

УДК 821.161.1

<https://doi.org/10.36906/2500-1795/22-1/02>

Брызгалова В.В.

**МАНИПУЛЯЦИЯ СОЗНАНИЕМ ЧЕЛОВЕКА
В ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ
В РОМАНЕ В. ПЕЛЕВИНА «ШЛЕМ УЖАСА:
КРЕАТИФФ О ТЕСЕЕ И МИНОТАВРЕ»**

Аннотация. В отечественной культуре начала XXI века обострился кризис ценностных установок современного человека, сознание которого подвержено манипуляции. Феномен манипуляции сознанием имеет свою историю, но особенную силу приобрел в XX веке, когда главными проводниками власти стали СМИ, искусство, реклама. А к началу XXI века основным инструментом манипуляции сознанием человека становится информационно-коммуникативное пространство. Расцвет технологий и форм манипуляции сознанием в виртуальном пространстве становится ведущей темой романа В. Пелевина «Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре» (далее: «Шлем ужаса»). В данной статье роман интерпретируется через сопоставление с технологией манипуляции. Такой подход к интерпретации авторского замысла романа помогает раскрыть особенности явления манипуляции сознанием в истории и отечественной культуре начала XXI века, проследить в тексте романа отражение технологии манипулирования, проанализировать признаки и методы манипуляции, которые описывает автор. В. Пелевин разоблачает технологию манипуляции сознанием человека, побуждающую его делать выбор, выгодный для власти. Манипуляционные технологии, описанные в романе, вытесняют традиционные ценности человека. Автор не только отражает данную социокультурную проблему эпохи начала XXI века, но и ставит нравственную проблему сохранения личностью собственной идентичности и свободы выбора в условиях тотального воздействия информационно-коммуникационных технологий на отдельного человека и общество в целом. Роман В. Пелевина «Шлем ужаса» актуален, он вызывает бесконечные споры: есть ли будущее у поколения, которое пытается найти выход из Лабиринта современной кризисной эпохи.

Ключевые слова: В. Пелевин; информационно-коммуникационные технологии; идентичность личности; манипуляция массовым сознанием; технология манипулирования сознанием человека.

Сведения об авторе: Брызгалова Вероника Владимировна, учитель русского языка и литературы, МБОУ «Средняя школа №10» г. Нижневартовска, Россия, г. Нижневартовск, bryzgalova.tel89129364243@yandex.ru

*Bryzgalova V.V.***MANIPULATION OF HUMAN CONSCIOUSNESS IN THE INFORMATION AND COMMUNICATION SPACE IN V. PELEVIN'S NOVEL "HELMET OF HORROR: CREATIFF ABOUT THESEUS AND THE MINOTAUR"**

Abstract. In the domestic culture of the beginning of the 21st century, the crisis of value attitudes of a modern person, whose consciousness is subject to manipulation, has aggravated. The phenomenon of manipulation of consciousness has its own history, but it gained particular strength in the 20th century, when the media, art, and advertising became the main conductors of power. And by the beginning of the 21st century, the information and communication space becomes the main tool for manipulating human consciousness. The flourishing of technologies and forms of manipulation of consciousness in the virtual space becomes the leading theme of V. Pelevin's novel "The Helmet of Horror: Creatiff about Theseus and the Minotaur" (hereinafter: "The Helmet of Horror"). In this article, the novel is interpreted through a comparison with the technology of manipulation. Such an approach to interpreting the author's intention of the novel helps to reveal the features of the phenomenon of manipulation of consciousness in the history and national culture of the early 21st century, to trace the reflection of manipulation technology in the text of the novel, to analyze the signs and methods of manipulation that the author describes. V. Pelevin exposes the technology of manipulation of human consciousness, which encourages him to make a choice that is beneficial for the authorities. The manipulative technologies described in the novel displace traditional human values. The author not only reflects this socio-cultural problem of the early 21st century, but also poses the moral problem of preserving a person's own identity and freedom of choice in the context of the total impact of information and communication technologies on an individual and society as a whole. The novel by V. Pelevin "The Helmet of Horror" is relevant, it causes endless debate: is there a future for the generation that is trying to find a way out of the Labyrinth of the modern crisis era.

Keywords: V. Pelevin; information and communication technologies; identity of the individual; manipulation of mass consciousness; technology of manipulation of human consciousness.

About the author: Bryzgalova Veronika Vladimirovna, teacher of the Russian language and literature, Municipal Budgetary Educational Institution "School No. 10" in Nizhnevartovsk, Russia, Nizhnevartovsk, bryzgalova.tel89129364243@yandex.ru

Брызгалова В.В. Манипуляция сознанием человека в информационно-коммуникативном пространстве в романе В. Пелевина «Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и минотавре» // Нижневартковский филологический вестник. 2022. №1. С. 19-29. <https://doi.org/10.36906/2500-1795/22-1/02>

Bryzgalova, V.V. (2022). Manipulation of Human Consciousness in the Information and Communication Space in V. Pelevin's Novel "Helmet of Horror: Creatiff About Theseus and the Minotaur". *Nizhnevartovsk Philological Bulletin*, (1), 19-29. (in Russian). <https://doi.org/10.36906/2500-1795/22-1/02>

В отечественной культуре начала XXI века резко обострился кризис ценностных установок сознания современного человека, информационно-коммуникативное пространство становится основным инструментом манипуляции. Именно в виртуальном пространстве сети Интернет манипулирование позволяет формировать сознание людей, подчиняя их тем, кто управляет процессом. Понятие «манипуляция» (от лат. "manipulus" – пригорошня, горсть, от "manus" – рука и "ple" – наполнять) толкуется как обращение с объектами с определенными намерениями, целями. Отсюда происходит и современное переносное значение слова, которое сегодня трактуется как «программирование мнений и устремлений масс, их настроений и даже психического состояния с целью обеспечить такое их поведение, которое нужно тем, кто владеет средствами манипуляции» (Кара-Мурза, Смирнов 2009: 17).

Феномен манипуляции сознанием в истории и отечественной культуре XX-XXI веков рассматривается в статьях А.А. Данилова, Е.Л. Доценко, С.Г. Кара-Мурзы. Данные авторы подробно описывают историю и специфику технологии манипулирования сознанием человека в современном обществе. Феномен манипуляции сознанием имеет свою историю. Применялся он еще в древней Греции, в древнем Риме; древние риторы могли увлечь своими речами сотни людей и тем самым заставить их делать то, что они не собирались делать ранее, например, принять всенародное решение о казни или помиловании преступника. Особенную силу манипуляция приобрела в XX веке, известном как эпоха тоталитарных режимов. Ярким примером могут служить публицистические тексты А.И. Солженицына (Чернопиская, Себелева 2019: 56-60). Риторические приемы манипулирования, воздействующие на широкую аудиторию, использовали Гитлер, Дуче, Сталин. Помимо этого, в XX столетии расширяют свое влияние или появляются новые СМИ (периодические издания, радио, телевидение). Часто они становятся инструментом идеологии, а не поставщиком информации. Главное в их сообщениях – идеи, внедряемые в сознание (Доценко 2003: 122). Начиная примерно со второй четверти XX века огромное значение в этом плане приобретает искусство (кино, фотография, театр, литература и т.д.), оно также становится проводником идеологии господствующей власти (Шипова 2007: 38). В конце XX века начинается рекламный бум, это еще один способ манипуляции массовым сознанием. К началу XXI века основным инструментом манипуляции становится уже информационно-коммуникативное пространство. Именно в виртуальном пространстве сети Интернет

«манипулирование позволяет погрузить аудиторию в состояние иллюзорности, ведь само активное информационное поле обладает способностью форматировать сознание людей, подчиняя их тем, кто управляет процессом» (Шипова 2007: 37).

Таким образом, в отечественной культуре начала XXI века резко обострился кризис ценностных установок сознания современного человека, который находит отражение в романе В. Пелевина «Шлем ужаса». Виктор Олегович Пелевин – один из самых ярких и неоднозначных современных писателей. Его произведения вызывают бурную полемику на страницах печатных изданий и на сайтах сети Интернет. Творчество В. Пелевина не уместается в жанровые границы. Тематика его творчества разнообразна, заурядные явления действительности в его произведениях получают оригинальную интерпретацию. Его проза – удачное сочетание несоединимых качеств, характерных, впрочем, для литературы постмодернизма: массовости и элитарности, современности и интертекстуальной погруженности в прошлое, игры с читателем и вместе с тем серьезной попытки заглянуть в будущее. Видимо, всё это и является оставляющими невероятного успеха его произведений.

Краткий перечень произведений В. Пелевина (романы «Омон Ра», «Жизнь насекомых», «Чапаев и пустота», «Generation «П»» и др.) доказывает, что автор сосредоточен на экспериментах с формой, писатель находит новые способы и приемы организации текста. «Шлем ужаса» является одной из книг, написанных по заказу британского издательства «Канонгейт» для серии «Мифы». Это современное переложение мифа о Тесее и Минотавре, оформлено оно в форме гипертекста, возникшего в пространстве интернет-чата. Основа сюжета романа «Шлем ужаса» – общение восьми существ в виртуальном чате. Каждый из них неизвестным образом попал в одну из однотипных комнат с монитором и клавиатурой. Вскоре они понимают, что стали участниками мифа о Тесее и Минотавре, и пытаются найти выход из лабиринта и разгадать его тайну.

Критики сразу же откликнулись на выход книги. Есть разные интерпретации образа лабиринта в романе. Большинство критиков сопоставляют лабиринт с виртуальной реальностью. Так, например, П. Басинский считает, что «роман-миф Пелевина написан об Интернете» (Басинский). По его мнению, интернет – это лабиринт, в котором обитает Минотавр, способный нас уничтожить, но на самом деле Минотавр живёт в нас самих. Стоит избавиться от своего Минотавра, и Интернет станет обычным информационным и коммуникативным инструментом.

Похожее мнение у О. Лебедушкиной, она сравнивает World Wide Web с лабиринтом, где каждый сам себе Минотавр, Тесей и Ариадна, что давно уже стало составной частью интернет-культуры (Лебедушкина 2006: 4).

Д. Бавильский пишет: «Восемь юзеров, запертых в автономных помещениях, сообща решают загадки, которые им подбрасывает виртуальная реальность» (Бавильский). По его мнению, В. Пелевин точно передал важнейшую тенденцию последнего времени: виртуальная реальность меняет саму человеческую природу, которая «мутирует» в неизвестном для нас направлении.

М. Кучерская полагает, что «в новой пьесе Пелевина, как и в предыдущих его сочинениях, очень много места уделено манипуляции сознанием, особенно во время предвыборных кампаний. Кажется, что весь текст – это предвыборные дебаты, после которых читатель должен выбрать, кто из восьми персонажей один настоящий» (Кучерская 2012: 23).

Итак, практически все критики отмечают, что основное внимание автор уделяет феномену возможности информационно-коммуникационных технологий целенаправленно манипулировать сознанием людей, изменять их идентичность, лишать свободы выбора. Основная задача В. Пелевина в романе «Шлем ужаса» – проанализировать технологию манипуляции массовым сознанием, которая изменяет ценностные установки современного человека. Расцвет технологий и форм манипуляции сознанием в виртуальном пространстве становится ведущей темой произведения, раскрывая которую, автор ставит проблему сущности манипуляции сознанием, применяемую в интернет-пространстве, о чем свидетельствует форма текста. Неслучайно роман написан в форме интернет-чата, в котором происходит общение восьми персонажей. Они обмениваются информацией, которая проходит специальные фильтры, а затем обработанные установки усваиваются и воспринимаются героями как свои собственные.

Манипуляция общественным сознанием посредством сети Интернет в романе изображена как технология власти. Основной признак манипуляции как технологии – ее массовость. В романе в манипулятивное взаимодействие вовлечены люди разных социальных групп, отличающиеся по уровню образования, достатка, этнической принадлежности, профессии, возрасту, мировоззрению: циничный политтехнолог Щелкунчик (Nutscracker), романтичный Ромео-и-Кохиба (Romeo-y-Cohiba), аскетичная христианка Угли (UGLI 666), brutальный Организм (Organizm(-:), простодушная Изольда (IsoldA), книжный Монстрадамус (Monstradamus). Иерархия в этом случае определяется по критерию обладания главным средством манипуляции – Шлемом ужаса. «Шлем ужаса» – интертекстуальная аллюзия к руническому защитному символу «ægishjalmr» («aegishjalmr»), знаку дракону Фафнира – персонажа скандинавской мифологии.

Условно участников манипулятивного взаимодействия в романе можно разделить на три категории: манипуляторы, исполнители и объекты манипуляции. Манипуляторы – это те, кто владеют средством манипуляции, Шлемом ужаса. «Манипулятор для управления толпой использует её социальные, религиозные, культурные, этнические и гендерные предпочтения и убеждения, служащие основой общей самоидентификации группы» (Доценко 2003: 125). В романе это Тесей, по его воле все герои оказались запертыми в своих помещениях. Целью Тесея является лишение героев свободы выбора: способности критически мыслить и делать рациональный выбор. Он мягко подводит их к заданному извне выбору как единственно возможному. Этот выбор является несвободным и неосозанным. Кроме того, мы видим, что в романе присутствует образ врага, это еще одно необходимое условие манипуляции,

организующего толпу как целое. В романе это образ Минотавра, символ угрозы, страха, именно против него объединяются участники чата.

Автор четко прорисовывает образы исполнителей манипулятивных действий. Одним из исполнителей является Ариадна (Ariadna), которая порционно выдает информацию о Минотавре под видом сновидений, подогревая страхи участников чата. К исполнителям можно отнести и Щелкунчика, он имеет опыт использования технологии манипуляции. Щелкунчик подробно описывает приемы манипуляции на примере интерактивной компьютерной игры, в которой игрок выбирает одну вазу из трех, при этом думая, что делает самостоятельный выбор; на самом деле этот выбор делает создатель игры, используя ряд приемов (Пелевин 2005: 90-98):

- «Липкий Глаз»: во время игры при поворотах головы одна из ваз как бы заливает в поле зрения и находится там дольше, чем должна.

- Другой прием называется «Гиря». Когда игрок пытается уйти от вазы, программа замедляет его движение, а когда он приближается к ней, – ускоряет. Поэтому игрок окажется перед ней довольно быстро.

- Еще один прием – «Павловская Сука», это условно-рефлекторный редактор, при применении которого игрок смотрит на понравившуюся ему вазу, но, так как этого не хочет манипулятор, у игрока начинает рябить в глазах, возникает неприятный гул в ушах или даже бьет током.

- Прием «Солнечный Поцелуй». Та ваза, которую игрок должен выбрать, получает положительную эмоциональную характеристику путем использования общепринятых эстетических кодов: на нее падает солнечный луч или долетает трогательная мелодия, когда эта ваза попадает в поле зрения.

- Обратный прием – «Туман и Мрак»: игрок смотрит на ту вазу, которую «не любит» манипулятор, солнце уходит за тучи, спускается серый туман, раздаются неприятные звуки.

- Еще есть прием под названием «Седьмая Печать»: ваза, которую следует выбрать, выделяется с помощью таинственных знаков, будящих воображение или интерес.

- Обратный прием – «Ле Пен Клуб»: вазы, которые манипуляторы хотят исключить, оказываются густо исписаны самым грязным матом.

Третью группу персонажей составляют те, чьим сознанием манипулируют, то есть объекты манипуляции: это Изольда, Ромео, Слив, Организм. Автор доказывает, что условие успешной манипуляции заключается в том, что большинство современных людей служит пассивным объектом информационного воздействия: не тратит ни душевных, ни умственных сил на то, чтобы усомниться в сообщениях СМИ, виртуальной реальности. В. Пелевин считает, что всякая манипуляция сознанием – это взаимодействие, и жертвой манипуляции человек может стать лишь в том случае, если он выступает как соавтор, соучастник. Объекта манипуляций в романе автор называет «шлемилем», то есть человеком в виртуальном шлеме, в «Шлеме ужаса», поэтому этот человек, глядя в зеркало, видит не себя, а Минотавра. Так происходит смена идентичности посредством манипуляции в виртуальной действительности.

Шлемиль находится в искусственном измерении и перемещается по нему. Вернее, думает, что перемещается, ведь виртуальное измерение – это искусственное измерение, оно и представляет собой площадку, где стоят три одинаковые мраморные вазы, и, чтобы сюжет развивался нужным образом, задача манипулятора – подвести Шлемиля к нужной ему вазе. Щелкунчик объясняет: «Никакой интерактивности не бывает – она кажущаяся. Главная проблема как раз в том, чтобы избавиться от свободы выбора, жестко подвести к нужному решению, сохранив уверенность, что выбор свободный. По-научному это называется принудительным ориентированием» (Пелевин 2005: 93).

Автор говорит об отсутствии у человека свободы выбора в интернет-пространстве при кажущемся его наличии, при этом использует ряд приемов. Один из них – разного рода удвоения: двое карликов, топор с двумя лезвиями, два рога, двое каноников, двойная клюшка, два полушария мозга; «В комнате две двери...» (Пелевин 2005: 10); «На этом шлеме было два рога» (Пелевин 2005: 26). Каждое удвоение, то есть простейшее разветвление, автоматически провоцирует путешествующего по лабиринту на выбор, имитируя наличие этого выбора, поэтому неудивительно, что чаще всего существа обсуждают проблему выбора, выборов и вообще свободы воли.

Смысловые разветвления в «Шлеме ужаса» бесконечны, поэтому так же часто, как раздвоения, возникают и различные предметы с загибом: части шлема ужаса, выпукло-вогнутые ромбы, шляпы с загнутыми полями, знак доллара, якорь, рога быка, струи фонтана и так далее: «Его нижняя часть уходила внутрь шлема через прорезь посередине лица, здесь были еще рога. Они выходили из верхней части шлема и загибались назад» (Пелевин 2005: 67). Вот и крест в основе лабиринта окружен искривленными линиями, которые сначала расходятся и уводят в бесконечность, а затем загибаются и возвращаются «на кресты своя». Именно по этой схеме герои рассказывают о своих персональных лабиринтах, то есть они все время ходят по кругу, и бесконечное разветвление оборачивается не бесконечным разнообразием, а тотальным однообразием, отсутствием выбора.

Для иллюстрации этой ситуации автор применяет еще один прием, основанный на серии повторений: «У меня такая же ситуация, похожая комната и наряд. Тоже не помню, как сюда попал» (Пелевин 2005: 14); «Стоило мне его увидеть, как он шмыгал за угол, словно чувствуя спиной мой взгляд. Так повторялось много раз» (Пелевин 2005: 19). Совет Щелкунчика по выходу из лабиринта также основан на серии повторений: «надо поворачивать два раза вправо и один раз влево, потом опять два раза вправо и один раз влево, и так до самого конца» (Пелевин 2005: 165). В образах героев романа автор изобразил неразрывную взаимосвязь между обезличиванием человека, потерей им свободы выбора и технологией манипуляции сознанием, основанной на создании ложного ощущения возможности выбора своего пути объектами манипуляции.

Анализируя технологию манипуляции массовым сознанием, которая изменяет ценностные установки современного человека, В. Пелевин изображает систему методов манипуляции сознанием, используемых в сети Интернет. Многие из них описаны в статье

С.К. Кара-Мурзы «Манипуляция сознанием» (Кара-Мурза 2009). Среди них есть грубые, примитивные формы манипуляций и тонкие, основанные на знании психологии и социальных механизмов. Наиболее распространенным и очевидным является использование метода вербального внушения. Образно В. Пелевин говорит так: «...лабиринт – это Интернет. В нем живет некая сущность, которая врывается в сознание» (Пелевин 2005: 32). Продвигая свою идею, манипулятор организует масштабное обсуждение проблемы, кто такой Минотавр и как от него избавиться. Для этого использует выступления «аналитика» Щелкунчика, высказывания «авторитетного мнения» начитанного Монстрадамуса, образные сны Ариадны. Иными словами, объекта манипуляции в прямом смысле «убеждают» принять нужную точку зрения.

Еще один метод – внедрение в аудиторию синдрома приобретенной беспомощности. Участники чата обсуждают невозможность найти выход из лабиринта, невозможность встретиться. Подобная информационная обработка постепенно вырабатывает у героев ощущение, что они живут в «мире зла», вокруг них только негатив. Это придает им пассивность и послушание, лишает воли к переменам, стремления к свободному выбору. На красивые слова UGLI 666 о том, что «Господь не заставляет нас себе молиться. Мы сами выбираем свой путь, поскольку он сотворил нас со свободной волей», Щелкунчик отвечает: «Свободы воли не существует. Жизнь – это как падение с крыши. Можешь остановиться? Нет. Можешь вернуться назад? Нет» (Пелевин 2005: 157). Таким образом, объекта манипуляции подготавливают к отказу от свободного выбора.

Писатель демонстрирует, как действует метод фрагментации, при котором информация подается кусками, порционно. Такое искусственное дробление единой цепочки событий на отдельные факты мешает видеть картину в целом. Так, в романе распадаются, теряют связь не только явления внешнего мира, но и само человеческое сознание, поэтому так достоверно в романе воспринимается образ сна и сновидений. Начинает беседу, то есть «нить» чата, Ариадна. Она рассказывает, нагнетая чувства страха и безысходности, свой сон о встрече с Минотавром, который не позволит им вырваться из замкнутого мифологического пространства, куда участники чата попали не по своей воле.

Автор демонстрирует, как манипулятор использует метод намеренного искажения действительности. Все участники чата находятся в похожих комнатах, у каждого персонажа есть бронзовая дверь с узором. Таким образом, первоначально общее пространство, в котором находятся герои, одинаково для всех. Однако одни и те же герои видят узор по-разному. Например, по мнению Щелкунчика, это фигура, похожая на прямоугольник, у которого верхняя и нижняя стороны вогнуты внутрь, а бока выгнуты наружу. Организм видит в нем летучую мышь или эмблему Бэтмана. Для Ромео и Монстрадамуса это обоюдоострый топор, какие были на Крите (Пелевин 2005: 16).

Кроме этого, каждый герой по-своему представляет реальность за дверью, у каждого – свой лабиринт. У Изольды и Ромео – парк, в котором они пытаются встретиться. У Угли 666 – собор. У Ариадны это большая комната с кроватью. Матрац такой, что «когда на него

ложишься, кажется, что прыгнул с парашютом и паришь в воздухе» (Пелевин 2005: 151). У Организма за дверью – «Скрин-сэйвер из Windows, только не из пикселей, а из досок», у Слива – «халадильник синьки» (орфография автора сохранена. – В.Б.) (Пелевин 2005: 155). У Щелкунчика – что-то вроде монтажной комнаты на телевидении, профессиональная аппаратура (Пелевин 2005: 163). У Монстрадамуса – коридор, заканчивающийся тупиком (Пелевин 2005: 175).

Так и Шлем ужаса в восприятии героев трансформируется в различные предметы: в бронзовый шлем гладиатора (Пелевин 2005: 26), в черную каску Дарта Вейдера (Пелевин 2005: 100), в Железную Маску (Пелевин 2005: 100), в шляпу-сомбреро, вратарскую маску из белой пластмассы (Пелевин 2005: 132), в маску в виде золотого солнца (Пелевин 2005: 134). Таким образом, действительность отражается намеренно противоречивой, недостоверной, что приводит в заблуждение участников чата.

В романе персонажи, транслирующие выгодную манипуляторам точку зрения, возвеличиваются, активно продвигается их образ как экспертов, признанных авторитетов в данном вопросе, например, образ Щелкунчика. Этот метод создания ложных авторитетов и экспертов подразумевает, что существуют разные «истины» и «правды», пока еще недоступные нам из-за ограниченности наших познавательных возможностей. Поэтому кто бы что ни говорил, ни писал, он лишь частично отражает «истинную суть предмета», выражает лишь долю истины. Это порождает ложный плюрализм, напоминающий философию лоскутного одеяла. В романе это ярко проявляется в объяснении понимания, что есть лабиринт. Монстрадамус считает, что лабиринт представляет «мир, в котором живет человек, широкий у входа, но узкий у выхода» (Пелевин 2005: 112). Этому мнению близко Угли 666: «закоулки и тупики лабиринта символизируют грех, в котором безысходно блуждают падшие души» (Пелевин 2005: 113). Профессор истории утверждал, что «лабиринт – символ мозга. Открытый мозг и классический лабиринт похожи даже внешне. Минотавр – это животная часть ума, а Тесей – человеческая. Животная часть, естественно, сильнее, но человеческая в конечном счете побеждает, и в этом смысл эволюции и истории» (Пелевин 2005: 165). Мнение врача-психиатра в том, что лабиринт – это «допаминовые цепи наслаждения, замыкающиеся у человека в мозгу. Правильно поворачивать в лабиринте просто, руководствоваться надо не страхами и суевериями, а тем, куда зовет здравый смысл» (Пелевин 2005: 170). Данные примеры доказывают, что принципиальное отсутствие истины, единого мнения – это еще одна возможность манипулировать сознанием человека.

Таким образом, в романе «Шлем ужаса» В. Пелевин анализирует и разоблачает технологии манипуляции сознанием человека, побуждающие его при кажущейся свободе самоопределения делать выбор, выгодный для власти. Манипуляционные технологии, описанные в романе, работают на вытеснение традиционных ценностей человека, на разрушение самоидентичности. Автор не только отражает важную социокультурную проблему эпохи начала XXI века, но и ставит нравственную проблему сохранения личностью собственной идентичности и свободы выбора в условиях тотального воздействия

информационно–коммуникационных технологий на отдельного человека и общество в целом. В. Пелевин утверждает, что использование информационно-коммуникативных технологий позволяет целенаправленно манипулировать сознанием людей, изменять их идентичность, лишая свободы выбора.

ЛИТЕРАТУРА

- Бавильский Д. «Шлем ужаса» Виктора Пелевина: книга и спектакль // ВЗГЛЯД.РУ. 13 декабря 2005. <https://clck.ru/gvzCх>
- Басинский П. Ужас шлема // Литературная газета. 12 октября 2006. <https://clck.ru/gvzЕ6>
- Верницкий А. Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре // Новая карта русской литературы. 24 марта 2008. <https://clck.ru/gvzED>
- Визель М. Нитки Ариадны // Полит.ру. 23 октября 2005. <https://clck.ru/hCLMN>
- Даниленко В. Есть хаос – есть постмодернизм // Литературная газета. № 5 от 8 февраля 2012. <https://clck.ru/hCL2t>
- Данилкин Л. Рецензия // Афиша Индастриз. 13 февраля 2009. <https://goo.su/0YXWu5>
- Данилова А.А. Манипулирование словом в средствах массовой информации. М.: Добросвет, КДУ, 2009. 234 с.
- Доценко Е.Л. Психология манипуляции: феномены, механизмы и защита. М.: ЧеРо, МГУ, 1997. 344 с.
- Кара-Мурза С.Г., Смирнов С.В. Манипуляция сознанием-2. М.: Эксмо, Алгоритм, 2009. 528 с.
- Кучерская М. Дуновение чумы // Ведомости. 2012. №82 (3098). С. 23.
- Лебедушкина О. Про людей и нелюдей // Дружба народов. 2006. №1 (80). С. 43-45.
- Пелевин В.О. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре. М.: Изд. Открытый мир, Мир детства Медиа, 2005. 224 с.
- Чернопиская К.А., Себелева А.В. Причины успешного воздействия публицистики А.И. Солженицына на общественное сознание // Культура, наука, образование: проблемы и перспективы. Материалы VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Нижевартовск, 2019. С. 56-60.
- Шипова А.В. Манипулирование сознанием и его специфика в современном обществе: Дис. ... канд. философ. наук. Ставрополь, 2007. 156 с.

REFERENCES

- Bavil'skii, D. (2005). "Shlem uzhasa" Viktora Pelevina: kniga i spektakl'. *VZGLYAD.RU*, 13 dekabrya 2005. (in Russian). <https://clck.ru/gvzCх>
- Basinskii, P. (2006). *Uzhas shlema. Literaturnaya gazeta*, 12 oktyabrya 2006. (in Russian). <https://clck.ru/gvzЕ6>

- Vernitskii, A. (2008). Pelevin V. Shlem uzhasa: Kreatiff o Tesee i Minotavre. *Novaya karta russkoi literatury*, 24 marta 2008. (in Russian). <https://clck.ru/gvzED>
- Vizel', M. Nitki Ariadny. *Polit.ru*, 23 oktyabrya 2005. (in Russian). <https://clck.ru/hCLMN>
- Danilenko, V. (2012). Est' khaos – est' postmodernism. *Literaturnaya gazeta*, (5), ot 8 fevralya 2012. (in Russian). <https://clck.ru/hCL2t>
- Danilkin, L. Retsenziya. *Afisha Indastriz*, 13 fevralya 2009. (in Russian). <https://goo.su/0YXWu5>
- Danilova, A.A. (2009). Manipulirovanie slovom v sredstvakh massovoi informatsii. Moscow. (in Russian).
- Dotsenko, E.L. (1997). Psikhologiya manipulyatsii: fenomeny, mekhanizmy i zashchita. Moscow. (in Russian).
- Kara-Murza, S.G., & Smirnov, S.V. (2009). Manipulyatsiya soznaniem-2. Moscow. (in Russian).
- Kucherskaya, M. (2012). Dunovenie chumy. *Vedomosti*, (82 (3098)), 23. (in Russian).
- Lebedushkina, O. (2006). Pro lyudei i nelyudei. *Druzhba narodov*, (1 (80)), 43-45. (in Russian).
- Pelevin, V.O. (2005). Shlem uzhasa: Kreatiff o Tesee i Minotavre. Moscow. (in Russian).
- Chernopiskaya, K.A., & Sebeleva, A.V. (2019). Prichiny uspeshnogo vozdeistviya publitsistiki A.I. Solzhenitsyna na obshchestvennoe soznanie. In *Kul'tura, nauka, obrazovanie: problemy i perspektivy. Materialy VII Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem*, Nizhnevartovsk, 56-60. (in Russian).
- Shipova, A.V. (2007). Manipulirovanie soznaniem i ego spetsifika v sovremennom obshchestve: Dis. ... kand. filosof. nauk. Stavropol'. (in Russian).

© Брызгалова В.В., 2022