

МЕРЕЖЕВЕ СУСПІЛЬСТВО ЯК НОВІТНІЙ ГЛОБАЛЬНИЙ ПРОЄКТ РОЗВИТКУ ЛЮДСТВА

Гурова І. В.

ВСТУП

XXI століття відзначається як час гігантських перетворень в усіх сферах життя, але найбільше – у стрімкому прогресі цифрових технологій, розбудові інформаційного суспільства та мережевих зв'язків. Розвиток Інтернету, IT-технологій, нових медіа докорінно змінив культурний поступ людства: будь-яка технологія є культурним винаходом, вона конструює власний світ на підставі відповідного культурного підґрунтя, а це, своєю чергою, продукує нові культурні макрокосми. Одним із таких є мережеве суспільство як новітній глобальний соціальний проєкт людства, який народжується через зміни у свідомості, цінностей та життєвої мети кожної людини.

В історії світової цивілізації неодноразово були події, коли буття суспільства і кожної людини докорінно трансформувалося. Винахід друкованого станка, до прикладу, призвів до появи нового для людини світу – світу друкованого слова, який канадський культуролог М. Мак-Луен назвав «Галактикою Гутенберга». Винайдення та розбудова всесвітньої комунікаційної мережі, швидке піднесення та розповсюдження цифрових технологій, зокрема, у галузі т.зв. «нових» (цифрових медіа) привнесло кардинальні зміни у теперішню культуру, ще раз революційно змінивши життєвий простір людини і суспільства, і спричинило, за словами іспанського дослідника М. Кастельса, появу «Інтернет-Галактики», в середовищі якої наразі перебуває сучасна людина.

Цифрові технології є складовою частиною тотального процесу диджиталізації, яка визначається трансформацією промислової епохи з її аналоговими технологіями та переходом до інновацій, пов'язаних з електронними транзакціями, які проходять в системі глобальної Інтернет-мережі. Цифрові засоби комунікації (Інтернет, системи збереження та передачі даних, мобільні комунікації) настільки стали популярними в житті сучасної людини, що сьогодні простежується процес диджиталізації таких явищ, які б ми ще кілька десятиків років

тому ніколи не зараховували до сфери медіа – «цифрова пам'ять», «цифровий Бог», «цифровий секс», «цифрова подорож»¹.

Середовище Інтернету – це поєднання інформаційно-комунікативної й технічної складової частини із соціокультурною, що стало уособленням та синонімом інформаційного суспільства і його розвитку, головним чинником та виразником світової глобалізації². Однак найбільш важливу роль Інтернет відіграє у структуруванні суспільних відносин завдяки своєму внеску у розвиток нової моделі соціальної взаємодії, заснованої на індивідуалізмі (М. Кастельс). Усі ці процеси і явища стали невід'ємною частиною життя сучасної людини, тому важливо осмислити їхню культурну природу.

1. Інтернет-культура як феномен сучасного суспільства

«Інтернет-культура», «віртуальна реальність», «диджиталізація», «мережеве суспільство» – ці культурні феномени стали можливими для осмислення завдяки понятійному апарату постмодернізму. Він розроблявся, зокрема, французькими дослідниками Ж. Дельозом та Ж. Бодрійаром (концепція симулякрів), Ж. Бодрійаром (теорія гіперреальності, що скасовує, поглинає реальність), іспанським філософом М. Кастельсом («культура Інтернету», «мережевий індивідуалізм»), українськими вченими С. Дацюком, Я. Любимим («мережеве суспільство»), О. Зернецькою («диджитальна цивілізація») та ін.

На теперішній час не існує єдиного розуміння Інтернет-культури, що свідчить про складність та динамічність цього феномену, незавершеність його вивчення. Так, сучасний іспанський науковець М. Кастельс розуміє Інтернет-культуру як культуру її творців. Він виокремлював 4 шари в структурі Інтернет-культури: *техномеритократична культура, культура хакерів, підприємницька культура*, а також *культура віртуальної общини*. Спираючись на цю структуру інтернет культури, М. Кастельс дає їй таке розгорнуте визначення: «Це культура, побудована на технократичній вірі в прогрес людства завдяки технологіям, утверджена співтовариствами хакерів, існування яких визначається вільною та відкритою технологічною творчістю, втілена у віртуальних мережах, націлених на створення нового суспільства, та матеріалізована у функціонуванні нової економіки підприємцями, яких

¹ Стратонова Н. Кіберкультура: антропологія Інтернету. *Наукові записки університету «Острозька академія»*. Серія: Філософія. 2014. № 16. С. 90–95. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoafs_2014_16_19.

² Денисюк Ж.З. Культурне середовище Інтернету у функціонуванні аксіосфери суспільства. *Культура України*. 2017. Випуск 58. С. 178–184.

надихала можливість отримання прибутків»³. Всі разом вони, на думку автора, визначають ідеологію свободи для інтернет-спільноти. Дослідник зазначає, що «культура віртуальної громади привносить у технічну співпрацю соціальний аспект засобом трансформації Інтернету в середовище, що характеризується вибірковою соціальною взаємодією та символічним єднанням один з одним»⁴.

Інтернет-культуру деякі зарубіжні дослідники вважають синонімом поняття «*віртуальна культура*». Вона заснована на використанні *віртуальної реальності* – сучасної технології, яка відтворює певне середовище, імітує фізичну присутність людини таким чином, що дозволяє людині взаємодіяти з цим середовищем. У недалекому минулому людина могла достатньо легко опинитись в уявному світі віртуальної реальності, захоплено читаючи художню книгу, переглядаючи кінофільми чи картини або слухаючи музику. Проте в усіх цих випадках активність людини обмежувалась пасивною роллю читача, глядача або слухача, адже в неї не було можливості стати самостійною дійовою особою. Технічна віртуальність надає можливості безпосереднього включення у дійство, притому нерідко не лише в уявному просторі і часі, але і симульованому таким чином, що віртуальна реальність постає життєвою, чуттєвою, з точки зору сприйняття її людиною. Це реальність події «тут і тепер». Інтернет – це арена функціонування віртуальних спільнот. Процеси віртуалізації мають загальнокультурне походження, тому увійшли в усі сфери діяльності людства (економіку, науку, мистецтво, повсякденне людське життя тощо). Сфера віртуальності стосується і фундаментальних основ людського існування. Тому у сучасній гуманітаристиці виникла нова проблематика, викликана соціальними трансформаціями кінця ХХ – поч. ХХІ ст. – проблема гіперреальності, що доповнювало поняття «*віртуальна реальність*». Поняття «*гіперреальності*» з'явилося у філософії постмодернізму завдячуючи французькому досліднику Ж. Бодрійєру і означало симульований світ, який сприймається за реальний. Як слушно зазначає В. Окорочова, симулятивна гіперреальність – простір, насичений безліччю невпорядкованих, хаотично структурованих симулякрів, які виступають в якості частинок, образів, які дають можливість людині зібрати з них свою картину світу. Симуляційний конструктивізм тепер розширює сферу реалізації сформованих моделей, образів. За допомогою комп'ютерних

³ Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства. Пер. з англ. Київ : «Видавництво «Ваклер» у формі ТОВ, 2007. 304 с. С. 59.

⁴ Там само. С. 36.

технологій людина відтепер може впровадити свій образ нової соціальної реальності в кіберпросторі, надаючи йому найхимерніших фантастичних рис. В цьому і полягає особливість саме пост-модерністської симуляції – головний акцент звертається не на зіставлення реальне/нереальне, а на створення нової реальності (віртуальної), де питання істинності знімаються за визначенням⁵.

Віртуальна реальність – це тільки можливість передання своїх уявних образів та символів до інших користувачів, у цьому аспекті вона розуміється як візуальна модель, яка сприймається за допомогою відчуттів. Це функція уможливлене комунікації чи створення приємного уявного власного світу, насиченого особистими образами. Завдяки цьому відбувається вивільнення пригніченого потенціалу, сублімація потаємних бажань у простір, де все можливо. Такий стан реальності перетворюється на безкінечний карнавал, на гру, де правила встановлюють самі гравці, а я-репрезентація залежить не від зовнішніх факторів, а від власного бажання⁶.

Окрім віртуальної реальності, до засадничих понять інтернет-комунікації належить «кіберпростір» (англ. Cyberspace). У ХХІ столітті кіберпростір, який ще іменують п'ятим виміром, на думку нинішніх учених, можна розуміти як інтерактивне інформаційне середовище функціонування суспільства і життєдіяльності людини, яке функціонує за допомогою комп'ютерних систем. Буття людини у ньому відбувається у двох рівнобіжних площинах: сфері соціальної реальності та її двійникові – віртуальному просторі, народженому завдяки техніко-технологічним досягненням. Кіберпростір вбирає в себе ту частину соціальної реальності, яка може існувати без посилання на фізичну реальність, і перетворює її у віртуальність, позбавлену часово-просторових характеристик. За визначенням українського науковця М. Махнія, кіберпростір – це нове особливе людське і технологічне середовище, яке об'єднує громадян багатьох країн, культур і професій⁷.

Отже, інтернет не є монолітним і формує не єдину інтернет-культуру, а передовсім субкультури, тому що кожна спільнота користувачів з відносно постійним складом продукує власну субкультуру, яка може бути певним чином унікальною. Під інтернет-культурою розуміється динамічний тип культури, зумовлений

⁵ Огорокова В.В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання : монографія. Одеса : ВМВ, 2018. 288 с. С. 242.

⁶ Одинець А.В. Трансформація свідомості у віртуальній реальності. *Альманах. Філософські проблеми гуманітарних наук*. 2017. № 26. С. 41–45.

⁷ Махній М.М. Мережеве суспільство : кіберпсихологічний путівник. Київ : Academia.edu. 2018. 176 с.

розвитком Інтернету у його технологічному та соціальному аспектах. При цьому інтернет-культура включає як глобальну, загальнолюдську культуру, так і локальні субкультури, а найбільш характерними її ознаками є універсальність (можливість взаємозв'язку практично з будь-яким культурним феноменом), символічність і може бути описана як гіперреальність через її існування у віртуальному просторі, що утворився з інтернет-комунікацій.

2. Мережеве суспільство як нова форма соціальності

Суспільні процеси на час всеохопної диджиталізації характеризуються переходом від співтовариств до мережі як основної форми організаційної взаємодії. Сучасне суспільство, за визначеннями багатьох дослідників (Ян ван Дейк (Jan van Dijk), М. Кастельс, В. Бех, С. Дацюк, О. Зернецька та ін.), все більше перетворюється на мережеве, позаяк його основою є мережева комунікація, а однією з форм вираження – наявність великої кількості комунікаційних соціальних мереж.

Значне зростання впливу на усі сфери життя людини і суспільства соціальних мереж, що функціонують в інформаційному просторі, є фундаментальною особливістю ХХІ ст. У більшості випадків під мережею, зазвичай, розуміють структуру пов'язаних між собою рядів елементів, а також нову якість існування таких елементів, їх логічне продовження, особливу комунікативну якість. Саме тому мережа охоплює колосальне число класів предметів⁸. На її підґрунті функціонує *комунікаційна мережа* як поєднання за допомогою інформаційних потоків учасників комунікаційного процесу.

Відбуваються також революційні пертурбації у структурах суспільства – замість вертикальних відносин залежності та підпорядкування виникає мережеве суспільство, яке ґрунтується на горизонтальних комунікаціях. Як зауважив Я. Любивий, найбільш вживаним синонімом поняття «мережа» в соціальному контексті є поняття «горизонтальні соціальні зв'язки», що є протиположним вертикальним зв'язкам⁹.

Вирішальну роль у формуванні такого суспільства мають комунікаційні мережі (передовсім, Інтернет). Так, М. Кастельс засвідчує, що *мережеве суспільство* – це специфічна форма соціальної структури, яка характерна для інформаційного суспільства, а сучасний український філософ С. Дацюк зазначає, що саме зараз виникають **мережеві**

⁸ Бех В. П. Фантом планетарного організму: погляд у майбутнє : монографія. Київ : «МП Леся», 2015. 500 с. С. 71.

⁹ Любивий Я.В. Самоорганізація мережевого суспільства як соціально-комунікативного феномену. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2016. Випуск 5-6(153-154). С. 18–31.

громади як впливова сила сучасності та майбутнього¹⁰. Аби вижити в сучасному світі, люди та країни мають приймати мережевий спосіб взаємодії; мережа, своєю чергою, є організаційною структурою, що характеризує взаємодію сукупності об'єктів, об'єднаних певними формами зв'язків, які базуються на взаємодії людей. Основою взаємодії є реалізація спільних інтересів незалежно від геополітичного чинника; це забезпечує відповідні соціально-політичні та культурно-історичні зміни в сучасному світі¹¹.

У геометричній прогресії зростає кількість «мережевого покоління» – тих людей, які більшу частину свого життя пов'язують з інтернет-застосунками. Особливо це стосується нинішньої молоді, завтрашніх активних дівців, які наразі «живуть» у мережі. Це безпосередньо зачіпає і сучасну українську молодь (підлітків, студентів), які активно використовують мережу для спілкування, розваг, проведення дозвілля, а з 2019 року, коли прийшла перша хвиля пандемії коронавірусу – і для навчання. Завдяки новітнім технологіям користувачі глобальної мережі мають змогу контактувати та спілкуватись у віртуальному просторі, брати участь у навчальних заходах та вебінарах.

Якісно вплинув на розвиток світової спільноти мережевий сервіс Web 2.0 як друге покоління розвитку Інтернету. Якщо технологія Web 1.0, будучи поширеною у світі протягом 1990-х років, дозволяла користуватись мережею Інтернет як звичайним друкованим медіа: лише читати та аналізувати наданий контент, то нова технологія мережевого сервісу надає її користувачам набагато більше можливостей. Як зазначив ще у 2004-05 р.р. один із перших розробників і дослідників цього сервісу Т. О'Рейлі, світ Web 2.0 – це «світ, у якому аудиторія вирішує, що є насправді важливим»¹². Це пояснюється тим, що вона технічно дозволяє споживачам контенту активно впливати на створення мережевого продукту шляхом додавання коментарів, виробництва власних WEB-продуктів та обміну ними з іншими користувачами. Це зробило Інтернет інтерактивним, а завдяки цьому людина отримала суб'єктність в усіх сферах суспільного виробництва.

Глобальна світова комунікаційна мережа – ефективний спосіб спілкування та поширення інформації. Але це не означає, що людина цілком перейде жити у цифровий світ, мережеве спілкування є лише

¹⁰ Дацюк С. Декларація громад людства. URL: <https://hvylyya.net/analytics/society/deklaratsiya-obshhin-chelovechestva.html>.

¹¹ Войтович Р. Мережеве суспільство як нова форма соціальної організації в умовах глобалізації. *Політичний менеджмент*. 2010. № 5. С. 3–18.

¹² О'Рейлі Т. Что такое Веб 2.0. *Компьютерра*. 2005. № 37(609), 38(610). URL: <https://old.computerra.ru/2005/609/233483>.

частиною життєво світу. Як встановив М. Кастельс, більшість онлайн-спільнот є ефемерними та рідко пов'язують онлайн-взаємодію з фізичною. Найкраще їх сприймати як «мережі соціальності зі змінною геометрією і змінним складом, що відповідають інтересам соціальних діячів та формі самої мережі. Значною мірою тема, довкола якої будується онлайн-мережа, визначає склад її учасників»¹³. Мережі Фейсбук, Twitter, LinkedIn, MySpace, Viber і YouTube, швидке збільшення кількості блогів, відеоблогів, streaming й інших видів інтерактивної комунікації дали новий поштовх для розвитку горизонтальних комунікаційних мереж, що дозволяє людям спілкуватися один з одним, поза каналами зв'язку, встановленими державними інституціями.

Ян ван Дейк, нідерландський учений, є одним із перших дослідників мережевого суспільства, визначив його як світ, в якому комбінація соціальних мереж і ЗМІ формує свій основний спосіб комунікації і найбільш важливі структури на всіх рівнях (індивідуальному, організаційному і соціальному). Він розкриває мережеве суспільство як соціум, де поєднання медіа- і соціомереж конструюють новий модус організації спільнот у постіндустріальних державах. Дослідник виявляє суттєві розрізнення власне «фізичного» спілкування від комунікативного, коли індивідів відокремлює чимала відстань. Таким чином, Ян ван Дейк вперше визначив явище «подвоєння» суспільного простору, вирізняючи медіапростір і простір прямої особистої «матеріальної» комунікації¹⁴.

Прикладами мережевих співтовариств, на думку Беха В.П.¹⁵, виступають різноманітні сучасні аудиторії (фанати, любителі мистецтва, відпочинку, спілкування, бізнесу), антиглобалісти, постійні відвідувачі сайтів Інтернету й багато інших співтовариств, які використовують як засоби зв'язку, комунікації й спілкування сучасні технології (Інтернет, смартфон, тощо.). На зміну «повсталим масам» і еліті прийшли мережеві співтовариства, які дозволяють сучасній людині реалізувати себе як особистість і як члена соціуму. До середовища, де утворюються мережеві взаємозалежності, відносять також міжнародні корпорації на кшталт імперії Білла Гейтца та ін.

¹³ Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / Пер. з англ. Київ : «Видавництво «Ваклер» у формі ТОВ, 2007. 304 с.

¹⁴ Dijk, J. A. G. M. van. The Network Society: Social Aspects of New Media / Jan A. G. M. van Dijk. Thousand Oaks, CA : Sage Publications Ltd, 2005. 304 p.

¹⁵ Бех В.П. Фантом планетарного організму: погляд у майбутнє : монографія. Київ : «МП Леся», 2015. 500 с.

Таким чином, мережеве суспільство визначається як соціальне утворення, що функціонує на рівні комунікаційних мереж, що задіює основний спосіб їх організації на усіх щаблях (на особистому, субкультурному і соціальному). Мережева форма людської комунікації зумовлює поєднання гнучкості у виконанні завдань, координації в ухваленні рішень і децентралізоване виконання, індивідуального підходу й глобальної комунікації.

3. Нові якості людини і спільноти у мережевому суспільстві

Інформаційна парадигма передбачає мережевий характер усіх інституцій суспільства, всіх його поліструктурних зрізів. Мережі утворюють нову соціальну морфологію: логіка мережі пронизує виробництво, утворюючи нові його форми (транснаціональні компанії, транснаціональні стратегічні альянси), інститути влади, торгівлю, фінанси, культуру і всебічно вторгається в повсякденне життя людини, в культуру, інститути суспільно-політичного життя, суспільну свідомість¹⁶.

Наразі у глобальному масштабі виникає нова цивілізація – диджитальна¹⁷.

Її появу спричинила низка подій – диджитальна революція, комп'ютеризація, інформатизація, розвиток ІКТ інформаційно-комунікативних технологій). Новий звіт Digital 2022 Global Statshot від DataReportal демонструє, що понад 5 млрд. людей в усьому світі зараз користуються Інтернетом, а 63% всього населення світу зараз он-лайн. В усьому світі на сьогодні нараховується 4,65 млрд. користувачів соціальних мереж, це 58,7% всього населення планети. Якщо вважати, що соцмережами можуть користуватися люди від 13 років, приблизно три чверті всіх це вже роблять¹⁸.

Кардинальних змін набуває також економічна та соціальна системи суспільства. Економіка нового типу – це постіндустріальна економіка, де відбувається скорочення зайнятості у промисловій сфері і збільшується роль інформації, яку потрібно швидко опрацювати і ефективно використовувати, тому зростає необхідність високого рівня

¹⁶ Машталер А.А. Трансформація цінностей культури в інформаційних технологіях. *Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». Філософія. Психологія. Педагогіка: зб. наук. праць.* Київ : ІВЦ «Політехніка», 2008. № 3(24). С. 42–45.

¹⁷ Диджитальна цивілізація – термін, запропонований Зернецькою О.В. у 2017 р. на означення оцифрування і використання цифрових технологій в усіх сферах людського життя.

¹⁸ Звіт організації Digital 2022 Global Statshot від DataReportal. URL: https://datareportal.com/?utm_source=Global_Digital_Reports&utm_medium=Article&utm_campaign=Digital_2022.

освіти. Соціальність у мережевому суспільстві змінюється у зв'язку з утворенням віртуальних спільнот, які базуються, головним чином, на онлайнній комунікації.

Комп'ютерні та інформаційні технології запровадили нові правила соціокультурного будівництва, спричинивши явище техносоціальності (А. Стоун). Попередня форма соціальності була пов'язана з такими типами людської взаємодії, які ґрунтувались на територіальних зв'язках: люди комунікували у межах свого колективу за місцем роботи чи у громаді за місцем проживання. А як показав М. Кастельс, нинішня кульмінація історичного процесу полягає у відокремленні місцезнаходження та соціальності, адже народжується нова форма спільноти, що об'єднує людей в онлайнному режимі навколо спільних цінностей та інтересів й утворює зв'язки підтримки та дружби, які можуть розповсюджуватися також і на міжособистісну взаємодію¹⁹. Радикальна трансформація соціальності проходить через заміну просторових спільнот на мережі як стрижневих форм соціальності, як зазначає М. Кастельс, виникає нова система соціальної взаємодії, в центрі якої знаходиться особистість. Після переходу від домінування первинних відносин (уособлюваних сім'ями та громадами) до вторинних відносин (що уособлювалися об'єднаннями), зараз створюється нова панівна структура, заснована на переході до «персоналізованих спільнот», втіленням яких стають егоцентричні мережі, які передбачають приватизацію соціальності. Такий індивідуалізований зв'язок із суспільством є специфічною формою соціальності, а не якимось психологічним атрибутом²⁰.

Французький філософ Ж. Бодрійяр ще у 1983 році стверджував, що парадигма відчуження ХХ ст. змінилася епохою «з'єднань, контактів, торкань, зворотного зв'язку та всезагального інтерфейсу»²¹. Послідовна технізація змінює життєвий світ сучасної людини на штучне середовище, де «тіла готуються до завантаження в цифру, де «бачити» передбачає штучну оптику, де «чути» – це увага до швидкісного світу форматної культури, де подорож перетворюється в номадичне поневіряння у MUD (Multiple User Dungeons – множинний вибір споживача), де комунікація розчиняється у швидкісному волоконному «каркасі» Інтернету. У віртуальній реальності плоть випаровується у віртуальність в міру того, як тіла, що існували в ХХ столітті, переформатовуються в кібернетичну нервову систему ХХІ століття для пришвидшеного пробігу кризь

¹⁹ Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства. Київ : «Видавництво «Ваклер» у формі ТОВ, 2007. 304 с. С. 145.

²⁰ Там само. С. 151.

²¹ Бодрійяр Ж. Экстаз коммуникации. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/3091>

електронний фронтір»²². Виникає і розвивається ефект «всеприсутності» індивіда у просторі і, значною мірою, навіть «всеприсутності» індивіда у часі завдяки його можливості швидко переміщатись Інтернетом як у сучасне, так і в минуле. Це надає людині певні трансцендентальні якості, котрі людство раніше приписувало лише Богам.

Під впливом технологічного прогресу відбувається також трансгресія – подолання і зміна соціальних норм. Те, що раніше було за межами дозволеного, відтепер стає нормальним, популярним і навіть модним. Практики поширення Інтернету як комунікативного середовища, оптимістичне і неупереджене ставлення до будь-якого виду узгодженого сексу сформували новий тип інтимності і сексуальної поведінки, налаштованої на віртуальність – кіберсексуальність²³. Останнім часом глобального поширення набуває такий різновид кібер-розваг, як сексуально-еротичні відеоігри. Рольові відеоігри загалом, окрім свого бажання наблизитись до кінематографу (у сферах візуальної й аудіопрезентації, заплутаного сюжету і т.д.), набули такого рівня інтерактивності, за якого гравцю подається величезна кількість варіантів вибору. Обирати у таких відеоіграх можна все – від статі до зовнішнього вигляду²⁴.

Таким чином, мережеве суспільство призводить до зміни соціальної організації – з вертикальної на горизонтальну, до появи техносціальності; просторові спільноти замінюються мережевими. Відбуваються зміни у житті людини – передовсім як особистості, оскільки вона стає більш інтегрованою в усі царини сучасної життєдіяльності: економіку, освіту, торгівлю, транспорт, охорону здоров'я, мистецтво, відпочинок тощо.

4. Зміна сенсожиттєвих орієнтирів і цінностей людини у мережевому суспільстві

Розвиток науки і освіти, що спричинили інформаційно-технологічний прогрес, породжують новий образ мислення і життя, формують глобальну людську спільність, змінюють усталені культури, їх ідеали та цінності.

Швидко і всеохопне входження інформаційно ІКТ в життя людини відбивається на її сенсожиттєвих орієнтирах та цінностях. Найперше, акцентує увагу М. Кастельс, віртуальна спільнота закладає підвалини самокерованої побудови мережі як інструменту для організації,

²² Махній М.М. Мережеве суспільство: кіберпсихологічний путівник. Київ : Academia.edu, 2018. 176 с.

²³ Махній М.М. Еволюція інтимності: від Едему до Мережі / М.М. Махній. Київ : Academia.edu, 2017. 520 с. С. 502.

²⁴ Там само. С. 504.

колективних дій та розуміння змісту²⁵. Мережеве суспільство встановлює нові цінності: індивідуальну свободу та відкриту комунікацію. Утім, свобода комунікації, яку надають віртуальні мережі, значною мірою залежить і від культури віртуальної спільноти, соціальних цінностей і норм, яких вона дотримується.

Мережеве суспільство майже ідеально відповідає на три виклики «модерніті»: в умовах формування планетарної спільноти воно задовольняє потребу людини в спілкуванні (комунікації), нових формах взаємодії, створенні нових видів діяльності і зайнятості. Відомо, що сучасна техногенна цивілізація посилює відчуття «атомізованості» і самотності людини при тому, що одночасно створює умови і можливості для урізноманітнення життєвого світу. Надаючи людині нові можливості для спілкування, причому на всьому просторі планети, Інтернет дозволяє частково перебороти це відчуття²⁶.

Комунікація є способом буття людства, а також найвищою насолодою від бесід з духовно близькою людиною. А використання сайтів або сторінок Інтернету – це інформаційно-цифрова комунікація через тексти та візуальну інформацію, замість фізичних тіл і реальних подій ми відправляємо в Інтернет умовних дійових осіб, зображення чи емодзі. В результаті здобуваємо можливість долати простори і межі, спілкуватися з багатьма людьми, не залишаючи власного помешкання. Постає нова людська реальність буття і комунікації, де соціальна взаємодія та активна присутність у віртуальному світі є такими ж важливими, як і звичайне повсякденне життя. Поширюється комунікаційний гібрид, який зводить воедино місце у фізичному просторі і кіберпросторі і є матеріальною опорою мережевого індивідуалізму (за М. Кастельсом). Якщо людина будь-яким чином не представлена в Інтернеті, будь-якій соціальній мережі, то можна сказати, що вона відсутня і у реальності, її складно відшукати за потреби.

Глобальна комунікація у переважній більшості сучасних країн світу докорінно перетворила світ та призвела до трансформації політичних, економічних та культурних цінностей. В умовах мережевого суспільства, як слушно зауважує О. Зернецька, саме *комунікація* перетворюється на нову суспільну та індивідуальну цінність, яка

²⁵ Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства. Київ : Ваклер, 2007. 304 с. С. 2, 53.

²⁶ Машталер А.А. Трансформація цінностей культури в інформаційних технологіях. *Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». Філософія. Психологія. Педагогіка : зб. наук. праць*. Київ : ІВЦ «Політехніка», 2008. № 3(24). С. 42–45.

здійснює цивілізаційний переворот на цьому етапі розвитку людства²⁷. Ціннісний вимір комунікації полягає не лише у тому, що вона є засобом міжособистісного спілкування, а й у тому, що в суспільному значенні вона є ядром усіх науково-технічних революцій. Саме технологічний розвиток комунікації зробив можливим появу глобалізації, тут комунікація стала «точкою опертя» для революційного перевороту цивілізації, тектонічного зрушення у способі життя людства. «Ключовим моментом у створенні глобалізованого світу стає прискорений розвиток інформаційно-комунікаційної інфраструктури глобального масштабу, яка завдяки диджиталізації, комп'ютеризації, інформатизації стискає час і простір, дає змогу здійснювати операції в режимі реального часу і в такий спосіб робить можливим постановку питання про глобальну комунікацію»²⁸.

Усе ближчою до сьогодні стає перспектива, коли життєдіяльність людини буде здійснюватися на двох рівнях: «звичайному і звичному для нас, та віртуальному, в Інтернеті. Можливо в Інтернеті і через Інтернет вона буде працювати, жити у віртуальних містах, спілкуватися з віртуальними жителями, подорожувати в часі і просторі, «створювати» свої дублі і різні віртуальні втілення, програмувати і виготовляти цікаві для себе нові віртуальні реальності і світи»²⁹. За допомогою мережевої комунікації вже створюються нові форми виробництва, у яких фахівці одного підприємства можуть бути незнайомими один з одним, жити у різних містах і навіть різних країнах, різних континентах. Система соціальних зв'язків, прив'язана до певного місця, була важливим джерелом підтримки та соціальної взаємодії як у сільськогосподарських товариствах, так і на ранніх етапах промислової ери. Мережа приходить замість місця як основи соціальності як у передмісті, так і в містах³⁰.

Індустріальна доба добігає кінця, на сьогодні основний капітал твориться не руками, а за допомогою людських розумових здібностей, що підтверджується загальною картиною останніх міжнародних

²⁷ Зернецька О.В. Глобальна комунікація і еволюція цінностей. Еволюція цінностей в епоху глобалізації: збірник наукових праць / за заг. ред. О.В. Зернецької ; Державна установа «Інститут всесвітньої історії НАН України». Київ : ДУ «Інститут всесвітньої історії НАН України», 2019. 214 с. С. 6.

²⁸ Зернецька О.В. Глобальна комунікація. Київ : Науково-виробниче підприємство «Видавництво «Наукова думка» НАН України, 2017. 349 с.

²⁹ Новые информационные технологии и судьбы рациональности в современной культуре (материалы «круглого стола»). *Вопросы философии*. 2003. № 12. С. 3–52.

³⁰ Огорокова В.В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання : монографія. Одеса : БМВ, 2018. 288 с.

економічних рейтингів: сировинні компанії впали до низу у списку найприбутковіших компаній, а першість посіли фірми з інтелектуальним капіталом. Диджиталізація змінює саму природу та динаміку організацій та ринків праці. Це має свій прояв і у зміні пріоритету людини щодо місця свого проживання, тепер вона на власний розсуд обирає, в якому куточку планети, в якій країні жити, адже працювати у багатьох професіях тепер можна віддалено. Якщо раніше життєвим успіхом мешканців мегаполісів було знайти роботу неподалік помешкання, то тепер це не має особливого значення. Задоволення від життя в усьому, включно й від роботи, стає важливою цінністю. У зв'язку з цим змінюються і затребувані людські якості – це тепер обов'язкове знання іноземної мови, передовсім, англійської. Робота перетворюється з тяжкої повинності чи рутини на насолоду й через те, що персонал підбирається не лише за професійними навичками, а й за наявністю у фахівця високих моральних чеснот (надійності, товарищескості) та певних рис характеру (оптимізму, веселої вдачі, легкості у спілкуванні) для того, щоб стосунки будувати на довірі і з приємністю досягати результатів у роботі.

У мережевому суспільстві відбуваються зміни цінностей, зокрема, реально ввійшли у життя вартості свободи, які у 60-70-х рр. XX ст. лише виборювались в рухах за звільнення (за права жінок, громадянські права афроамериканців, дисидентський рух тощо), про що переконливо писав М. Кастельс у своїх дослідженнях щодо комп'ютеризованих інформаційних мереж. Відсутність у мережі цензури та інших обмежень призвела до реальної свободи слова, можливостей вільно виявляти широкий діапазон думок і суджень, а політикам – реально почути думку кожного. Завдяки цьому у процесі функціонуванні мережевого контенту користувачі відчують свою важливість, мають змогу сміливо висловлюватися з гострих проблем сьогодення. Наразі важливого значення у мережевому суспільстві набув блог (дослівно з англ. web-log – мережевий журнал), який перетворився на інтерактивну модель, де автор може викладати свою візію певного суспільно-значущого феномену, фоловер³¹ – обговорювати запропоновану проблему, обмінюватись думками та ідеями, додавати власні коментарі, ілюстрації, зображення та відео тощо. Наразі блогери складають значну конкуренцію професійним медіа і за кількістю читачів, і за якістю наданого матеріалу. Зміст записів у блозі репрезентує культурний капітал автора, а кількість коментарів – форма репрезентації соціального капіталу, вираженого у символічній формі. Блогери з мільйонними аудиторіями та їх взаємозв'язки перетворились на блогосферу, потужну соціальну мережу. Блогосферу можна вважати

³¹ Фоловер – особа, користувач соцмережі, що слідкує за оновленнями статусу чи новинною стрічкою іншого користувача.

віртуальною громадською ареною початку XXI століття³². Чим більша кількість підписників у блогера, тим він впливовіший у публічній площині і серед діючих політиків, а думки та ідеї його фоловерів впливають на прийняття важливих суспільно-політичних рішень.

Водночас упродовж свого існування інтернет-мережа сформувала також цінності, зумовлені власною природою як об'єкта комунікації. До них найперше належать вільний обмін інформацією, самовираження, пізнання й освіти, розваги та відпочинку³³. Так, з розвитком мережевого суспільства відбувається розширення меж спілкування особистості, легкість знаходження однодумців й емоційно близьких людей, задоволення потреби у належності до соціальної групи та визнання. Цінується можливість вільно утворювати мережеві спільноти за інтересами, керуючись виключно власними смаками та пріоритетами. Дослідник сучасної популярної культури Джон Сторі засвідчує, що вона сьогодні кардинально змінюється, бо значно зростає свобода творчості та самовияву, людина може швидко знайти виготовлений кимось мережевий контент або змінити його для особистого використання чи повністю відхилити та створити власний, і завдяки цьому у сучасному постмодерному світі різниця між «автентичним» та «комерційним стирається»³⁴. Яскравими прикладами віртуального простору, народженого аматорами є також створення індивідуальних сайтів, виготовлення комп'ютерних інді-ігор («незалежні комп'ютерні ігри») тощо. Сучасна людина живе в багатовимірному просторі сприйняття, просторі безпосередніх чуттєвих аудіовізуальних образів, не тільки споживаних, а й вироблених нею спільно і одночасно з однодумцями. Мережеве суспільство надає людині принципово нові можливості для творчості (інтерактивність, інтертекстуальність тощо).

Таким чином, під впливом інформаційно-технологічного розвитку, новітніх ІКТ соціальність набуває нової якості, змінюються цінності і сенсожиттєві орієнтири людини і суспільства. Найбільшою цінністю мережевого суспільства стає комунікація, а також на перший план виходять цінності свободи, вільного вибору, задоволення, творчого самовираження. Це робить цифрові технології інтерактивним процесом, а учасники отримують безмежну свободу самовираження, вільну від офіційної заангажованості. Інформаційні технології мережевого

³² Зернецька О. Глобальна політична блогосфера – нова арена політичної комунікації. *Політичний менеджмент*. 2009. № 2. С. 13–26.

³³ Денисюк Ж.З. Культурне середовище Інтернету у функціонуванні аксіосфери суспільства. *Культура України*. 2017. Випуск 58. С. 178–184.

³⁴ Сторі Дж. Теорія культури та масова культура. Вступний курс. Київ : Видавництво «Акта», 2005. 357 с.

суспільства дозволяють людині створювати та поширювати власний контент у всесвітній мережі, що кардинально змінює роль людини з пасивного споживача на творця культури і просьюмера (споживача, що став виробником). А це призводить до того, що у соціальне виробництво залучаються тисячі людей у кожній країні, що значно впливає на велику кількість спеціалізованої професійної діяльності та, своєю чергою, змінює традиційні соціальні інституції.

5. Основні ризики і проблеми людини у мережевому суспільстві та перспективи їх вирішення

Мережеве суспільство як новий соціальний проект привносить у життя людини багато ризиків та потенційних загроз. Можна погодитись з думкою української дослідниці Ж. Денисюк, що інтенсифікація всіх сфер життєдіяльності суспільства, супроводжувана технологічними поступом, призводить до порушення усталеної ціннісно-нормативної єдності соціуму³⁵. Суспільство Модерну характеризувалось як текстова культура, у якій мав пріоритет системних знань, а також складних смислових поєднань. Людина писемної культури сприймала світ за допомогою абстрактних знаків, раціонально й індивідуально. Суспільство Постмодерну – це інформаційний світ, який вирізняється від Модерну тим, що у ньому немає цілісності, наявні лише частини чи уривки, і тому світ інформації скерував людину до осмислення фрагментів. Знецінення пошуку істини, відторгнення складного знання сприяє зростанню фрагментарності свідомості і суперечливості духовного світу як особистості, так і соціуму загалом³⁶.

Першорядними небезпеками для людини у мережевому суспільстві дослідники визначають передовсім *психологічні* та *соціальні*.

Психологічні загрози пов'язані з тим, що соціальні мережі змінюють людину та коло її спілкування, і реальний світ людських стосунків для деяких людей може підмінятися монітором. М. Макклун визначив дві характеристики, як медіа змінюють людину: розширення і принципи взаємовпливу. Будь-який технологічний інструмент покликаний розширити можливості людини, а саме розширення людських можливостей та почуттів. Безперервно взаємодіючи, розвиваючись і взаємодоповнюючись, засоби комунікації створюють безліч варіацій особистісного розширення та продовження людини. Особистісні розширення амбівалентно позначаються на кожному окремому індивіді: з одного боку, вони сприяють його кращому орієнтуванню у соціумі, а з іншого –

³⁵ Денисюк Ж.З. Культурне середовище Інтернету у функціонуванні аксіосфери суспільства. *Культура України*. 2017. Випуск 58. С. 178–184.

³⁶ Там само. С. 181.

можуть цілковито змінювати його світожиттєві орієнтири і цінності. Сучасна людина станом на 2022 рік в середньому проводить он-лайн щодня по 6 годин і 53 хвилини. Типовий користувач Інтернету зараз знаходиться у мережі понад 40% свого життя³⁷. Людина здебільшого стає глядачем, їй здається, що вона живе, а насправді лише спостерігає за тим, як живуть інші, які, у свою чергу, імітують життя. Постійне споглядання може зробити людину пасивною, тоді вона не існує повноцінно, а тільки симулює життя. Через легку можливість створювати нові образи власного «Я», вербалізацію уявлень і фантазій, що потенційно може призвести до психічних розладів і суїцидальної поведінки; зловживання технічними досягненнями, призводить людину до духовного спустошення. Проте на ці застороги дав відповідь М. Кастельс, коли писав, що рольові ігри та конструювання ідентичностей в онлайнівій поведінці становлять лише невелику частку системи соціальних зв'язків, заснованих на використанні Інтернету, і цей вид практики здебільшого концентрується навколо тінейджерів.

Соціальні ризики пов'язані з тим, що людина вживається в образи, нав'язані телевізійною рекламою та офіційною пропагандою, які створюють симулякри. Це являє собою інструмент маніпуляції масовою свідомістю: агресивність подання інформації у мас-медіа, поява нових засобів впливу на свідомість, ослаблення найважливіших соціокультурних інститутів. Дезінформація, яка запускається у мережеве суспільство, становить універсальну і глобальну проблему, що призводить до соціальної напруги. Найчастіше її використовують у брудному піарі і для втручання у виборчі процеси. Відчуваючи на собі дію великих інформаційних ресурсів, людина не встигає раціонально аналізувати та належним чином оцінити наявну інформацію, тим самим вона відкриває для масмедій можливість негативно впливати та маніпулювати її свідомістю. Є різні способи боротьби з маніпуляціями та дезінформацією: фільтрувати інформаційні потоки і спростовувати вкиди, запроваджувати цензуру, розвивати медіаграмотність. Освітні превентивні підходи можуть бути доволі ефективними. Один із них базується на теорії «психологічної вакцинації», розробленій у 1960-ті психологом Вільямом Макгвайром. Згідно з цією теорією, вакцина – це ослаблена версія патогена, яку вводять в організм, щоб той виробив антитоди, які спрацюють при наступному контакті з патогеном. Так само людей можна знайомити з дезінформацією зсередини, занурювати

³⁷ Звіт організації Digital 2022 Global Statshot від DataReportal. URL: https://datareportal.com/?utm_source=Global_Digital_Reports&utm_medium=Article&utm_campaign=Digital_2022

їх у процес створення та вкидання фейків, щоб, коли вони зіткнуться зі справжніми, їх врятував антидот, вироблений під час вакцинації.

Кембриджські дослідники Йон Розенбік і Сандер ван дер Лінден за принципом вакцинації у 2019 році розробили онлайн гру «Bad New», у якій гравці потрапляли у змодельоване середовище соціальної мережі і опанували техніки дезінформації: видавання себе за інших людей або організації, провокування страху або гніву, поляризація, поширення теорій змови, газлайтинг³⁸, тролінг³⁹. В усіх країнах, де була запроваджена гра (Швеція, Німеччина, Польща, Греція), були зібрані дані щодо ефективності гри, які засвідчили, що після гри, тобто «своєрідного щеплення», гравці почали суттєво краще бачити неправдиву інформацію.

Після цього автори розробили ще одну гру під назвою «Сквер Гармонії», також про фейкові новини. Місце дії – ідилічний сквер Гармонії, довкола якого живуть мешканці, що дуже переймаються демократією. Гравця наймають директором з дезінформації. Протягом чотирьох коротких етапів його робота – порушити мир і рівновагу скверу, провокуючи внутрішні поділи і нацьковуючи мешканців одних на одних. Гравець опановує п'ять технік маніпулювання, які активно використовують у процесі політичної дезінформації: 1) тролінг людей, навмисні провокації на емоційну реакцію, що викликає обурення; 2) використання емоційної мови, спроба налякати або розлютити людей через певну тему; 3) штучне збільшення популярності певних повідомлень через ботів у соціальних мережах; 4) створення та розповсюдження теорій змови; 5) поляризація аудиторії шляхом навмисного підкреслення та збільшення міжгрупових відмінностей⁴⁰. В Україні ця гра доступна з вересня 2022 року, її версія адаптована під українські реалії і допоможе зробити щеплення проти дезінформації.

Віртуалізація життєвого простору сучасної людини призвела до появи своєрідного різновиду масової людини. На цю важливу особливість формування світогляду вказав М. Маклуен, коли аналізував чинники впливу соціальних комунікацій на окремі суспільні форми. Завдяки присутності інших людина може наочно підтвердити свій соціальний статус, використовуючи такі особистісні розширення,

³⁸ Газлайтинг (англ. gaslighting) – форма психологічної маніпуляції, метою якої є змусити жертву сумніватися в адекватності свого сприйняття

³⁹ Трoлінг – вид взаємодії в онлайн-дискусіях на віртуальних комунікативних ресурсах, коли взаємодія націлена на провокацію у читачів емоційної відповіді, емоційної реакції, нагнітання конфліктів для реалізації цілей інтернет-троля.

⁴⁰ Сквер Гармонії. Електронний документ. URL: <https://uchoose.info/skver-garmoniyi>.

як одяг, гроші тощо. Абсурдність полягає в тому, що, бажаючи виявити свою оригінальність та унікальність, кожен окремих індивід інтуїтивно наслідує масу, натопв, копіюючи інших у стилях поведінки, вбранні, прагненні до збагачення. Суспільна масовість відкрила нові можливості для засобів комунікації, давши їм змогу здійснювати вплив одразу на велику аудиторію людей з метою утвердження духовних цінностей і здійснення ідеологічного, політичного, економічного й організаційного впливу на оцінки, думки та поведінку⁴¹.

Важливою прикметою нашого часу, за думкою М. Маклуена, є відраза до нав'язування (психологічного тиску). Бажаючи особистої свободи та захисту від можливих впливів з боку інших людей, деякі індивіди вдаються до соціальних експериментів. До прикладу, молодий хлопець Мітч Меддокс із Далласу (Техас), який в американській культурі став певним феноменом на ім'я DotComGuy (хлопець точка ком), перший провів на собі дослід, погодившись спілкуватись зі світом протягом 2000 року лише у мережі, не виходячи з помешкання. Його особисте життя фіксувалося за допомогою камер та транслювалося в Інтернеті, тим самим надавши нового дихання телевізійному жанру «прихованої камери». Мітч Меддокс робив покупки, обираючи товари в інтернет-магазинах та користувався доставкою. Цей досвід у 2010 році повторили радіожурналісти з Канади, Франції, Бельгії та Швейцарії, які залишились у сільському будиночку у французькій провінції Перигор, відмовившись від контактів із зовнішнім світом тільки для того, щоб з'ясувати, чи будуть вони в курсі всього, що відбувається, користуючись лише соціальними мережами Twitter і Facebook. Ці практики засвідчили, з одного боку, безмежні властивості мережевого суспільства щодо забезпечення матеріальних потреб людини та попиту на розваги, а сучасна сфера виробництва, яка безпосередньо пов'язана з інформаційною культурою, легко включається в симулятивне поле культури. З іншого боку, існує певна межа використання мережі, перехід якої он-лайн комунікація завдає значної шкоди офлайн соціальним зв'язкам (експеримент з Мітчем Меддоксом не був доведений до кінця і припинився доточно). На думку дослідника А. Одинця, віртуалізація свідомості призводить до того, що комунікативна двостороння схема «людина – людина» поступово стала замінюватися односторонньою конфігурацією, в якій нашому сучасникові залежно від особливостей поточного моменту відведена роль оратора

⁴¹ Заєць В.М. Проблема медіавпливу на світогляд особистості у філософській спадщині Маршала Маклуена. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. № 14. 2016. С. 32–35.

або слухача⁴². Про це ж пише і Т. Лугуценко, констатує зникнення людини як співрозмовника, визначаючи також такі прояви трансформації особистості, як втрата простору і часу як основи міжособистісного спілкування (ліквідація меж простору та часу як внутрішній стан віртуального серфера під час швидкого переміщення по сайтах, розкиданих по всьому світу. Власне, сам той факт, коли руйнуються, стираються ці фізичні межі, є усвідомленням їх неабсолютності); створення химерних персонажів і маніпуляції з ними в ролевих комп'ютерних іграх і т. д.)⁴³.

Із розвитком мережевого суспільства людина не уявляє свого життя поза межами інформації, при цьому основною цінністю стала її «новизна». Обсяг інформаційного потоку, з яким стикається сучасна людина, є надзвичайно великим, і людина усвідомлює, що не в змозі всю її раціонально осмислити, адже щохвилини кількість свіжої інформації додається. Тому задля збереження психічного здоров'я переважна більшість учасників мережевого суспільства відмовляється від прочитання великих за обсягом аналітичних матеріалів і надає перевагу чималій кількості, але невеликих повідомлень, цитатам видатних постатей. Інтернет дає змогу миттєво висловлюватися в соціальних мережах, але водночас не потребує зосередженості над змістом думок⁴⁴.

Реалізована свобода слова у мережевому суспільстві призвела до того, що на одну й ту ж подію можна знайти кардинально протилежні точки зору від авторитетних особистостей та відомих блогерів. Це спричиняє те, що у людей з розвинутим критичним мисленням виникає недовіра до будь-якого висловленого у мережі судження, будь-яке повідомлення ставиться під сумнів, а загалом – широке користування людиною медіа засобами призводить до зруйнування віри як складової частини індивідуальної свідомості.

Отже, мережеве суспільство як новітній глобальний проект суспільства відкриває для людини нові можливості у повсякденні та реалізації себе як особистості в усіх сферах. Проте існує багато ризиків і небезпек у соціальному та психологічному аспектах (особливо для дітей і підлітків) за умови недотримання інформаційної гігієни та відсутності особистого імунітету до медіавпливу. Людина повинна встановити

⁴² Одинець А.В. Трансформація свідомості у віртуальній реальності. *Альманах. Філософські проблеми гуманітарних наук*. 2017. № 26. С. 41–45.

⁴³ Лугуценко Т. В. Людина в структурі комунікативної реальності як суб'єкт віртуального простору. *Гілея*. 2014. Вип. 81. С. 179–183.

⁴⁴ Рижак Л. Мережеве суспільство: виклики соціальної консолідації. *Вісник Львівського університету. Серія філософські науки*. 2016. Випуск 18. С. 28–36.

психологічний бар'єр, який не дозволить інформації панувати над іншими складовими частинами світогляду, передусім знаннями.

Мережеве суспільство передбачає децентровану й антиієрархічну структуру, зміну керівної ролі державі. М. Кастельс стверджує, що мережевий підхід до управління ефективніший за вертикальний через те, що він здійснюється завдяки координації зусиль усіх, а не внаслідок жорсткої централізації та ієрархії. Поширення Інтернету речей, хмарних обчислень і великих масивів даних дає громадянам, компаніям, публічній владі ще більшу базу знань для того, щоби допомогти у прийнятті рішень⁴⁵.

Держава перетворюється на ефективного виробника і надавача державних послуг громадянам, на державу-сервіс, з мінімальним залученням державних чиновників і через це – усуненням суб'єктивного чинника у комунікаціях, натомість збільшиться самообслуговування і розвиток горизонтальних структур громадянського самоврядування. Як зазначає А. Сичова, концепція мережевої політії розглядає державу як елемент, інтегрований у соціум через мережу приватних або некомерційних організацій. При цьому державні та громадські структури набувають нових форм децентралізованих установ з широкою базою контактів і високим рівнем координації. Відносини між такими організаціями будуються на основі обміну ресурсами навколо спільних проєктів, де роль держави полягає в розширенні прав і можливостей зацікавлених сторін і полегшенні співпраці між ними⁴⁶.

Наразі існує низка країн, які успішно запроваджують мережеве електронне врядування: Естонія, Великобританія, Південна Корея, Нова Зеландія та Ізраїль створили спільноту цифрових країн Digital-5.⁴⁷ Так, прикладом децентралізованої держави є Естонія, яка змінила підхід до державотворення з ієрархічного на мережевий. Мережева структура передбачає ефективний зворотний зв'язок: система не чинить супротив, як результат – державні рішення ухвалюються швидко за підтримки стейкхолдерів та суспільства. Новації обговорюються публічно у соціальних мережах. Щоб почути думку громадськості та представників бізнесу, мережеве суспільство надає

⁴⁵ Зернецька О.М. Глобальна комунікація і еволюція цінностей. *Еволюція цінностей в епоху глобалізації*: збірник наукових праць / за заг. ред. О.В. Зернецької. С. 5–12.

⁴⁶ Сичова А.О. Мережева політія у контексті становлення режиму колабораційного управління. *International scientific journal «Grail of Science»*. No 1 (February, 2021). С. 314–318.

⁴⁷ Digital Riser Report: які країни найкраще розвивають цифрові технології у 2021 році. Український тиждень, 3 вересня 2021. URL: <https://tyzhden.ua/World/252957>.

такі можливості через механізм публічної політики, яка ґрунтується на тому, що політики мають враховувати думку громадян, а громадяни – бути небайдужими, активно заявляти свою позицію у просторі прийняття рішень. Для успішного функціонування публічної політики важливими є громадські консультації, які є цінним інструментом для залучення ключових стейкхолдерів до розробки того чи іншого законопроекту чи іншого важливого документу. Одними із таких стейкхолдерів, зацікавлених сторін, які можуть впливати на діяльність будь-якої державної інституції, є блогери. Блогосфера у мережевому суспільстві відіграє помітну роль, особливо за умови активності фоловерів. Як вказує О. Зернецька, якщо повідомлення стосується суспільно значущих або тем «на часі», воно неодмінно стає приводом для дискусії, що розгортається у коментарях. Коментування блогів є специфічною формою публічної комунікації, її учасники можуть бути знайомими у реальному житті, і в таких випадках їхній спосіб комунікації набуває рис відповідальних і довірчих (навіть якщо вони ховаються за ніками)⁴⁸.

У блогосфері як місці суспільного діалогу безупинно формуються нові думки та ідеї, що можуть бути підхоплені і реалізовані. Це живий організм, який безперервно наповнюється і змінюється, у ньому повсякчас з'являються нові учасники, він перетворюється на дієвий механізм суспільно-політичного впливу⁴⁹.

Таким чином, мережеве суспільство дає змогу громадянам використовувати легітимні механізми формування колективної волі до ухвалення суспільно-обґрунтованих рішень у вигляді законів, декларації принципів тощо. Мережева демократія не існує без верховенства права, а демократична держава обов'язково піклується про дотримання прав людини, рівності усіх перед законом. Глобальна політична блогосфера посилює демократичні основи суспільства і дозволяє поступово відходити від поки що панівних в українському суспільстві маніпулятивних стереотипів політичного маркетингу, пов'язаних з «продажем політичного іміджу» у звичних мас-медіа.

⁴⁸ Зернецька О. Блогосфера як інструмент соціокультурних трансформацій у сучасній Україні. *Наукові записки Інституту політичних і етнонаціональних досліджень ім. ІФ Кураса НАН України*. 2014. № 4-5. С. 130–141.

⁴⁹ Зернецька О. Глобальна політична блогосфера – нова арена політичної комунікації. *Політичний менеджмент*. 2009. № 2. С. 13–26.

ВИСНОВКИ

Мережеве суспільство як новітній глобальний соціальний проект базується на горизонтальних соціальних зв'язках, головну роль у ньому відіграють соціальні мережі, а не вертикальні моделі ієрархії. Можливість формування мережевого суспільства була забезпечена розвитком сучасних інформаційних технологій, цифрових засобів комунікації, що виникли на базі Інтернету.

Мережеве суспільство як нова форма соціальності призводить до кардинальних змін в усіх сферах життя соціуму і людини, найперше – розмежування місцезнаходження та соціальності, у економічній сфері відбувається децентралізація робочих місць, праця стає більш індивідуальною, пріоритетом та цінністю у її обранні стає задоволення. У політичній сфері створюються цифрові державні сервіси та зростає самоорганізація громадян у забезпеченні власної життєдіяльності. Соціальні інститути втрачають свою владу над індивідом, на зміну соціальній консолідації постає віртуальна, що стає панівною; фактичні соціальні мережі комунікації розпадаються, їм на заміну йдуть віртуальні комунікаційні мережі. Впроваджується мережева форма людської комунікації, яка зумовлює небувале поєднання гнучкості у виконанні завдань, координації в ухваленні рішень і децентралізоване виконання, індивідуальний підхід та глобальна комунікація. Мережа стає основною організаційною структурою суспільства, постає нова людська реальність буття і комунікації, де соціальна взаємодія та активна присутність у віртуальному світі є такими ж важливими, як і звичайне повсякденне життя. Під впливом інформаційно-технологічного розвитку, новітніх ІКТ соціальність набуває нової якості, змінюються цінності і сенсожиттєві орієнтири людини і суспільства.

Найбільшою цінністю мережевого суспільства є глобальна інформаційна комунікація, а також цінності свободи, мережевого індивідуалізму, вільного вибору всього бажаного, включно з вибором місця проживання незалежно від громадянства, реалізації власного життєвого плану, отримання задоволення від життя в усіх його проявах, творчого самовираження.

Найбільших змін зазнає людина, її сенсожиттєві орієнтири та цінності. Свобода мережевого спілкування сприяє свободі висловлювань, оприлюдненню та захисту своєї позиції та свободи творчості. Основними цінностями людини стають свобода, мережева комунікація, індивідуалізм, насолода та задоволення від життя, самовираження. У мережевому суспільстві провідним актором є активний індивід, довкола якого формуються різноманітні об'єднання та субкультурні спільноти. Розповсюдження соціальних мереж пов'язане найперше із забезпеченням багатоманітних людських потреб.

Це, з одного боку, з'єднує людей у мережі, а з іншого – сприяє формуванню самого мережевого суспільства, що народжується через зміни у свідомості, цінностях та життєвій меті людини.

АНОТАЦІЯ

Йдеться про те, що розвиток Інтернету, ІТ-технологій, нових медіа, віртуального простору докорінно змінив культурний поступ людства в цілому, суспільство і людину. Сфера віртуальності зачепила фундаментальні основи людського існування і призвела до їх трансформації. На засадах комунікаційних мереж формується мережеве суспільство як новітній глобальний соціальний проект людства. Мережеве суспільство визначається як соціальне утворення, що працює на рівні комунікаційних мереж, що задіює основний спосіб їх функціонування на усіх щаблях (як особистому, так і соціальному).

Література

1. Бех В.П. Фантом планетарного організму: погляд у майбутнє : монографія. Київ : «МП Леся», 2015. 500 с. С. 71.
2. Дацюк С. Декларація громад людства. URL: <https://hvylya.net/analytics/society/deklaratsiya-obshhin-chelovechestva.html>
3. Дацюк С. Сложный новый мир. Киев, 2012. 447 с.
4. Денисюк Ж.З. Культурне середовище Інтернету у функціонуванні аксіосфери суспільства. *Культура України*. 2017. Випуск 58. С. 178–184.
5. Зернецька, О.В. Роль комунікаційних технологій у трансформації цінностей в добу глобалізації. *«Україна: контекст світових подій». Аналітичні записки Державної установи «Інститут всесвітньої історії НАН України» (2017–2019 рр.)* / за заг. ред. членкор. НАН України, д.і.н., проф. Кудряченко А.І., 2019. С. 316–322.
6. Зернецька О.В., Вітер І.І. Виникнення нових та трансформація традиційних цінностей в умовах глобалізації. *Україна: події, факти, коментарі*. 2019. С. 80–91.
7. Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / пер. з англ. Київ : «Видавництво «Ваклер» у формі ТОВ, 2007. 304 с. С. 59.
8. Луценко Н.Ю. Модель мережевого простору: філософсько-методологічний аналіз. *Ноосфера і цивілізація*. 2012. Вип. 1(13).
9. Любимий Я.В. Самоорганізація мережевого суспільства як соціально-комунікативного феномену. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2016. Випуск 5-6(153-154). С. 18–31.
10. Махній М.М. Мережеве суспільство: кіберпсихологічний путівник. Київ : Academia.edu. 2018. 176 с.

11. Мироненко Г.В. Час віртуального життя : монографія. Київ : Імпекс ЛТД, 2015. 134 с.
12. Одинець А.В. Трансформація свідомості у віртуальній реальності. *Альманах. Філософські проблеми гуманітарних наук*. 2017. № 26. С. 41–45.
13. Одинець А.В. Трансформація свідомості у віртуальній реальності. *Альманах. Філософські проблеми гуманітарних наук*. 2017. № 26. С. 41–45.
14. Огорокова В.В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання : монографія. Одеса : ВМВ, 2018. 288 с.
15. Петренко О.С. Інтернет як субпростір суспільства: структури та процеси : дис. докт. соціол. наук. Старобільськ, 2017. 228 с.
16. Стратонова Н. Кіберкультура: антропологія Інтернету. *Наукові записки університету «Острозька академія»*. Серія: Філософія. 2014. № 16. С. 90–95. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoafs_2014_16_19_

Information about the author:

Hurova Inna Volodymyrivna,

Candidate of Historical Sciences,

Associate Professor at the Department of Theology,

Religious Studies and Cultural Studies

National Pedagogical Drahomanov University

9, Pirogova str., Kyiv, 02000, Ukraine