такой тест. Некоторые из них впали в состояние настоящей ломки по типу наркологической, дополненной отказом общаться с окружающими, то есть, уходом в психологический аутизм.

Интересную психологическую зарисовку сделал в аэропорту Хитроу живущий в Великобритании уникальный психиатр индийского происхождения В. Рамачадрал. В зал входит человек. Видит, что вокруг (что еще делать в зале ожидания, когда документы уже оформлены?) почти все прильнули к своим мобильным телефонам. Вновь прибывший поначалу чувствует заметную неловкость и явный психический дискомфорт, которые легко снимаются, как только он присоединяется к окружающим, даже если в этом нет никакой необходимости<sup>19</sup>.

С номофобией косвенно связан **синдром фантомного звонка**, во многом похожий на типичную интернет-зависимость. Психику человека буквально терзают слуховые галлюцинации, моторные и тактильные ассоциации, связанные с ожиданием телефонного сигнала. Любое акустическое событие, покалывание или легкий зуд мозг связывает со звонком. Развитие и обострение данного заболевания обычно происходит на фоне стресса, который может снять долгожданный звонок.

Новые способы коммуникации, подаренные человечеству компьютером, помогают людям 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 многофункциональные мобильные телефоны, практически никогда не покидающие своих пользователей, порой приносят не только новые возможности обогащения сознания, но и неизвестные прежде психические расстройства и болезни, которые современная психиатрия долгое время не была готова признавать.

### **«Свободная игра» или лудомания**

Интернет перенес игры, во многом имитирующие реальные жизненные проблемы и ситуации, в виртуальную плоскость, резко увеличив их разнообразие, темп и нагрузку на психику игроков. Игры в Сети у психически неустойчивых людей (особенно

<sup>19</sup> Рамачадран В. Мозг рассказывает. Что делает нас людьми. М.: Карьера пресс, 2012.

у подростков с пограничным состоянием сознания, умноженном на переходный возраст) могут вызывать порой причудливое психологическое смешение реального и виртуального «миров» человека. Причем, с явно выраженной тенденцией вытеснения первого, грозного, малопонятного, «диктаторского», вторым, всецело «принадлежащим» индивиду, «подстроенным» под его вкусы, желания, фантазии. Больше похожая сегодня на безбрежную анархию, «демократия», присутствующая в Сети, тем не менее, дает человеку, особенно психологически неуверенному в себе, вожделенную свободу, которой он, как правило, лишен в обычных условиях. Отсутствие моральной сетевой цензуры способной воспрепятствовать реализации патологического творчества способствует его процветанию в виртуальном пространстве. Интернет являет собой (в отличие от прежде доминантных: карточных и спортивных игр, требующих немалых средств, оборудованного места проведения, наличия какого-то инвентаря и группы или команды участников) изобилие компьютерных игровых сюжетов, находящихся в свободном доступе пользователя и независящих ни от места, ни от времени игры.

Три четверти века назад голландский культуролог Йохан Хейзинга в ставшем мировым бестселлером книге «*Homo ludens*» (1938)<sup>20</sup> талантливо и убедительно трансформировал абстрактное, чисто философское понятие кантовской «свободной игры» воображения и рассудка. Таким образом феномен игры мигрировал из виртуальной области изысканных эстетических теорий, в сферу универсальной стратегии многогранного реального человеческого существования и важнейшего фактора, можно даже сказать, виртуального стержня мировой культуры на всех этапах истории человечества<sup>21</sup>.

Геймерство — сегодня весьма распространенная форма интернет-зависимости<sup>22</sup>. В экономически развитых странах Запада и Гонконге игроманней страдают порядка 2% населения. В России, по данным Института социальной и судебной психи-

атрии им. В.П. Сербского, число людей, втянутых в сеть игровой зависимости достигает 3,12% 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»<sup>23</sup>. Неудивительно, что 3 из 4-х пациентов, страдающих от патологической склонности к азартным играм, в связи с игрой и (или) её последствиями, посещали суицидальные мысли, а каждый десятый такие попытки реально совершал.

Актуальность изучения патологической зависимости от игры обусловлена как масштабностью распространения этой патологии, так и высокой суицидальной смертностью. Исследования, проведенные под руководством Р.В. Бисалиева в Астраханском наркологическом диспансере, выявили биогенетические и социально-психологические предикторы (предпосылки) формирования зависимости от азартных игр, связанной с суицидальными мыслями и попытками их реализации. К сфере физиологии авторы относят наследственную отягощенность игровой зависимостью и суицидальным поведением, аффективным поведением, психопатией и алкоголизмом, родовыми и черепно-мозговыми травмами в клиническом анамнезе. В рамках социума на первый план вовлечения психически неустойчивых лиц в азартные игры выступает синдром «бегства от проблем». Он, в свою очередь, связан с «эмоциональной отверженностью», с внутрисемейными конфликтами, личной и социальной неустроенностью, высоким уровнем конфликтности, включающим элементы агрессии, девиантным и делинквентным поведением, материальным неблагополучием, неумеренным употреблением спиртных напитков (в том числе, пива), токсических веществ и препаратов конопли<sup>24</sup>.

Велика роль игровой зависимости в мотивации противоправных действий в целях финансирования дальнейшего участия в игровой деятельности. В явном нарушении законов признались 60,5%

<sup>20</sup> Хейзинга Й. *Homo ludens*. Статьи по истории культуры. М., 1997. С. 24.

<sup>21</sup> Душин О.Е. Три игры: Николай Кузанский, Федор Достоевский, Герман Гессе // Человек. 2013. № 4. С. 162–169.

<sup>22</sup> Цыганков Б.Д., Малыгин В.Р., Егоров А.Ю., Хвостиков Г.С. Нехимические аддикции: патологическая игровая зависимость от компьютерных игр // Вопросы наркологии. 2007. № 4. Ч. 1. С. 18–31.

<sup>23</sup> Кекелидзе З.И., Шемчук Н.В. Особенности формирования влечения к азартным играм // Российский психиатрический журнал. 2008. № 3. С. 24–25.

<sup>24</sup> Бисалиев Р.В., Куц О.А., Мухтарова В.Р. Предикторы суицидального поведения у больных с зависимостью от азартных игр // Наркология. 2011. № 7. С. 74–83.

страдающих игровой зависимостью пациентов московского диспансера №12, более трети (34,2%) совершили уголовные преступления<sup>25</sup>. У такого рода патологического поведения неизбежен физиологический подтекст. МР-томографическое исследование головного мозга 87 пациентов, страдающих игровой зависимостью, проведённые в Ростовском государственном медицинском университете, выявило у них нарушения дифференцировки серого и белого вещества в передних отделах на границе коры и подкорки. Главным образом это фиксировалось в виде нечёткости и смазанности их границ за счёт кортикосубкортикальной атрофии больших полушарий, аномалии глубоких структур головного мозга: лимбической системы и центров регуляции, мозжечка, микроаденомы гипофиза и кисты эпифиза, что рассматривается как физиологическая основа гипотезы о том, что «обнаруженные аномальные МРТ — признаки, характеризующие состояние головного мозга и черепа у зависимых лиц, во всяком случае, определённая (и немалая) их часть имеют врождённое, дизонтогенетическое происхождение»<sup>26</sup>.

Какая же неведомая и не подчиняющаяся рас­судку сила влечёт 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? Ответа на этот «вечный» вопрос так и не нашли ни А.С. Пушкин, ни Ф.М. Достоевский. К тому же, сейчас ситуация намного усложнилась. Привлекает безбрежное разнообразие игр, их динамичность, постоянно пополняемый репертуар, а также агрессивная игровая бизнес-индустрия, включая её компьютерный фрактал. Причем, распространению игровой зависимости в немалой степени способствует отсутствие необходимости в оборудованном помещении, в специальных навыках работы с компьютером, и предоставляемая

возможность самоидентификации с самыми различными героями. Таким образом, этот вариант зависимости представляет собой упрощенную («детскую») модель искусственного расщепления индивидуального сознания на желаемое (виртуальное) и отпугивающее (реальное).

Именно здесь таится реальная опасность некритического переноса подростками и людьми с пограничными психическими состояниями виртуальных игровых сюжетов в реальную жизнь. Учитывая данное обстоятельство, Международный комитет Красного Креста в сентябре 2013 года официально 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, совершает такие действия, должен быть наказан. Например, его по сюжету могут вывести из строя солдаты его 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. И если японского чиновника оштрафовали на 7,6 тыс. долл. за игры в карты на офисном компьютере в служебное время, а сенатор Маккейн отделался едкими шутками в его адрес за игру в покер во время слушаний на Капитолийском холме, то 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 обналчить в казино поддельные игровые фишки.

МВД РФ подготовило поправки в Уголовный кодекс, ужесточающие ответственность за незаконную организацию и проведение азартных игр. Для привлечения к уголовной ответственности

<sup>25</sup> Автономов Д.А. Исследование суицидальной активности и фактов совершения противоправных действий у пациентов, страдающих от патологической склонности к участию в азартных играх // Российский психиатрический журнал. 2010. № 5. С. 4–9.

<sup>26</sup> Солдаткин В.А., Бухановский А.О., Калмыков Е.А. Нейровизуализационная характеристика головного мозга больных, страдающих игровой зависимостью // Российский психиатрический журнал. 2011. № 1. С. 15–21.



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 интернете, 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.

### От рукописного письма до *fast-thinking*

Интернет является своеобразной искусственной средой избирательного функционирования сознания человека. В этом контексте он характеризуется уникальным набором психических, физиологических и социальных факторов, непосредственно воздействующих на личность и её эволюцию в новых, неизвестных прежней Истории условиях коммуникации, познания и общения. Интернет при этом для многих пользователей фактически 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. Как справедливо отмечает академик В.А. Лекторский, это открывает возможность целенаправленного использования Интернета в качестве мобильного средства эффективного манипулирования массовым сознанием населения<sup>27</sup>. Беспорядочный поток визио и аудиинформации исподволь подменяет трудно доступные и требующие осознанных усилий систематизированные знания, превращаясь в некое подобие *fast-food>a — fast-thinking* — готовую «пищу» для размышлений<sup>28</sup>. При этом информация как коварно-обманчивый виртуальный «двойник» знания зачастую не становится, в отличие от реальной матрицы объективного когнитивного процесса, стимулом к действию<sup>29</sup>. Более того, её циркуляция всё чаще становится фанто-

мом, самоцелью, оторванной от критерия пользы и тем более от обогащения и совершенствования внутреннего мира человека.

Психиатры и психологи называют этот, чрезвычайно распространенный и более того набирающий силу в планетарном масштабе, фантом — *эфф-фектом 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 индивидуального 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 и острым дефицитом индивидуального времени мире такая позиция кажется весьма привлекательной, а ее пагубность и опасность для ориентации когнитивного функционирования мозга лежит достаточно далеко за пределами сиюминутных проблем и потребностей индивида. Поэтому иммунитета от *эфф-фекта Google* пока не выработано. Мозг как физиологическая субстанция, обладающая определенной автономностью (суверенитетом), гораздо самостоятельнее в своих намерениях, чем считалось до недавнего времени и закреплено в популярном тезисе о свободе воли (Марко Якобони, Вильянура Рамачадран и другие авторы). Например, выяснилось, что зеркальные нейроны коры головного мозга «принимают решение» в ситуации выбора примерно на 20 мс. раньше, чем об этом узнает его хозяин. Психический механизм реализации *эфф-фекта Google* заключается, согласно нашей гипотезе<sup>30</sup>, в том, что чрезмерно перегруженные визионейроны не успевают передать весь массив калейдоскопически следующих друг за другом файлов в зону ответственности меморинейронов. Иными словами, мозг просто отказывается запоминать информацию, независимо от нашей воли, полагая, что гораздо проще будет найти интересные его хозяина данные, нежели их хранить и систематизировать в нейроструктурах памяти.

Другой распространенной формой *эфф-фекта Google* является изменения бытового тезауруса и длины слов в речевом поведении и особенно в смс-сообщениях, особенно в молодежной и подростковой среде мегаполиса: комп, универ, пре-

<sup>27</sup> Лекторский В.А. Философия, познание, культура. М., 2012.

<sup>28</sup> Андреев И.Л. Зрение и слух как маркеры генезиса сознания // Вопросы философии. 2012. № 7. С. 146–156.

<sup>29</sup> Андреев И.Л. Россия: взгляд из Будущего // Вестник Российской академии наук. 2003. № 4.

<sup>30</sup> Андреев И.Л. Зрение и слух как маркеры генезиса сознания // Вопросы философии. 2012. № 7. С. 146–156.

под и т.п. Интересные и содержательные соображения по этой проблеме раньше многих других исследователей высказал известный культуролог В.А. Есаков. «Цифровая техника по меньшей мере существенно изменила структуру и формы межличностной коммуникации: электронная почта и sms-сообщения возродили практически умерший эпистолярный жанр. Новое открытие письменной речи как средства коммуникации людьми моложе 30 лет (которые никогда не писали “бумажных” писем) и вынужденный лаконизм сообщений привели к тому, что в этой новой письменности значительные трансформации претерпела не только орфография (“как слышу — так и пишу”: “превед” — вместо “привет”, “фсё” — “всё” и т.п.), но и лексическая, стилистическая и семантическая структура языка. Массовое вторжение людей с низким уровнем культурной компетенции (в силу юности и зачастую (среди 14-16-летних) — незавершенности даже первичной социализации) на территорию письменной речи, которая с момента исчезновения бумажного эпистолярного жанра принадлежала преимущественно профессионалам и бюрократам, приводит к снижению языковой толерантности в результате экспансии низкого разговорного стиля и инвективной лексики. Вследствие этого уменьшается значимость информации, воспроизводятся, транслируются в литературе, СМИ, в быту речевые и культурные образцы низших слоев общества». Далее В.А. Есаков обращает внимание на изменение мелких, но значимых перемен в психических стереотипах бытовой жизнедеятельности: «Отметим попутно крайне любопытный факт, свидетельствующий о том, что изменения происходят не только на уровне языка. Современные подростки в отличие от своих родителей нажимают кнопки бытовых приборов не указательным, а большим пальцем руки. По мнению специалистов Института антропологии РАН, это связано с тем, что именно большой палец используется для набора sms-сообщений»<sup>31</sup>. Характерное дополнение: выступая в Совете Федерации ФС РФ 17 декабря 2013 года на церемонии по случаю выпуска специальной почтовой марки, приуроченной к 20-ой годовщине Конституции России, В.И. Матвиенко произнесла прочувствованную и пронизанную ностальгией речь о том, что рукописное письмо дорогому и уважаемому человеку

несет в себе теплоту души его автора и намного ценнее лаконичного sms-послания, у которого нет даже своего узнаваемого почерка.

## *Повседневный «средневековый карнавал»*

Если совсем недавно, на рубеже миллениумов речь обычно шла о тенденции виртуализации жизни информационно-компьютерного социума как о процессе во многом обусловленного коммерческой стихией целенаправленного воздействия на сознание и поведение человека. Однако в результате компетентного экспертного анализа причин и структуры генезиса осеннего кризиса 2008 года отчетливо выявилась глобальная виртуализация мирового общественного производства. Ее источниками стало разрушительные для ключевых экологических систем планеты и опасные для здоровья людей разбухание развлекательного и финансового секторов экономики услуг, заполнивших жизненное пространство человечества развлекательными и экономическими *симулякрами*. У Платона, впервые употребившего этот термин, он означал отражения, копии, «тени» предметов. Нечто вторичное, неизменно искусственное, создающее «видимость», виртуальное «подобие» реального источника такого рода отражаемому, что-то вроде слова «эрзац» в немецком языке. Заслуга реанимации и реставрации феномена симулякра применительно к современной тотальной виртуализации социума принадлежит французскому философу Жану Бодрийяру<sup>32</sup>.

Экранные технологии, включающие в себя ставшие частью образа жизни индивида видеогры, так сильно воздействуют на органы чувств, что на своем пике буквально «взрывают» мозг, приводя к активации и перевозбуждению мозговые системы, связанные с зависимостью и наградой, в то же самое время «заглушая» (блокируя) нейроны, регулирующие социальную ответственность и кооперативное поведение. Вместе с тем, чрезмерное увлечение компьютерными играми способствует сокращению времени концентрации внимания перед принятием решения в реальной жизни, что исподволь подталкивает к безрассудным поступкам.

Немалую роль в психологической эрозии современной культуры и духовности, также в ини-

<sup>31</sup> Есаков В.А. Мегapolis и его культура. На примере Москвы. М.: Альфа-М, 2009. С. 143–144.

<sup>32</sup> Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2006.

циации массовых психических патологий людей играет агрессивно внедряемое с помощью коммерческой рекламы и предельно неразборчивого Интернета разорванное, обрывочное, картинно-яркое, так называемое, «клиповое сознание». Происходит цифровой «раскол» сознания. Подкорковые структуры оттесняют и вытесняют на его периферию высшие функции больших полушарий. Клип и слоган, как яркие впечатляющие образы ситуации и сопровождающего её настроения, именно своей необычностью, непривычностью для эволюционно и исторически сложившихся алгоритмов психического восприятия, буквально «впечатываются» в сознание. Они способны оказывать столь сильное влияние на визио- и аудиенейроны неокортекса, что они вытесняют меморинейроны, лишая молодое поколение исторической памяти и взаимопонимания с представителями старших возрастных групп<sup>33</sup>. Клиповое сознание патологически меняет личность, атрофируя у детей и подростков способность самостоятельно мыслить и чувствовать. Оно заменяет потребность в систематическом знании эрзацами фрагментарной информации, эффективность мировосприятия внешними эффектами, искажая смысл и цель жизни погоней за эфемерными «красивыми» жестами, порождая прыганье по верхам, нежелание читать, неумение сосредоточиться, анализировать, обобщать, познавать мир и себя.

Впрочем, разрыв явления и сущности, виртуального и реального был известен задолго до появления самих этих понятий, подобно тому, как один из героев Мольера говорил прозой, не зная, что это такое. Во всяком случае, героиня средневековых восточных сказок «Тысячи и одной ночи» мудрая Шехерезада («благородная горожанка», в переводе с персидского) нашла оригинальный по тем временам способ селекции досаждавших ей поклонников путем их ненавязчивого тестирования на интеллект. Ослепленные ее красотой и терявшие от неразделенной любви голову, молодые люди обычно лишались ее реально, ныряя в опасный омут за золотым кувшином, спрятанным в ветвях прибрежного дерева. Этот курьез можно назвать «эффектом Шехерезады». В близком смысле изощренную подмену реальной сущности предмета искусно навязанным представлением о нем филигранно использовал в своих наиболее громких фи-

нансовых аферах Джордж Сорос, к слову, выпускник философского факультета. Сейчас это стало общим местом агрессивной рекламы, заполонившей все средства массовой информации и уличные перфомансы. Дело в том, что каждая вещь, услуга, интеллектуальный либо эмоциональный продукт имеет две ипостаси: полезную (или вредную) для человека их потребительскую сущность и сформировавшееся в сознании (или: выталкиваемое из него), не всегда адекватное (обычно преувеличенное, или вообще надуманное) представление о них (виртуальный образ)<sup>34</sup>.

Относительно развлекательного сегмента современной мировой экономики по удачному выражению В.И. Данилова-Данильяна: «приходится говорить о *как бы* удовлетворении духовных потребностей и об удовлетворении *как бы* духовных потребностей» обитания, распад генома, разрушение стабилизационных социальных механизмов и т.д.<sup>35</sup>. Это оказывает «пагубное воздействие на культуру и мораль современного человека, социально-экономическое поведение которого влечет за собой деградацию среды обитания, распад генома, разрушение стабилизационных социальных механизмов и т.д.<sup>36</sup>.

Одним из первых эту тенденцию перерождения в рамках постиндустриального капитализма социального статуса индивида *из быть — в иметь*, а затем *иметь — в казаться* отметил французский философ Ги Эрнесто Дебор, выпустивший в 1967 году книгу со знаковым названием «Общество спектакля», понимая под этим термином общество потребления. «Первая фаза господства экономики над общественной жизнью в отношении определения любого человеческого творения повлекла за собой очевидное вырождения *быть в иметь*», — говорится в тезисе 17 этой необычной книги. И далее: «Настоящая фаза тотального захвата общественной жизни накопленными плодами экономики ведет к повсеместному сползанию *иметь в казаться*, из которого всякой действительное

<sup>33</sup> Андреев И.Л. Зрение и слух как маркеры генезиса сознания // Вопросы философии. 2012. № 7.

<sup>34</sup> Андреев И.Л. Россия: взгляд из Будущего // Вестник Российской академии наук. 2003. № 4.

<sup>35</sup> Данилов-Данильян В.И. Природно-ресурсный сектор в структуре мирового хозяйства и причины глобального экономического кризиса // Вестник Российской академии наук. 2013. № 4. С. 296.

<sup>36</sup> Данилов-Данильян В.И. Устойчивое развитие (теоретико-экономический анализ) // Экономико-математические методы. 2003. № 2.

иметь должно получать свое высшее назначение и свой непосредственный престиж»<sup>37</sup>. Такого рода практически тотальное закрепление системы симулякров как витрины жизни, прикрывающей и нередко виртуально замещающей в глазах простодушных граждан самую реальную жизнь получает пугающее по масштабам и глубине проникновение в сознание масс.

Как справедливо отмечает декан философского факультета МГУ, чл.-корр. РАН В.В. Миронов, современное общество в буквальном смысле слова становится *фабрикой развлечений*. При этом главным механизмом трансляции и тиражирования образцов психологической моды в этой сфере становятся захватывающие сознание молодежи симулякры национальной и мировой культуры навязчивые шоу-клипы, пришедшие из глубин низовой массовой культуры неграмотного населения далекого прошлого. «Шоу, — пишет В.В. Миронов, — это современный средневековый карнавал, который вошел в нашу жизнь, но в условиях совершенно иной информационной среды. Если раньше он длился определенное время, то сегодня он стал нашей повседневностью, что не так безобидно для культуры. Низовая культура становится официально признаваемой как ее превращенная форма, и ее представители удостаиваются высоких званий и наград, становятся героями. Интернет во многом закрепляет эту ситуацию вечно длящегося карнавала со всей его атрибутикой. Вместо собеседников — маски, которые позволяют говорить все что угодно, включая оскорбления и пр.»<sup>38</sup>.

Связанная с этим обвальная девальвация казавшихся разумными и вечными ценностей индустриальной цивилизации и стремительное вступление человечества в информационно-компьютерную эпоху неизбежно ведут к перестройке исторически сложившейся и эволюционно закрепленной диспозиции *зеркальной системы нейронов* головного мозга. Ночные города залиты электрическим светом (эффект Эдисона) и неоновыми разводами вездесущих реклам, поздние и ночные передачи по телевидению с яркими агрессивными рекламными заставками, включая пресловутый 25-ый кадр и жестоко бьющие по сетчатке глаз разноцветные лазерные шоу, буквально терзают эво-

люционно абсолютно к этому неподготовленные *визионероны*. Добавьте к этому постоянный шум большого города с его грохочущим, морально устаревшим метрополитеном, дискотеками и громкими уличными концертами так называемых звезд эстрады, ревущими мотоциклами и сиренами спецмашин скорой помощи, полиции и эскортных большого начальства, и вам станет искренне жаль участи своих *аудинейронов*. Все это не только отрывает человека от осмысления его места в жизни и роли в социуме, но и буквально травмирует его мозг, сбивая и путая естественные физиологические биоритмы организма, включая многоярусную архитектуру сна<sup>39</sup>.

Иными словами, вся наша жизнь современников эпохи тотальной смены постиндустриального общества информационно-компьютерной цивилизацией, характеризующейся планетарным психосоциальным стрессом, превращается в сплошной тотальный *мегаclip*. Это ведет, между прочим, к мощным генетическим сдвигам, в том числе через передачу вызванной психосоциальным стрессом нервозности женщин в период беременности и кормления будущим поколениям. В частности, снижается средний вес важнейшей, расположенной в головном мозге эндокринной железы — эпифиза зрелого плода<sup>40</sup>. Между прочим, продуктом эпифиза является мелатонин, имеющий седативный эффект, позволяющий естественно регулировать и тормозить гормонов стресса, а ситуация с усилением стрессогенности всемирного психосоциального стресса усугубляется.

На этом фоне жизненный путь многих людей с неустойчивой психикой легко приводит их через интернет-зависимость к связанным с ней психическим заболеваниям и расстройствам личности.

Таким образом, признавая все заслуги и перспективы Интернета, закономерно вошедшего в нашу жизнь, следует, вместе с тем, учитывать те психологические трудности и риски, которые он приподносит современникам периода его адаптации к сложившейся раньше социальной среде. Поэтому одна из ключевых социальных задач философии, психиатрии и психологии — углубленное изучение механизмов возникновения, сценариев развития и технологий блокирования

<sup>37</sup> Дебор Г. Общество спектакля. М., 1999. С. 15.

<sup>38</sup> Миронов В.В. Трансформация культуры и гуманизм // Место и роль культуры в будущей цивилизации. М.: РАН, URSS, 2013. С. 95.

<sup>39</sup> Ковальзон В.М. Основы сомнологии. Физиология и нейробиология цикла «сон — бодрствование». М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. С. 4.

<sup>40</sup> Хелемский А.М. Эпифиз. М.: Медицина, 1969.

различных видов интернет-аддикции, а также энергичный поиск социально-психологических приемов средств возвращения невольных пленников Всемирной Паутины к активной обще-

ственной и личной жизни. Психология и психотехника оказываются, в данной ситуации как никогда раньше, актуальными и востребованными в современном мире.

### Список литературы:

1. Автономов Д.А. Исследование суицидальной активности и фактов совершения противоправных действий у пациентов, страдающих от патологической склонности к участию в азартных играх // Российский психиатрический журнал. 2010. № 5. С. 4–9.
2. Андреев И.Л. Зрение и слух как маркеры генезиса сознания // Вопросы философии. 2012. № 7. С. 146–156.
3. Андреев И.Л. Россия: взгляд из Будущего // Вестник Российской академии наук. 2003. № 4. С. 320.
4. Андреев И.Л., Назарова Л.Н. Детская психика: издержки адаптации и иллюзорные искушения // Психическое здоровье. 2013. № 8. С. 68–75.
5. Ашкерова А. Экспертотократия: управление знаниями. М., 2009.
6. Березанцев А.Ю., Андреев И.Л., Назарова Л.Н. Новые технологии — новые патологии: Интернет и здоровье человека // Человек и его будущее. Новые технологии и возможности человека. М.: ИФ РАН, 2012. С. 432–440.
7. Бисалиев Р.В., Куц О.А., Мухтарова В.Р. Предикторы суицидального поведения у больных с зависимостью от азартных игр // Наркология. 2011. № 7. С. 74–83.
8. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2006.
9. Вострокнутов Н.В., Пережогин Л.О. Нехимические зависимости в детской психиатрической практике // Российский психиатрический журнал. 2009. № 4. С. 86–91.
10. Данилов-Данильян В.И. Природно-ресурсный сектор в структуре мирового хозяйства и причины глобального экономического кризиса // Вестник Российской академии наук. 2013. № 4. С. 296.
11. Данилов-Данильян В.И. Устойчивое развитие (теоретико-экономический анализ // Экономико-математические методы. 2003. № 2.
12. Душин О.Е. Три игры: Николай Кузанский, Федор Достоевский, Герман Гессе // Человек. 2013. № 4. С. 162–169.
13. Дебор Г. Общество спектакля. М., 1999.
14. Есаков В.А. Мегалополис и его культура. На примере Москвы. М.: Альфа-М, 2009.
15. Зайцева Ю.С. Зеркальные клетки и социальная когниция в норме и при шизофрении // Социальная и клиническая психиатрия. 2013. № 2. С. 96–195.
16. Иваницкий А.М. Наука о мозге на пути решения проблемы сознания // Вестник РАН. 2010. № 5–6. С. 448–449.
17. Кара-Мурза С.Г. Аномия в России: причины и проявления. М.: Научный эксперт, 2013. 264 с.
18. Кекелидзе З.И., Шемчук Н.В. Особенности формирования влечения к азартным играм // Российский психиатрический журнал. 2008. № 3. С. 24–25.
19. Ковальзон В.М. Основы сомнологии. Физиология и нейрхимия цикла “сон — бодрствование”. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
20. Лекторский В.А. Философия, познание, культура. М., 2012.
21. Марков Б. Человек в эпоху масс-медиа. Информационное общество. М., 2004.
22. Миронов В.В. Трансформация культуры и гуманизм // Место и роль культуры в будущей цивилизации. М.: РАН, URSS, 2013.
23. Рамачадран В. Мозг рассказывает. Что делает нас людьми. М.: Карьера пресс, 2012.
24. Сас Т. Миф о психическом заболевании, Основы теории личного поведения. М.: «Канон» РООИ «Реабилитация», 2012. 319 с.
25. Солдаткин В.А., Бухановский А.О., Калмыков Е.А. Нейровизуализационная характеристика головного мозга больных, страдающих игровой зависимостью // Российский психиатрический журнал. 2011. № 1. С. 15–21.

26. Хейзинга Й. Homo ludens.. Статьи по истории культуры. М., 1997.
27. Хелемский А.М. Эпифиз. М.: Медицина, 1969.
28. Цыгансков Б.Д., Малыгин В.Р., Егоров А.Ю., Хвостиков Г.С. Нехимические аддикции: патологическая игровая зависимость от компьютерных игр // Вопросы наркологии. 2007. № 4. Ч. 1. С. 18–31.
29. Acharya S, Shukla S. Mirror neurons: Enigma of the metaphysical modular brain. J Nat Sci Biol Med. 2012; 3(2): 118–24.
30. Markram H. The blue brain project. Nat Rev Neurosci. 2006; 7(2): 153–60.
31. Sartori L, Betti S, Castiello U. When mirroring is not enough: that is, when only a complementary action will do (the trick). Neuroreport. 2013; 24(11): 601–4.
32. Tisserland I.N. New risks of addiction for new populations: the example of hackers // Ann. Med. International. 2000. Vol. 151. P. 49–52.
33. Young K.S. Psychology of computer use: addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype // Psychological reports. 1996. Vol. 79. P. 899–902.

### References (transliteration):

1. Avtonomov D.A. Issledovanie sutsiidal'noi aktivnosti i faktov soversheniya protivopravnykh deistvii u patsientov, stradayushchikh ot patologicheskoi sklonnosti k uchastiyu v azartnykh igrakh // Rossiiskii psikhiatricheskii zhurnal. 2010. № 5. S. 4–9.
2. Andreev I.L. Zrenie i slukh kak markery genezisa soznaniya // Voprosy filosofii. 2012. № 7. S. 146–156.
3. Andreev I.L. Rossiya: vzglyad iz Budushchego // Vestnik Rossiiskoi akademii nauk. 2003. № 4. С. 320.
4. Andreev I.L., Nazarova L.N. Detskaya psikhika: izderzhki adaptatsii i illyuzornye iskusheniya // Psikhicheskoe zdorov'e. 2013. № 8. S. 68–75.
5. Ashkerov A. Ekspertokratiya: upravlenie znaniyami. М., 2009.
6. Berezantsev A.Yu., Andreev I.L., Nazarova L.N. Novye tekhnologii — novye patologii: Internet i zdorov'e cheloveka // Chelovek i ego budushchee. Novye tekhnologii i vozmozhnosti cheloveka. М.: IF RAN, 2012. S. 432–440.
7. Bisaliev R.V., Kuts O.A., Mukhtarova V.R. Prediktory suitsidal'nogo povedeniya u bol'nykh s zavisimost'yu ot azartnykh igr // Narkologiya. 2011. № 7. S. 74–83.
8. Bodriyar Zh. Simvolicheskii obmen i smert'. М.: Dobrosvet, 2006.
9. Vostroknutov N.V., Perezhogin L.O. Nekhimicheskie zavisimosti v detskoj psikhiatricheskoi praktike // Rossiiskii psikhiatricheskii zhurnal. 2009. № 4. S. 86–91.
10. Danilov-Danil'yan V.I. Prirodno-resursnyi sektor v strukture mirovogo khozyaistva i prichiny global'nogo ekonomicheskogo krizisa // Vestnik Rossiiskoi akademii nauk. 2013. № 4. S. 296.
11. Danilov-Danil'yan V.I. Ustoichivoe razvitie (teoretiko-ekonomicheskii analiz // Ekonomiko-matematicheskie metody. 2003. № 2.
12. Dushin O.E. Tri igry: Nikolai Kuzanskii, Fedor Dostoevskii, German Gesse // Chelovek. 2013. № 4. S. 162–169.
13. Debor G. Obshchestvo spektaklya. М., 1999.
14. Esakov V.A. Megapolis i ego kul'tura. Na primere Moskvyy. М.: Al'fa-M, 2009.
15. Zaitseva Yu.S. Zerkal'nye kletki i sotsial'naya kognitsiya v norme i pri schizofrenii // Sotsial'naya i klinicheskaya psikhiatriya. 2013. № 2. S. 96–195.
16. Ivanitskii A.M. Nauka o mozge na puti resheniya problemy soznaniya // Vestnik RAN. 2010. № 5–6. S. 448–449.
17. Kara-Murza S.G. Anomiya v Rossii: prichiny i proyavleniya. М.: Nauchnyi ekspert, 2013. 264 s.
18. Kekelidze Z.I., Shemchuk N.V. Osobennosti formirovaniya vlecheniya k azartnym igrakh // Rossiiskii psikhiatricheskii zhurnal. 2008. № 3. S. 24–25.
19. Koval'zon V.M. Osnovy somnologii. Fiziologiya i neirokimiya tsikla "son — bodrstvovanie". М.: BINOM. Laboratoriya znaniy, 2012.
20. Lektorskii V.A. Filosofiya, poznanie, kul'tura. М., 2012.
21. Markov B. Chelovek v epokhu mass-media. Informatsionnoe obshchestvo. М., 2004.
22. Mironov V.V. Transformatsiya kul'tury i gumanizm. // Mesto i rol' kul'tury v budushchei tsivilizatsii. М.: RAN, URSS, 2013.

23. Ramachadran V. *Mozg rasskazyvaet. Chto delaet nas lyud'mi*. M.: Kar'era press, 2012.
24. Sas T. *Mif o psikhicheskom zabolevanii, Osnovy teorii lichnogo povedeniya*. M.: «Kanon» ROOI «Reabilitatsiya», 2012. 319 s.
25. Soldatkin V.A., Bukhanovskii A.O., Kalmykov E.A. *Neirovizualizatsionnaya kharakteristika golovno mozga bol'nykh, stradayushchikh igrovoi zavisimost'yu* // Rossiiskii psikhiatricheskii zhurnal. 2011. № 1. S. 15–21.
26. Kheizinga I. *Homo ludens.. Stat'i po istorii kul'tury*. M., 1997.
27. Khelemskii A.M. *Epifiz*. M.: Meditsina, 1969.
28. Tsyganskov B.D., Malygin V.R., Egorov A.Yu., Khvostikov G.S. *Nekhimicheskie addiksii: patologicheskaya igrovaya zavisimost' ot komp'yuternykh igr* // *Voprosy narkologii*. 2007. № 4. Ch. 1. S. 18–31.
29. Acharya S, Shukla S. *Mirror neurons: Enigma of the metaphysical modular brain*. *J Nat Sci Biol Med* 2012; 3(2): 118–24.
30. Markram H. *The blue brain project*. *Nat Rev Neurosci* 2006; 7(2): 153–60.
31. Sartori L, Betti S, Castiello U. *When mirroring is not enough: that is, when only a complementary action will do (the trick)*. *Neuroreport* 2013; 24(11): 601–4.
32. Tisserland I.N. *New risks of addiction for new populations: the example of hackers* // *Ann. Med. International*. 2000. Vol. 151. P. 49–52.
33. Young K.S. *Psychology of computer use: addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype* // *Psychological reports*. 1996. Vol. 79. P. 899–902.