

Череватюк В.А.
*студентка магістратури
юридичного факультету
Тернопільського національного
економічного університету
науковий керівник д.іст.н., професор кафедри
інформаційної та соціокультурної діяльності ТНЕУ
Гомотюк О.Є.*

ОСОБЛИВОСТІ МЕРЕЖЕВИХ ЗАСОБІВ МАСОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ

Інтернет-комунікація змогла охопити всі сфери суспільного життя і підпорядкувати собі його структуру. Всесвітня комп'ютерна мережа переформатувала фундаментальні підвалини соціального буття, створивши замість «простору місць» новий соціальний «простір потоків», які фактично існують поза часом і простором [2, с. 70].

Говорячи про унікальні (як на той час) можливості телебачення, М. Маклюен підкреслював [1, с. 30], що з появою комп'ютера зроблено наступний крок: телекомунікація остаточно відділилась від транспортних технік, а відтак, після переходу у цифрову форму навколишня природа та соціальне середовище набувають віртуального вигляду. У цій новій реальності минуле, сучасне, майбутнє зливаються в єдине ціле, відбувається надзвичайне «стиснення» соціального часу (відомий вислів: «Час, який у нас є, – це гроші, яких у нас немає», – чітко фіксує цю соціальну зміну) аж до його абсолютного зникнення.

У «мережевому суспільстві», за М. Кастельсом, «віртуальний час» не лише стискується, переводячи все у режим 'on line', але й відповідно «обробляється». При цьому він набуває «колажного» характеру, адже при його трансформації величезні потоки інформації, що передаються одночасно, перетворюються на «гіпертекст», але оскільки його потік стає безперервним, то досягнути його звичайному споживачеві уже неможливо, гіпертекст стає для нього просто ефемерним [2, с. 67–69].

Ключову роль у цих процесах відіграє масова комунікація. З її допомогою особистість адаптується до умов та вимог певної соціальної групи, скоріше, пристосовується до тих соціальних ролей, які актуалізуються як приклади для наслідування, залучаються до культурної спадщини та сьогоденного соціокультурного контексту, вчиться поважати спільні цінності. Мережеве суспільство «розмиває» звичні соціальні ознаки суспільних груп та прошарків, тож спрощується їх взаємна професійна і соціальна інтеграція, а самі соціальні групи набувають більш відкритого й універсального характеру.

У сучасних умовах рівні соціалізації об'єднані новою властивістю масової комунікації: здатністю створювати віртуальний простір і функціонувати у ньому. Під віртуалізацією у цьому випадку розуміється комп'ютерна реальність, а всяка заміна об'єктивної реальності її симуляцією («симулякрами» за термінологією Ж. Бодрійяра). Віртуальну логіку у віддзеркаленні реальності Ж. Бодрійяр вбачав у кожній спробі знака відігравати самотійну та самодостатню роль попри те значення, яке у нього вкладалося у зв'язку з реальним фактором. Частина капіталів, що не забезпечена матеріальним виробництвом, репутаційний капітал та інше – це

не що інше, як віртуалізація бізнесу. Те саме можна сказати і про політичні сили, чия діяльність спирається лише на популярність лідера та хаотичний набір гасел і закликів.

Більшість західних теоретиків сходиться на тому, що про віртуальність соціальних явищ можна говорити тоді, коли конкуренція образів («розкручених» здебільшого завдяки засобам масової комунікації) витісняє реально існуючі інституціонально існуючі соціальні феномени (у політиці, економіці, культурі тощо). Соціальний зміст віртуалізації полягає не просто у висуненні на перший план технічних засобів комунікації, а в одночасному ігноруванні цього змісту заради символічних форм інституціональних установ, що домінують у комунікації. Іншими словами, не «суцільна комп'ютеризація життя віртуалізує суспільство, а віртуалізація суспільства комп'ютеризує життя» [3, с. 184].

Перетворення об'єктивної реальності, що оточує людину, на соціально-історичну відбулося завдяки поступовому формуванню суспільних інститутів. З часом людина почала жити за стійкими законами, що утверджувались і підтримувались як суспільна даність цими інститутами. Відчуження від реальності та її метафізичних законів стало актом соціального самоствердження та самоідентифікації, перетворення з біологічної, стадної істоти на «людину соціальну».

Список використаних джерел

1. Чічановський А. А., Шкляр В. І. Світ інформації: особистість, суспільство, держава. Київ, Москва: Слов'янський діалог. 1995. 52 с.
2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ., под науч. ред. О.И. Шкаратана. Москва: Высш. шк. экономики. Москва: 2000. 820с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякри і симуляція/ Пер. з франц. В. Ховхуна. Київ: Основи. 2004. 284 с.