

Влияние Интернета на современное общество

© И.П. Кавинова, Е.Ю. Кобзева

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, 105005, Россия

В статье рассматривается влияние Интернета на современное общество в разнообразных аспектах, как негативных, так и позитивных. Авторы уделяют отдельное внимание игровой природе «всемирной паутины», рассматривая ее как особую форму игровой культуры и самодостаточную форму новой социальности. В данном исследовании также не обойдено вниманием влияние масс-медиа и Интернета на формирование личности в современном глобализированном мире, анализируются формы интернет-зависимости.

Ключевые слова: Интернет, игромания, «человек играющий», интернет-зависимость, интернет-пользователи, аддикция, «всемирная паутина», письмо Хейзинга, интерсубъективность.

Когда-то в одном из своих романов английская писательница XIX в. Джейн Остин сочинила своеобразный гимн-благодарность существованию почты и письма. Она правильно заметила, что не будь письма как особой формы общения между людьми, сколько бы судеб человеческих не сложилось, сколько отношений остались невыясненными. Вспоминается еще один литературный пример уже из багажа русской классики. В романе «Война и мир» Л.Н. Толстой описывает некий парадокс: один из любимых персонажей его романа — княгиня Мария Болконская — общается со своей подругой через письмо; им обеим в процессе переписки кажется, что они родственные души, что они, как никто другой, понимают чаяния друг друга, и как же велико оказывается их разочарование при очной встрече — чужие, абсолютно чужие люди.

Когда мы ставим вопрос о влиянии Интернета на современное общество, то, по существу, должны поставить вопрос о влиянии на личность письменной формы общения, не важно, как это происходит, в форме передачи по почте бумаги с нацарапанным на ней гусиным пером текстом или в форме светящегося экрана с напечатанными буквами. С другой стороны, если рассуждать диалектически, то в любой новой форме в переработанном виде сохраняются элементы старого, но при этом готовится также переход к очередной новой форме. В таком контексте Интернет, как бы он ни был схож по своим задачам с предшествующими формами письма, таит в себе новые перспективы и новые опасности.

Считается, что средний возраст пользователей Интернета не превышает 45 лет, почти античное акмэ (40–44 года — возраст «расцвета», акмэ всех личностных возможностей человека в античной Элладе). По данным опросов «Левада-центра», на март 2014 г. распределение пользователей Интернета в России по возрастным группам таково:

- 18–24 года — 96 %;
- 25–39 лет — 93 %;
- 40–54 года — 69 %;
- 55 лет и старше — 27 %.

Интернет сегодня — это время, свернутое до мгновения передачи информации, и если железные дороги когда-то поражали «магией» времени (поезд бежит с «безумной» скоростью, а пассажир в купе чай попивает, и все время движения принадлежит ему, а не поезду, совершающему работу), то сейчас «всемирная паутина» в мгновение ока предоставляет информацию о любом предмете, она работает почти вровень с голосовым общением, и в этом смысле не менее притягательна и удивительна для обывателя за компьютером, чем когда-то поезд для неискушенного пассажира. Во многих современных исследованиях по вопросу о влиянии Интернета на общество, личность, психику человека выделяются как позитивные, так и негативные стороны этих отношений. Можно попытаться коротко проанализировать «две стороны одной медали» существования Интернета в современном обществе.

Первое, на чем заостряется, как правило, внимание — это на важности хранения и ретрансляции информации при помощи Интернета, постоянно совершенствующего свои возможности в этой сфере. Сбор, хранение, доступность и передача информации в сети Интернета действительно неоспоримо позитивный фактор. Однако другая «сторона медали» этого, на первый взгляд, позитивного фактора — сохранение любой информации, даже той, которая находится по «ту сторону добра и зла», либо вообще является воплощением зла, как, например, ролики с показом насилия, незаконного секса и т. д. Недавние страшные события, связанные с гибелью людей в реальном времени, на экранах компьютеров — яркое тому подтверждение.

Второе — это предельное расширение возможностей общения со знакомыми и незнакомыми людьми, создание интернет-сообществ типа «Одноклассники» и других. Этот вполне позитивный фактор таит в себе серьезные проблемы. Прежде всего, эффект создания иллюзий по поводу своих интернет-знакомых, своеобразную личностную мифологию, в которой мифы могут сохранять свои позиции до первого очного знакомства, как это было описано Л.Н. Толстым еще в XIX в. Кроме психологического фактора, присутствует также фак-

тор риска натолкнуться на мошенника или мошенничество в процессе обмена личной информацией типа паспортных данных или сведений о здоровье, путешествиях и т. д. «Остапы Бендеры», несмотря на все их литературное обаяние, в жизни не столь привлекательны. Брачный аферист, квартирный вор или обычный вымогатель денежных средств — это далеко не полный список возможных вариантов обмана через Интернет.

Третье — это предоставление товаров и услуг через Интернет, на данный момент популярная среди людей со средним достатком и набирающая обороты услуга. Чисто психологически взрослый человек оказывается встроен в некую игру ожидания сюрприза: вначале вещь или продукт заказывается по картинке, потом наступает период ее ожидания и, наконец, эффект волшебной палочки — товар на руках у заказчика. В результате либо восторг, удовлетворение правильным выбором, либо (что бывает гораздо чаще!) разочарование и желание исправить допущенную ошибку. Налицо как позитивный момент возможного психологического комфорта (экономия времени, использование распространенных в Интернете скидок цен на товар, удовлетворение от правильного выбора, получение дефицитного товара и т. д.), так и утрата «моральных каникул» из-за разочарования в качестве товара, его несоответствия рекламе и цене и т. д. Помимо сложностей психического восприятия в этом случае также не исключается мошенничество с ценой, качеством товара при почти полной незащищенности прав потребителя.

Четвертое — это различные варианты ведения бизнеса в интернет-сети: с одной стороны, это возможность организации своих сайтов, профессиональных блогов, с другой — электронные услуги по созданию сайтов, написанию книг, продвижению бизнес-сайтов, продвижению корпораций, продаже недвижимости и т. д. Сегодня многие интернет-возможности оцениваются в тех денежных средствах, которые были вложены в сайт, а это большое количество вложений, часто их целесообразность вообще может быть под вопросом. Поисковые системы Google и Яндекс конкурируют между собой, их успех у пользователя в значительной степени зависит от количества вкладываемых в их «раскрутку» все тех же денежных средств, причем преимущество проявляется то на одной, то на другой стороне.

Пятое — это безусловный удар по разным видам безработицы: объявления работодателей на данный момент давно уже перешагнули за рамки государственных границ, а реклама результатов собственного творчества — это интернетовский эксклюзив, твердо вошедший в обиход интернет-пользователей. Однако такая ниша услуг считается конкурентной, и для того, чтобы иметь в ней успех, нужно не только обладать огромным желанием, профессиональными качествами, а

подчас и вкладывать большие денежные средства, но и четко просчитывать нужды потенциальных интернет-потребителей. Сложность заключается также в сокрытии части информации кадровыми агентствами, подчас вытягивающими у потенциального специалиста денежные средства для рекламы его профессиональных достоинств без предоставления в конечном счете работы, т. е. формируется еще один вид мошенничества.

Наконец, шестое — это разрушение государственных, национальных, языковых и культурных границ благодаря использованию сети Интернет, это невозможность полностью засекретить практически ни одну информацию, это мгновенный доступ к аккумулятивному человеческим знанию (интернет-библиотеки, «Википедия» и т. д.). При этом плюс перерастает в минус, когда мы говорим об обилии информации в Интернете, если учитывать возможность существования графоманства, непроверенной или даже заведомо ложной информации, а также сбоев, спровоцированных компьютерными хакерами или возникших спонтанно в интернет-системах, связанных с различного рода современными технологиями. Следствием таких сбоев может быть кризис на финансовых рынках, нарушение в работе любой автоматизированной системы, включая военную. То есть использование Интернета в глобальных масштабах грозит и возможным коллапсом техносферы, которая во многом потеснила и даже заменила собой биосферу как естественную среду обитания всего живого и неживого на нашей планете.

Можно сказать, мы выделили далеко не все, но, на наш взгляд, наиболее заметные тенденции воздействия Интернета на общество. Помня о предупреждении известного социолога Макса Вебера о том, что любые общие понятия в социальной философии — это некие «идеальные типы», содержание которых далеко от реальности, а иногда вообще противоречит ей, будем настаивать на том, что понятие «общество», и более узко — «современное общество», — содержание бедно, пока мы не начнем изучать поведение индивидов, его составляющих. В таком контексте Интернет необходимо рассмотреть не только как абстракцию возможностей (позитивных и негативных), а как *часть образа жизни* современного человека. В этом случае особенно настораживает существование разнообразных видов и форм *интернет-зависимости* личности в современном обществе. Говоря об интернет-зависимости мы вступаем в сферу дискуссий о том, является ли такого рода зависимость формой аддиктивного поведения типа алкоголизма или никотиновой зависимости, либо это просто часть быта современного человека.

Приведем мнения «за» и «против». Так, исследования последнего времени интернет-зависимых подростков говорят о наличии структур-

ных изменений, происходящих в их мозговой деятельности, отмечается более сильная (как показывает статистика) зависимость от Интернета женщин, чем мужчин. Австралийские ученые даже отнесли интернет-зависимость к психозам, включив в нее использование игровых приставок и мобильных телефонов. По мнению американских психиатров, основные признаки интернет-зависимости сегодня — это *синдром отмены* (если человек не может получить доступ к Интернету, у него возникает чувство злости, депрессии, напряженности); *частое использование* (человек, находясь в Интернете, теряет чувство времени, при этом основная цель отходит на второй план); *негативное мироощущение* (усталость, изоляция от общества, ссоры в семье); *потребность постоянного усовершенствования компьютера*.

Любопытно в плане изучения влияния Интернета на личность в современном обществе рассмотреть мнение молодого человека, студента (студентки) вуза. На проводимой МГТУ им. Н.Э. Баумана конференции «Социогуманитарные аспекты глобального развития и роль инженерной деятельности в XXI веке» в рамках 16-го международного симпозиума «Уникальные феномены и универсальные ценности культуры» студентка Екатерина Кобзева, у которой я была научным руководителем, четко и обоснованно обозначила свое критическое отношение к такого рода влиянию. Далее привожу ее выступление без сокращений, рассматривая как своего соавтора.

Выступление Е. Кобзевой: «Ни для кого не будет новостью, что XXI век — это век информации. Всевозможные цифровые технологии, Интернет заполнили мир каждого современного человека и стали незаменимой его частью. Все больше и больше влияния СМИ оказывает на людей. Появляется могущественная культура во всемирной паутине и появляется новый тип личности. Цель моего доклада заключается в том, чтобы выяснить, какое же влияние оказывают средства массовой информации (в большей степени Интернет) на формирование личностных качеств человека, его духовности. Необходимо трезво оценить перспективы и возможности людей в современном и будущем мире, проанализировать положительные и отрицательные аспекты данной темы и попытаться предложить свое видение решения проблемы.

Невозможно представить сегодня человека, не подверженного влиянию СМИ и интернет-культуры. Гуляя на улице или спускаясь в метро, нередко можно увидеть полуобнаженных кукольных девиц с фарфоровыми лицами на рекламных щитах. “Красиво, стильно” — навязывают нам. Смотришь фильм — то там ненароком милая девочка с сигареткой засветится, то там — какой-то красавчик с бокалом бакарди добивается расположения очередной представительницы прекрасного пола. Как ни печально, но модельная индустрия захватила

весь мир. Появились рамки, шаблоны, стандарты. Как говорится, красота по ГОСТу. Отсюда и вопросы к каждому: должно ли у личности чувство прекрасного быть своим, не как у всех? Не должен ли каждый воспитывать его в себе собственным путем? Бесчисленное множество популярных сериалов (“Клуб”, “Сплетница”) показывают нам золотое поколение молодежи: мальчики и девочки в лимузинах, обвешанные бриллиантами, живущие на “тусовочках”, одним словом, ведущие вечно праздный образ жизни. Да, современный человек должен быть “крутым”, “правильным”, как по “телеку” показывают. “Честь”, “отвага”, “доброта”, “самоотверженность”, “патриотизм” — красивые непонятные слова из старых книжек и сериалов в стиле ар-хаус. Сейчас в приоритете жить ради удовольствия, т. е. ради материальных благ. Спросите большинство студентов в МГТУ им. Н.Э. Баумана, хотят ли они работать инженерами по специальности, хотят ли вообще остаться в России? Ответ на этот вопрос очевиден — большинство скажет “нет”. “Буду там, где больше платят”. Засиживаясь вечерами ВКонтакте или на Facebook, мы ждем, когда какой-нибудь симпатичный мужчина или женщина поставит “лайк” или напишет “в личку”. При этом сами совершить “поступок” многие не решаются. Люди забыли, наверное, как общаться “вживую”. Это болезнь. Человек меняет реальный мир на виртуальный, но рано или поздно все равно придется столкнуться с реальностью. Только, увы, по головке никто не погладит. Проблемы в настоящем никуда не сбегут — их придется решать.

Покрывают матом направо и налево жалких “глупцов” на различных форумах. Унизить, возвыситься над другими таким образом не то, что никем не порицается, наоборот, это поощряется. Отсюда море “пабликов” и сайтов, посвященных “троллингу” (издевательству). Удобно, прогрессивно, выгодно... Эти слова защитников Интернета, телевизора и мобильных телефонов ничтожны. Наша молодежь выросла с гробовой игрушкой с кнопками. Зачем писать? Есть кнопки. Психоневрологи утверждают, что почерк, мелкая моторика, тонкие движения пальцев формируют тонкие движения души, тонкость восприятия... Но кто ж психоневролога будет слушать. Глупец! Хочет уверить нас, что надо писать прадедовским способом, отказаться от достижений цивилизации! У нас каждый день новые чудесные гаджеты! Чтобы *писать* буквы, нужен во много раз более высокий интеллект, принципиально иной, чем для того, чтобы нажимать кнопки. Кнопка — тык. Буква — сложнейшее сочетание движений ума и мышц. Сравните: пальцы (и душа) скрипача-виртуоза и палец, нажимающий play или курок. На кнопку и заяц в цирке нажимает. Попробуйте научить его писать.

Стремительно утрачивается вкус к чтению и к слову. Радио, ТВ, соцсети, пресса — все скользит вниз, к языку Элочки Людоедки (в ее словаре было 30 слов; главное — ей хватало! и все ее понимали без труда). Людоеды и людоедки в соцсетях сводят словарь от двухсот тысяч слов к двадцати. Да, мы отлично понимаем друг друга, но... Фолкнер непосилен, Мандельштам непосилен... Должно, туманно, непонятно. Амебы едят, размножаются, но человеческая речь для них даже не шум, они не слышат [1].

Все агрессивнее и агрессивнее насаждается образ идеального потребителя, то бишь человека, живущего ради удовольствия, ради себя. Такой гораздо удобнее для общества, он больше тратит, ему не за что бороться, им легче управлять. Отсюда низкая рождаемость в странах Европы (1,6 ребенка на одну женщину, что не обеспечивает даже “нулевого прироста”). Под предлогом перенаселения планеты международными организациями (ООН, ВОЗ) ведется антирепродуктивная пропаганда в странах Азии, Африки и Латинской Америки. Как говорится, и туда добрались. В Интернете появляется движение “сознательно бездетные” (child-free). Эти приверженцы бездетности обосновывают свой отказ от материнства/отцовства потребностью строить карьеру, “пожить в свое удовольствие”, негуманности рождения детей в таком мире. Так, в одном из отечественных чайлд-фри-сообществ состоит уже более 4 тысяч наших сограждан.

Всем известно, как повлияло произведение И.В. Гете “Страдания юного Вертера” на молодежь конца XVIII — начала XIX вв. [2]. Многие люди, взяв благородный пример, совершили самоубийство. Сегодня же вы можете увидеть массу примеров добровольного ухода из жизни в Интернете, фильмах, книгах. Также нельзя дать гарантии того, что публикации в газетах о суицидах не откладывают свой отпечаток. Например, в России каждый двенадцатый молодой человек совершает попытку лишить себя жизни. Согласно прогнозам Всемирной организации здравоохранения, к 2020 г. ежегодно в мире будет насчитываться 1 500 000 случаев суицида, уже сейчас этот показатель равен 1 100 000 самоубийств в год. В результате исследования, проведенного Институтом молодежи, выяснилось, что к семнадцати годам 46 % юношей и 54 % девушек регулярно (чаще одного раза в месяц) употребляют спиртные напитки. Не факт, конечно, что все они станут “злоупотреблять” в недалеком будущем, но цифры тревожные, ведь многие из этих юношей и девушек живут в “алкогольном окружении”, где старшее поколение либо само подает пример откровенным пьянством, либо относится лояльно к попойкам молодежи.

Мое видение решения проблемы заключается в создании новой идеологии, в обильной пропаганде достойного образа жизни. Я считаю, что в Интернете человек должен нести такую же ответствен-

ность за свои слова, как и в жизни. Должно создаваться больше интернет-сообществ, следящих за “порядком” во всемирной паутине. Можно принять и более радикальный метод борьбы — создание виртуальной полиции. Думаю, что в недалеком будущем придется задуматься о преподавании таких предметов в школах, как интернет-этика, интернет-культура. Необходимо также осознать, что СМИ — это мощное оружие управления массами. Часто в газетах, журналах, в теленовостях преподносится информация, не совпадающая с истинной, а та, которая выгодна тем или иным властям, поэтому важно уметь думать независимо и подбирать для себя достоверные источники. Необходимо оберегать своих детей, младших братьев и сестер от интернет-зависимости и телемании. Думаю, комментарии по этому поводу излишни.

И чтобы не заканчивать все на траурной ноте, хотелось бы отметить и некоторые положительные аспекты. С развитием средств массовой информации и Интернета люди получили невероятные возможности. Если раньше еще наши мамы и папы ходили в Ленинку, чтобы найти нужную книгу или журнал, то сейчас один “клик” — и все отображено на страничке. Когда человек знает, что ищет, и мыслит самостоятельно, то он не поддается “вредному” влиянию Интернета, желтой прессы и других подобных источников и имеет возможность вести свой бизнес, получать быстрое и доступное неплохое образование, общаться с людьми из разных стран, слушать любимую музыку, смотреть фильмы и многое другое).

В данном выступлении Е. Кобзевой, как мне представляется, эмоционально выражены основные реальные проблемы интернет-зависимости: *утрата личностью аутентичности*; склонность к *депрессиям*, в крайней своей форме переходящая в суицид; *эгоцентризм*, ведущий в конечном счете к «духLess», т. е. к высочайшей степени бездуховности. Можно назвать такого рода интернет-зависимость следствием формирования «кнопочной цивилизации». Погруженность современного человека в глубины такой «цивилизации» прежде всего лишает его самотождественности. Об опасности растворения конкретной личности в сфере «ман» предупреждали философы-экзистенциалисты самых разных направлений весь прошлый век, но даже они не могли предположить столь глубокого погружения человека в недра виртуальной реальности, какое происходит сегодня при использовании «всемирной паутины». Сообщения о том, что очередной подросток расстрелял учителя и заодно одноклассников, а потом покончил с собой по аналогии с поведением выдуманных персонажей виртуальной игры уже никого не удивляют, и это действительно страшно и тревожно в плане перспектив сохранения психического здоровья современным человечеством.

Не вызывает сомнения, что персональный компьютер выполняет коммуникативную, эвристическую функции, но, если время, проведенное возле компьютера, превышает допустимые нормы, если человек невольно оказывается в социальной изоляции при полном погружении в виртуальную реальность, тогда имеет смысл говорить о компьютерной зависимости (или интернет-зависимости, составляющей неизменную ее часть).

Среди разнообразных видов компьютерной аддикции наиболее распространенной оказывается зависимость от игр. Согласно статистике, 5 % людей во всем мире страдают игроманией и нуждаются в психологической помощи.

Философии XX в. хорошо знаком термин «человек играющий», указывающий на атрибутивный для человеческой природы характер игры: играющий ребенок, играющий подросток — это формы обучения «взрослой жизни», играющий взрослый — более сложное сочетание процессов сублимации (фрейдизм) с процессами психической зависимости. Психоанализ прекрасно показал возможности сублимации вытесненных желаний в форме игры, одна из интереснейших работ З. Фрейда, посвященная этой проблеме, называется «Достоевский и отцеубийство» [3]. Это исследование тем более интересно, что в Ф.М. Достоевском сочетались тяжелейшая зависимость от игры (писатель раскрыл свою пагубную страсть в романе «Игрок») с процессом сублимации невротизма в ее процессе (жена Достоевского описывает, как игра избавляла Федора Михайловича от впадения в депрессию, а проигрыш провоцировал на занятия творчеством). Психоанализ вскрыл как психологический негатив, так и психологический позитив игры в личностном аспекте, указав на самодостаточность игры, на элементы присущего ей аутоэротизма, а также на своеобразную подмену реальной жизни игрой [4].

Если говорить о компьютерной и сетевой игромании, то она является формой суррогатной жизни, в которой обязательно присутствуют навязчивые идеи, причем тяжелая форма ухода в киберпространство — это, как правило, полный разрыв с реальностью.

Обычно выделяют ряд симптомов игромании как особой формы аддикции наравне с алкоголизмом и наркоманией: времяпрепровождение за компьютером более 5–7 ч в сутки; вспышки агрессии на замечания других по поводу игромании; невозможность отвлечься от компьютерной игры; употребление пищи за компьютером; изоляция от социальных контактов и общества в целом; агорафобия (боязнь открытых пространств); деперсонализация; игнорирование личной гигиены; употребление психостимуляторов; общение на темы исключительно игровой тематики; отождествление себя с главным персонажем, полное растворение в игре; состояние эйфории при игровом

процессе; вкладывание денежных средств в игровой процесс или на оборудование для игр. Кроме отражения игромании на психике человека существует и ряд признаков соматического ряда: сухость глаз; бледность кожных покровов, анемия; боли в спине, искривление позвоночника; головные боли; бессонница; истощение, голодание (в тяжелых случаях — обезвоживание); ускорение обмена веществ; учащение сердцебиения и пульса.

Существует большое количество разнообразных компьютерных игр, которые по-своему интересны игроманам, но самыми опасными для психики являются сетевые игры. Человек поначалу просто отождествляет себя с героем, далее происходит полное растворение в виртуальном мире и уход от реальности. Люди живут в киберпространстве: влюбляются, дружат, ссорятся, причем, как отмечают современные психологи, эмоциональная окраска взаимоотношений в сети намного ярче, чем в реальной жизни. В психологии игровой зависимости выделяют следующие аспекты: потеря чувства времени; постоянное ощущение новизны; искаженное восприятие своего Я; ощущение виртуального могущества, асоциальность игрока. Описаны случаи, когда зависимые от компьютерных игр люди играли по несколько дней подряд, без сна и отдыха. «Геймеры» могут играть в одну и ту же игру десятки лет, так как игры постоянно обновляются (изменение графики, сюжетов). При глубокой погруженности в игру виртуальное существование героя может стать для компьютерного пользователя доминирующим, например, некоторые современные игроманы даже меняли имя в паспорте на игровой никнейм (псевдоним), изменяли внешность, чтобы быть похожими на своего компьютерного кумира. При игровой зависимости происходит такое искажение сознания, при котором реальный мир вообще воспринимается с трудом, вместе с этим рассеивается внимание, искажается память, возникает тенденция к асоциальности — боязнь открытых пространств, большого скопления людей, нежелание общаться с родственниками, даже элементарные гигиенические процедуры могут стать невыполнимыми. Если для обычной деятельности необходимы мотивация и волевые усилия, то в случае с погружением в мир виртуальный воля пользователя может быть полностью парализована («стеклянный взгляд в никуда»).

Конечно, все описанное выше поведение — это уже не просто зависимость от Интернета и компьютера как его проводника, это зависимость, перешедшая в болезнь. Психологи сегодня выделяют минимум четыре стадии формирования игровой компьютерной аддикции: легкая заинтересованность, увлеченность, аддикция, полное растворение в игровом процессе [5].

Следует отметить, что в зоне риска из-за незрелости психических функций находятся прежде всего дети и подростки, однако возрастные кризисы, депрессии, тяжелые хронические заболевания создают благоприятную почву для погружения в нереальный мир и для взрослого игрока. Асоциальность игромана может принимать опасные формы, в частности, именно на фоне такого рода аддикции повышается агрессивность и раздражительность, увеличивается склонность к насилию и убийствам [5]. Согласно опросу, проведенному среди американских школьников, 50 % девочек проводят за компьютерными играми более 5 ч в сутки. Мальчики же проводят более 7 ч в игре ежедневно, и таких около 80 %. Наибольший процент игроманов проживает на территории Японии и Китая. Известен случай, когда школьница играла в сетевую игру более трех суток и умерла от обезвоживания. Один российский мужчина потратил на сетевую игру почти миллион рублей и подал в суд на производителя по причине «виртуальной кражи денежных средств». Описан случай, когда американский юноша настолько увлекся виртуальным миром, что на правой руке, в которой он держал мышку, зажимая запястный канал, образовалась большая трудноизлечимая опухоль. Известны случаи, когда заядлые игроки агрессивного жанра становились маньяками-убийцами. Житель штата Луизиана в течение недели убивал по несколько человек, так как они казались ему монстрами из любимой компьютерной игры. Восемилетний мальчик, проживающий в США, убил свою няню по аналогии с довольно известной игрой криминального жанра [6].

В России очень высок уровень интернет-зависимости: по данным опроса, проведенного ВЦИОМ в 2013 г., 22 % россиян признались, что проводят в Интернете слишком много времени, причем 11 % респондентов заявили, что тратят его на проверку электронной почты. интернет-зависимых в России больше всего среди молодежи: 53 % россиян в возрасте от 18 до 24 лет признались, что подолгу сидят в Интернете, а 44 % из них буквально поглотили социальные сети [6].

Приведя столь шокирующие примеры игровой аддикции, следует сделать небольшое отступление и проанализировать, как социальная философия в целом оценивает феномен игры в обществе.

В 1938 г. нидерландский историк и культуролог Йохан Хейзинга опубликовал трактат «Человек играющий (*Homo Ludens*)», который произвел на образованную публику неизгладимое впечатление. Возникло целое направление по изучению влияния игровых процессов как самодостаточного социального явления на человеческую цивилизацию. Хейзинга высказал две оригинальные идеи: первая — это признание древности игры, ее предшествования всем видам культуры (присутствие игры у животных, и, следовательно, ее наличие на животной стадии формирования человека); вторая — показ игры как

формы проявления личностной свободы [7]. С точки зрения автора «Человека играющего», игра не просто предшествовала культуре, но собственно именно она создала культуру. Культура в таком контексте, рождаясь из игры, сама имеет характер игры, при этом состязательные («агон»), подражательные и воспитательные («пайдиа») векторы игровой деятельности атрибутивны ей, ослабление этих составляющих означает смерть культуры (отпадение в хаос). Отпадение в хаос, по мысли Хейзинге, может произойти с современным человечеством, подменяющим игру ее суррогатными формами типа массового спорта, часто теряющего связь с подлинной природой игры. Отличительными чертами игры должно быть проявление свободы и «несерьезности», когда смысл и течение игры заключены в ней самой, при этом она же устанавливает порядок и одновременно порядком является, никак не связанная ни с реальным миром, ни с материальным интересом [7].

Таким образом, если следовать за логикой Хейзенге, то, что было бичом в XIX в. — рулетка, карты и другие азартные игры — переставало быть игрой, как только материальный интерес перевешивал все другие потребности; в XX же веке спорт за деньги, пассивное участие в игре зрителей перед экранами телевизоров лишили игру всеобщей состязательности (агона), и, наконец, в XXI в. компьютерная игромания выявила еще одну форму «подделки» под игру — отсутствие подлинной свободы, проявляющейся в «несерьезности» во время игры, вместо этой «игровой легкомысленности» погружение в виртуальную реальность настолько серьезно, что подчас выхода из него просто нет. Если игрок в карты, проигравший свою честь, когда-то мог вернуть ее через суицид (по крайней мере, ему могло так показаться), т. е. выходом из затруднительного положения оказывалась та или иная форма самоагрессии, то современный игрок, очнувшийся от погруженности в «нереальное пространство» компьютерной игры, чаще направляет свою агрессию не на себя, а на другого, т. е. становится не просто асоциальным, но даже социально опасным субъектом.

Подводя итог краткому анализу компьютерной и сетевой игромании, следует подчеркнуть, что в целом Интернет как среда и канал коммуникации имеет ряд важных черт: мультимедийность, интерактивность, интересубъективность; он привносит эти черты в репрезентируемые феномены действительности, но асоциальный субъект в виде потерявшего связь с реальностью игромана разрывает «всемирную паутину», и брешь, оставленная в «паутине», оказывается невозстановимой, можно сказать, она становится похожей на затягивающую «воронку» для все новых и новых пользователей.

Представив столь безрадостную картину влияния интернет-культуры на современное общество, не хотелось бы рассматривать проблему однобоко. Интeрcубъeктивный характер Интернета сегодня возвращает нас к истокам культуры, а именно к заложенному в любой культуре символизму и более широко — мифологизму нашего мировосприятия. В таком контексте *игра* — это собственно весь Интернет — великий имитатор и «несерьезный» провокатор исследований и знакомств. Интернет — это, прежде всего, текст, и в начале статьи мы уже говорили о специфике восприятия письма как особой формы общения (интeрcубъeктивности) в человеческой культуре. Мифологизм сознания во всех древних цивилизациях всегда связан с восприятием *мира как одного большого текста*, я писала об этом в статье «Картина мира: философский анализ проблемы» [8]. В Интернете давно сформировалась своя лексика («юзер», «геймер», «зафрендить» и т. д.), на которой в статье специально не заостряется внимание; интернетовские неологизмы еще ждут своих исследователей по «формуле» лингвиста Л. Витгенштейна: «язык — дом бытия». Общение через текст в Интернете имеет массу не только негативных (варианты мошенничества, неоправданные иллюзии по поводу собеседника и т. д.), но и позитивных тенденций: возможность быстро передать друг другу важную информацию, послать поздравление, рассказать о событиях *on line*, беседа «текст на текст» не беспокоиться о своем внешнем виде и не тратить время на отвлекающие от разговора манипуляции, сосредоточившись на раскрытии главного смысла беседы, и т. д. По логике Хейзинге, *речь имеет игровой характер*, следовательно, письменное выражение речи также не чуждо игре, т. е. свободному волеизъявлению личности, и несет в себе все особенности диалогизма, а, следовательно, не может быть исключительно асоциально. Напротив, Интернет в каком-то смысле — это *заново сконструированное общество* (от слова «общение») как некая калька с реальных взаимоотношений людей. Пусть в этих отношениях существует своя мифология, свой символизм, свои иллюзии, все равно это, как нам представляется, *еще одна новая форма игры и социальности*. Например, как легко в современном Интернете прославиться: то это сердитый кот, морда которого напоминает брезгливо смотрящего на мир человека (тысячи просмотров), то «поющая бабушка», поклонница Шарля Азнавура (миллион просмотров), то чучело лисы, встроенное во множество интернетовских контекстов на забаву всех интернет-пользователей (тысячи просмотров) и т. д. Так же легко в Интернете запустить ложную информацию, «утку» (опасная тенденция, когда это касается здоровья или большой политики). Легко манипулировать образами, создавая, например, коллажи из фото своего кота за чаем с какой-нибудь кустодиевской купчихой. В Интернете можно принять участие в оригинальном конкурсе, например, на луч-

шее фото насекомого или на лучший рассказ о велопутешествии, что как раз является формой проявления игровой свободы, не сковывая личность ничем, кроме внутренней цензуры; столь же интересны в плане раскрытия творческих потенциалов человека Живой журнал (ЖЖ), Facebook...

Данные примеры взяты из нашей собственной практики пользователей Интернета, и можно привести еще множество подобных вариантов преимущественно позитивного (лишь с некоторыми оговорками) влияния «всемирной паутины» на настроение человека и раскрытие его разнообразных возможностей. Например, автор недавно опубликованной статьи «Влияние информационных технологий на деятельность современного общества» резонно отмечает, что Интернет сегодня — это замена реальному общению в самых разнообразных контекстах: от айфона до спонтанно формирующихся интернет-сообществ [9]. Все приведенные примеры ярко демонстрируют игровую природу Интернета.

Следует также обратить особое внимание на появление таких неологизмов, как, например, «сетевая репутация», или «е-репутация», возникших благодаря качественным изменениям, произошедшим в обществе под влиянием Интернета. Ярким примером того, какой ущерб может нанести репутации компании неадекватная сетевая стратегия, служит нашумевшее во Франции дело Жерома Кервьеля: 24 января 2008 г. крупнейшая банковская компания Société Générale объявила о потере 4,82 млрд евро из-за мошенничества одного из своих трейдеров; в тот же день Financial Times обнародовала его имя; масштабы аферы, возбудив любопытство пользователей, привели к настоящей «охоте на цифрового человека», однако совершенно в ином ключе, нежели предполагали его работодатели. На странице Жерома Кервьеля в Facebook и в LinkedIn появились тысячи запросов о «дружбе»; в сети возникли многочисленные группы поддержки, сайты и блоги в защиту Кервьеля, представлявшие его современным Робин Гудом. За пять дней трейдер-мошенник превратился в супергероя Интернета. Еще в июне 2010 г. поисковый запрос в Google с его именем выдавал более четверти миллиона ссылок, причем примерно половина из них — на материалы от 24–29 января. Данный пример взят из статьи Ирины Стаф «Как и зачем управлять сетевой репутацией», в конце приведенной истории она подытоживает: «...общество внезапно открыло для себя феномен “цифровой идентичности”; Société Générale, не предугадавшая влияния Интернета на имидж своего бывшего служащего, тем более оказалась не готовой к появлению множества блогов и форумов своих противников; руководству банка пришлось публично признать, что его действия по пресечению сетевого кризиса были явно недостаточными» [10]. Тот же автор отмечает, что с появлением интернет-технологий американская модель сообществ определяет

новые способы коммуникации, а вместе с ними и понимание идентичностей в XXI в. Например, «Гринпис», боровшийся против уничтожения лесов в Индонезии, победил компанию «Нестле» в Facebook только благодаря ролику, где офисный служащий вместо привычного Kit-Kat грызет окровавленный палец обезьяны (обезьяны оказались под угрозой из-за вырубки лесов). Роль виртуальных сообществ возрастает в самых различных сферах: от изменения логотипов отдельных фирм до привлечения гражданского общества к каким-либо программам (кампании, проводимые «Гринпис») и политических процессов (избирательные кампании Барака Обамы в 2008 и 2012 гг., создание конституции Исландии), в Интернете даже возникают политические партии, например Пиратская [10].

Безусловно, исследования *Интернета как новой формы игры и социальности* (существует предположение: виртуальные сообщества могут заменить собой государства [11]) ждут своей глубокой аналитической проработки, пока мы можем лишь обозначить основные тенденции влияния Интернета на современное общество, а также указать на *самодостаточность некоторых аспектов существования «всемирной паутины»* вне зависимости от позитивного или негативного ее влияния на человеческую личность.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Минкин А.В. Конец цивилизации. *Московский комсомолец*, 2013, № 26359.
- [2] Красненкова (Кавинова) И.П. *Философский анализ суицида. Идея смерти в российском менталитете*. Санкт-Петербург, РХГИ, 1999, 304 с.
- [3] Фрейд З. «Я» и «ОНО». *Труды разных лет*. Тбилиси, Мерами, 1991.
- [4] Фрейд З. *Психоанализ и русская мысль*. Москва, Республика, 1994, 384 с.
- [5] Макушина О.П. Склонность к различным аддикциям в современной семье. *Социальная психология и общество*, 2011, № 4, с. 111–122.
- [6] Откуда берется Интернет-зависимость? *Газета.ru*. URL: http://www.gazeta.ru/tech/2014/12/23_a_6356077.shtml (дата обращения 21.04.15).
- [7] Хейзинга Й. *Homo ludens. Статьи по истории культуры*. Москва, Прогресс-Традиция, 1997, 413 с.
- [8] Кавинова И.П. Картина мира: философский анализ проблемы. *Гуманитарный вестник*, 2014, вып. 12. URL: <http://hmbul.bmstu.ru/articles/208/208.pdf>
- [9] Шпицберг А.И. Влияние информационных технологий на деятельность современного общества. *Молодой ученый*, 2014, № 6.2, с. 81–83.
- [10] Стаф И. Как и зачем управлять сетевой репутацией. *Отечественные записки*, 2014, № 1(58).
- [11] Fillias E., Villeneuve A. *E-réputation. Stratégies d'influence sur Internet*. 2e éd. (Actu Gestion). Paris, Ellipses, 2013.

Статья поступила в редакцию 14.05.2015

Ссылку на эту статью просим оформлять следующим образом:

Кавинова И.П., Кобзева Е.Ю. Влияние Интернета на современное общество. *Гуманитарный вестник*, 2015, вып. 8.
URL: <http://hmbul.bmstu.ru/catalog/hum/socio/280.html>

Кавинова Ирина Петровна окончила МГУ им. М.В. Ломоносова в 1983 г. Канд. филос. наук, доцент кафедры философии МГТУ им. Н.Э. Баумана. Сфера научных интересов: исследование проблем интертекстуальной реальности, изучение феномена суицида в контексте современных социально-философских проблем, а также углубленное изучение педагогических методик преподавания философии в технических вузах. Имеет страницу в Интернете: irinark.pochtamt.ru. e-mail: irinark@bk.ru

Кобзева Екатерина Юрьевна — студентка МГТУ им. Н.Э. Баумана, кафедра «Вакуумная и компрессорная техника» (научный руководитель — И.П. Кавинова). e-mail: katyakobzeva@mail.ru

Influence of the Internet on modern society

© I.P. Kavinova, E.Yu. Kobzeva

Bauman Moscow State Technical University, Moscow, 105005, Russia

The article investigates influence of the Internet on the modern society and analyses both negative and positive aspects. The authors pay special attention to the “playing” character of the World Wide Web. They treat it as a special form of playing culture and self-sufficient form of a new sociality. The scientists have not overlooked mass media and the Internet impact on formation of personality in the modern globalized world. They analyse forms of Internet addiction.

Keywords: *Internet, gambling, "homo playing", Internet addiction, Internet users, addiction, World Wide Web, letter, Huizinga, intersubjectivity.*

REFERENCES

- [1] Minkin A.V. *Moskovskiy Komsomolets – Moscow Komsomol*, 2013, no. 26359.
- [2] Krasnenkova (Kavinova) I.P. *Filosofskiy analiz suitsida. Ideya smerti v rossiyskom mentalitete* [Philosophical Analysis of Suicide. The Idea of Death in the Russian Mentality]. Saint Petersburg, RKhGI, 1999, 304 p.
- [3] Freud S. *Das Ich und das Es*. [in Russ.: Freud Z. “Ya” i “Ono”. Trudy raznykh let. (Collection of Works of Different years. Book 2) Tbilisi, Merami Publ., 1991].
- [4] Freud S. *Psikhoanaliz i russkaya mysl'* [Psychoanalysis and the Russian Thought]. Moscow, Respublika Publ., 1994, 384 p. (in Russ.).
- [5] Makushina O.P. *Socialnaya psikhologiya i obschestvo – Social Psychology and Society*, 2011, no. 4, pp. 111–122.
- [6] Otkuda beretsya Internet-zavisimost? [Whence undertakes the Internet dependence?]. *Gazeta.ru*. Available at: http://www.gazeta.ru/tech/2014/12/23_a_6356077.shtml (accessed April 21, 2015).
- [7] Huizinga J. *Homo ludens. Articles on History of Culture*. [In Russian: Huizinga J. Homo ludens. Stat'i po istorii kultury. Moscow, 1997, 413 p.].
- [8] Kavinova I.P. *Gumanitarnyi vestnik – Humanities Bulletin*, 2014, no. 12 (26). Available at: <http://hmbul.bmstu.ru/articles/208/208.pdf>.
- [9] Shpitsberg A.I. *Molodoi Uchenyi – Young Scientist*, 2014, no. 6.2, pp. 81–83.
- [10] Staf I. *Otechestvennye Zapiski – Notes of the Fatherland*, 2014, no. 1(58).
- [11] Fillias E., Villeneuve A. *E-réputation. Stratégies d'influence sur Internet*. 2e éd. (Actu Gestion). Paris, Ellipses, 2013.

Kavinova I.P. graduated from Lomonosov Moscow State University in 1983. Ph.D., assoc. professor of the Philosophy Department at Bauman Moscow State Technical University. Author of 35 publications. Academic interests: investigation of problems of intertextual reality; study of phenomenon of suicide in the context of the current socio-philosophical problems; in-depth study of pedagogical methods of teaching philosophy at technical higher education institutions. Page in the Internet: irinapk.pochtamt.ru
e-mail irinapk@bk.ru

Kobzeva E.Yu., a student of the Vacuum and Compressing Machines Department at Bauman Moscow State Technical University. e-mail katyakobzeva@mail.ru