



*"Сие заповедую
вам, да любите
друг друга...
Я избрал вас от
мира, потому
ненавидит вас
мир... Если Меня
гнали, будут гнать
и вас; если Мое
слово соблюдали,
будут соблюдать
и ваше."*

Иоан. 15.17-20

раздел III

Промысел Божий в Церкви и обществе

Тематика статей данного раздела разнообразна - проблемы современной Церкви и духовной жизни верующих, Церковь и общество, христианство и несхристианские культы, и так далее.

Дивен Бог в Своем Слове, непостижимы дела Божии в истории, но не менее непостижим промысел Божий в обществе. Мы часто задумываемся - как Бог действует в наше время в реальности той культуры, в которой мы живем? Как мы реагируем на эти дела Божии? Как ведет себя общество в ответ на Божью любовь и заботу? Каковы проблемы Церкви последнего времени? Все эти вопросы требуют богословского осмысления и оценки с позиций Священного Писания. Именно этому посвящен данный раздел альманаха.

Д Информационно- компьютерные технологии и ДУХОВНОСТЬ

Научно-библейский анализ

Одной из основных тенденций развития современного общества является лавинообразный рост объема информации, что стимулирует интенсивную разработку и практическое внедрение в жизнь информационно-компьютерных технологий. Анализируя ситуацию, сложившуюся в мире к концу XX века, в целом, можно сделать однозначный вывод: скрытый период разработки новых информационно-компьютерных технологий закончился, и уже в настоящее время человек может встретиться со многими “чудесами” современной техники, которые способны оказать кардинальное влияние (как положительное, так и отрицательное) на все сферы его жизнедеятельности, и, в том числе, на самое главное в человеке – духовность.

Проблеме влияния информационно-компьютерных технологий на духовность посвящены работы И.И.Лещука (книга “Экология духа” и др.). В этом номере Альманаха публикуется первая часть его большой работы по этому вопросу, освещающая главным образом негативные последствия компьютерных технологий на духовность. В следующем номере редакция предполагает опубликовать вторую часть, показывающую использование Интернет и компьютерных технологий для евангелизации и прославления Господа Вселенной Иисуса Христа.

Введение

В наше время мир поставлен на пороге очередной технологической революции – информационной. Причем, наряду с полезным использованием достижений науки и техники, уже сейчас идет активный процесс возведения Вавилонской башни информационно-компьютерной эры, а, возведение и возведение прочного плацдарма для безбожной деятельности антихриста – “того, которого пришествие, по действию сатаны, будет со всякою силою и знаменами и чудесами ложными, и со всяким неправедным обольщением погибающих...” (2Фес.2:9,10). Ведь не секрет, что наиболее интенсивные исследования в области информатики ведутся ныне в рамках создания так называемой глобальной информационной супермагистрали ближайшего будущего – мощной унифицированной информационной среды (системы) для обмена разнообразной информацией, для целенаправленного управления различного рода процессами, происходящими в мире, и, наконец, для контроля мировой ситуации в целом. И “не надо быть пророком, чтобы абсолютно точно сказать – в XXI веке система будет создана” [1, с.5].

По прогнозам аналитиков, глобальная информационная система будущего “охватит все! И создаст условия для накопления в системе такого количества информации – на этот раз тоже в смысле сведений, сообщений, в том числе информации **отрицательной, непродуктивной, ложной**, что это приведет к катастрофе” [1, с.6]. Причиной для подобной катастрофы может быть то, что “прогрессирующее накопление во всемирной сети содержания, сообщений, причем сообщений и правдивых, и ложных, и даже зловредных (компьютерных вирусов, например), уже сегодня ведет к необходимости перекопать горы ненужного, чтобы найти нужное, да еще

Уже сейчас идет активный процесс возведения Вавилонской башни информационно-компьютерной эры, а, возможно, и возведение прочного плацдарма для глобальной деятельности антихриста.

проверить – не ложное ли? Не случайно врачи открыли новую болезнь – синдром информационной усталости. В последнее время часто говорят об “информационном взрыве”, который может произойти в результате “переполнения” человечества информацией...” [1, с.6]. К сведению, из закона Мальтуса следует, что “прирост народонаселения идет значительно быстрее, чем прирост необходимой для него пищи. То же с прогрессирующим накоплением информации. К сожалению, можно утверждать, что рост количества лживой, зловредной информации идет намного быстрее, чем правдивой. Именно это и может вызвать взрыв. Образующие триединство сигнала – форма, содержание и информация являются атрибутами духа, поэтому в отличие от ядерного взрыва, в основе которого лежат реакции материальных тел, в нашем случае можно говорить о “духовном взрыве” [1, с.6].

Высокие компьютерные технологии позволяют совершенно по-новому подключить духовную сторону человека к потреблению информации, что даст в будущем потенциальную возможность целенаправленно манипулировать всем человечесеством.

Отсюда следует, что лозунга “свобода любой информации!” не должно быть [1, с.6]. “Информация не может быть абсолютно свободной, потому что она определяет судьбу человечества. И тот, кто владеет средствами распространения информации, должен быть ограничен...” [1, с.6]. Средства массовой информации – очень важная область, поскольку она принципиально не может быть свободной от политики и определенного морально-этического контроля. И именно “высокие” компьютерные технологии позволят совершенно по-новому подключить духовную сторону человека к производству и потреблению новой информации, что даст в будущем потенциальную возможность целенаправленно манипулировать всем человечеством. А, зная способы и имея возможности управления массами, естественно предположить, с каким “воодушевлением” обольщенная толпа встретит сатанинского посланника – антихриста...

Искусствоведы предупреждают, что “создание глобальной информационной системы грозит человечеству информационным Апокалипсисом – с одной стороны, человечество захлебнется в огромном объеме информации, с другой стороны, с её помощью оно может быть доведено до полного вырождения. Разговоры о возможностях такого развития информационной технологии и различных его последствиях уже давно ведутся писателями-фантастами, культурологами, философами...” [1, с.6].

В связи с этим современное общество должно занять активную позицию в отношении информационных технологий. “Надо действовать! Если Бог дал человеку ум, человек не должен только прогнозировать, наблюдать, анализировать, как вы назвали, информационный Апокалипсис. Наше поколение людей XX века постепенно и естественно уходит со сцены истории. Новое поколение, входящее в новый век, да еще и в новое тысячелетие, должно действовать!” [1, с.6]. Да, именно, действовать! Притом действовать без промедления, уже сейчас. Для этого очень важно, не “впадая в крайности”, без предвзятостей, объективно – рационально выяснить, какова степень положительного и/или отрицательного влияния различных информационных потоков и компьютерных технологий на человеческое тело, душу и дух.

С научной точки зрения актуальной является задача оценки влияния современных информационно-компьютерных технологий на биологическую структуру и сознание (подсознание) человека с целью выявления возможных издержек – побочных отрицательных эффектов. Требуют своего дальнейшего развития теория и практика физиологии и психологии зрительного, слухового и тактильного восприятия информационных потоков с позиции экологии духа. Необходимо также разработка методов и средств защиты от несанкционированного доступа к подсознанию человека, а также разработка соответствующих законодательных актов, регулирующих оптимальное и безопасное использование современных информационно-компьютерных технологий и систем. Другими словами, вместе с бурным развитием средств массовой информации, технологий мультимедиа и виртуальной реальности

(в особенности глобальной информационной сети) необходимо заранее позаботиться о технике и правилах информационной безопасности – в самом широком смысле этого слова, а не только с точки зрения ее конфиденциальности.

С богословской позиции особо важно уяснить степень отрицательного воздействия различных источников информации на внутренний мир человека, т.е. – на его духовность. Вторая, логически вытекающая из первой, богословская задача – это выработка библейской стратегии восприятия информации и разработка методов духовной профилактики и терапии. Ведь *ДУХОВНОСТЬ – ЭТО ОСНОВА БЛАГОПОЛУЧНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ЧЕЛОВЕКА И ОБЩЕСТВА В ЦЕЛОМ*. Например, как показал исторический анализ, в прошлом гибель многих высокоразвитых цивилизаций, в том числе и могущественного Рима, проистекала не от силы противника, не от преимущества варваров, а, скорее, от ослабления духовных основ общества, от нравственной деградации Империи и античной культуры в целом.

С целью решения поставленных задач, в настоящей работе проводится научно-богословский анализ современных информационно-компьютерных технологий, а также раскрываются механизмы их скрытого воздействия на физиологию, душу и дух человека. Исходя из этого, одна из главных целей работы состоит в том, чтобы заострить внимание общественности на некоторых “подводных камнях”, встречаемых в безбрежном море современных информационно-компьютерных технологий; на примерах проиллюстрировать силу их физиологического, психологического и духовного воздействия на человека. При этом особое внимание в работе будет уделено развитию сравнительно нового научно-богословского направления – экологии духа, а также способам укрепления духовного иммунитета человека – защиты от отрицательной информации (“вирусов”).

Кроме прочего, в работе сделана попытка спрогнозировать далеко идущие возможные последствия внедрения в жизнь современных информационно-компьютерных технологий и ответить на актуальные вопросы современности: Какие силы в будущем будут управлять, манипулировать сознанием и поведением общества? Как не подпасть под влияние духовных источников-вирусов, приводящих к поражению сознания, духовному параличу, к одержимости и связанности? Как сохранить свой ум и волю свободными от невидимой сатанинской печати (начертания)? Здесь есть о чем (о ком?) поразмыслить, для тех, кто имеет “ум Христов” (1Кор.2:16).

Библия пророчески предвещает приход на землю “беззаконника”, “человека греха”, “сына погибели” (2 Фес. 2:3) – антихриста. И антихрист, вне сомнения, воспользуется широкими возможностями современных служб и религий, информационно-компьютерных технологий, средствами массовой информации, возможностями виртуальной реальности, технологиями мультимедиа, интерактивного (диалогового) телевидения, возможностями совершенствующейся цветной печати, кино-, теле- и видеотехники. Мировое царство антихриста будет представлять собой всеобщую систему управления и контроля, физически и духовно порабащивающую человека. И технический прогресс уже создал предпосылки, с помощью которых антихристу удастся поработить все человечество и держать его под своим демоническим контролем...

Из вышеизложенного следует, что защита естества человека от воздействия информационных потоков опасных интенсивностей (как в физиологическом, так и в духовном плане), особенно в связи с тенденцией дальнейшего развития и внедрения современных информационно-компьютерных технологий и средств, является одной из важнейших проблем охраны физического и духовного здоровья человека. При этом защита должна включать в себя, по крайней мере, **четыре основных аспекта**:

⇒ **УПРАВЛЕНИЕ** информационными технологиями и ресурсами на основе экологического научно-библейского подхода;

- ⇒ **МОНИТОРИНГ** (научно-богословский анализ, оценку и контроль) информационно-компьютерных технологий и духовной среды, что позволит обеспечить своего рода обратную связь с системой управления информационными технологиями и выработать соответствующие рекомендации по оптимальному (безопасному) использованию технологий;
- ⇒ **ОБНАРУЖЕНИЕ И НОРМИРОВАНИЕ**, т.е. определение в процессе мониторинга клинико-физиологических, биофизических и библейских данных, необходимого перечня физически и духовно эффективных параметров воздействующего фактора информации, предельно допустимых уровней каждого из этих параметров и форму их представления;
- ⇒ **ЗАЩИТА** – система мероприятий инженерного, законодательного, организационного, медико-биологического и духовного (с высшим приоритетом) плана, направленную на предотвращение или снижение до минимума вредных последствий информационного влияния.

К концу XX в. процесс развития искусства и религии, и в особенности науки и техники, пошел по ложному пути, приведшему человечество на край пропасти, к экологическим кризисам в области материи и духа.

Только эффективное управление, мониторинг, своевременное обнаружение, правильное нормирование и реализация защитных мероприятий позволят устранить вредное воздействие информации и, как следствие, обеспечить нормальную жизнедеятельность людей, сохранить духовность каждого человека и общества в целом. И как бы утопически это не звучало, в идеале, информационно-компьютерные технологии должны быть благословением, а не проклятием для разумных жителей Земли.

Библия учит, что “в последние дни наступят времена тяжкие” (2Тим.3:1). При этом особенно остро “тяжесть” времени будет ощущаться в духовной жизни общества, ибо люди будут духовно испорчены (2 Тим. 3:2-5). Умножение беззакония, падение нравов и бездуховность приведут к тому, что “во многих охладает любовь; ... восстанет народ на народ, и царство на царство; ... многие лжепророки восстанут, и прельстят многих; ... восстанут лжехристы и лжепророки, и дадут великие знамения и чудеса, чтобы прельстить, если возможно, и избранных...” (Мф.24:7-24).

Предвидя такое будущее, Иисус Христос предостерегал своих учеников: “Берегитесь лжепророков, которые приходят к вам в овечьей одежде, а внутри суть волки хищные” (Мф. 7:15); “берегитесь, чтобы вас не ввели в заблуждение” (Лк. 21:8). Другим конкретным проявлением особой заботы Господа Иисуса Христа о своих последователях является Его первосвященническая, ходатайственная молитва Отцу Небесному: “Не молю, чтобы Ты взял их из мира, но чтобы сохранил их от зла” (Ин.17:15,16). Впоследствии Дух Святой напоминал апостолам, “что весь мир лежит во зле” (1 Ин.5:19), что “тайна беззакония уже в действии, только не совершится до тех пор, пока не будет взят от среды удерживающий теперь” (2Фес.2:7).

С тех пор прошло почти две тысячи лет, многое существенно изменилось. Но, к сожалению, *как в прошлом, так и в настоящем духовное разложение общества отрицательно сказывается на развитии культуры, экономики, политики, науки и техники.* Причем, тяжесть и бремя последнего времени искренние христиане ощущают намного болезненнее, чем первые верующие, поскольку *для современной ситуации характерно прогрессирующее возрождение оккультизма, различных псевдонаучных направлений, псевдорелигий, псевдокультур.*¹

Обладея притягательной силой для пытливого человеческого ума, они формально несут информацию, но, по сути, являются энтропийными (беспорядочными, приводящими к упадку), поскольку содержат в себе разрушительный потенциал греха, принося хаос, пустоту и связанность в человеческую душу. Подобные регрессивные тенденции обусловлены в основном тем, что *сознание и мышление, а следова-*

¹ Здесь и далее приставка “псевдо” – от греч. pseudos, ложь – обозначает: ложный, мнимый.

тельно, и наука, и культура современного общества, основательно пропитаны и деформированы атеистическим, безбожным (в некоторых случаях – оккультным) духом. Отвергнув Бога и Его законы, мирское общество утратило истинные духовные ориентиры и осталось “у разбитого корыта”. В результате к концу XX века процесс развития искусства и религии, а также в особенности науки и техники, пошел по ложному пути, приведшему человечество на край пропасти, к экологическим кризисам в области материи и духа. Ведь “где изгоняется Божество, там появляются призраки” (Эмануэль Гейбель).

На одном из конгрессов, посвященных проблемам психиатрии, японские ученые заявили, что телевизор и компьютер могут оказывать непосредственное гипнотическое (медиальное) воздействие на человека. Зависимость от телевизора (компьютера) может привести к депрессивным формам помешательства, поскольку отрывает человека от реальной жизни. В результате человек превращается в массу, из которой можно лепить все, что угодно! Нахождение в созданном компьютерными технологиями виртуальном пространстве по своему воздействию на сознание человека аналогично тому эффекту, который производит употребление наркотиков. Другими словами, информационные технологии интенсивно действуют не только на физиологию человека, но и на его духовность.

При этом целью всех современных технологий воздействия на человека является скрытое управление вниманием и эмоциями, перестройка восприятия, активизация либо подавление мышления и памяти, проникновение в сокровенную область подсознания. Вот почему трезво мыслящие христиане сильно обеспокоены активным возрождением и внедрением сатанинской, оккультной идеологии в современные информационно-компьютерные технологии. И настороженность верующих имеет достаточно оснований, поскольку уже сейчас ведутся исследования по созданию психологических компьютеров и психомеханических роботов, способных изменять подсознание человека подобно гипнозу. Причем, серьезность и опасность сложившегося положения заключаются в том, что существующие информационные технологии (звуковые, визуальные, телевизионные, компьютерные и т. п.) позволяют воздействовать на физиологию, сознание и дух человека, минуя контроль его разума, используя так называемое “ПОДПОРОГОВОЕ” или “ОКОЛОПОРОГОВОЕ” восприятие – то есть воздействия на человека, которые сознание человека не отмечает, поскольку их интенсивность или длительность находится ниже порога сознательного восприятия.

Подобные возможности, обусловленные бурной технизацией и информационной революцией, позволяют наложить некую, невидимую визуально, “ПЕЧАТЬ” на ДУХ человека и открывают другие, широкие и непредсказуемые по последствиям, перспективы для целенаправленного манипулирования человеческим сознанием и поведением. Несомненно, что наложение духовной печати повлияет на все сферы человеческого естества – на его дух, душу и тело. И, наверное, не случайно, в последнее время в зарубежных научных изданиях часто поднимается ПРОБЛЕМА “КОМПЬЮТЕРЫ И ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ДУХ” (*computers and humen spirit*) или “духов в компьютерах” [2]. По всей вероятности, на сегодняшний день можно говорить о наличии реальных предпосылок для “одухотворения” компьютерных систем и сетей, а также о возможности превращения их в “зверя”, в который “вошел дух и он ожил” (Откр. 13 гл.).

Внимательный анализ современной ситуации показывает, что процесс заражения сфер политики, искусства (кино, живопись, музыка и др.), науки и техники (образование, медицина, телевидение, компьютеры и др.) вирусом греха и оккультизма набирает силу, что, в свою очередь, сказывается на духовном состоянии человеческого общества в целом и христианской церкви в частности. Некоторые христиане

Возможности, обусловленные информационной революцией, позволяют наложить некую, невидимую “ПЕЧАТЬ” на ДУХ человека и открывают другие, непредсказуемые по последствиям, перспективы для манипулирования человеческим сознанием.

часто идут на компромиссы с грехом, на уступки миру. Под влиянием духов обольщения они “источник воды живой оставили, и высекли себе водоемы разбитые, которые не могут держать воды” (Иерем. 2:13). В результате происходит процесс секуляризации (ассимиляции, смешения) мира и церкви, процесс духовного ослабления и заражения церкви. Ведь не секрет, что гигантскому подъему технической цивилизации сопутствуют тесно с ним связанные опасности и беды в сфере духовного бытия. Об этом в последнее время говорят и пишут достаточно много и часто [1, 2, 5, 8-10, 12, 13, 15, 18-21, 24-31, 33-35]. Молодежь назлектризована и заколдована аморальной, агрессивной и наркотически-окультистой (психоделической, медитативной, “минимальной”) музыкой. Окультизм и сатанизм в различных формах проникают в средства массовой информации, телевидение, компьютерные сети, науку, рекламу, моду, экономику, политику, спорт и ... даже в религиозную среду!

Анализ современной ситуации показывает, что процесс заражения сфер политики, искусства, науки и техники вирусом греха и оккультизма набирает силу, что, в свою очередь, сказывается на духовном состоянии общества в целом и христианской церкви в частности.

”В связи с этим надо еще затронуть экологию, о которой сейчас много говорят, правда, применительно к природе. Но необходима еще экология духа, более важная. Она еще не родилась...” [1, стр. 6]. Так утверждают современные ученые. Однако с богословской позиции такое утверждение не совсем верно. Христиане твердо убеждены в том, что лучшим практическим руководством по экологии или охране духа является Библия. Именно Библия содержит конкретные инструкции, предписания и рекомендации, смиренное следование которым обеспечивает человеку полную безопасность его тела, души и духа.

Таким образом, данная работа ни в коем случае не выступает в качестве альтернативы библейским рекомендациям и заповедям. Информация и взгляды, изложенные в работе, это, скорее, “богословско-социальная накладка библейской истины на реалии жизни”, осуществляемая с целью дальнейшего развития экологии духа с учетом реалий современности и тенденций будущего развития общества.

ИНФОРМАЦИОННО-КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

“И дано ему было вложить дух в образ зверя, чтобы образ зверя и говорил, и действовал...”
(Откр. 13:15)

Информационно-компьютерные технологии

Под информационно-компьютерными технологиями (*от греч. techne искусство, мастерство + ... логия*) будем понимать совокупность специальных технических и психологических методов и алгоритмов синтеза, обработки, изменения состояния, свойств, формы, информационных продуктов в процессе их “производства”, разработанных с целью оказания определенного влияния на человека. В качестве информационных продуктов могут выступать экранные (теле- и кинопродукция, компьютерная “виртуальная реальность”, компьютерные игры), звуковые (музыка, речь, шумы) и другие виды продуктов (например, литература, живопись и т. д.).

Как установлено, облеченная в форму слов, образов, картин и т. п., информация обладает свойствами более глубокими, чем просто материя, воздействуя на тело, мозг, разум, эмоции и дух человека. И современные информационно-компьютерные технологии позволяют существенно усилить и целенаправленно сконцентрировать воздействие информации. Особого внимания и изучения заслуживает ДУХОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ, которая не поддается естественному (чувственному) контролю, осознанию, измерению, однако, несмотря на это, способна оказывать существенное воздействие на духовную сферу человека и на его жизнедеятельность в целом.

В понятие "информация" в различных областях научного знания ученые вкладывают, соответственно, различный смысл. Так, английский кибернетик и биолог У.Р. Эшби разработал понятие информации на основе категории разнообразия. Эшби показал, что "информация существует там, где есть разнообразие, если же нет разнообразия, нет и информации" [4, 5]. С целью исключения неопределенностей, в данной работе под информацией (от лат. *informatio* – ознакомление, разъяснение, представление, понятие) будем понимать сообщения, осведомления о положении дел, сведения о чем-либо, уменьшающие неопределенность (неведение) у получателя.

Причем, более глубокий анализ показывает, что информация – это количественная связь между формой и содержанием, поскольку форма не может соединяться с содержанием без конечного количества информации [1, с.4]. Само по себе содержание не имеет количественной меры. Например, содержание телевизионной передачи – это ее семантика, смысл, те эмоции, которые несет визуальное и звуковое поле. Если человек плачет, смотря телефильм, значит, его тронуло содержание фильма. А информация – это "квадратики", составляющие телевизионную картинку. Их конечное число по положению и конечное число по интенсивности и есть количество информации. Сама по себе информация равнодушна и "мертва".

Процесс извлечения информации следует считать активным и непрерывным, поскольку море энергии, в котором человек живет ("плывет"), течет и изменяется без явных, заметных пауз. Даже мельчайшие доли энергии, воздействующие на рецепторы глаз, ушей, носа, языка, кожи, представляют собой не последовательности, а поток. Информация, присутствующая в объемлющем свете, в звуках, запахах и естественных химических соединениях, неисчерпаема.

Болезни XX века

"Во всякой культуре на известной ступени ее развития начинают обнаруживаться начала, которые подрывают духовные основы культуры...; после расцвета, усложнения и утончения начинается иссякание творческих сил, удаление и угашение духа, убыль духа... Человек окончательно удаляется от природы в процессе технического овладения природой и организованного властвования над ее силами. Организованность убивает органичность. Жизнь делается все более технической. **Машина налагает печать своего образа на дух человека, на все стороны его деятельности**", – писал еще в начале XX века великий русский религиозный мыслитель Николай Александрович Бердяев.²

К концу XX века, в силу бурного технического прогресса и информационной революции, тенденции подрыва духовности человека и общества в целом существенно усилились. В результате технизации общества в духовной жизни людей образуется пустота, наблюдается процесс раскола живой целостности, процесс деформации и порабощения сознания.

"Негативные явления, возникшие в результате столкновения человека с созданной им же технической средой (*"искусственной природой"*), общеизвестны. Они уже причислены к так называемым болезням XX века под такими увлекательными названиями, как, например, tv-глаза (*от tv – телевидение*), hr-уши (*от hard rock – тяжёлый рок*) или, что ближе к теме, информационный дистресс. Телесные недуги, возникшие в результате перегрузок во время пребывания в виртуальной реальности, – ерунда по сравнению с деформациями сознания, затрагивающими жизненно важные структуры личности..."³

В связи с этим уже сейчас можно наблюдать медленное умирание истинно духовного искусства, доминирование в творчестве (практически любого направления) бездуховных элементов. Примеров достаточно: супрареализм и инфрареализм, мистика (фильмы ужаса и т. д.), оккультизм, откровенно извращенная эротика и метафора являются на сегодняшний день наиболее радикальными средствами дегуманизации искусства. Такое положение чревато мрачными последствиями. **Высокоэффективные технологии мультимедиа, интерактивное телевидение, информационные компьютерные сети (в частности, Internet) уверенно развиваются и совершенствуются в сторону более близкого,**

² Н.А.Бердяев. "Воля к жизни и воля к культуре". 1922.

³ "Мир связи и информации. CONNECT!", №5, 1997, с. 126.

более “тонкого” общения с человеком и обществом, порождая ряд существенных трудноразрешимых проблем физиологического, психологического и духовного характера. Ведь “деятельность человека бесплодна и ничтожна, когда не воодушевляется высокой идеей” (Н.Г. Чернышевский).

*Человек сегодня
подвержен
безумию своих
произведений...
Грядущие пере-
вороты трудно
предвидеть...
Смысл мира
техники скрыт
от нас...*

Мартин Хайдеггер

Влияние информационно-компьютерных технологий на сознание людей становится настолько сильным, что многие аналитики предсказывают то, что выражал в своих трудах Н. Бердяев еще в начале века: “удаление и угашение духа, убыль духа”, тенденцию роста дисгармонии между духовностью и техническим прогрессом. Увеличение дисгармонии внутри диады “человек-техника” приводит общество к скрытым информационным болезням, порождая новые типы зависимостей; речь идет о вредных привычках (пристрастиях), перешедших в стадию хронического технологизма. Это связано с тем, что “если о работе человеческого, живого организма мы более-менее осведомлены, то о законах виртуальной, искусственной сферы бытия знаем пока невообразимо мало”.⁴

Как установлено, почти всегда ИНФОРМАЦИОННЫЕ БОЛЕЗНИ являются следствием возникновения процессов, сопровождающихся столкновением старых (устоявшихся) стереотипов с новыми (неожиданными) тенденциями. Именно появление новых информационно-компьютерных технологий вызывает существенные сбои (болезнь – это всегда сбой) в привычных способах мышления и поведения человека. При этом, например, СБОЙ В МЕЖЛИЧНОСТНЫХ ОТНОШЕНИЯХ (недостатки личности в социальной адаптации) чаще всего компенсируется наличием технических средств (телевизор, компьютер, телефон и др.). Таким образом, общение с реальными людьми заменяется общением с мнимым виртуальным миром (суррогатами). НАРУШЕНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО БАЛАНСА (потеря эмоционального контакта с окружающими) – с собой или с другими – вызывает ощущение пустоты, стремящейся к неперемennomu заполнению элементами техносферы (суррогатами, создающими иллюзию комфорта). Кстати, из-за “перекоса”, нарушения баланса возникает двойственность – сознания, потребностей и чувств. На почве ИНФОРМАЦИОННОЙ ПЕРЕДОЗИРОВКИ рождается неопределенность, неуверенность при принятии решения и т. д. Социологи выявили, что “целый ряд нравственных проблем в XX веке связан с таким феноменом техники, как развитие средств массовой коммуникации и его влиянием на человеческую жизнь в целом и нравственную ориентацию в частности. Каковы же теневые стороны этого феномена?” [8].

Теневые стороны современных технологий

Попытаемся в общих чертах осветить лучом знания и истины то “некоторое”, побочно-отрицательное, что скрыто для несведущего и неискушенного потребителя информационно-компьютерных технологий.

Итак, **во-первых**, средства массовой коммуникации и информации по своей сути, направленности и способу внушения порождают в человеке трафаретные (как правило, искаженные) реакции и оценки, унифицированные представления, невиданную ранее стандартизацию и НИВЕЛИРОВКУ КУЛЬТУРЫ МЫШЛЕНИЯ, что приводит к отупению личностного восприятия, вызывает усталость и безразличие.

Во-вторых, на сегодня количество получаемой человеком информации настолько велико, что он узнает несоизмеримо больше того, что способен пережить на уровне личностного восприятия и ответственности (ПЕРЕДОЗИРОВКА ИНФОРМАЦИЕЙ). В результате по отношению к большей части

информации человек не способен вынести адекватную оценку, объективное и обоснованное суждение. Человек живет в мире знаний, которых мог бы и не знать, суждений и оценок, которых мог бы и не выносить, ибо они не пережиты им, не пропущены через его душу. Таким образом, между полем знания и полем переживания образуется пропасть.

В-третьих, средства передачи и распространения информации, связывая людей на уровне знаний (что, где, когда произошло и т. д.), в определенной степени **ИЗОЛИРУЮТ** на уровне личностного общения с его непосредственной наглядностью, интимностью.

В-четвертых, “современный человек все больше попадает в **ЗАВИСИМОСТЬ** от посредников передачи информации – от тех, кто организует, собирает и предоставляет ее. Информация не только всегда определенным образом кодирована, но и организована, отобрана (разделена на существенную и несущественную), подвергнута предварительной оценке (полезная – вредная, дозволенная – запретная). Человеку преподносят сведения как бы “официанты от информации”, но саму “кухню” и предшествующее ей живое событие человек не видит (кто “повар” всего этого – неизвестно, и по какому рецепту приготовлено – также)” [8].

Из вышеприведенного перечня самое опасное то, что человек попадает в психологическую и духовную зависимости. Таким образом, появляется реальная возможность целенаправленного манипулирования сознанием. Не следует забывать при этом, что духовность большинства идеологов информационно-компьютерных технологий находится на очень низком уровне. Причем реалии жизни таковы:

“В настоящее время не вызывает сомнений, что использование информационной технологии... приводит к существенным изменениям в психике, преобразует познавательные и мотивационно-эмоциональные процессы, деятельность и общение человека, сознание и межличностные отношения. Не исключено, например, что привычка пользоваться компьютером заставит человека забыть о некоторых своих возможностях, поставив в зависимость от него, приведет к потере интеллектуальной свободы, создаст угрозу атрофии мышления и изоляции человека от окружающего мира” [8].

Резюмируя, подчеркнем, что в современном мире образовалась парадоксальная ситуация: радио, телевидение, компьютеры, современные “интеллектуальные системы”, “экспертные системы”, призванные гарантировать надежность принятых решений, способствуют уменьшению человеческой активности, стимулируют пассивность, развивают потребительское отношение к знаниям. Возникла новая форма зависимости человека: зависимость от телевизора, от компьютера и от других информационных технологий, которая по некоторым аспектам очень опасна для сознания и духа человека. Телепередачи, кино, компьютеры, видеофильмы... Захватывающий и манящий мир образов и звуков. Вся планета смотрит сегодня на экраны – телевизоров, компьютеров, кинотеатров. Это окно в неисчерпаемый мир информации, звуков и образов, тщательно подобранных (к сожалению, без учета нравственных требований) для наиболее сильного воздействия на зрителя.

“Так будет ли человек, отдан во власть неуправляемых сил техники, неизмеримо превосходящих его силы, растерянным и беззащитным?” (Мартин Хайдеггер). По-видимому, уже давно пора обсуждать психологические и духовные особенности срастания человечества с информационными технологиями, с телевидением, с компьютерными сетями...

Итак, после общих замечаний и оценок перейдем к более конкретному описанию “начал и сил”, способных (возможно, уже в недалеком будущем) надеть “образ зверя” (Откр. 13 гл.) свойствами духовного качества, превратив,

“С помощью технических средств готовится наступление на жизнь и на сущность человека, с которым не сравнится даже взрыв водородной бомбы”.

Мартин Хайдеггер.

при этом, человека в безвольное, жалкое, легко подверженное внешнему управлению существо. Некто справедливо заметил, что человек сам выбирает “бога”, которому молиться и какими представлениями руководствоваться в жизни...

Технологии будущего

В мире информационных систем все меняется очень быстро. При этом информационно-компьютерные технологии не являются самоцелью. “Технологиями продвигаются вперед более мощные силы. Глобальные силы. Культура. Политика. Нужды здравоохранения. Демографические потребности” [31]. К сожалению, не всем известно, что “интерактивные технологии входят в сферу национальной безопасности и находятся под контролем спецслужб... Новые сетевые протоколы (правила) способны передать с другого континента воздействие на пользователя в сюжете с “живым видео” и естественным стереозвучком: можно загипнотизировать, допросить и умертвить зрителя...” [9]. Кроме прочего, “нынешние телемаги ничего не говорят о том, что выйдут на уровень каких-то религиозных систем. Но такое умолчание сплошь и рядом встречается в эзотерических религиях. Тем, кто приступает, например, к занятиям йогой, ничего не сообщают о сверхъестественном, а лишь о здоровье, о физическом и нравственном совершенстве. Более того, все мистическое и оккультное отрицается. И только спустя время “продвинутым” перспективным и надежным ученикам открывают эзотерическое, тайное учение” [9].

Как установлено, на сегодня интерактивное телевидение и мультимедиа системы дают возможность концентрировать информацию для кажущегося фантастическим воздействия на человека... Таким образом, ближе к завершению 20-го века силовая война переходит в качество информационно-психологической. Развивается новая военная мультимедиа-доктрина. А поскольку де-факто персональные компьютеры и Internet стали играть важную роль в жизни каждого, следующая мировая война может пройти в считанные минуты, начавшись и закончившись на виртуально-реальных боевых полях киберпространства... Оружие физического уничтожения, возможно, грозит моральное устаревание, ему на смену придут другие методы усмирения противника...

Информационно-компьютерные технологии могут быть также использованы, как новый инструмент власти. Ведь уже “сейчас технические средства в виде высокопроизводительных процессоров и сверхплотных накопителей позволяют воспользоваться этим открытием для взаимодействия с генетической информацией человека” [9].

“Практический опыт применения таких технологий накоплен тоталитарными сектами, до этого использовавшими гипноз и другие способы населить мозг сигнальной информацией, электрошок, наркотики и психотропные препараты... Человек может игнорировать внушение, но перед самовнушением, которое стимулируют интерактивные технологии, он бессилен” [9].

В истории уже были случаи, когда секты перерастали в диктатуру мирового значения, опираясь на информационные технологии в виде газет, идей и т. д.

Попытаемся сформулировать основные ТЕНДЕНЦИИ И СИЛЫ, которые будут оказывать в будущем наиболее сильное влияние на человеческую жизнь.

Тенденция 1. Усиление централизации и контроля информационных технологий.

Тенденция 2. Организации по информационным технологиям станут более гибкими, универсальными.

Тенденция 3. Электронная коммерция. Бизнес, бизнес и еще раз бизнес.

Тенденция 4. Всеобщая глобальная виртуализация.

ТЕХНОЛОГИИ, которые окажут наибольшее влияние в будущем:

1. Совместное использование оптики и электроники создаст почти неограниченные возможности по производительности.
2. Высокоточное видео, голография, трехмерные изображения и звук, многомерные видеокамеры, благодаря которым можно будет полностью увидеть окружение, моделируя эффект присутствия.
3. Беспроводные сети и связь в сочетании с персональными и космическими коммуникационными службами, а также супермагистраль Internet, позволят открыть мир, в котором будут реализованы виртуальная реальность, голограммы, настоящий голос и полноценное видео.
4. Технологии “глиф” (англ. *glyph* – архитектурный термин, означающий рельефно вырезанную фигуру). Безбумажный офис.
5. Электронные деньги. Сначала были камни, зерна и т. д. Им на смену пришли монеты и счета. Потом кредитные карточки и чеки. Деньги будущего – это только информация, а информация в эту эпоху будет существовать в эфемерном мире цифровых устройств.
6. Электронные деньги, или “киберкасса”, уже начинают находить все более широкое применение. “Люди смогут видеть виртуальные торговые машины, расплачиваться электронными деньгами, ставить цифровую подпись и покупать все, что им надо” [31].
7. Интеллектуальное производство, психокомпьютеры, психороботы, “разумные сети”...
8. Нейронные сети, обладающие способностью изменяться в зависимости от типа вводимых данных.

“Какая же великая опасность надвигается тогда на нас? Равнодушие к размышлению и полная бездумность, которая может идти рука об руку с величайшим хитроумием вычисляющего планирования и изобретательства. А что же тогда? Тогда человек отречется и отбросит свою глубочайшую сущность, именно то, что он размышляющее существо... С помощью технических средств готовится наступление на жизнь и на сущность человека, с которой не сравнится даже взрыв водородной бомбы” (Мартин Хайдеггер, философ XX век).

“Какая же великая опасность надвигается тогда на нас? Равнодушие к размышлению и полная бездумность, которая может идти рука об руку с величайшим хитроумием вычисляющего планирования и изобретательства. А что же тогда? Тогда человек отречется и отбросит свою глубочайшую сущность, именно то, что он размышляющее существо...”

Мартин Хайдеггер

‘ТАЙНА БЕЗЗАКОНИЯ’ ИЛИ НАЧЕРТАНИЕ

Некоторые предположения

В рамках данной работы, касаясь вопроса о начертании (Откр. 13 гл.), отметим “прежде всего то, что никакого пророчества в Писании нельзя разрешить самому собою. Ибо никогда пророчество не было произносимо по воле человеческой, но изрекали его святые Божии человеки, будучи движимы Духом Святым” (2 Петр. 1:20-21). С другой стороны, подчеркнем, что “сокрытое принадлежит Господу Богу нашему, а открытое – нам и сынам нашим до века, чтобы мы исполняли все слова закона сего” (Втор. 29:29). Знание этих библейских истин позволит нам изначально не думать “о себе более, нежели должно думать”, но думать “скромно, по мере веры, какую каждому Бог уделил” (Рим. 12:3). В свою очередь, такая скромная, но, тем не менее, разумная позиция позволит нам “не мудрствовать сверх того, что написано” (1 Кор. 4:6).

Прежде всего, напомним, что все, что мы знаем о начертании, это сведения из “Откровения Иоанна Богослова” (Откр 13:16, 13:17, 14:9, 14:11, 15:2, 16:2,

19:20, 20:4). Иисус Христос не касался темы начертания, хотя, пророчествуя о грядущих событиях, Он предупреждал о “проблемах” (прельщениях и болезнях) последнего времени (Мф. 24:4-14), связанных с появлением антихристов и лже-пророков. А апостол Павел, еще в первом веке, в своих письмах писал первым христианским церквям, что “тайна беззакония уже в действии...” (2 Фес. 2:7-11). Тайна беззакония, как считает большинство богословов, – антипод великой благочестия тайны, под которой ясно подразумевается Иисус Христос (Бог явившийся во плоти, 1 Тим 3:16).

Технологический аспект

Прежде всего, уже давно однозначно ясно, что в техническом отношении нанесение читаемого компьютером знака (кода, определяющего личность, и т. д.) на тело человека не представляет на сегодня проблемы и никого не удивляет. Современные лазерно-компьютерные технологии обладают уникальной возможностью сделать видимую либо невидимую (для глаза) запись (клеймо) на руке, челе либо другой части тела человека. Эта запись может иметь важную информацию: определять группу крови, место проживания, финансовое положение и т. д. Под кожу человека могут быть введены так называемые разумные карточки (*smart cards*) на микрочипах, на которые можно записать любую информацию.

Общепринято считать, что в будущем люди будут поставлены в безвыходное положение экономическими, политическими и религиозными условиями, которые вынудят их либо поклониться образу зверя и принять его начертание и жить, либо отказаться от печати и умереть.

К сведению: в последнее время сами по себе финансовые и банковские технологии, системы безопасности, системы обеспечения коммуникаций, специальные системы, технологии тестирования, измерения и управления различными процессами развиваются очень стремительно. В частности, широко внедряются платежные системы на основе пластиковых магнитных и smart-карт, разрабатываются различного рода автоматизированные системы управления финансовыми ресурсами и расчетно-кассовыми операциями. Подобные тенденции прогрессируют очень быстро, что, несомненно, заставляет задуматься и проявлять осторожность. Интуитивно все ждут глобальных перемен...

К сведению: по мнению большинства богословов, “в духовном смысле число “666” глубоко символично: три шестерки означают человеческое несовершенство, т.е. зло, доросшее до апогея” (В.Я. Канатуш. “Тайны Апокалипсиса”). Само же число “6” – символ ограниченности, неудачи, несчастья, туника, безысходности, обреченности и гибели (в отличие от числа “7” – символа совершенства и полноты).

Духовный аспект. Однако, по всей вероятности, “начертание зверя” есть, кроме прочего, нечто более глубокое, чем только физическое нанесение на руку либо чело человека лазерной “татуировки”. В книге Откровение Иоанна Богослова (13 гл.) символически указано на три сатанинские личности (антипод Святой Троицы), которые откроются в конце времен:

- ⇒ дракон (дьявол, сатана, древний змей);
- ⇒ зверь-чудовище, выходящий из моря, или антихрист, который, по всей вероятности, явится из “моря” политических структур (Откр. 13:5-8);
- ⇒ зверь-чудовище, выходящий из земли (лжепророк, глашатай антихриста, его идеолог, подражает действиям Духа Святого) (Откр. 13:11-15).

Таким образом, внимательное исследование содержания Библии показывает, что начертание изначально тесно связано, во-первых, со всеобщим **ОТСТУПЛЕНИЕМ** от истинного поклонения Богу, результатом чего будет открытие человека греха, сына погибели (антихрист по своей природе – сын дьявола, “противящийся и превозносящийся выше всего, называемого Богом или святынею, так что в храме Божием сядет он, как Бог, выдавая себя за Бога” (2 Фесс. 2:3-4). “Дух же ясно говорит, что в последние времена отступят некоторые от

веры, внимая духам обольстителям и учениям бесовским...” (1 Тим. 4:1). В результате отступления, мир будет прельщен таинственными глубинами сатанинскими, оккультизмом и прочими “измами”.

Во-вторых, начертанию будет предшествовать **ПОКЛОНЕНИЕ** “зверю и образу его” и тонкое **ОБОЛЬЩЕНИЕ** людей лжепророком чудесами и знаменами (второй зверь, олицетворяющий оккультные религиозные структуры, имеет два рога подобные агнчим). Начертание будет “принудительно-добровольным” (осмысленным) принятием “имени его” (антихриста, Откр. 14:9-11), под давлением лжепророка (второго зверя). При этом, если чело рассматривать, как образ нашего мышления и воли (т. е. центр управления сознанием), а руку – как образ поведения и деятельности, то при таком подходе начертание – это, также, духовная, невидимая визуально печать власти тьмы и мрака на дух человека. Но есть ли библейские основания для подобных предположений? Несомненно, есть.

Во-первых, грехи духа, а следовательно, и духовное начертание, духовное осквернение являются первичными, поскольку “изнутри, из сердца человеческого, исходят злые помыслы...” (Мрк. 7:21-23). В некотором смысле грехи плоти, дела плоти – всегда вторичны. Они являются следствием духовного падения и отступления человека от Бога. Так, сатана поразил праведного Иова проказою лютою, но душа и дух этого человека остались неприкосновенными (Иов. 2:7-8). В Новом Завете, читаем слова Иисуса Христа: “И не бойтесь убивающих тело, души же не могущих убить...” (Мф. 10:28). Апостол Павел в Послании к Евреям пишет, что многие мужи и служители Божьи “испытали поругания и побои, а также узы и темницу, были побиваемы камнями, перепиливаемы, подвергаемы пытке, умирали от меча...” (Евр. 11:36-38). История знает немало других достоверных фактов, когда во времена жестоких гонений на христиан тела верующих мужчин и женщин подвергались насильственному издевательствам, осквернению язычниками, тела страдальцев Христовых клеймили... Но при этом дух этих мучеников остался неоскверненным от мира. Они не поклонились “зверю и образу его”! Более того, они победили “зверя и образ его, и начертание его и число имени его” (Откр. 15:2).

Вероятно, “начертание зверя” есть нечто более глубокое, чем только физическое нанесение на руку либо чело человека лазерной “печати”.

Во-вторых, и это очень важно, в Библии очень часто используется образ **печати и запечатления**, когда идет речь о духовной сфере (Песн. П. 8:6; Откр. 7:2, 3; Откр. 9:1-4; Ис. 49:16; Иер. 17:1, Зах. 3:9). В особенности важно отметить, что возрожденные дети Божьи “запечатлены обетованным Святым Духом” (Ефес. 1:13; 2 Кор. 1:22; 2 Кор. 1:21-22; Ефес. 1:13-14; Ефес. 4:30; 2 Тим. 2:19). По определению Небесного Руководства, на челах рабов Бога будет также положена особая небесная печать (Откр. 7:3), благодаря которой их не коснутся суды Всевышнего. Поэтому истинное христианство, истинные помазанники Божьи никогда не страшались открытия многочисленных антихристов и главного антихриста, который откроется в будущем. Запечатленные и помазанные Святым Духом христиане не должны страшиться и начертания (клейма) зверя и его числа “ибо Тот, Кто в вас, больше того, кто в мире” (1 Ин. 4:4). Дух Святой держит под контролем свою истинную Церковь! Он удерживает силы тьмы и мрака, предохраняя мир от разложения...

Влияние техники на дух

С другой стороны, рассуждения о проблематике начертания позволяют выявить “штрихи” принципиально иного рода, связанные с вышеупомянутыми в начале настоящей главы возможностями “наложения печати” машинного образа на дух человека и на образ его мышления. Как уже было отмечено в предисловии к настоящей работе, эти возможности, “обусловленные бурной

”технизацией” и информационной революцией, позволяют наложить “некую”, невидимую визуально, печать на дух человека и открывают другие, широкние и непредсказуемые по последствиям, возможности для целенаправленного манипулирования человеческим сознанием”. Понятно, что наложение духовной печати повлияет на все сферы человеческого естества – на его дух, душу и тело. По-видимому, не случайно в настоящее время в зарубежных научных изданиях [2] часто поднимается проблема “компьютеры и человеческий дух (*computers and humen spirit*)” или “духов в компьютерах”.

*Если чело рас-
смотреть, как
образ нашего
мышления и
воли, а руку -
как образ
поведения и
деятельности,
то начертание -
это, также,
духовная, невидимая
печать
власти тьмы
дух человека.*

Не следует, конечно, спешить с оценками и безосновательными выводами. Библия учит: “Посему не судите никак прежде времени, пока не придет Господь, Который и осветит скрытое во мраке и обнаружит” (1 Кор. 4:5). Однако не вызывает сомнений одно: по-видимому, процесс создания прочного плацдарма для антихриста и развития технологий для сатанинского централизованного управления всем человечеством начался давно и прогрессирует достаточно быстро. Антихрист – это человек греха (2 Фес. 2:3), противник Божий (2 Фес. 2:4), беззаконник (2 Фес. 2:8), зверь (Откр. 11:7, 13:1, 14:11, 17:8). И хотя в мире он, возможно, будет носить обычное гражданское имя и будет использовать информационные технологии, к которым человек привык и которые не вызывают у него подозрений, христианину всегда важно “бодрствовать и трезвиться”, избегать экспериментов с непроверенными информационными технологиями, не терять личные отношения с Богом через чтение Святого Писания и молитву.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЭКРАННОГО ВОСПИЯТИЯ

Бойтесь искусства, которое хочет освободить себя от человечества!

Франк Мартен

Двойное дно

Развитие и внедрение в практическую жизнь современных информационно-компьютерных технологий, широко практикующих, в частности, виртуальную реальность (“третья реальность”), порождают ряд актуальных научно-богословских проблем, связанных в особенности с экологией экранных продуктов. Уже сейчас откровенное давление технологий “третьей реальности” на физиологию и сознание личности [9-11] заставляет многих современных ученых и мыслителей задуматься о возможных пагубных последствиях влияния экранных информационных потоков на отдельного индивидуума и общество в целом. Сложившаяся ситуация усугубляется тем, что на сегодня во многих экранных продуктах ярко проявляются симптомы психопатологий, безнравственности и оккультизма.

Как установлено, подобные симптомы наиболее часто встречаются в современной живописи, фильмах авангарда, в том числе и в компьютерной анимации с эротическим, мистическим и оккультным (эзотерическим) оттенками.

Пытаясь выявить механизмы отрицательного воздействия на человека современного телевидения и кино, специалисты осуществляют скрупулезный анализ сюжетов многих фильмов. Их усилия приводят к интересным и настораживающим всякого разумного человека результатам: при многократных просмотрах, когда новизна сюжета притупляется, и восприятие существенно перестраивается, начинают обрабатываться тонкие, малозаметные акценты. Выясняется, что на всем своем протяжении фильм имеет так называемое “двойное дно”, или “секретную” часть, представляя собой своеобразную стереопару, обладающую объемностью и глубиной. Причем поражает не столько существование в фильме двойного дна значений, сколько “плазматическое взаиморастворение друг в друге двух слоев – обыденного и сакрального” (мистического, оккультного) [9, 10].

Косвенным подтверждением наличия во многих фильмах тонко завуалированных греховно-сатанинских начал является то, что их экранный мир отвратителен своим слабоумием и физиологичностью, чрезмерно мистифицирован, часто ужасен (разумеется, для нормального человека). По-видимому, в случае экранных продуктов уровень искривленной и искаженной психики автора (режиссера, драматурга, сценариста, аниматора и др.) чаще всего транслируется на зрителя. Большинство же зрителей, как известно, раскрываются навстречу экрану простодушно и бесхитроно, как дети.

“Элементы электронного изображения, вживленные в фильм, как бы разрывали его ткань, принося дискомфорт в восприятие зрителей... Агония изображения напрямую связана с агонией человеческого тела на экране, которое рвут, жгут, терзают, ломают, вытягивают конечности, головы и туловища, короче говоря, при помощи морфинга выделяют такое, чему святая инквизиция со своими изобретениями средневековых пыток в подметки не годится” [9]. “Что отражает такое кино? Реальность или наше желание сделать реальность такой? Мир мечты или наших психопатологических маний, вырывающихся наружу, виртуальной кровью забрызгивающих зрителей, их умы, пробуждая скрытые природные инстинкты и заставляя с брезгливым восторгом вглядываться в экран? Смерть и насилие в гипертрофированном сюрреалистическом виде стали возможны на экране благодаря доступности и легкости их воспроизведения при помощи новых экранных технологий. ... ЭВМ – только инструмент. Агония начинается в нас самих, смерть приходит в технику из человека-творца...” [9].

С целью иллюстрации критичности ситуации в области информационно-компьютерных технологий процитируем некоторые выдержки из научной периодики последних лет: “ТВ [телевидение] как главный канал доставки экранных продуктов потребителю в ряде случаев оказывает психопатогенное воздействие на зрителя” [9]. И “речь идет о психопатической направленности определенных экранных продуктов, а вовсе не о предании анафеме телевидения или, скажем, видеомагнитофона и компьютера – они уже стали частью нашей жизни”. При этом “в подавляющем большинстве психопатологии и их элементы в экранных продуктах не опознаются зрителем и не осознаются в качестве таковых”, что является наиболее опасным для потребителя. Особо настораживает и тот факт, что “патология чаще всего воспринимается как норма. Более того, само понятие психической нормы, похоже, существует лишь для медиков-профессионалов. В современном лексиконе привычными, едва ли не бытовыми терминами стали такие, как “плавающая психика”, “рейв” (безумие); теоретики видеарта оперируют удобными и точными понятиями “шизокоды” и “психоделическая культура” [9].

Известный искусствовед Орлов А.М. в своей работе “Между видеомагией и техношаманизмом” отмечает: “Экранная культура, безусловно, – одна из наиболее могучих сил современности. Именно она транслирует базовые эволюционные архетипы, укореняя их в сознании миллионов зрителей” [12, стр. 14]. После просмотра некоторых современных фильмов Орлов А.М. свидетельствует: “В голове моей устоялась поразительная по отсутствию каких-либо мыслительных процессов пустотность, и я вдруг – не головой – понял: сработало! Кино, о приходе которого столько говорили эстетики всех стран, явилось. И это, пожалуй, не шутка” [12, стр. 13]. Как отмечает далее искусствовед, возникновение подобной пустотности в результате просмотра фильмов связано с тем, что современная “класстика” устроена не по принципу “дай-возьми” (эмоцию, мысль, идею), “но по принципу очищения, катарсиса. И оттого после фильма в голове – не мысли, чувства, идеи..., а... пустота” [12, стр. 14]. Причем, “катартическая структура крайне неохотно поддается анализу – она слишком сложна для этого...” [12, стр. 14]. “Будучи невербализуемой, она также и не предназначена для рационального восприятия, осмысления, рефлексии, обращаясь напрямую к под (или бес)сознанию, в чем убеждает внимательного наблюдателя повседневный опыт современного видеоклипа, телерекламы, телесериа-

лов, компьютерных игр, интерактивных продуктов, а теперь и мультиков и продуктов CD-ROM" [12, стр. 14].

Кстати, с учетом того, что многие фильмы озвучены по так называемой системе "Долби-стерео", даже простые визуальные сюжеты вызывают у непривычного к эффектам "Долби" зрителя "шокирующее ощущение апокалипсиса" [12, стр. 14]. "В целом же современный видеоклип с электронными спецэффектами ныне отчетливо стал областью активной стимуляции транссовых, измененных состояний сознания и отражает тот мир, куда попадет данный индивид ..., если именно сейчас ему случится перейти границу миров. Пожалуй, можно сказать, что видео ныне является областью массового ребефинга (rebirthing)" [13, стр. 16]. (*Ребефинг – дыхательная практика для достижения выхода сознания из тела и получения трансперсонального, оккультного опыта*).

Экологическая стратегия восприятия

Киноведы констатируют очевидный для всякого здравомыслящего человека факт: многие экранные продукты "смотреть нежелательно, а иногда и опасно недопустимо, вследствие высокой концентрации шизокодов (назовем это так), что характерно, например, для значительной части современного видеоавангарда". Однако человек живет под водопадом потоков современной экранной культуры – они пронизывают его. И в таких условиях ему остается учиться новой стратегии жизни.

Современная ситуация требует от каждого человека осознающей себя зрелости и осторожности, возвращенного культурой знания, духовной образованности. "Наше время столь демократично, что, кажется, любому предоставляет возможность, по своему усмотрению, быть здравомыслящим или безумцем. Это относится и к средствам массовой информации" [9]. Несмотря на это, многие интуитивно барахтаются в отрицательно заряженных энергоинформационных полях, что приводит к духовной связанности, повреждению рассудка. А ведь, кроме прочего, проблемой новых информационных технологий является то, что они "зацикливают" человека на чем-то одном. В результате – он развивает часть себя, утерев целостность. Вследствие неравномерности развития происходит деградация.

В связи с вышеизложенным, необходима разработка определенной экологической стратегии, которая, "например, может заключаться в распознавании и осознании патологий в качестве таковых. Подобное осознание автоматически устанавливает барьер между мною и наблюдаемым феноменом, растоществляет нас. Этого достаточно – точно так же, как для нейтрализации глубинного воздействия рекламы достаточно малейшей степени недоверия к ней. Известны и другие, в том числе гораздо более эффективные подходы" [9].

СКРЫТОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ЧЕЛОВЕКА

Компьютерные вирусы – духовные вирусы?

Компьютерные системы, как и любые другие системы, созданные человеком, в силу несовершенства подвержены "заражению" вирусами. Компьютерные вирусы – это особые, специально разработанные программы-вандалы, которые, попав в электронно-вычислительную машину (ЭВМ), причем незаметно и несанкционированно, начинают вмешиваться в ее работу: блокируют отдельные файлы информации или вовсе стирают память компьютера. "Компьютерные вирусы следует считать одной из форм жизни. И эта искусственная жизнь, созданная человеком, служит исключительно для разрушения", – выразился известный английский ученый Кембриджского университета Стивен Хокинг на одной из "компьютерных" конференций.

“Наибольшая опасность, возникающая в связи с возможностью заражения программного обеспечения компьютерными вирусами, состоит в возможности искажения или уничтожения жизненно важной информации, которое может привести не только к финансовым и временным потерям, но и вызвать человеческие жертвы” [16]. По оценкам специалистов, сегодня в мире зарегистрировано тысячи разновидностей таких программ, поражающих персональные ЭВМ и влияющих на психику человека. В связи с этим возникают этические и духовные проблемы, связанные с распространением компьютерных вирусов, развивается новое научное направление – компьютерная вирусология [16].

Важно отметить, что электронные вирусы способны к саморазвитию и самосовершенствованию своих возможностей. Причем их основная цель по своей сути преступна и предельно жестока – уничтожение и разрушение. С духовной позиции, – это сатанинская индустрия. Ведь сатана (в переводе – противник), как учит Библия, это человекоубийца и вор; “он был человекоубийца от начала и не устоял в истине, ибо нет в нем истины. Когда говорит он ложь, говорит свое, ибо он лжец и отец лжи” (Ин. 8:44). Иисус Христос учил: “Вор приходит только для того, чтобы украсть, убить и погубить. Я пришел для того, чтобы имели жизнь и имели с избытком” (Ин. 10:10).

Как установлено, имеется возможность повреждения оборудования компьютерными вирусами, хотя большинство повреждений, наносимых вирусом, относятся только к данным. Например, можно повредить участок люминофора (“выжечь пятно”) на монохроматическом мониторе, используя особенности электронной схемы управления. Однако самое опасное заключается в следующем.

КОДИРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Возможно, что в скором будущем вирусы “научатся” убивать не только компьютеры, но и живых людей, операторов ЭВМ. Это вполне реально, поскольку современные технологии типа “виртуальная реальность” делают симбиоз компьютеров с человеком все более тесным. “Скоро появятся, либо уже появились, вирусы и программы, которые будут убивать или кодировать пользователей ПК [персональных компьютеров]... Еще несколько лет назад психологи и психиатры спорили о том, возможно ли в принципе кодирование человека. Сегодня они уже не спорят, а создают различные методы и формы воздействия на человека...” [17].

Известно, что уже созданы так называемые “сатанинские” вирусы, длина которых равна 666 байтам. Вирус “666” выдает на экран монитора “энным” (*п-ьм*) кадром специально синтезированной цветовой композиции, погружающую человека в своеобразный гипнотический транс. Постепенно (по определенному закону) картина меняется, и подсознательное восприятие скрытых узоров разной светлоты, насыщенности, цветового тона может привести к изменению сердечной деятельности – ритма и силы сокращений. При этом артериальное давление в малом круге кровообращения резко возрастает, затем резко падает, затем снова возрастает. И так до тех пор, пока не выдерживают сосуды головного мозга. Возможны фатальные исходы.

История свидетельствует, что еще в 60-е годы в Америке проводились эксперименты по встраиванию в кинофильмы скрытой рекламы, используя эффект “энного” кадра. И хотя “энный” кадр проходит незамеченным для сознания, все же он попадает в подсознание. Как выяснилось впоследствии, этот эффект может стать мощным средством тайного внушения. По вполне понятным причинам подобные эксперименты были запрещены... Сейчас специалисты предупреждают, что нельзя исключить опасность проникновения вируса “666” в разного рода компьютерные заставки и популярные рекламные ролики, показываемые по телевидению. Последствия после прокрутки зараженных фильмов могут быть самыми непредсказуемыми.

Имеются достоверные и вполне научно интерпретируемые сведения о том, что некоторые компьютерные “вирусы” могут вызывать сильное головокружение (тяжесть в голове и шум в ушах), боль в висках. В некоторых случаях при общении с компьютером возможно проявление следующих симптомов: возникает чувство “втягивания в экран” (гипнотизирование) – становится невозможным оторвать взгляд от экрана, моторика тела удерживается “неведомой силой” в состоянии квазистатики.

В последнее время получают распространение различные методы компьютерного психоанализа и психокоррекции, позволяющие несанкционированно вторгаться в сознание человека с целью “оптимизации психоэмоционального состояния, снятия утомления и стрессов”. Находит применение “принцип раздельного, неспецифического воздействия на правое и левое полушария головного мозга, отвечающих за различные психические функции”, использующий импульсные электронные очки. В отличие от оптико-механических, в электронных очках подбор цветовых сочетаний упрощается: светофильтры заменены окрашенными светодиодами, управляемыми с пульта. К цветовому воздействию добавляется частотное (в диапазоне естественных ритмов головного мозга).

“Цифровой стереозвук, волшебство красок и качество изображения на мониторе, сама специфика пользования компьютером создают идеальные условия для воздействия на пользователя. И если у вируса, на наш взгляд, возможности несколько ограничены, то у специально созданных компьютерных игр, либо у их “взломанных” версий, на сегодняшний день просто не существует ограничений воздействия на человеческую психику... Человек, сидящий за новой трехмерной игрушкой, погруженный в экран и слышащий только звуки своего Sound Blaster, является идеальным объектом для психогенного воздействия” [17]. Итак, с помощью компьютерной программы можно воздействовать на психику человека, используя следующие каналы [17].

Цветовое воздействие

Психофизиологическое воздействие цвета на человека в эмоциональном отношении огромно. Цвет обладает свойством вызывать различные (положительные и/или отрицательные) эмоциональные реакции и мысли: он может успокаивать и волновать, радовать и печалить, угнетать и веселить. Цвет может вызывать чувство теплоты и холода, бодрости и усталости, легкости и тяжести, расширять и сужать пространство, стимулировать зрение, слух, мозг, нервы. При этом, предъявляя человеку определенные цвета по определенной программе, можно добиться изменений в его психоэмоциональном и физиологическом состоянии.

Известно, например, что красный цвет – возбуждающий, горячий, энергичный и жизнерадостный. Он стимулирующе влияет на мозг и вызывает эмоциональные реакции; способствует увеличению мускульного напряжения, повышению кровяного давления и ритма дыхания. Желтый цвет стимулирует зрение, мозг и нервы, успокаивает некоторые нервные состояния, создает веселость, способствует общительности. Зеленый цвет – цвет природы, покоя и свежести, успокаивающе действует на нервную систему. Он способствует снижению давления крови за счет расширения капилляров. Белый цвет – легкий, холодный и благородный; он – символ чистоты. Черный же цвет – мрачный, тяжелый, резко снижает настроение. Голубой цвет – светлый, свежий и прозрачный. Он воздействует примерно так же, как и зеленый – успокаивающе, снимает стресс, лечит, создает впечатление небесной дали. В физиологическом отношении он относится к лечебным цветам, облегчая болезненное состояние в большей степени, чем зеленый.

С другой стороны, коричневый цвет с серым оттенком подавляюще действует на психику. Сам же по себе серый цвет – холодный, деловой и унылый. Он вызывает апатию и скуку, тоску и печаль (если читателю приходилось бывать в тюрьме, то именно “серость” окружающей обстановки более всего “давит” на психику человека, который туда попадает; в свою очередь, “серость” тюремной обстановки способствует дальнейшему “осерению”, угнетению и омрачению души заключенного).

В области технологий виртуальной реальности разрабатываются специальные сенсорно стимулирующие цветозвуковые матрицы, позволяющие повышать ментальную энергию, программировать и стимулировать сознание,

“запускать” воображение, открывающие путь к релаксации (расслаблению). Варьируя цветовую гамму, используя различные виды модуляции, можно вызвать стресс, усталость, депрессию и еще все, что угодно.

Таким образом, используя **СПЕЦИАЛЬНОЕ ЦВЕТОВОЕ РЕШЕНИЕ** компьютерной программы, можно вызвать определенное состояние человека, и, как следствие, изменить его физиологию и духовность! Дополнительными “степенями свободы”, позволяющими усиливать эффект подсознательного воздействия на человека, являются следующие визуальные параметры: яркость, контраст, размеры и форма знаков, отражательная способность экрана, наличие или отсутствие мерцаний экрана монитора (критическая частота слияния световых мерцаний – это граничное значение частоты пульсаций, при которой глаз перестает различать мелькания). При этом некоторые композиции, состоящие из негармоничных абстрактных цветовых сочетаний, могут вызвать катастрофу в психоэмоциональной сфере человека. Специалисты, работающие с “цветом” (особенно в области рекламы, дизайна и т. д.), знают “цену и силу сильной цветовой композиции”. **Мастерская композиция** (от лат. *compositio* – сочинение, расположение, соединение, структура) – **организация отдельных, разрозненных цветовых элементов в единое целое, по определенной системе – позволяет целенаправленно манипулировать эмоциями и сознанием человека.**

Модальности (сенсорика)

Как подчеркивают искусствоведы, многие видеозэксперименты буквально испытывают терпение и нервы наблюдателя, стремясь к чисто физиологическому возбуждению сетчатки глаза с помощью стробоскопического мелькания черно-белых и цветных полос, используя медленно меняющиеся примитивные динамические композиции, составленные из прямоугольников разных цветовых тонов, которые уже через минуту насыщают взгляд до предела и цветом, и жестко схематизированной кинетикой элементов изображения, а фильм все длится и длится...

“Нейрофизиологами установлено, что направление взгляда соответствует определенным сенсорным каналам. Иными словами, по тому, куда человек смотрит, вернее, по тому, куда направлен его взгляд (вверх – влево, вправо – вниз, влево – вниз и т. д.), можно установить, какая система в данный момент используется человеком для кодирования поступающей информации и воспроизведения имеющейся – визуальная (зрение), аудиальная (слух) или кинестетическая (ощущения).

Зрительные воспоминания, внутреннее слушание уже услышанных когда-либо звуков, воспоминание ощущений – все это отражается на особых движениях глаз в строго определенных направлениях. Но так же, как можно увидеть, что именно задействовано у человека в данный момент – зрение, слух или ощущения, – точно так же, заставляя его смотреть в нужном направлении, можно непосредственно взаимодействовать с определенной системой. Упрощенно говоря, внизу находятся эмоции и ощущения, по горизонтали – звуки, сверху – зрительные образы. Так, если на приеме у зубного врача смотреть вверх, то ощущение боли уменьшится, поскольку, таким образом, вы заставляете свой мозг основные ресурсы отдавать визуальной системе.

Фактически ко всем отделам головного мозга есть доступ через глаза. Установлено, что каждому виду транса (гипноз, медитация, молитва, ритмичные движения, сновидения и др.) соответствует строго определенная картина сочетания ритмов и распределения их по отделам мозга. **Организуя на экране в определенных местах различные стимулы или их сочетания (цвета, команды, ритмы и т. д.), можно заставить человека погружаться в то или иное состояние, значительно увеличивая эффект внушения”** [17].

ЗВУКОВОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ. МУЗЫКА.

Звуковое воздействие – различные звуковые поля (акустические волны), создаваемые источниками естественного либо искусственного происхождения. В информационно-компьютерных технологиях звуковому воздействию отводится одна из ключевых ролей. Глобальная экология человека рассматривает реальные возможности звукового воздействия в плане его влияния на экосистему в целом и выделяет некоторые его иницирующие факторы: акустический, информационный, эстетический и полевой [18]. При этом полевой фактор реализует такие возможности звука (музыки, речи и т.д.) как, например, стимуляция интеллектуальной и психической деятельности, повышение физических возможностей, с одной стороны, или активизация агрессивности, деформация характерологических свойств личности, разрушение социальных связей – с другой.

Говоря о роли звукового излучения в триаде “человек-земля-вселенная”, нельзя не упомянуть и о том, что **некоторый род музыки приводит к “рассогласованию” существования человека и человечества с ритмами биологического и небιологического происхождения; отравлению души собственными ядами (эстетического, этического-духовного плана) в условиях квази (*quasi* – почти) наркотической, оккультной, психоделической музыки – от пейотль-песен индейцев штата Южная Дакота до традиционных – “диско” [18], “техно”, “брейв” и др. При воздействии звука на бессознательном уровне возможно использование психических механизмов научения, внушения (гипноза), самовнушения или формирования неосознанных установок.**

Акустические воздействия могут вызывать и определенные проявления стресса. При этом имеются в виду не только воздействия большой интенсивности, которые оказывают разрушающее действие на ткани организма. Можно показать, что некоторые, даже сравнительно малоинтенсивные акустические факторы при длительном воздействии приводят как к существенному снижению показателей работоспособности человека, так и к возникновению патологических реакций в его организме. При этом **звуковое воздействие иногда приводит к стрессовым состояниям не только в результате физического воздействия, но и за счет своих информационных характеристик.** Сильно воздействуют на человека не только сигналы слышимого диапазона, но и инфра- и ультразвук. Например, инфразвук вызывает расширение кровеносных сосудов, локальное повышение температуры, а ультразвук ухудшает общее самочувствие, приводит к головной боли. Таким образом, **звук музыки, даже если он лежит в области (диапазоне частот), недоступной для осознанного восприятия, вызывает определенные реакции человека – эмоциональные, моторные, физиологические и другие.**

Музыка обладает также СВОЙСТВОМ “ЗАРАЗИТЕЛЬНОСТИ”. Звуки, соответствующие высокому уровню возбуждения у одного человека, спустя некоторое время вызывают у другого, менее возбужденного человека, аналогичную звуковую реакцию. Другими словами, определенное звуковое раздражение предполагает некоторое возбуждение. Некоторые ораторы, используя знание законов риторики в сочетании с принципами психологии звукового и зрительного воздействия, искусно “заряжают” (а может, и заражают) массы людей своей идеологией, своим мировоззрением, красноречием обольщают сердца простодушных. Аналогичными “технологиями” влияния на человека пользуются рок-музыкальные группы, политики и др. (иногда при этом сильно проявляется так называемый “ЭФФЕКТ ТОЛПЫ”).

“Телесность” и “духовность” ритмики

Остановимся кратко на следствиях физиологического, психологического и духовного воздействия различных ритмов на человека. Прежде всего, отметим, что ритмическое мышление обычно классифицируют по принципу “телесности”

(“corporeal”) и “духовности” (“spiritual”). Исходя из такой классификации, считают, что “телесный” ритм упорядочивает, в основном, внешние формы проявления души и держит психическое начало под рациональным (осозанным, разумным) контролем. **“ДУХОВНЫЙ” же РИТМ воздействует на психику в таком направлении, что рациональное начало в ней ослабевает и индивидуум переходит в состояние транса.** Кстати, ритм такого рода – один из главных элементов культовых отправления в религиях Востока, Африки и др. Свойственная такой музыке (с преобладающим “духовным” ритмом) нескончаемость повторений одного краткого ритмического мотива со все возрастающим чувством неконтролируемого эмоционального состояния постепенно оттесняет организованное начало на второй план.

В результате этого, **ДЛИТЕЛЬНАЯ ПОВТОРНОСТЬ, рождающая экстаз, усиливает состояние внутреннего возбуждения, что, в конце концов, заставляет человека перейти через границы сдержанности и самоконтроля (если и не возникает перехода в состояние транса, то, во всяком случае, раскованность инстинктивно-подсознательного явно ощутима).**

Воздействие “бита” на человека

Хорошо известно, что в современной музыке основополагающей является не мелодика, а ритмика. И “существует вполне определенный термин, для обозначения этой особой ритмической пульсации, которая является базисом любой композиции новой музыки”. Этот термин называется “бит” (от англ. *beat* – пульсация) – любое биеие. Значение бита состоит в синхронизации биоритмов слушателя и исполнителя, в создании некоего единства на биологической основе. Это действительно имеет место, что подтверждается обследованием посетителей дискотеки, у которых после трехчасовых танцев пульс становится одинаковым. Эта синхронизация биоритмов организма приводит к синхронизации действия, что использовалось еще в древности (в армиях), когда для поднятия боевого духа использовались барабаны, возбуждающие и объединяющие воинов” [19].

Бит влияет на развитие творческой личности, на ее “самореализацию”. Такое состояние передается термином “ДРАЙВ” (от англ. *drive* – везти). “Когда бит приводит нас в состояние драйва, то даже самое небольшое внешнее воздействие будет оказывать значительное влияние на человека. Это и есть своеобразный психический резонанс. При этом интересно, что аналогичное ощущение существует и у наркоманов (так называемая “волокуша”). “После принятия наркотика возникает желание что-то сделать, но у наркоманов оно не реализуется и ведет к тому, что человек становится рабом этого состояния. Музыка может вызвать аналогичную ситуацию...” [19].

Интересно также отметить, что в современной популярной музыке именно **БАСОВЫЙ БАРАБАН** играет главную роль. Причем он **имеет высоту тона приблизительно равную высоте тона сердцебиений человека.** Считается, что такая высота обладает специфическим эффектом (психологическим и физиологическим) воздействия на организм человека. Кстати, **БАС-ГИТАРА, по своим частотным характеристикам, очень близка к физиологическим сердечным сокращениям.** Исследователи говорят, что “барабан шаманов направлен на “центр” магического и бессознательного в человеке, что он способен вызывать состояние экстаза и озарения...” [19].

Нужно отметить, что еще одной составной частью современной музыки является так называемый “СВИНГ” (от англ. *swing* – колебание, качание, ритм, раскачка, разворот и т. д.). Свинг выражается в том, что человек как бы переходит в другое состояние сознания” [19]. В свою очередь, низкочастотные звуковые колебания и возбуждающий ритм непосредственно воздействуют на гипофиз (железу внутренней секреции, расположенную у основания мозга), заставляя ее вырабатывать гормон (в сверхнормальных количествах), стимулирующий по-

ловой инстинкт, что приводит к снижению или полному исчезновению реакции торможения. Завывающие звуки, лихорадочное стаккато заставляют вибрировать нервы, отключая сознание. К звуковому воздействию часто добавляют различные МАНИПУЛЯЦИИ СВЕТОВЫМИ ЭФФЕКТАМИ (“мигалки”, фотовспышки и др.). При этом постоянно меняющиеся комбинации цвета и интенсивности освещения приводят к нарушению координации и безусловных рефлексов, человек теряет способность к самооценке своих действий. Например, мигание в ритме 6 – 8 вспышек в секунду полностью выключает пространственную ориентацию; возможно создание стробоскопического эффекта. При частоте вспышек около 26 в секунду изменяется альфаритм головного мозга, что приводит к рассеянности. Если тьма и свет чередуются с еще большей скоростью и это происходит в течение значительного периода времени, человек может потерять общий смысловой контроль над происходящим.

К сведению: на богослужениях многих современных церквей звучит очень шумное и эмоциональное исполнение религиозных гимнов, которое строится по знаменитому африканскому принципу “ПРИЗЫВ-ОТКЛИК” (CALL-RESPONSE), что приводит к ритмическому самовыражению, ритмизации обстановки и раскованности [19].

“При наличии длительного постоянного раздражения мозг привыкает к нему и перестает его воспринимать. Это касается не только слуховых и зрительных раздражителей, но и тактильных, т. к. напрямую связано с тем, что левое и правое полушария ведают разными функциями. Если левое полушарие ответственно, в основном, за интеллектуальную деятельность, за логику, то правое ответственно за эмоциональность... Разум при восприятии явления сначала делит его на две части, а потом эти части пытается соединить, чтобы понять... Так вот оказалось, что именно ЛОГИЧЕСКИЕ функции ОТКЛЮЧАЮТСЯ в первую очередь тогда, когда на мозг действуют ПОСТОЯННЫЕ раздражители...” [19].

Психология восприятия звука

Рассмотрим проблему звукового воздействия с точки зрения психологии слухового восприятия, и с учетом роли в этом процессе мозговых структур, поскольку, как известно, в человеке, в определении качественной стороны его психической деятельности главным является мозг, состоящий из двух полушарий: правого и левого. При этом говорят, что гармонично развитым можно считать лишь того человека, у которого оба полушария работают системно. Левая половина мозга играет основную роль в аналитическом, абстрактном (*от лат. abstractio – отвлечение*) мышлении, в особенности в управлении речью и логикой. Правая же часть мозга ответственна за ориентацию человека в пространстве, за интуицию, образное мышление. Кстати, от степени развития этого полушария зависит большая или меньшая склонность человека к художественному творчеству. Кроме прочего, правое полушарие участвует в создании эмоций в значительно большей мере, нежели левое. По результатам современных исследований надежно доказано, что можно говорить о проявлении негативных эмоций при значительном снижении активности левого полушария мозга и отсутствии этих эмоций при выключении правого полушария. При поражении правого полушария отмечается повышенный фон настроения, эйфория, снижение критики, в некоторых случаях агрессивность, психосенсорные расстройства в форме слуховых, зрительных и других галлюцинаций.

Ученые выявили, что нарушение связи между правым и левым полушариями ведет к такому изменению в функционировании мозга, когда значительно тормозится психическое развитие, нарушается инициативность, эмоциональный тонус человека, способность творчески и критически (логически) мыслить. При этом, как установлено, одним из самых эффективных средств регуляции системности работы двух полушарий мозга является именно музыка.

Таким образом, если звуковая информация (а музыка – это и есть звуковая информация) изменяет свои параметры (частотные и амплитудные характеристики, составляющие акустический поток), это служит сигналом для мозга, для увеличения системности работы правого и левого полушарий. А очень часто данные звукового сигнала таковы, что на определенных малых, временных отрезках акустический поток не меняет своих физических характеристик, они остаются постоянными, вариации в изменениях его энергии незначительны. В результате подобный звуковой сигнал активно стимулирует разобщение, нарушение, уменьшение связи между правым и левым полушариями, превращая человека в “негармонично развитое существо”.

Например, медитативные восточные “элементы” послужили основой для создания так называемой “минимальной музыки”, возникшей в США и ФРГ, и берущей за основу постоянное повторение простых звуковых последовательностей. “Главная функция этой музыки – подготовка сознания для низвергающихся потоков спиритуальных сил” [20]. Таким образом, основная характеристика минимальной музыки – повторение коротких мотивов, которые почти незаметно изменяются и очень мало варьируются... На сегодняшний день на западе широко распространены “упражнения в медитативной музыке, работа групп самопознания с музыкальной активизацией и вокальной импровизацией, интуитивные и спиритуальные переживания в результате слушания музыки и ее исполнения...” [20]. С другой стороны, одной из основных тенденций развития хард-рока является применение специального эффекта, сдвигающего звуковой диапазон ансамбля в область низких частот. А, как известно, низкие частоты обладают большим физиологическим влиянием на человека, чем высокие [19].

На основе монотонности и психоделического эффекта возникли **эйсид-рок и soft-rock** (мягкий рок), позволяющие создать музыкальными средствами некий эквивалент ощущениям человека, находящегося в измененном (с помощью наркотиков) состоянии сознания. С помощью высокой громкости звучания, музыканты эйсид-рока добиваются введения себя и слушателей в измененное состояние, поскольку известно, что **“функции мозга можно отключить под действием ВЫСОКОЙ ГРОМКОСТИ ЗВУЧАНИЯ”** [19].

Поэтому часто выступления очень громких групп заканчивается массовой истерией, исчезает контроль разума, человек становится неуправляемым и в таком состоянии все зависит от его собственного статуса... Помимо высокой громкости, **“аналогичного эффекта можно добиться повторяющимися мелодическими и ритмическими фразами, т. е. рифмами. РИФФ** – это специальный термин, который используется в джазе и роке для обозначения короткой и часто простой мелодической фразы, состоящей буквально из нескольких нот [19]. Что касается ритмически повторяющихся рисунков, то действие бита зависит от умения музыкантов. Либо они добиваются усыпления слушателей, либо достигают состояния транса. В таком состоянии человек очень восприимчив.

“Наконец, еще одна возможность вызвать галлюциногенное состояние – это свет, особенно если он синхронизирован с музыкой. Световые шоу, когда блеском осветительного антуража, синхронизированного со звуком, вызывают у человека измененные состояния, вплоть до эпилептических припадков, которые могут проявляться у людей с наследственной слабостью к определенной частоте миганий” [19].

Вот почему индустрия развлечений разрабатывает специальные световые технологии и приемы светового воздействия. Свет, хорошо синхронизированный с музыкой, существенно усиливает восприятие последней. Таким образом, суть “программы” психоделических групп заключается в музыкальном выявлении наркотического переживания, в психоделической импровизации, разделенной со слушателями. “Нужно стать совсем пустым. Нужно так успокоить мысли, чтобы не возникло никаких представлений, и тогда медленно опускаться в подсознательное” (Штокхаузен).

Психоделическая музыка

Психоделические группы разработали специальные приемы воздействия на слушателей. Один из таких приемов получил название "FREAK OUT". Он состоит в комбинации сначала гипнотизирующего эффекта, когда при помощи повторяющихся риффов, монотонной ритмики человеческое сознание как бы убаюкивается. Затем происходит резкий слом. Идет интонационная, гармоническая, ритмическая смена, которая "встряхивает" засыпающее сознание, человек приходит в себя. После этого его опять начинают успокаивать, потом опять встряхивают... Нужно заметить, что прием "слома" сознания заимствован у техники коанов, которая используется в дзэн и целью которой является доведение человеческого сознания до ощущения явной бессмысленности бытия и в результате показать людям порочность обыденного мышления, отразить абсурдность мира. Однако мысль человека всегда имеет логическую форму; бесструктурны лишь процессы бессознательной психической активности... К сведению, "религия дзэн была первоначально воспринята в рамках боп-музыки и отчасти породила такой ее неожиданный характер. Одним из основных принципов дзэн является неожиданность (учитель должен совершать нечто совершенно неожиданное – противоречия и т. д.) для того, чтобы ошеломить своих учеников. Музыкант также должен совершать нечто совершенно неожиданное, чтобы его музыка подействовала особым образом на слушателя. Этим и связаны эксперименты бопперов с разными ритмами..." [19].

Идеологами музыкального направления "новой волны" развивается концепция тотального искусства – "концепция, исходя из которой, у потребителя искусственного продукта должны быть одновременно задействованы все органы чувств: уши, глаза, даже нюх; поэтому на концертах широко практикуется использование самых разнообразных сильно пахнущих веществ... [19]. Некоторые рок-группы выделяются сочетанием конкретной музыки с магнитофонными студийными трюками, ускоренными и замедленными скоростями, многократным наложением каналов (микширование), записью "наоборот" и др. Развиваются теории о влиянии чистого звука без обертонов на человека, а также о психологическом влиянии шумов. Практикуется "раскованность эмоций"; при этом "новая чувственность" рассматривается как отрицание общества в целом, его морали, его культуры.

Таким образом, используя специальные информационно-компьютерные программы, которые позволяют на околопороговом уровне громкости (то есть совершенно незаметном для сознания и осмысливания) передавать вербальную (словесную) инструкцию для подсознания – что, когда и при каких условиях надо сделать, можно программировать человека... С использованием модальностей, а также применяя современные технологии цифрового управления частотами, модуляциями, ритмикой, мелодикой и т. д. можно "организовать" по необходимой схеме работу чужого мозга [17].

Изменение скорости

Незаметное, но выполняемое по определенной программе ИЗМЕНЕНИЕ СКОРОСТИ ПРЕПОДНЕСЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ также может иметь сильный физиологический и психологический отклик у пользователя. Вращающиеся спирали, игра цвета, эзотерические и оккультные символы издавна воздействуют на психику человека. Но для тайного воздействия можно использовать ОКОЛОПороговые стимулы, которые остаются незаметными для нашего сознания. "Поклонникам" телевидения стоит, кроме прочего, задуматься о том, что все большее количество телевизионных программ (в том числе и детских мультисериалов) делается с помощью компьютера. В общем, как безгранична психика человека, его бессознательное, так же безграничны и бесчисленны спо-

события воздействия на нее – гипноз, суггестия, музыкотерапия, цветотерапия и т. д. до бесконечности [40]. Нужно заметить при этом, что телевизионные и компьютерные системы развиваются очень стремительно; в результате разрабатываются новые, более скрытые способы влияния на сознание...

ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА. 'ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ'

Нам необходима здоровая аскеза, ведущая не к уничтожению, а к одухотворению тела.

Владимир Соловьев

Мультимедиа: цель и средства

Благодаря стремительному развитию компьютерных технологий сегодня стало возможным использование компьютера в различных областях человеческой деятельности, напрямую не связанных непосредственно с вычислительной техникой. Одно из таких направлений называют очень емким английским словом "multimedia" (*мультимедиа*); в возможном переводе на русский язык – "многосредовость". В сущности, мультимедиа – это **взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного (взаимодействующего) программного обеспечения**. Функционально же информационная технология мультимедиа включает в себя компьютерную видеографику (в том числе трехмерную), средства анимации ("оживления" изображений), а также звуковые эффекты, текстовую и графическую информацию.

Синтез перечисленных аудиовизуальных средств позволяет обеспечить пользователя всеми видами современных информационных услуг. Другими словами, технология мультимедиа – это объединение (комбинирование) компьютером в едином комплексе зрительной (визуальной), звуковой (слуховой), а иногда и тактильной информации, дающее возможность пользователю активно вмешиваться в ход действия, т. е. обеспечивающее диалоговый режим работы.

Технологические достижения

Анализ современных технологий мультимедиа показывает, что возможности компьютерных процессоров и графических станций превосходят даже самые смелые ожидания [24-28]. В настоящее время разработаны и функционируют специальные центры высококлассных систем искусственной реальности, позволяющие пользователям забыть о реальном мире и превратиться на время, например, в пилотов самолетов-истребителей, стартующих с палубы авианосца и выполняющих различные задания. "Именно поэтому люди возвращаются к нам, чтобы испытать эти ощущения еще и еще" [29], – свидетельствуют опытные владельцы виртуальных технологий.

Одной из последних попыток является разработка специального шлема, что позволяет получить сразу несколько преимуществ: улучшенное восприятие стереофонического звучания, по сравнению с удаленными от ушей динамиками, и возможность создания стереоскопического (объемного) изображения. Специальные датчики следят за поворотами головы человека и меняют видеoinформацию на мини-дисплеях перед его глазами сообразно той картине, которую он должен увидеть повернувшись. На сегодняшний день разработан не только шлем, но и целый скафандр, оснащенный большим количеством нагревательных элементов и механических устройств, под управлением компьютера способных имитировать прикосновения к телу предметов и человеческих рук. При помощи специального прибора можно передавать обратно в компьютер свою реакцию на осязательные раздражители – погладить, ущипнуть, ударить и т. д. Логика

*Мультимедиа
впитывают весь
накопленный
человечеством
опыт во всех
областях и их
пересечениях.
Приведет это и
к гениальным
озарениям, и к
опасным сумас-
шествиям.*

подсказывает, что если сигналы можно передать в компьютер, то можно их передать и по модему. В результате область интимных отношений перестает укладываться в узкие пространственные рамки и принимает глобальные формы благодаря системам спутниковой связи. Кроме прочего, раз уж информация попала в компьютер, значит, можно ее впоследствии считать сколько угодно раз, создавая себе виртуальное объятие (либо что-то другое) с любым человеком. Неслучайно, когда виртуальная реальность только-только завоевала популярность, все заговорили о виртуальном сексе... Сейчас специалисты работают над созданием голографической системы из специального стекла для спален...

Индустрия развлечений

Таким образом, благодаря высокоразвитым технологиям мультимедиа, искусственная реальность становится одной из наиболее перспективных отраслей индустрии развлечений. В свою очередь, развитие индустрии развлечений стимулирует процесс дальнейшего усовершенствования технологий изобретения ощущений или так называемых "высокоадреналинированных развлечений". Причем разработчики современных мультимедийных систем стремятся к возможно более точному эмулированию реальности, созданию виртуального мира, в котором человек мог бы совершить то, что недоступно ему в реальности, т. е. виртуально развлекаться.

"Конечно, очень приятно уйти в виртуальную реальность - высший продукт информационного производства, но как из нее выбраться? Как оградить людей от этой опасности?"

Из материалов Форума ПА-97.

При этом "технологии виртуальной реальности стремятся обмануть чувственное восприятие" [24]. Что, бы это стало возможным, искусственно созданная компьютером обстановка почти полного погружения пользователя в атмосферу игры ("погружения в полет") должна быть достаточно "убедительной" для того, чтобы погружающийся в нее пользователь действительно ощутил себя участником разворачивающихся событий. Отсюда следует, что **основной привлекательной чертой интерактивных развлечений является именно эффект "погружения"**. И как только играющий начинает ощущать и "осознавать" себя действующим лицом разворачивающейся перед ним сцены, борьба за победу (или хотя бы просто за выживание) становится настолько интенсивной, что другим мыслям и ощущениям места просто не остается.

Сторонники и идеологи мультимедиа говорят, что "виртуальный – это действующий, проявляющий себя как настоящий" [29]. По их мнению, "виртуальная реальность в идеале должна быть неотличимой от реальной... Инженерные достижения в области виртуальной реальности – это технологии ощущений, то есть воздействия на органы чувств и определения положения тела. Через них не только имитируют сущее, но и хотят получить чувственный опыт жизни в мирах с иными "константами" [29]. Многие исследователи прогнозируют, что уже в ближайшем будущем центры искусственной реальности смогут предоставить своим пользователям широкие возможности для погружения в "виртуальные миры" [29].

"Большие надежды возлагаются на следующую технологическую волну, которая ожидается в недалеком будущем. Она даст возможность создавать "виртуальные характеры", то есть персонажей с искусственным интеллектом. Это сделает интерактивные игры еще более увлекательными, так как к взаимодействию между отдельными игроками добавится их взаимодействие с существами, населяющими виртуальные миры. А с учетом того, что эти существа будут обладать способностями к самообучению, возможности интерактивных аттракционов представляются воистину безграничными. И, по-видимому, не за горами то время, когда любой человек за небольшую плату сможет зайти в местный центр искусственной реальности, выбрать себе по вкусу мир, роль и внешний вид и погрузиться в приключение.

Возможности же, открывающиеся перед миром виртуальных развлечений, действительно, грандиозны. “Кто может устоять перед соблазном сыграть главную роль в своем собственном спектакле? Но когда стираются грани между реальным и виртуальным, воодушевленным и неодушевленным, единичным и множественным, возникает вопрос: мы живем на сцене или за сценой?” [29, 30]. Кстати, “одной из основных тенденций развития интерактивных развлечений может стать мультимедийный “театр”, в котором участники будут играть определенные роли и взаимодействовать между собой в обстановке виртуального мира. По всей вероятности, в будущем люди будут иметь возможность подключаться к “виртуальным сценам” точно так же, как сегодня подключаются к сети Интернет (*Internet*). Сама же идея, “несмотря на новизну реализации, остается старой, как мир: дать людям возможность испытать ощущения и сыграть роли, недоступные для них в реальном мире” [29].

Психологический “пафос” состоит в том, чтобы поставить человека на ведущее место в событиях виртуального мира. Для достижения этого прилагаются все возможные усилия; трехмерная графика, анимация и звук настолько приближают игрока к реальности, что первое время невероятной кажется уже окружающая его в повседневной жизни обстановка, что, в свою очередь, заставляет людей просиживать над монитором часы напролет. Причем “жизнь компьютерного “человека-амфибии” весьма необычна, поскольку виртуальный образ и ситуация, в которой он существует, совершенно самодостаточны. Взаимодействие начинается тогда, когда зритель становится частью образа, его элементом. В реальном мире человек имеет определенные размеры и занимает определенное место. В виртуальном мире он может быть где угодно и каким угодно – воображение становится чистым творческим инструментом” [29, 30].

Анализ этических проблем виртуализации

Итак, человечество с наркотическим упоением встречает своего нового идола – виртуальную реальность (*VR – virtual reality*), хотя и так в современном мире существует огромное количество средств, позволяющих уйти от реальной жизни, окунуться, как говорят на Востоке, в “блаженство” нирваны. Сегодня на смену алкоголю и наркотикам идут бесчисленные секты безумных зомби, “сладкая жвачка” видео, игровые автоматы и компьютерные сети, лишаящие человека навыков живого общения, а значит – способности к участию в реальной социальной практике. А на горизонте в виде невинного эмбриона, существующего пока в рамках игр, маячит виртуальная реальность. Что же будет, если сбудутся предсказания о том, что технология мультимедиа придет в каждый дом, в каждую семью? Каковы возможные последствия-патологии? Ведь **технологии виртуальной реальности затрагивают самое главное: все то, что находится в нематериальной сфере, т. е. сознание и дух человека.**

Создавшееся положение – серьезный повод к размышлению об этических и духовных проблемах виртуализации, поскольку **“виртуальная реальность – это специфическая идеология, один из новых наркотиков, позволяющий от конструктивной деятельности по преобразованию окружающей среды, уйти в иные миры, создавать их и управлять ими”** [29]. Некоторые интеллектуалы считают даже, что “перегрузка души в компьютеры окажется не просто продлением жизни, но и подлинным ее освобождением” [29, 30]. В этом смысле искусствоведы говорят, что **“богоборческий характер виртуальной реальности налицо. Налицо и отражение трагедии современного человека”** [29].

С этической точки зрения, появление технологий мультимедиа или виртуальной реальности следует рассматривать не только как новый шаг в области развития компьютерных технологий, а как прямой ответ не самым лучшим устремлениям среднестатистической личности падшего рода человеческого. По всему миру начата проверка новой технологии. И это притом, что острые споры

по поводу воздействия на человеческое сознание новомодных средств виртуальной реальности ведутся уже давно.

Влияет ли виртуальная реальность на психическое здоровье?

“Действительно, у любителей без ограничений “общаться” с компьютером глаза, вылезаящие из орбит, – очевидный медицинский факт, как и компьютерные игры, все более и более реалистичные. Можно предположить, что в скором времени, когда подобные устройства существенно подешевеют, а их качество и дизайн заметно улучшатся, к разговорам о легализации марихуаны добавятся дискуссии об ограничениях на использование устройств виртуальной реальности”.

Особенно опасны компьютерные технологии ДЛЯ ДЕТСКИХ ДУШ. Например, азарт, связанный с компьютерной игрой, мечтательное перевоплощение в компьютерных (или телеэкранных) героев, пассивное погружение в помыслы и фантазии возвращают в детской душе пустую мечтательность и губительные страсти. Кроме этого, кинескоп компьютера (телевизора) излучает спектр электромагнитных волн, воздействие которых на ребенка может привести к нервно-соматическим нарушениям, в результате облучения резко истощается нервная система ребенка. Длительное сидение перед монитором (экраном) провоцирует астеноневротические нарушения. Но самое страшное – это воздействие пагубной греховной информации на еще не сформировавшееся сознание ребенка...

Вызывает ли виртуальная реальность привыкание? Ответ на этот вопрос очевиден: да, как показывают многочисленные исследования, если человек развлекался с виртуальной реальностью несколько часов подряд, то после этого он уже полностью дезориентирован, разобщен с реалиями жизни. По некоторым данным, в США двое сошли с ума на почве игрушки Myst. После того, как они прошли ее, жизнь для них потеряла смысл. Вернуть их в “нормальное” состояние удалось, лишь пообещав продолжение.

Рассмотрим проблемы виртуализации иного рода. Общеизвестно, что современные люди, отгородившись от реальной физической природы и от ее дестабилизирующих факторов, от того, что ранее было средой обитания человека, стали пренебрегать реальной средой обитания, стали засорять ее бытовыми и промышленными отходами. Платой за все это стали глобальные экологические катаклизмы, потребовавшие региональных и глобальных мер экологической защиты и не менее глобальных социологических. К сожалению, аналогичная ситуация наблюдается и в области информационных технологий. Ведь создание multimedia system в виде “альтернативной реальности”, с иными образами и атрибутами вещей (“виртуального мира”) – это не что иное, как создание второй искусственной информационной природы...

Мотивации

Чем же вызвано стремление человека окунуться в мир грез и иллюзий? По всей вероятности тем, что люди устали от различных идеологических спекуляций и хотят отгородиться от этого информационного воздействия. Именно поэтому наибольшей популярностью у потребителей аппаратуры бытовой электроники пользуются различные плееры, магнитофоны, видеолы (“видеодвойки”), телеигры. Все они позволяют человеку хотя бы частично отгородиться от внешних информационных потоков. Однако не надо упускать из виду то, что все эти “индивидуальные” устройства памяти любых и любимых видео- и аудио-сюжетов выбираются человеком из общего идеологического водоема, поэтому “свобода” выбора лежит в четких и жестких идеологических рамках.

Вторая причина, раскрывающая притягательную силу и истинную суть мультимедиа, а также всех других современных видеоигр, от простейших до самых завлекательных и сложных, состоит в следующем. Технологии мультиме-

диа дают возможность создания человеку, играющему в них, искусственного информационного пространства. Это может выражаться либо в виде укладки “кубиков” или сбора яиц в лукошко до почти натуральных вылетов на “боевых машинах”, когда главное – первым обогнать, поразить, убежать и т. п. Причем, все это делается сначала в медленном, затем во все более ускоряющемся темпе, который в конце концов доходит до такого (свободно выбранного) темпа, когда человек полностью отключается от внешних информационных потоков. Но полностью ли? Ведь, как известно, именно **МОНОТОННЫЕ** движения и ритмы **УСЫПЛЯЮТ** человека (нарушают системность работы мозга), позволяя затем легко воздействовать на его подсознание, гипнотизировать, парализовать волю и подспудно “вкладывать” в сознание любую (в том числе вредную и опасную) информацию!

Отгораживаясь, таким образом, от реальных информационных потоков жизни людей, жизни, в которой реальны голод, холод, болезни, войны, и заменяя все это нереальным миром, где нажатием кнопки можно взорвать инопланетный космический корабль, сжечь город, наслать поваральные болезни, наслаждаться интимом с “любимым человеком”, наконец, быть “убитому” самому в этих виртуальных видео-аудио-тактильных мирах, **человек теряет ощущение реальности жизни**. Человек начинает пренебрегать реальными информационными потоками сообществ людей (от ячейки общества – семьи, до более крупных образований), и жить своими интересами в выдуманном, мнимом мире, где ему хорошо и удобно одному (глобальный эгоцентризм). Но как было уже отмечено, не надо забывать того, что однообразные повторяющиеся движения, синхронизированные ритмы не только отключают человека от реальной действительности, но и позволяют его гипнотизировать, несанкционированно вторгаясь в глубины сознания, поработывая его.

Ученые говорят о вреде естественных и искусственных наркотиков и призывают бороться с этим социальным злом. Но ведь мультимедийные игры такой же, если не более сильный, наркотик. Но наркотик в современной технической одежде, опасность которого в кажущейся простоте управления и творения своего виртуального мира. Человечество борется против ядерного, химического, бактериологического оружия массового поражения, поражающего тело, не замечая (или не желая замечать) другое оружие массового поражения, которое поражает душу, духовность человека, делая его абсолютно одиноким и беззащитным против программ существования в виртуальном мире.

Конечно, неразумно полностью отрицать полезность новых мультимедийных возможностей. Тем не менее, **свободный выход в необычное альтернативное пространство не должен быть доступен всем, ибо это более сильный наркотик, чем ЛСД, героин и т. п.** Ведь сторонники мультимедийных игр предлагают и рекламируют виртуальный (кажущийся), эмулированный (поддельный, нереальный) мир с анимацией (оживлением) придуманных фантастических (подчас с “окультистическим оттенком”) образов. И, к сожалению, следует ожидать, что более вероятное использование мультимедийных систем будет не учебным и научным, а игровым, для развлечения – таковы, по-видимому, “насуточные нужды высокоинтеллектуального индивидуума”. Человек, живущий в достатке, в квартире со всеми удобствами, теряет представление о холоде и голоде, не может понять замаразющего, голодного, бредущего пешком (а не едущего в личном автомобиле).

Таким же образом человек, живущий в виртуальном мультимедийном мире, трансформируется (превращается) в существо нереальное, для него реальный мир становится виртуально-нереальным и нажимать (не раздумывая) кнопки пуска реальных ракет или сбрасывания реальных бактериологических бомб, спусковых крючков автоматов, пистолетов – для него привычное дело. Похоже, мы стоим на пороге серьезных перемен в области массовой культуры, в частности, развлечений. К чему приведут подобные перемены?

Краткие выводы

1. По всей видимости, бесконтрольное и неупорядоченное применение мультимедийных технологий может привести человека к своего рода “наркотической” зависимости, а затем к духовной связанности.
2. Следует помнить, что эксперименты с виртуальной реальностью ориентированы в первую очередь на изменение сознания человека. Параллельно осуществляется целенаправленное манипулирование эмоциями и телом (моторикой и т. д.). Таким путем человек вводится в царство иллюзий, в мир мнимости, испытывая, при этом, “временное греховное наслаждение” (Евр. 11:25).
3. Ученые говорят, что “один из аналогов МУЛЬТИМЕДИА – “ЧЕРНАЯ ДЫРА”. Это тело со столь мощным тяготением, что его не может покинуть ничто, даже свет. Она невидима, и обнаружить ее можно лишь по необычному поведению материи в ее окрестностях... Мультимедиа впитывают весь накопленный человечеством опыт во всех областях и их пересечениях. Приведет это и к гениальным озарениям, и к опасным сумасшествиям: и без мультимедиа человеческая голова – источник повышенной опасности. Высвобождение такого количества информации в сознании вызовет подобие ядерной реакции” [9]. Таким образом, “неверно понимать “информационные технологии” только как “железо” [9].

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СЕТИ. INTERNET

И, при уме его, и коварство будет иметь успех в руке его, и сердцем своим он превознесется и среди мира погубит многих... (Дан. 8:25)

Осетенение или “осатанение” мира?

На сегодняшний день информационная революция привела к широкому развитию технологии Интернет (Internet), раскрывающей новые, непостижимые для человеческого разума возможности. По определению, Internet – это крупнейшая всемирная сеть компьютерных систем, использующая специальные коммуникационные протоколы (правила), предоставляющая пользователям множество разнообразных услуг, включая электронную почту, передачу информационных файлов, новости, работу и доступ к бесчисленным базам данных. К сведению: исторически Internet была задумана американскими военными, как надежная и работоспособная коммуникационная система на случай вражеского нападения.

Есть все основания прогнозировать, что в скором будущем компьютерные сети Интернет охватят своими цепкими щупальцами весь земной шар. В этом смысле технологию Интернет можно рассматривать как еще один значительный шаг в направлении увеличения избыточности объема информационного “моря”. А, как известно, увеличение количества информации, хотим мы этого или нет, стимулирует процесс увеличения энтропии (меры беспорядка), т. е. усложнение любой системы приводит, в соответствии с положениями общей теории вероятности, к ее “уязвимости”. Таким образом, можно говорить о том, что человечество вступило в эру своеобразного “осетенения мира”. Ведь разработка и широкое внедрение глобальных и локальных информационных сетей различного целевого назначения способствуют более быстрому и эффективному обмену разнообразной информацией, развитию прогресса во всех областях человеческой деятельности. Однако вместе с процессом прогрессивного “осетенения” выявляются и побочные регрессивные эффекты, связанные с процессом возможного “осатанения” мира – погружения человечества в оккультно-виртуальный мир. Каким образом? Об этом и пойдет речь ниже.

Анализ этических проблем

Итак, уже сейчас миллионы людей ежедневно “ныряют” в безграничные просторы информационно-компьютерной сети Интернет, которая представляет собой своеобразную планету: огромное киберпространство, населенное многочисленными, порою грубыми, обитателями. Причем, как говорят специалисты, **“рост популярности Интернет можно, наверное, сравнить со стремительным распространением рок- и поп-музыки. И ее действие на обычного рядового пользователя может оказаться таким же умопомрачительным”**. Сети Интернет – это невероятный мир, где один-два щелчка “мыши” отделяют базу данных общего пользования (подчеркнем, что сети имеют массу полезной и жизненно важной информации) от призывных объявлений церкви сатаны, неконтролируемых потоков порнографии и т. п.; здесь легко можно потерять самообладание. Другими словами, Интернет – это такой своеобразный и особый мир, в котором спрос мгновенно рождает предложение. Поэтому уже сейчас **“вокруг сети Интернет возникает много конфликтов; основной – между “свободолюбием” Интернета, вседоступностью его содержимого и неконтролируемостью информационных средств мира физического.**

В Интернете каждый желающий сам извлекает нужное ему из хранилищ, и максимум, что там возможно сделать, это повесить “на входе в склад” порнографии надпись: “если тебе нет стольких-то лет, не ходи сюда”. Нужно ли дискутировать о возможных последствиях?” [11]. В связи с этим во всем мире Интернет пробуждает разные чувства и ассоциации: и увлечение, и надежду, и даже, в небольшой степени, возмущение и недовольство. Основная причина подобного отношения заключается в том, что в обществе вызывает полемику та легкость, с которой можно получить электронный доступ к материалам сомнительного свойства. Так, распространение непристойности и клеветы, нарушение прав интеллектуальной собственности стали довольно обычным явлением в мире Интернет.

*Подкатывающая
техническая ре-
волюция атом-
ного века смо-
жет захватить,
околдовать, ос-
лепить и обма-
нуть человека...*

Мартин Хайдеггер

Нужно заметить при этом, что напряжение в области этических проблем глобальных телекоммуникаций нарастает с каждым днем, что уже отразилось во многих акциях. Так, “власти Китая настоятельно рекомендуют пользователям Интернета зарегистрироваться в полиции, считая Интернет чуть ли не основным источником влияний, развращающих ум” [24-28]. Причем, “китайское правительство решило взять Интернет под свой контроль и перенаправлять весь сетевой трафик в официальные каналы, чтобы анализировать передаваемую информацию. Эти действия призваны предотвратить передачу информации, которая может нанести вред государственной безопасности или “общественному порядку” [24-28].

“Немецкие судебные власти на основании закона о детской порнографии прекратили доступ по COMPUSERVE для более чем 4,3 миллиона своих подписчиков из разных стран к двумстам группам новостей USENET, содержащим информацию о сексе” [30]. Разрабатываются специальные меры эффективной фильтрации, “просеивания” информации из сети Интернет. Недавно созданная CompuServe, новая служба WOW, дает возможность родителям сделать доступным для детей лишь определенный круг узлов. Родители смогут соответствующим образом настраивать такие программы, и дети получат возможность доступа только к “разрешенным” узлам.

В феврале 1996 г. Конгрессом США большинством в 25:1 в Палате Представителей и 18:1 в Сенате принят “Закон о телекоммуникациях”. Закон включает в себя главу: “Оскорбление и насилие при общении по телекоммуникационным каналам”. Необходимость разработки подобного закона вызвана тем, что “Интернет – легко доступный заповедник неконтролируемой порнографии, насилия и всякого рода незтичности” [24-28]. Неслучайно специалисты в области информационных технологий констатируют, что “Интернет – всемирная, не признающая никаких границ сеть, которая находится вне пределов юрисдикции какого-либо правительства. Никакие меры по регулированию Интернет не могут оказать влияния на эту децентрализованную гиперсеть. Цензуру и всевозможные ограничения всегда можно обойти” [30].

И еще один важный момент. Библия говорит, что “корень всех зол есть сребролюбие, которому предавшись, некоторые уклонились от веры и сами себя подвергли многим скорбям. Ты же, человек Божий, убегай сего, а преуспевай в

правде, благочестии, вере, любви, терпении, кротости” (1 Тим. 6:10-12). А ведь “наиболее серьезный аргумент против какого-либо регулирования Интернет – это деньги, экономическая выгода. Аналитики считают, что любое правительство вынуждено будет отказаться от возведения неоправданных барьеров в сети”. Таким образом, политические и этические барьеры для Интернет не являются помехой, а экономическая выгода достигается любой ценой, любыми средствами. Какие же выводы можно сделать после краткого экскурса в мир Интернет.

Первое: все, что происходит в мире информационных и компьютерных технологий, вызывает почти физическое ощущение какого-то глобального центростремительного движения, которое уже в ближайшем будущем изменит не только отдельные его аспекты, но и всю картину привычного нам реального мира. Второе: трудно однозначно сказать, к чему это приведет, в любом случае человеку придется привыкать жить в этом новом виртуально-нереальном мире. Но останется ли при этом человек Человеком? Быть или не быть? Вот в чем вопрос!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Никогда люди не были столь информированы, как в информационно-компьютерную эру, но никогда не были и столь загружены информацией, не имеющей к их жизни никакого отношения. Какова же оптимальная СТРАТЕГИЯ ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ, позволяющая сохранить духовность? Каким должно быть отношение христианина к многочисленным информационным потокам, наполняющим микро- и макромир? Ответ однозначен: строго ИЗБИРАТЕЛЬНЫМ! Необходима постоянная “фильтрация”, “просеивание” информации! И основное руководство по экологии духа – Библия – раскрывает всякому жаждущему познания методы защиты и духовной безопасности.

Конкретизируя причины духовного заражения христианин, следует выделить главные из них: постепенное и незаметное слияние с демонизированным, пропитанным духом оккультизма миром; уход от святого образа жизни и “чистого” служения первохристианской церкви. В частности, этот “уход” может выражаться в том, что современные верующие неразборчиво относятся ко многим информационным “продуктам” (литературе, радио, кино, телевидению, компьютерным технологиям, искусству, музыке, театру и др.). Таким образом, в силу личного духовного невежества, христиане дают возможность “мирскому духу” проникать в свою душу, а затем и в церковь, что приводит их (как душу, так и церковь) к духовному заражению.

Итак, основная причина – это неведение, неосторожность, небрежность, неопытность в духовной сфере, приводящие к духовной зависимости, к духовному рабству. Все ЗАБЛУЖДЕНИЯ – следствия низкой духовной культуры (незнание Священного Писания и истинной силы Божией (Мф. 22:29)) человека; следствия незнания законов “духовного поведения”. Так, очень часто человек подвергается информационному воздействию по неведению или из-за невежества, не подозревая (или не желая размышлять об этом?), что его “окуривают” неприемлемой, опасной информацией, например, музыкой, которую он не может физически услышать, визуальной информацией, которую не успеваешь “схватить” сетчатка глаза на сознательном уровне, или когда он не придает значения низкому качеству, содержанию информации.

Вторая причина – это “похоть плоти, похоть очей” (1 Ин. 2:16) – желание получить удовольствие, “сиюминутную приятность” (кайф), “временное греховное наслаждение” (Евр. 11:25), не думая о пагубных последствиях. При этом слушатель подавляет в себе (“вытесняет” в подсознание) страх перед возможным вредом (как и в случае приема наркотика) или не знает о реальной опасности мнимых “прелестей” мира сего.

И, наконец, насилие (манипуляция) над сознанием через средства массовой либо персональной коммуникации при внедрении “ядовитой культуры” современной музыки (медитативной, психоделической, рок-музыки), видеофильмов, компьютерных игр и др. Кстати, кроме прочих побочных эффектов в данном случае, человеку внушается ложное представление об истинно духовных ценностях культуры, на основе которого формируются и укореняются в сознании соответствующие стереотипы, предрассудки и предрешения. Причем само понятие “духовность” современная мирская культура подменила и извратила. Она вложила в него свой, идущий вразрез с библейским, смысл.

Таким образом, эмпирический опыт жизни, а также современные научно-богословские исследования механизмов физиологического, психологического и духовного воздействия различных информационных потоков на человека подтверждают очевидный факт: не всякая информация, не всякое знание (познание) оказывают благотворное, положительное воздействие на естество человека. Взгляните непредвзято на современное состояние человеческого общества, и вы увидите: мир смертельно болен. “Духовная энтропия” увеличивается, приводя общество к распаду, разложению, духовной деградаци.

Есть знание и мудрость Божественные, получаемые Свыше – через откровение, от Бога, посредством чтения Библии. Кому недостает этой мудрости, “да просит у Бога, дающего всем просто и без упреков, – и дастся ему” (Иак. 1:5). Есть знания человеческие, приобретающиеся в процессе естественного развития, системы обучения, навыков, путем обобщения эмпирического человеческого опыта. Но Библия говорит, что есть так называемые “глубины сатанинские” или оккультное знание (Откр. 2:24). И блажен тот, кто не соприкасался с подобными знаниями “снизу”, блажен, кто не ищет мудрости “земной, душевной, бесовской” (Иак. 3:15). А прикасавшиеся к нечистому имеют на себе отпечатки “тьмы и мрака” и нуждаются в освобождении через исповедание, покаяние, осознание своих грехов и отречение от всего оккультного, сатанинского.

Исходя из вышеизложенного, процесс восприятия любой информации – активный и динамичный процесс общения (порой на подсознательном уровне) с духом автора (коллектива авторов), ее создавшего. И, как было показано в работе, не всегда такое общение приносит пользу, так как очень часто “худые сообщества развращают добрые нравы” (1 Кор. 15:33). Вот почему Библия учит: “Блажен муж, который не ходит на совет нечестивых, не стоит на пути грешных и не сидит в собрании развратителей” (Пс. 1:1). По этой же причине для человека целесообразно изначально получить (хотя бы ориентировочно) априорное представление о характере (точнее духе) источника информационного потока, в поле которого он находится. Другими словами, необходимо определить духовную значимость источника информации. Выражаясь техническим языком, необходимо уяснить, чем “промодулированы” книга, радио- или телепередача, компьютерная игра, чем они “заряжены”.

Из Священного Писания следует, что только у истинно духовного, совершенного христианина “чувства навыком приучены к различению добра и зла” (Евр. 5:14). Он “все испытывает” (проверяет во свете Писания) и держится только хорошего (1 Фес. 5:21). Здравый христианин скромно прислушивается к голосу совести, к голосу Духа Святого, говорящего в его духе и через служителей Церкви, имеющих дар распознавания (различения) духов (1 Кор. 12:10). Таким образом, он, как рожденный от Бога, “хранит себя, и лукавый не прикасается к нему” (1 Ин. 5:18). Рожденный от Бога хранит себя! Он хранит свое тело, душу и дух, и лукавый “древний змей” не имеет к нему доступа. Хранит, но каким образом? Не грешит, не дает места дьяволу (Еф. 4:27). И если приходит “князь мира этого” (сатана), пусть даже в виде ангела света или антихриста, то он не находит себе пристанища (точки опоры) в жизни такого человека (Ин. 14:30). Духовный сосуд такого человека соблюдается в “святости и чести” (1 Фес. 4:4). Это позволяет ему избежать информационного заражения духа. Именно такого духовно

здорового христианина Бог может употреблять в качестве орудия для осуществления своих планов. Со временем духовный иммунитет человека укрепляется, что дает ему способность противостоять всем информационным вирусам, которые “по воле князя, господствующего в воздухе, духа, действующего ныне в сынах противления” (Еф. 2:2), обрушиваются на него в современном мире и способствуют возбуждению духовных инфекционных заболеваний.

Кроме библейской профилактики, заслуживают также внимательного рассмотрения разработанные и рекомендуемые профессиональными искусствоведами ОСОБЫЕ РЕЖИМЫ ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ:

1. Ощущение себя прозрачным для информационного потока. В данном случае информация с экрана льется не в меня, но сквозь меня, не оставляя никаких следов. Это наиболее “сильная” в экологическом смысле стратегия не только потребления экранных продуктов, но и общения любого рода как такового.
2. Отслаивание восприятия от личностного ядра. Мое восприятие не есть “Я”. Оно – но не “Я” – впитывает в себя информационный поток.
3. Дистанцирование себя от виртуальной ситуации (например, в виде ощущения ее условности или в виде хотя бы мельчайшего грана недоверия и критичности к идущей информации).
4. Стремление, по возможности, к полному осознанию предлагаемой информации (особенно в плане ее структуризации, т.е. выявление механизмов ее воздействия). Если я сразу “вижу”, какими приемами на меня пытаются воздействовать, приемы перестают работать. Тем самым я перекрываю каналы воздействия на свое подсознание.
5. Избегание вчувствования и зараженности эмоцией, сохранение позиции “благожелательного бесстрастия” или “благожелательного нейтралитета”.
6. Создание мягкой сердечной волны благожелательности, посылаемой сквозь экран автору фильма навстречу его информации.
7. Смотрение одним глазом.
8. Кратковременное прерывание информационного потока (я просто закрываю глаза, а иногда и зажимаю уши) [9].

Христиане, “берегите дух ваш”! “Испытайте духов, от Бога ли они”! Берегите себя от мирских образов и сюжетов! Уходите от разрушительных звуков, отвратительных сцен и картин, где пример насилия и пошлости возводится до уровня истины и интеллектуальности. Берегите духовные образы, которые возникают каждый раз и после чтения Библии, и после молитвенного общения с Богом в тишине уединенного созерцания небесных образов истинной красоты, и после добрых дел, совершаемых во имя Господне, для Его славы! Если вы умеете беречь эти образы, умеете их сохранять, как сохраняют полезные книги, дорогие сердцу письма, картины, как сохраняют в памяти любимую мелодию, то вы сможете сохранить себя самого, свое физическое и духовное здоровье, свои тесные отношения с Богом и с Церковью. Но если образы разрушаются, если под действием “кривых зеркал” телевизоров, компьютеров и других зараженных источников информации, кривых лживых слов и негодных поступков происходит искажение положительных образов, их деформация, то вы превращаетесь в бездуховное и плотское существо.

Христиане, “не сообразуйтесь с веком сим, но преобразуйтесь обновлением ума вашего” (Рим. 12:2), потому что “помышления плотские суть смерть, а помышления духовные – жизнь и мир” (Рим. 8:6). “Не положу пред очами моими вещи непотребной” (Пс. 100:2-4), – восклицает Давид, человек, имеющий горький опыт падения и раскаяния. В одной из библейских пророческих книг записано: “Кто... затыкает уши свои, чтобы не слышать о кровопролитии, и закры-

вает глаза свои, чтобы не видеть зла; тот будет обитать на высотах” (Ис. 33:15-16). Следует заметить, что в данном отрывке Священного Писания образное выражение “обитать на высотах” может означать: быть ближе к Богу, к небесному, быть выше “земного”. Таким образом, исполнение библейских условий позволяет каждому войти в присутствие духовной Божественной атмосферы, оказывающей благотворное, всеудовлетворяющее влияние на личность человека.

Истинный христианин, подобно праведному Иову, “положил завет” со своими глазами и ушами. Его высокая духовность (не приводящая, разумеется, к гордости) не позволяет ему спокойно смотреть или слушать греховное, нечистое. Он утомляется и испытывает мучение и противление (возмущение) в душе, когда видит грех, слышит праздное и непотребное. В Библии написано, что Бог “праведного Лота, утомленного обращением между людьми неистово развратными, избавил, – ибо сей праведник, живя между ними, ежедневно мучился в праведной душе, видя и слыша [дословно: через видение и слышание] дела беззаконные” (2 Петр. 2:7-8).

Можно полагать, что одним из основных критериев для определения истинного уровня духовности человека является степень “мученической” чувствительности его души и духа ко всему греховному, грязному. И только чистая, истинно духовная атмосфера, без примесей греха, благотворно влияет на функционирование человеческого естества. Только познание Истины освобождает человека от пороков и связанности, давая ему взамен жизнь, и жизнь с избытком, здесь – на земле, и там – в Вечности, в атмосфере абсолютной чистоты, в атмосфере, питаемой лучами Божественного Солнца Правды.

Профилактика

Как же не подпасть под обольщение или, другими словами, существует ли библейская профилактика, дающая возможность сохранить духовное здоровье и вновь обретенную свободу?

Библия учит, что “рожденный от Бога хранит себя, и лукавый не прикасается к нему” (1 Ин. 5:18). Библия также предостерегает, что сеющий ветер пожнет бурю. “Так как они сеяли ветер, то и пожнут бурю” (Ос. 8:7). “Не обманывайтесь: Бог поругаем не бывает. Что посеет человек, то и пожнет: сеющий в плоть свою от плоти пожнет тление, а сеющий в дух от духа пожнет жизнь вечную” (Гал. 6:7-8). Апостол Павел советует: “Я говорю: поступайте по духу, и вы не будете исполнять вожелений плоти, ибо плоть желает противного духу, а дух – противного плоти: они друг другу противятся, так что вы не то делаете, что хотели бы” (Гал. 5:16-17).

Священное Писание рекомендует “отложить прежний образ жизни ветхого человека, истлевающего в обольстительных похотях, а обновиться духом ума вашего и облечься в нового человека, созданного по Богу, в праведности и святости истины” (Ефес. 4:22-24). “Ибо живущие по плоти о плотском помышляют, а живущие по духу – о духовном. Помышления плотские суть смерть, а помышления духовные – жизнь и мир, потому что плотские помышления суть вражда против Бога; ибо закону Божию не покоряются, да и не могут. Посему живущие по плоти Богу угождать не могут. Но вы не по плоти живете, а по духу, если только Дух Божий живет в вас. Если же кто Духа Христова не имеет, тот и не Его. А если Христос в вас, то тело мертво для греха, но дух жив для праведности. Если же Дух Того, Кто воскресил из мертвых Иисуса, живет в вас, то Воскресивший Христа из мертвых оживит и ваши смертные тела Духом Своим, живущим в вас.

Итак, братья, мы не должники плоти, чтобы жить по плоти; ибо если живете по плоти, то умрете, а если духом умерщвляете дела плотские, то живы будете. Ибо все, водимые Духом Божиим, суть сыны Божии. Потому что вы не приняли духа рабства, чтобы опять жить в страхе, но приняли Духа усыновле-

ния, Которым взываем: «Авва, Отче!» Сей самый Дух свидетельствует духу нашему, что мы – дети Божии» (Рим. 8:5-16).

Наконец, живя в мире, полном искушений, человек должен поститься в буквальном (воздержание от пищи, питья и других потребностей плоти) и духовном (“постясь душою”) смысле. При этом следует различать три вида душевно-го (духовного) поста.

Пост ума – воздержание от мудрствования, философствования. “Не давай пищи праздному мудрствованию... Подчиняй умственную деятельность нравственным требованиям”.

Пост воли: “Не давай пищи своему самолюбию”.

Пост чувства – “обуздание чувственности” (Владимир Соловьев). Следуя букве и духу Писания, Владимир Соловьев считал, также, что благоговение, страдание, самообладание (аскеза) – это основные нравственные черты нормального, духовно здорового человека.

Иисус Христос и учил: “Бодрствуйте и молитесь, чтобы не впасть в искушение: дух бодр, плоть же немощна” (Мрк. 14:38). Истинная свобода – это полное “рабство” у Бога, подчинение Его святой воле, установленным Им физическим и духовным законам. Такое рабство, как ни парадоксально это звучит, и есть истинная и абсолютная свобода, ибо “Господь есть Дух; а где Дух Господень – там свобода” (2 Кор. 3:17)! Совершенная свобода!

“Мы знаем, что мы от Бога и что весь мир лежит во зле. Знаем также, что Сын Божий пришел и дал нам свет и разум, да познаем Бога истинного и да будем в истинном Сыне Его Иисусе Христе. Сей есть истинный Бог и жизнь вечная.

ДЕТИ! ХРАНИТЕ СЕБЯ ОТ ИДОЛОВ. АМИНЬ”

(1 Ин. 5:19-21)

Библиография

1. Техника кино и телевидения. 1998, №5. – С. 3-7.
2. The Sciences. / New-York Academy of Sciences, November/December, 1995, Vol.35, №6.
3. Экологический энциклопедический словарь. / И.И.Дедю. – К.: Гл. ред. МСЭ. – 1990. – 408 с.
4. F.H.Allport'a. Theories of Perception and the Concept of Structure. N. – Y.: Willey, 1955. – 709 p.
5. Дж. Гибсон. Экологический подход к зрительному восприятию. / Пер. с англ., М.: Прогресс, 1988.
6. В.Н.Носуленко. Психология слухового восприятия. М.: Наука, 1988. – 216 с.
7. Психология. Словарь. / Под общ.ред. А.В.Петровского, М.Г.Ярошевского. – М.: Политиздат, 1990. – 494 с.
8. Этическая мысль: Науч. – публицист. чтения. 1991/ Общ. ред. Гусейнова. – М.: Республика, 1992. – 446 с.
9. Техника кино и телевидения. 1995, №11. – С. 48-54; 1996, №7. – С. 7-14.
10. Техника кино и телевидения. 1996, №8. – С. 7-13.
11. The Complete Interactive Multimedia Encyclopedia – ENCARTA'95./ Microsoft Corporation. / Windows Compatible. / 1995 Edition.
12. Техника кино и телевидения. 1998, №3. – С. 13-16.
13. Техника кино и телевидения. 1997, №9. – С. 13-18.
14. Дали С. Дневник одного гения. / Пер. с франц. Захаровой Н.О. – М.: Искусство, 1991. – 271 с.
15. Рославел Е.Н. Разрушение образа: О некоторых тенденциях современного зарубежного искусства. – К.: Мистецтво, 1984. – 200 с.
16. Безруков Н.Н. Компьютерная вирусология: Справ. руководство. – К.: УРЕ, 1991. – 416 с.
17. HARD “и” SOFT. 1997, №1.
18. Советская музыка. Изд-во “Советский композитор”, 1990, №8. – С. 10-16.
19. С. Коротков. История современной музыки. / Курс лекций/ Изд-во: Продюсерский центр “LAV-studio”, ТОО ЦУИ “КИЙ”, Киев, 1996. – 292 с.
20. Житомирский Д.В., Леонтьева Т.В., Мяло К.Г. Западный музыкальный авангард после второй мировой войны. М.: Музыка, 1989. – 303 с.
21. Самосознание европейской культуры XX века: Мыслители и писатели Запада о месте культуры в современном обществе. – М.: Политиздат, 1991. – 336 с.
22. Ясперс К. Смысл и назначение истории: Пер. с нем. – М.: Политиздат, 1991. – 527с. – (Мыслители XX в.).
23. Техника кино и телевидения. 1997, №5. – С. 85-88.
24. Компьютерра. 22 января, 1996, №3(130). – С. 46.
25. PC WORLD UKRAINE. Мир персональных компьютеров – Украина. №1, февраль, 1996.
26. Компьютерра. 25 марта, 1996, №12(139).
27. Компьютерра. 18 марта, 1996, №11(138).
28. COMPUTERWEEK-MOSCOV. / №15, 1996.
29. Компьютеры+Программы. / №3 (27), 1996.
30. COMPUTERWORLD-РОССИЯ. / 16 апреля, 1996, №14 (31).
31. МИР ПК. / №7, 1996.
32. Домбругов Р.М. О видеосвязи. – К.: Техника, 1990. – 144 с.
33. С.Б. Поручиков. Телевизионная антропология. Свято-Успенский мужской монастырь, Одесса, 1997. – 28 с.
34. В. Гебель, М. Глеклер. Ребенок. От младенчества к совершеннолетию: Книга для родителей, педагогов и врачей / Пер. с нем. под ред. Н. Федоровой. – М.: Энигма, 1996. – 592 с.
35. КОМПЬЮТЕР-ПРЕСС, №7, 1998, стр. 104-110.