

Георгий Почепцов

ДОСУГ:

ТЕЛЕСЕРИАЛЫ, ТЕЛЕНОВОСТИ, КИНО,
ВИДЕОИГРЫ В БОРЬБЕ ЗА УМЫ

Харьков
«Фолио»
2020

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

ВВЕДЕНИЕ

Современный человек сегодня имеет много своего свободного времени, гораздо больше, чем раньше, поскольку работа перестала быть такой напряженной. При этом падает количество традиционных газет и читающих бумажные книги. И это также освобождает время. Очень многие вместо спортзала спешат к своему залу — уютному креслу перед экраном. И вот тут связь с реальным миром теряется напрочь: человек погружается в виртуальную инореальность, где действуют супермены или зомби, которые ему кажутся более реальными, чем все вокруг. Он сжимается в кресле от страха, в другом случае готов вступить в борьбу за чужой престол.

Мир все более переселяется в виртуальное пространство — там ему удобно и комфортно. Там есть страхи, но они не так страшны, как в реальной жизни. Зато герои там сильны, ведь они супермены. Героини прекрасны, ведь они голливудские красавицы.

Виртуальный мир дает видеоигры, о которых все спорят после очередного теракта, не приучают ли эти игры к насилию. Виртуальные герои и игры конкурируют за внимание зрителя. Но виртуальный мир кажется бесконечным — в нем для всех найдется место. Там принципиально строится мир альтернативный настоящему. Это не случившееся прошлое, еще не пришедшее будущее. И в каждом мы неотрывно следим за героями.

Общая тенденция такова, что виртуальность и ее статус все время будут усиливаться по мере движения человечества вперед. Ведь во многих профессиях людей заменят роботы, и в физическом пространстве они потеснят людей. Что же остается делать людям? Отправляться в виртуальное пространство.

* * *

Автор выражает признательность сайтам «*Детектор медиа*», «*Хвиля*» и газете «*Зеркало недели*» за публикацию отдельных материалов книги.

Глава первая

ДЕЛУ ДОСУГА ВЕРНЫ

1.1. Мир досуга растет и ширится

Мир досуга растет и ширится, поскольку новые «захватчики мозгов» полностью перешли на новое оружие — визуальные коммуникации. Это когда-то романы покоряли миры, сегодня это делают телесериалы. Вроде близко и похоже, но телесериал явно требует меньше интеллектуальных усилий для усвоения. Не нужно описывать, как изменилось лицо злодея? Я все это вижу своими глазами. Я увижу даже больше, чем мне могли описать на странице книги, если захочу.

Визуальное универсально и не требует перевода. Это исторически наш первый язык — вербальный язык появляется позже. Самые страшные или самые захватывающие фотографии прекрасно понятны без слов, и они хорошо хранятся в памяти. То, что мы видим, понимаем сразу, вербальный текст требует дополнительного осмысления.

Сегодня визуальная цивилизация уже вытесняет вербальную. Это телесериал вместо романа, это школьное обучение с помощью видеоигр, это продвижение новых смыслов визуальными, а не вербальными каналами. Новый день приносит новые свидетельства о победе визуальной цивилизации над вербальной.

Бывший аналитик ЦРУ М. Гарри пишет: *«Дигитальный век породил триумф изображения над печатным словом. Посмотрим на цифры. 100 часов видео грузится на YouTube каждую минуту,*

более 6 млрд часов видео ежемесячно просматривают на этой платформе, или около 685 тыс. часов. Фейсбук — это больше чем просто социальная сеть: это самое большое хранилище изображений в человеческой истории, которое содержит 250 млрд фотографий. Сервис Snapchat превратил личные коммуникации в большой визуальный опыт, где ежедневно передают 700 млн фото и видео. Весь этот поток визуальности производится почти полностью обычными людьми, держащими в руках свои телефоны. Правительство и индустриальные производители, когда-то доминировавшие в этой сфере, отброшены в сторону. Результатом стала передача огромной убеждающей силы от авторитетных институтов в руки неуправляемой публики. Визуальные медиа неотразимы, поскольку создают иллюзию взгляда из окна в реальный мир. Мы реагируем как свидетели, эмоционально отключая критическое суждение. То, что мы видим, будет иметь решающее влияние на то, что мы подумаем: фотографии издевательств в тюрьме Абу Грейб, возможно, нанесли больший ущерб американской операции в Ираке, чем поражение в любой битве» [1].

Наверное, можно признать и то, что наши мечты и сны принципиально визуальны, то есть в неконтролируемой ситуации мы погружаемся автоматически в визуальную стихию.

Сфера досуга также в первую очередь визуальна. Это все — от видеоигр до телесериалов, в виртуальной реальности которых люди проводят ежедневно многие часы. Человек находится в игре, но деньги он приносит другим — разработчикам, поскольку даже бесплатные игры дают возможность зарабатывать на рекламе. Игры часто становятся базой для создания фильма, и тогда для них начинается другая жизнь.

Видеоигры являются мощной индустрией с растущей экономикой: «Ожидается, что затраты на игры у пользователей к 2021 году увеличатся до 180 млрд долларов, а среднегодовой рост составит 10,3%. Тихоокеанский регион станет наиболее

доходным, на него будет приходиться порядка 71,4 млрд долларов, что составит больше 50% всего мирового дохода. Больше всего на играх в 2017 году заработали в Китае — почти 38 млрд долларов. На втором месте — рынок США, принесший разработчикам суммарно 30 млрд долларов, третье место занимает Япония (19,9 млрд долларов)» [2].

Правда, экономика сейчас качнулась, когда Трамп связал игры с массовыми расстрелами в США, хотя реально научные исследования такой связи не находят. Но слова Трампа привели к падению стоимости акций: «Заявления господ Трампа и Патрика повлияли на стоимость крупнейших разработчиков видеоигр. Акции Take Two Interactive снизились на 6,3%, Activision Blizzard — на 6,1%, Electronic Arts — на 4,6%, Zynga — на 3,9%. Американская ассоциация производителей видеоигр (ESA) в ответ на слова господина Трампа заявила, что видеоигры популярны во всем мире, однако ни в одной другой стране с начала года не было более 250 массовых расстрелов. „Более 165 млн американцев наслаждаются видеоиграми, а во всем мире — миллиарды геймеров, — говорится в заявлении ESA.— Тем не менее, другие страны не сталкиваются с таким трагическим уровнем насилия, как в США“» [3].

Сегодня даже школы переходят на обучение с помощью видеоигр, поскольку только так могут удержать внимание современного школьника. В том числе этим занимаются и Институты серьезных игр в Великобритании [4] и США [5].

Исследователи отмечают множество позитива, который приносит игра, например, такой: «В игре стираются границы между авторитетами и серыми массами, каждый человек получает право высказаться. По своей сути, уверяют исследователи, видеоигра обладает тем же потенциалом, что и, например, кино, книга и даже театр. Видеоигра часто позволяет попробовать себя в роли кого-то другого, понять логику принятия решений [...] В большинстве игр в жанре „стратегия“ человек занимает

ся управлением ресурсами, постройкой городов. Исследователи видят в этом воплощение простейшей логики капитализма: деньги — товар — деньги. Пусть этот опыт несколько упрощен, но он вполне соотносим с реальной жизнью» [6]

Ученые обнаружили положительное влияние игр на детей: *«Дети, достаточно много игравшие в различные компьютерные игры в одиночестве или в компании других школьников, в среднем были на 58% умнее, чем их неиграющие сверстники, и на 67% лучше проявляли себя в социальных задачах. Этот эффект был скромнее среди тех школьников, которые играли около одного-пяти часов в неделю — 25% и 38% соответственно» [7].*

Игры нашли свое применение в лечении посттравматического синдрома, здесь накоплен реально очень большой опыт применения [8–13]. Есть даже отдельный журнал, посвященный использованию игр в медицине [14].

Есть еще институт креативных технологий, созданный изначально на деньги Пентагона для разработок в сфере использования технологий Голливуда для армии [15]. И здесь тоже заняты играми [16].

Более того, здесь нам встретилась весьма примечательная идея, что дигитальные игры заполнили культурную нишу сказок: *«Инструментализация фантазийной среды с помощью математических конструкторов создает живой переход жанра сказки из мира слов в мир чисел и далее в мир компьютеров. Сегодня фантазийный мир Толкина, как и новые сказки разработчиков игр, открылся в своей полной славе с помощью „правильной магии клавиатуры“. Остается увидеть, как эти новые дигитальные сказки пройдут испытание временем, как это сделали их литературные двойники, но мы считаем, что они выполняют близкую и жизненно важную роль, предоставляя сегодняшним детям чувство ритуала и веры в путешествие своего собственного героя от детства до зрелости» [17].*

И действительно, игра и сказки прошлого тренировали ребенка в получении навыков правильного поведения, причем на очень ярких запоминающихся примерах. Сюжет сказки идет через запрет и его нарушение, о чем писал В. Пропп, что и ведет к отрицательным и нежелательным в будущем последствиям. Типа «Не надо пить из копытца, козленочком станешь». Или запрет Красной Шапочке говорить с незнакомцем...

Япония проявила в играх свои собственные культурные особенности, так что мир делит игры на западные и японские [18–20]. Один из разработчиков игр так формулирует различие: *«Японцы никогда не стремились к реалистичному изображению чего-либо. Я думаю, мы предпочитаем сюрреалистические и неясные художественные формы. В этом, по-моему, и заключается главное отличие между Японией и Западом»* [21].

Серьезной проблемой для Японии стали хикикомори. Это уже огромное количество населения, не покидающее дом, ставшее социальными отшельниками, живя на средства родителей или пособие по безработице [22]. Именно они являются серьезными игроками, поскольку имеют уйму свободного времени. И это касается не только Японии, но и других стран, где также имеют место подобные процессы, когда молодежь исчезает с рынка труда, создавая тем самым сложности для развития экономики.

Французам пришлось разработать посещение рекрутерами пляжей, чтобы привлекать молодежь на работу в промышленность, работая, так сказать, по месту обитания молодежи летом [23].

Настоящие серьезные игры находятся в руках у военных.

Впервые игры в виде штабных с фарфоровыми солдатиками применили прусские военные в XIX в. Они создали механизм решения в реальной обстановке на базе игрового обучения. Однако первые примеры такого моделирования военных действий были уже у древних греков [24–27].

Потом корпорация РЭНД поиграла в ядерное противостояние во времена холодной войны [28–30]. Сегодняшний Пентагон видит плюсы игр в том, что они:

- *«улучшают „понимание сложных, неопределенных сред и изменяющийся характер войны“;*
- *оценивают „оперативное влияние технологических трендов? Будущих вызовов и военного соперничества“;*
- *делают „вооруженные силы более успешными в будущих конфликтах“ с помощью развития „новых способностей“ и „оперативных и организационных понятий“;*
- *„определяют, как использовать новые возможности, защищают от разрывности и создают долгосрочные конкурентные стратегии“;*
- *помогают разграничивать „разумные и неразумные“ решения»* [31–32].

Все это привело и к появлению феномена «военно-развлекательного комплекса» [33]. Игры используют даже для привлечения на службу в армию ([34–38], о разграничении сценарного и игрового подходов см. [39]).

И в заключение не очень приятная истина, что всемирная организация здоровья признала заболеванием зависимость от игр [40]. Как видим, игровая индустрия очень серьезна, правда, в игры иногда играют не очень серьезные люди, которые и портят красивую картинку.

Литература

1. Gurri M. Glamour and the Vision of Legitimate Power // www.cato-unbound.org/2014/07/14/martin-gurri/glamour-vision-legitimate-power

2. Треть населения планеты играет в видеоигры // iz.ru/757796/2018-06-20/tret-naseleniia-planety-igraet-v-videoigr

3. Дональд Трамп нашел причину массовых расстрелов в видеоиграх. Акции разработчиков упали после выступления американского президента // www.kommersant.ru/doc/4053420?from=four_tech

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава первая. ДЕЛУ ДОСУГА ВЕРНЫ	5
1.1. Мир досуга растет и ширится	5
1.2. Мир досуга тоже оказывается политически и идеологически правильным	13
1.3. Телесериалы смотрят в будущее, как романы — в прошлое	29
Глава вторая. ДОСУГ ПОБЕЖДАЕТ РЕАЛЬНОСТЬ	43
2.1. Из мира досуга приходят ментальные трансформации нашего сознания	43
2.2. Литература в системе технологий свободного времени человека	56
2.3. «Чернобыль» и другие: телесериал как опасность, как информация и как развлечение	67
2.4. Телесериал создает «панику в мозгах»	85

Глава третья. ВИЗУАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ ПОКОРЯЕТ СЕРДЦА	97
3.1. Кино + пропаганда = не кино, но пропаганда	97
3.2. Когнитивное пространство населения форматируют режиссеры и сценаристы... и только потом журналисты... ..	106
3.3. Теленовости и телесериалы отражают и программируют действительность	119
3.4. Телевизионные политические ток-шоу, как и телесериалы, создают «панику в мозгах»	135
Глава четвертая. ВЛАСТЬ И НОВЫЕ МЕДИА	142
4.1. Коммуникации власти и ее молчание	142
4.2. Зеленский как человек, пришедший из мира свободного времени в мир рабочего времени	157
4.3. Власть любит себя и свою виртуальность больше всего на свете.	167
Глава пятая. НАЦЕЛЕННОСТЬ НА МОЗГИ	181
5.1. Сегодня первыми стреляют когнитивные «войска».	181
5.2. Почему виртуальность побеждает реальность, или Виртуальные герои всегда найдут обход.	189
5.3. Украина не может заняться своим будущим, поскольку полностью занята своим виртуальным прошлым	199
Глава шестая. ПОКЕМОНОЛОГИЯ-1	204
6.1. Как Pokemon Go и другие информационные технологии влияют на мир сегодняшний	204

6.2. Покемоны приближают новую виртуальную цивилизацию	219
6.3. От виртуальных убийств в видеоиграх и виртуальной власти в политике к виртуальной жизни граждан	225
Глава седьмая. ПОКЕМОНОЛОГИЯ-2	232
7.1. Покемон как синтез виртуальности и реальности.....	232
7.2. Покемон и цивилизационные конфликты	241
7.3. Два полюса любви: от патриотизма до покемонов и куклы Хелло Китти.....	253
Глава восьмая. РОЛЬ КОММУНИКАЦИЙ ВСЕ ВРЕМЯ ВОЗРАСТАЕТ	260
8.1. Уход медиа из информационного пространства в виртуальное	260
8.2. Суррогатные коммуникации пришли всерьез и надолго	268
8.3. Коммуникации вместо правительств и партий стали движущим фактором истории	273
Глава девятая. МАССОВОЕ СОЗНАНИЕ КАК ОБЪЕКТ ВОЗДЕЙСТВИЯ.....	288
9.1. От пассивной революции Грамши к цветной революции: стратегический и тактический информационный инструментарий.....	288
9.2. Интервенции в мозги, или Разрушение здравого смысла.....	295
9.3. Как конструировался и формировался советский и постсоветский человек	305

Глава десятая. ПОПУЛИЗМ КАК СЛЕДСТВИЕ ПРИХОДА НОВОГО МИРА	316
10.1. Популизм как приход новых нарративов.....	316
10.2. Популизм: как новые медиа создали нового человека.....	322
10.3. Популизм — это «молодость мира»	332
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	342