
СОЦИАЛЬНОЕ НАСИЛИЕ: СРАВНИТЕЛЬНО-ИСТОРИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД

Н. А. БАЛАШОВА

ФИЗИЧЕСКОЕ И ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВА РЕАЛИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНОГО НАСИЛИЯ

Социальное насилие представлено в статье как многомерное пространство, полюсами которого являются абсолютная энергетика (выраженная в смертоносном физическом насилии) и информатика (виртуальное насилие). К виртуальной реальности относятся любые искусственно созданные пространства, включая миры наскальных рисунков, письменных и печатных текстов, телевизионных фильмов и т. д. Согласно гипотезе автора, изменяющееся соотношение физического и виртуального насилия в ходе культурно-исторической эволюции сопровождалось последовательной унификацией не только социальной, но и виртуальной среды.

Ключевые слова: *насилие, виртуальность, агрессия, воображение, творчество, СМИ.*

Показатели социального насилия сегодня относятся к числу важнейших индикаторов историко-культурного развития. На протяжении длительного времени в общественном сознании и научной литературе доминировали представления о неуклонном росте насилия в современном мире. Главным виновником этого мнимого роста традиционно считается изобилие насильственных эпизодов в средствах массовой информации.

Для многих историков, социологов и психологов стали неожиданностью статистические данные, собранные в недавно опубликованной книге С. Пинкера (Pinker 2011). Согласно его расчетам, основанным на анализе архивных документов и изучении древних захоронений, насильственной смертью в первобытных поселениях

погибало от половины до двух третей жителей, в XIV–XV веках в Лондоне жертвами насилия становилось 55 человек на каждые 100 000 населения, в Оксфорде – 100, в Амстердаме – 50. Сегодня ежегодная статистика убийств в Риме – 1 человек на каждые 100 000 населения, в Лондоне и Осло – 2 человека, в некоторых европейских городах этот показатель меньше единицы. Таким образом, за последние несколько веков количество убийств в странах Западной Европы снизилось в среднем от ста до одного человека на 100 000 жителей.

Книга вызвала значительный отклик и вынудила ряд ученых существенно пересмотреть взгляды относительно социально-исторической динамики насилия. Справедливости ради стоит отметить, что исследования Пинкера не являются единственными в своем роде. Ранее сокращение уровня физического насилия в истории было зафиксировано российскими учеными. В 2003–2006 годах был проведен междисциплинарный сравнительно-исторический анализ эволюционной динамики социального насилия, результаты которого оказались близки данным, полученным затем западными учеными. На страницах ИПСИ неоднократно освещались особенности этого исследования и подробно описывалась сформированная на его основании *модель техно-гуманитарного баланса* (Назаретян 2008а; 2009; Буровский 2008; 2009; Социальное... 2008).

Рассмотрим последние данные официальной статистики. Согласно Всемирной организации здравоохранения, в 2000 году, когда численность населения Земли достигла 6,5 млрд. человек, от всех видов физического насилия – вооруженных конфликтов, политических репрессий и бытовых убийств – в мире погибли около 500 тыс. человек (Насилие... 2002). По данным ООН, в 2010 году при численности населения более 6,8 млрд. этот показатель практически не изменился (Global... 2011).

Результаты приведенных исследований и статистические данные наглядно иллюстрируют снижение плотности физического насилия. Но насколько правомерно при этом утверждать, что общий объем социального насилия сокращался? Согласно наблюдениям зоопсихологов, действующее в животном мире *правило этологического баланса* между естественной вооруженностью животных и инстинктивным торможением внутривидовой агрессии купируется при переполнении экологической ниши. Соответственно при возрастающей плотности населения естественный фон человеческой агрессивности должен был усиливаться. Поскольку при этом же

последовательно возрастала разрушительная мощь технологий (прежде всего боевого оружия), то по логике вещей следовало бы ожидать, что ретроспективный обзор обнаружит чудовищный рост убийств на протяжении всей человеческой истории. Между тем, как отмечено выше, сравнительные расчеты дают диаметрально противоположный результат. Вероятно, причина данного парадокса кроется в совершенствовании каналов сублимации агрессии, то есть насилие не исчезает бесследно, а переходит в другую форму.

Сразу отметим необходимость четкого разграничения понятий «насилие» и «агрессия». Бесспорно, насилие представляет собой одну из форм эскалации агрессии, но стоит учитывать тот факт, что не всякая агрессия выражается в прямом физическом насилии: уже в природе оно ограничивается внешними и внутренними регуляторами, включая инстинктивное торможение внутривидовых убийств, которое сохраняется в штатных ситуациях и обеспечивает жизнеспособность популяций в дикой природе. В человеческом обществе агрессия может быть сублимирована в спорт, творчество, игру и т. д.

В социальных и гуманитарных науках все большую популярность приобретает теория антропологических констант, согласно которой ряд показателей, в том числе уровень социальных страхов, остаются постоянными, изменения претерпевают лишь возбудители и способы проявления (Гуггенбюль 2000: 76). Предполагается, что уровень социального насилия также является антропологической константой (Назаретян 2008а; Красиков 2009).

Если теория антропологических констант справедлива, то возникает вопрос: куда переходит «нерастраченное» физическое насилие? Анализ литературы позволил предположить, что в процессе социально-культурной эволюции основным средством превращения физического насилия становится его виртуализация. Прежде чем перейти к описанию этого процесса, необходимо определиться с тем, что мы подразумеваем под понятиями «виртуальность» и «виртуальное насилие».

Сегодня виртуальность чаще всего трактуется как искусственно созданное пространство, невозможное без специальной компьютерно-телевизионной техники. Однако ранние представления о виртуальности можно встретить уже в античности. В диалогах «Парменид» и «Тимей» Платон, разделивший мир на пространство идей и вещей, утверждал, что истинная, непостижимая природа

вещей заключена в образах, в то время как людям доступна лишь их грубая несовершенная проекция в физическом мире. Кстати, этимология понятия «виртуальность» также восходит к античности. Термином «virtus» обозначалось особенное психологическое состояние воина, определяющего его доблесть. Другое значение слова – высшая добродетель, свойственная мудрецам.

Согласно исследованиям Н. А. Носова (2000), средневековой философии также не была чужда идея виртуальности. В работах Николая Кузанского и Фомы Аквинского описывается пространство, дающее бытие всякой силе и содержащее в себе образ всех предметов от момента возникновения до исчезновения.

Возникновение собственно понятия «виртуальность» связано с Новым временем. Термин был введен для описания вариационных принципов перемещения частиц в пространстве. При этом действительно значительное распространение идеи виртуальности произошло благодаря появлению понятия «виртуальная частица», активно используемого в квантовой физике для обозначения ненаблюдаемых феноменов, обеспечивающих взаимодействие элементарных частиц. Некоторое время представления о виртуальности не выходили за границы физической науки, но с возникновением компьютеров, развитием информационных технологий и появлением глобального интернет-пространства проблема виртуальности превратилась в одну из ведущих областей исследования социальных и гуманитарных дисциплин. Причем, как упоминалось ранее, чаще всего под виртуальностью подразумевается особое пространство, созданное при помощи специальной техники. Но если соответствующая техника появилась всего несколько десятилетий назад, можем ли мы утверждать, что до ее возникновения виртуального пространства не существовало? К какому пространству в таком случае относятся миры предметных образов, в том числе обнаруживающие себя в наскальных рисунках, письменных и печатных текстах, телевизионных фильмах и т. д.?

Один из первопроходцев исследования виртуальности в психологии Н. А. Носов показал, что любое творчество представляет собой переход в виртуальную реальность (Носов 2000). Видный американский публицист Ф. Хэммит также считает, что идея виртуальности стала возможной благодаря тому, что эволюция знаковых систем искусства привела к созданию кинематографа, соединившего в себе живопись, дизайн, драму, танец, музыку, фотографию и многие другие средства самовыражения (Hammet 1993). Данная

точка зрения встречается и в работах Р. Барта: любое литературное произведение использует собственный дискурс, создавая тем самым одномерную реальность (Барт 1994).

При этом существуют два принципиальных отличия ранней виртуальности (наскальные рисунки, полотна, книги и т. д.) от компьютерной. Первое связано с использованием специальных технических средств погружения в компьютерную реальность. Второе – в степени свободы воображения и интерпретации. Об этом упоминал и М. Маклюэн (2007), говоря о различии между «горячими» и «холодными» средствами массовой коммуникации. Например, читая книгу, мы имеем широкое пространство для представления образа героя, картины событий, смыслов, которые персонажи вкладывают в действия. Яркость красок и образов ограничена исключительно возможностями нашего воображения. При просмотре фильма мы уже не обладаем «книжной» свободой, детальный образ героя и событий предстает перед глазами неизменным, мы не можем дополнить его какими-то важными для нас чертами, интерпретация обретает вполне определенные рамки. Компьютерное виртуальное пространство еще более унифицировано: оно включает в себя лишь те варианты действий и развития событий, которые заранее прописаны в соответствующей программе, тем самым творческий потенциал воображения сильно ограничивается, и в виртуальном пространстве складываются все более жесткие нормы и правила. Можно говорить о том, что в процессе историко-культурной эволюции происходит последовательная стандартизация не только социальной, но и виртуальной среды. Таким образом соблюдается *закон иерархических компенсаций*, согласно которому в системах со сложной иерархической организацией рост разнообразия на верхнем уровне обеспечивается его ограничением на предыдущих уровнях. В противном случае рост разнообразия на нижнем уровне приведет к разрушению системы (Назаретян 2004).

Компьютерная реальность – сравнительно новое явление, вызывающее активный интерес. Поскольку молодежь осваивает новые технологии значительно быстрее и проще, чем представители старших поколений, активными потребителями продуктов виртуального насилия в основном становятся дети и подростки, и это вызывает беспокойство взрослых. Сегодня нередки эмоциональные заявления о беспрецедентных масштабах влияния жестоких сцен на детскую психику. Часто они сопровождаются призывами введения жесткой цензуры и сокращения объемов эпизодов насилия в СМИ.

Соответственно большая часть исследований, посвященных влиянию виртуального насилия на сознание и поведение, также сосредоточена на детской и подростковой возрастными группами. Стоит отметить, что их результаты неоднозначны и порой противоречивы. Поскольку наша гипотеза противоречит традиционной точке зрения о негативном влиянии виртуального насилия, рассмотрим историю, технологию и выводы этих исследований более подробно.

Первая теория воздействия СМИ на сознание и поведение людей названа «теорией магической пули» («подкожной иглы»): согласно ей СМИ оказывают сверхмощное влияние на поступки и действия аудитории (Hauser 1933; Forman 1933). Через некоторое время на смену этой теории пришел «закон минимальных воздействий», опровергавший представления о тотальном влиянии СМИ (Himmelweit, Parker 1958; Schramm *et al.* 1961). Дальнейшие исследования и сделанные на их основании выводы напоминают маятник, раскачивающийся между этими крайностями. В 1980-е годы обе точки зрения были синтезированы, и результат их совмещения получил название «интегрированной модели эффектов массовой коммуникации».

К настоящему времени только в США было проведено порядка трех тысяч исследований влияния СМИ. Несмотря на кажущееся изобилие информации, никому пока так и не удалось прийти к обоснованному выводу о степени и характере оказываемого воздействия. Во многом это связано с тем, что большая часть исследований сводится к простейшему контент-анализу. Например, в 1960-е годы американский психолог Д. Гербнер проводил мониторинг телевизионной сети вещания. Полученные им результаты оказались неутешительными: две из трех программ содержали сцены насилия. Согласно расчетам Гербнера, ко времени окончания средней школы американский подросток в среднем видел по телевизору примерно восемь тысяч сцен убийств и до ста тысяч других насильственных эпизодов (Gerbner, Gross 1976). Однако в данном исследовании не был учтен другой существенный момент, а именно эмоциональная нагрузка, содержащаяся в анализируемых сценах.

Согласно теории скриптов, социальное поведение во многом определяется образцами и сценариями, закрепленными в раннем возрасте. Первичным процессом закрепления скрипта является научение через наблюдение. Исследователи особо отмечают тот факт, что дети склонны имитировать такое поведение, которое получило на их глазах положительное подкрепление (т. е. если отри-

цательный персонаж совершал насильственные действия и не понес за них наказания, а, напротив, получил какую-то выгоду) (Bandura 1973; Berkowitz *et al.* 1977; Huesmann 1984). Этот момент является очень важным. Установлено, что существует связь между сообщениями в СМИ о жестоких преступлениях и громких судебных процессах и показателями преступности: если в репортаже говорится только о преступлении, то соответствующие показатели на протяжении 3–4 дней возрастают, а если указано еще и на последующее наказание, они снижаются (Phillips 1986).

При этом сами исследователи делают оговорку, что далеко не все закрепленные сценарии будут актуализированы во взрослой жизни. По мнению ученых, наибольшее влияние на поведение детей и подростков оказывают не образы виртуального насилия, а социальные, культурные и семейные факторы. По данным исследований К. Фергюсона, в ходе которых с интервалом в один год были дважды опрошены 302 испаноязычных молодых человека, основной причиной насилия в молодежной среде являются отнюдь не сцены телевизионного насилия и видеоигры, а депрессия, вызванная неблагоприятным социальным положением (Ferguson 2010). Не стоит забывать, что молодые люди сталкиваются с насилием не только в виртуальной реальности, но и на улице и дома. Во многом степень влияния виртуального насилия зависит от семейной ситуации и социальной среды. В целом основная проблема трансляции насильственных образов средствами массовой коммуникации заключается не в насилии как таковом, его плотности и частоте, а в способе подачи, т. е. огромное значение для формирования положительного или отрицательного подкрепления имеют контекст и исход моделируемой ситуации.

Существуют альтернативные теории, согласно которым виртуальное насилие выполняет своеобразную катарсическую функцию, т. е. способствует переходу агрессии из физической реальности в игровую. Феномен игры не является исключительно человеческой прерогативой, он также присущ высшим животным и служит сбросу агрессии и регуляции внутригрупповых отношений. С появлением новых и новейших информационных технологий становится возможным создание невероятно реалистичных визуальных образов насилия. Тот интерес, который вызывает экранное насилие у молодых людей, по вполне понятным причинам пугает и настораживает общественность. Но необходимо учитывать также вероятность обратного процесса – того, что изначально агрессивные дети

и подростки тянутся к более жестоким насильственным сценам и играм.

Вероятно, сцены виртуального насилия не будут оказывать существенного воздействия на зрителей, изначально не имеющих к нему склонности. Сложнее обстоит вопрос с детьми, предрасположенными к насилию: с одной стороны, компьютерные и телевизионные сцены могут обучить новым, весьма изощренным формам жестокости, с другой – способствовать сублимации внутренней агрессии. Таким образом, получается, что игры (или любое другое визуальное насилие) не делают молодых людей агрессивными – напротив, посредством игр они «сбрасывают пар», не дают внутреннему напряжению выразиться в физическом насилии.

В статье, посвященной измерению бытового фона насилия, А. М. Буровский (2008) приводит наглядные иллюстрации изменения отношения к физическому насилию, его вытеснения из нормальной социальной жизни. Пилотажное исследование склонности современной молодежи к насилию, сопоставленное с данными опроса зрелых людей, показывает, что представители старших поколений имеют более обширный опыт насилия в семьях и социальном окружении. Правда, выборка автора не является репрезентативной, едва ли в нее попали представители движения неонацистов, скинхедов, футбольных фанатов. Кроме того, зрелые участники исследования имеют и более значительный жизненный опыт, в том числе насильственного характера. Тем не менее выводы Буровского согласуются со статистическими данными и историческими источниками.

Возможно, причина этих изменений кроется в появлении других средств самоутверждения. Если раньше для демонстрации собственного превосходства молодому человеку в первую очередь необходимо было доказать физическое преимущество, то с появлением множества компьютерных игр, имитирующих войны, гонки и т. д., способов самопозиционирования стало намного больше, при этом они значительно менее болезненны и опасны. Бесспорно, эти процессы могут носить и обратный характер, накопившийся игровой негатив может быть выражен и в физической реальности (чаще всего это происходит в случае нечестной игры, использования запрещенных приемов и т. д.), но такие вспышки становятся скорее исключением, чем правилом.

В исследовательской литературе и сообщениях СМИ можно найти множество историй об агрессивном поведении молодых лю-

дей и подростков, увлеченных виртуальным насилием. Однако при ближайшем рассмотрении выясняется, что во многих статьях, монографиях и репортажах содержится информация об одних и тех же событиях. Долгое время активно обсуждалось убийство Александра Блесткина его игровым противником Андреем Пономаренко, произошедшее в январе 2007 года в одном из игровых баров Москвы, и аналогичный случай, имевший место годом позже в Новосибирске (14-летний геймер нанес несколько смертельных ударов кирпичом 17-летнему игроку, несколько раз победившему его в игре). Сообщения об этих печальных событиях, неоднократно прозвучавшие по радио и в новостных выпусках каждого телевизионного канала, опубликованные во множестве печатных изданий и на необъятных просторах Интернета, создали в массовом сознании иллюзию невероятно опасной ситуации.

Согласно культивационной теории Гербнера, у зрителей, проводящих много времени у телевизора, формируются взгляды, аналогичные транслируемым с экрана. В результате может сложиться искаженное и неточное представление о степени распространенности и месте, какое насилие занимает в мире. В 2006 году маркетинговыми агентствами *Comcon Media* и *Enter Media*. *Реклама в компьютерных играх* было проведено исследование, согласно которому 22,5 % россиян играют в компьютерные игры, что составляет примерно 14 790 000 человек. В том же году аналогичное исследование, проведенное компаниями *Romir Monitoring* и *TNS Gallup Media*, выявило в России порядка 16 млн. геймеров: 52 % составляют игроки от 20 до 44 лет, другой крупной группой является молодежь от 10 до 19 лет (Войскунский 2010). Таким образом, мы получаем несколько случаев убийств на аудиторию в 14–16 млн. человек.

Рассмотрение единичных насильственных эпизодов под таким углом существенно меняет привычную картину восприятия игровой агрессии. В США наблюдается похожая ситуация: несмотря на широкое распространение компьютерных игр (или благодаря ему?), статистика подростковой преступности с 1993 года сокращается.

Вероятно, при грамотном использовании виртуальное пространство может стать «замещающим объектом», о котором говорил еще основоположник этологии К. Лоренц. Этот объект, являющийся своеобразным «козлом отпущения», призван сублимировать внутривидовую агрессию, которая, по мнению автора, пред-

ставляет собой наибольшую угрозу для человечества, достигшего невероятно высокого уровня технологического развития. Ряд отечественных исследователей связывает снижение общих показателей социального насилия с феноменом *рекреационной зоны* – синергетическим эффектом, состоящим в том, что в центре бушующего конфликта более или менее стихийно образуется область мира, где насилие сведено к нулю (аналог известного из климатологии «ока тайфуна»). В памяти обильные факты виртуального насилия вытесняют менее динамичные события обыденной жизни, и в результате накапливающейся усталости от экранного насилия людям хочется спокойствия «по эту сторону» экрана (Назаретян 2009).

Гипотезу о возможной замене физического насилия виртуальным подтверждают и нейропсихологические исследования. Еще в конце 70-х годов в лимбической системе были обнаружены группы нейронов, ответственных за «негативные» эмоции (ярость, страх и т. д.). При длительной неактивности порог их возбудимости снижается, что проявляется в бессознательном провоцировании стрессовых ситуаций (Barinaga 1992; Лоренц 1994). Согласно исследованиям немецкого профессора К. Матиака, виртуальные игры с элементами насилия вызывают в психике и нервной системе те же процессы, что и настоящие физические действия. В ходе эксперимента, в котором приняли участие 13 молодых людей, увлекающихся жестокими видеоиграми, было установлено, что в наиболее агрессивные моменты игры «познавательные» участки мозга активизируются, при этом «эмоциональные» области во время борьбы остаются незадействованными. Автор сравнил свои результаты с данными опытов, где сцены насилия моделировались при помощи актерской игры. Оказалось, что мозг одинаково воспринимает как виртуальное, так и постановочное насилие (Мозг... 2005).

Таким образом, социальное насилие представляет собой некое многомерное пространство, полюсами которого являются абсолютная энергетика (выраженная в смертоносном физическом насилии, не опосредованном символическим содержанием) и информатика (виртуальное насилие). Между этими опорными точками существует масса переходных состояний, к числу которых относятся психологическое, информационное, экономическое, политическое и многие другие формы насилия. Виртуальное пространство «оттягивает» на себя часть накопленной агрессии, что в свою очередь способствует сокращению числа насильственных действий и изменению соотношения физического и нефизического насилия в поль-

зу последнего. Использование виртуальной реальности в качестве резервуара для сброса агрессии при современном уровне развития технологий дает огромные перспективы и может существенно изменить привычную картину решения как микро-, так и макрогрупповых конфликтов.

Литература

Барт, Р. 1994. *Избранные работы: Семиотика. Поэтика*. М.: Прогресс.

Буровский, А. М.

2008. Бытовой фон насилия. Литературные размышления историка. *Историческая психология и социология истории* 1: 33–49.

2009. Молодежь и культ насилия. *Историческая психология и социология истории* 2: 141–149.

Войскунский, А. Е. 2010. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? *Вопросы психологии* 6: 119–130.

Гуггенбуль, А. 2000. *Зловещее очарование насилия*. СПб.: Академ. проект.

Красиков, В. И. 2009. *Насилие в эволюции, истории и современном обществе. Очерки*. М.: Водолей.

Лоренц, К. 1994. *Агрессия (так называемое «зло»)*. М.: Прогресс-Универс.

Маклюэн, М. 2007. *Понимание медиа: внешние расширения человека*. М.: Кучково поле.

Мозг одинаково реагирует на виртуальное и реальное насилие. 2005. URL: <http://www.membrana.ru/particle/8756>. Дата обращения: 11.02.12.

Назаретян, А. П.

2004. *Цивилизационные кризисы в контексте Универсальной истории. Синергетика – психология – прогнозирование*. М.: Мир.

2008а. *Антропология насилия и культура самоорганизации. Очерки по культурно-исторической психологии*. М.: УРСС.

2008б. Насилие и ненасилие в исторической ретроспективе. *Историческая психология и социология истории* 1: 8–32.

2009. Виртуализация социального насилия: знамение эпохи? (Развернутый комментарий к статье А. М. Буровского.) *Историческая психология и социология истории* 2: 150–170.

Насилие и его влияние на здоровье. Доклад о ситуации в мире. Всемирная организация здравоохранения. 2002. М.: Весь мир.

Носов, Н. А. 2000. *Виртуальная психология*. М.: Аграф.

Социальное насилие в прошлом и в настоящем. Материалы семинара. 2008. *Историческая психология и социология истории* 1: 79–120.

Bandura, A. 1973. *Aggression, a Social Learning Analysis*. New Jersey: Prentice-Hall.

Barinaga, M. 1992. How Scary Things Get that Way. *Science* 258: 887–888.

Berkowitz, L., Leyens, J. P., West, S. G., Sebastian, R. J. 1977. Some Effects of Violent and Nonviolent Movies on the Behavior of Juvenile Delinquents. *Advances in Experimental and Social Psychology* 10: 135–172.

Ferguson, C. 2010. Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence* 39: 174–178.

Forman, H. J. 1933. *Our Movie-Made Children*. New York: Macmillan.

Gerbner, G., Gross, L. 1976. Living with Television: The Violence Profile. *Journal of Communication* 26: 173–199.

Global Study on Homicide. 2011. *United Nations Office on Drugs and Crime*. UNODC.

Hammet, F. 1993. *Virtual Reality*. New York.

Hauser, P. M. 1933. *Movies. Delinquency and Crime*. New York: Macmillan.

Himmelweit, H., Oppenheim, A. N., Vince, P. 1958. *Television and the Child*. London: Oxford University Press.

Huesmann, L. R. 1984. Cross-national Communalities in the Learning of Aggression from Media Violence. *Aggressive Behavior* 10: 243–251.

Phillips, D. P. 1986. Natural Experiments on the Effects of Mass Media Violence on Fatal Aggression. *Advances in Experimental Social Psychology* 19: 207–250.

Pinker, S. 2011. *The Better Angels of Our Nature: Why Violence Has Declined*. New York, NY: Viking Adult.

Schramm, W., Parker, E. B. 1961. *Television in the Lives of Our Children*. Stanford University Press.