**Компьютерная зависимость: житейские наблюдения**

Наркомания - (от греч. narke - оцепенение и mania - безумие, восторженность, страсть),болезнь, характеризующаяся непреодолимым влечением к наркотикам (от греч. narkotikos, природные и синтетические вещества, вызывающие наркоманию),вызывающим в малых дозах эйфорию (греч. euphoria, состояние приподнятого настроения, довольства, не соответствующего объективным условиям), в больших -оглушение, наркотический сон. Систематическое употребление наркотика вызывает потребность в увеличении доз. Воздержание сопровождается абстенентным синдромом(болезненным состоянием, "похмельем", которое развивается у наркоманов при прекращении приема наркотиков). При наркомании поражаютсявнутренние органы, возникают невротические и психические расстройства, развивается социальная деградация. Так, "Советский энциклопедическийсловарь" определяет распространенное и известное явление, которое хотелось бы затронуть с не совсем обычной точки зрения.

Компьютеры широко внедряются в повседневную жизнь. Возрастает число людей, умеющих работать с компьютерными программами. В томчисле - играть в компьютерные игры. По наблюдениям автора, "игрушки" для практически всех пользователей персональных ЭВМ - в числе первыхпрограммных продуктов (а часто - и первые, даже единственные), с которыми они научились работать. Обучение происходит быстро, процесс игры увлекателен, хотядаже обычная работа на персональном компьютере в профессиональных, не игрушечных программах, весьма привлекательна и увлекательна. Это хорошаяпсихологическая разрядка, средство для снятия напряжения после работы. Но, по наблюдениям автора, средство зачастую превращается в самоцель. Причем моментэтого перехода едва уловим, вовремя установить трудно.

Можно наблюдать, как пользователи часами раскладывают на экране монитора карточные пасьянсы, гоняют шарики, водятсамолетики, поражая какие-то цели и набирая очки, нервничают, если не удается достигнуть цели игры, и ликуют, когда удается. На диске компьютера не остаетсясвободного места для профессиональных программ, все дисковое пространство занимают новые и новые "игрушки", зачастую весьма громоздкие (изараженные "компьютерными вирусами", поскольку игроки собирают такие программы всюду, где только могут, переписывая у случайных знакомых и непроверяя; но это- отдельная тема). Для профессиональной работы с ПЭВМ не остается времени: если раньше "человек играющий" отдавал любимомузанятию обеденный перерыв или оставался на работе после окончания рабочего дня, то сейчас он предается ему во время работы и вместо работы. Начинаютсяконфликты с руководством. Но они мало затрагивают "человека играющего": центр всех жизненных интересов для него сейчас - поскорее вернутьсяк любимой "игрушке" и пройти, наконец, заветный новый уровень, на котором его (то есть его компьютерного героя), убили злые монстры из игры"DOOM" или фашисты из "WOLF".

Мнимое бытие становится ярче, полнее, привлекательнее, чем реальное. Здесь наш "человек играющий" - простосотрудник какой-нибудь организации либо фирмы, член семьи, которому приходится решать малоинтересные житейские вопросы. Там, в компьютерном мире, которыйнаяву представляет собой лишь кучку электронов на магнитном диске, как выразился студент ХГТУ (Хабаровский Государственный Технический Университет - прим.редактора), один из знакомых автора, он - капитан звездолета, всемогущий маг или герой вроде Терминатора в заколдованной броне, имеющий несколько жизней инаделенный оружием невероятной убойной силы, его боятся монстры, колдуны, призраки...

Автор не претендует на научные выводы. Но с простой житейской точки зрения это - настоящая эпидемия настоящей болезни.Болезнь развивается постепенно. Первая стадия заражение: случайное, "от нечего делать", или с осознанным желанием отвлечься от проблем, окунутьсяв сладкий дурман грез. Вторая стадия - втягивание: в конце-концов пестрых кувыркающихся кубиков простого "Тетриса" становится мало, и"человек играющий" приносит от знакомых первую глобальную стрелялку-ходилку... Воздержание сопровождается настоящим"похмельем": и скучно, и грустно, и повседневные дела не идут на ум, и хочется вечно быть никогда не существовавшим воителем с мускулами как уШварцнегера или бравым капитаном звездолета, и не хочется идти домой, где жена ждет с готовыми упреками: "Пэ-Э- Вэ-Эм - это у вас так сейчас пьянканазывается ?" Третья стадия полная зависимость. Автору приходилось видеть (в техническом университете и в НИИ компьютерных технологий г.Хабаровска), какбледные молодые люди с горящими глазами просиживали всю ночь до утра, только и делая, что нажимая клавиши на клавиатуре и выкрикивая время от временибессвязные слова. Их речь звучит весьма странно: "Я вчера нашел планетку, ископаемых немеряно, биология всякая, хотел продать и звездолет новыйдостроить, а арахноиды восемь кораблей против одного моего ! Я за осьминогов файтал, арахноиды на них - в кэ-зэ. Кру-у-уто!" Пьяный бред несет большеинформации, понятной для окружающих... О сомнительных моральных ценностях, которые усваиваются в процессе таких игр, пока умолчим: тоже отдельная тема. Финаломмогли бы сделаться поголовное переодевание в так называемые "шлемы изориэлити", то есть альтернативной мнимой реальности (уже создан и зарубежом достаточно широко известен шлем, в котором вогнутый экран в виде сегмента сферы располагается перед глазами "человека играющего" идает картину полного включения в иллюзорное бытие), забвение сна, еды и тому подобных необходимых атрибутов реальности не мнимой, а в итоге - смерть от истощенияфизического и психического. Не говорю уж о смерти социальной - о полном отрыве от общества, о социальном наркотическом оцепенении. К счастью, сие покасдерживается тем, что еще не все население поголовно сделалось пользователями персональных ЭВМ. Да и шлемы "изориэлити" пока что - чудовищнейшедорогой дефицит (в отличие от водки и конопли). Смертельные случаи на подобной почве автору пока не известны (да и как выделить их среди обычных историйболезни гипертоников, невротиков, сердечников?). Но в личных беседах специалисты Хабаровского краевого центра психического здоровья высказывалимнение, что компьютерная наркомания - это наркомания в полном смысле слова, "только не совсем обычная". И сетовали, что не имеют достаточных сили времени, чтобы исследовать ее. Кстати, в самом Центре компьютеры тоже битком набиты "игрушками", и сотрудники тоже отдают этому интересномузанятию изрядную долю времени.

Думается, со временем встанет вопрос и о законодательных актах, направленных на сдерживание этого явления. Хотя практикавсегда опаздывает - необходимо накопление фактов, требующих соответствующей оценки. (Автор помнит, в каком замешательстве был врач, которому в концесемидесятых годов потребовалось обследовать наркомана, "укурившегося" обыкновенной коноплей и снятого с поезда на станции Омск в полумертвомсостоянии: врач просто не знал, что делать, да и наркомании как явления тогда еще "не было", подробности он узнал от автора этих строк, который,живя в Хабаровске, лицезрел это "несуществующее" явление). Компьютерные преступления уже перечислены в новом Гражданском Кодексе Российской Федерации.Компьютерная электронная наркомания еще не признана даже наркоманией. Но со временем придется это сделать.

О необходимости таких действий предупреждали писатели-фантасты еще лет тридцать тому назад. К примеру, А. и Б. Стругацкие вромане "Хищные вещи века" описали слег - наркотическое действие звуков определенной частоты, извлекаемых из обыкновенного радиоприемника путемне совсем обычного применения обычных электронных схем, и показали социальные последствия его. (Хотя конкретно компьютерная наркомания у них не описана.Упомянуты - в другом их произведении - только игры с ЭВМ в шашки. Пока как явление забавное и безобидное. Практика не поставила перед фантастами этотвопрос, ведь литераторы - если они не наркоманы, а здоровые люди, - живут тоже в реальном мире).

Литература

Источник: Происхождение разума на Земле, сборник докладов, Приамурское географическое общество, Хабаровск, 1997