

Медиа-сфера и виртуальная реальность как источники возникновения феномена "информационной войны"

Сдобникова П.Р.¹, Рябоконева Е.В.²

1 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Москва, Россия, *E-mail: polina.sdobnikova@mail.ru*; 2 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра экономической социологии и маркетинга, Москва, Россия, *E-mail: r1ab0kate713@gmail.com*

Внедрение цифровых технологий во все сферы общества в начале XXI века определило тенденцию к цифровизации и информатизации, формированию социальной реальности нового типа - виртуальной реальности [4]. В результате процесса компьютеризации всех уровней взаимодействия также возник новый формат функционирования СМИ, - "новые медиа", распространяемые в онлайн секторе в виде знаков и символов (социальные сети, платформы с использованием графики, аудио- и видеоматериала) [3]. Сегодня, объем информации настолько велик, что трудно определить, какой источник является достоверным, а какой, наоборот, распространяет заведомо ложную информацию [2]. Противостояние истины и лжи становится катализатором социальных конфликтов, и, вполне, может привести к информационной войне.

Информационные потоки формируются медиа-источниками и циркулируют в пространстве виртуальной реальности [1]. Пользователи медиа-контента, благодаря легкодоступности Интернет- услуг и сервисов, регулярно и в значительных объемах потребляют информацию и взаимодействуют с каналами ее передачи: онлайн-СМИ, социальными сетями и платформами, такими как Facebook, BuzzFeed, Reddit, Snapchat, Twitter, Tumbler, LinkedIn, Instagram, YouTube, TikTok, Pinterest и др. Все чаще контент, распространяющийся по каналам Интернет-пространства, представляет собой "симуляцию симуляций", "копии копий" и не отражает реальные предметы, явления и процессы [3]. Более того, множась и дублирующиеся знаки и символы создают искаженный образ самих источников информации, будь то Интернет-издания, сайты коммерческих организаций, аккаунты в социальных сетях и каналы видеохостингов отдельных личностей, групп индивидов или несуществующих персоналий (профили персонажей, "альтер-эго", вымышленных героев) [8]. Весь этот цифровой медиа-контент наполняет социальную реальность недостоверной информацией и заменяет действительные процессы их виртуальными симуляциями, которые легко модифицировать в разных целях [9]. Так происходит перенасыщение реальности симуляциями и наступает господство информационного мусора (Data Trash) [5]. В дополнение к субъективному характеру индивидуальной интерпретации информации существует вероятность ее изначальной необъективности, недостоверности, что приводит к коммуникативным неудачам, ошибкам и, следовательно, конфликтам разного масштаба [8].

Именно так, агрессивная и, что важно, социально-значимая повестка создает угрозу для общественной стабильности и провоцирует разгорание настоящей информационной войны [7]. Быстрое распространение и фактически моментальное забывание, "клиповое мышление", эмоциональная насыщенность контента с акцентом на агрессию, "кликбейт", обилие противоречивой и труднодоступность правдивой информации - все эти характеристики лежат в основе современного восприятия данных. Говоря об индивидуальной интерпретации происходящего, перечисленные факторы обуславливают выбор индивида самостоятельно решать, чью или какую транслируемую агентами медиа позицию воспринимать на веру [7]. Довольно часто пользователи медиа воспринимают информацию

некритически и апеллируют к ней в полемике с коммуникативными оппонентами, которые, в свою очередь, руководствуются другими данными, порой также критически ими не обработанными. Возникающий в данной ситуации социальный конфликт может стать масштабнее: информация распространяется среди других индивидов, которые также поверхностно анализируют источник и содержание разгоревшегося конфликта. Трудность навыка критического осмысления получаемой информации позволяют агентам СМИ манипулировать общественным сознанием через создание и распространение ложных новостей и фактов [9].

Таким образом, проблема использования медиа-контента для наполнения виртуальной реальности недостоверной информацией, ложными “симуляциями” на сегодняшний день стоит особенно остро. Изучение особенностей данной проблематики и разработка возможных путей ее решения, на наш взгляд, возможно с применением контент-анализа, наблюдения и количественных методов - масштабных опросов и как непосредственного, так и онлайн- анкетирования, - с последующим качественным и глубоким анализом полученных результатов. Учитывая ситуацию, складывающуюся в современном быстро развивающемся социуме, дальнейшие исследования взаимодействия медиа-пространства и виртуальной реальности, а также возникающих социальных “эффектов”, последствий данного процесса будут приобретать все большую актуальность.

Источники и литература

- 1) Буряк М.А. Медиафера: концептуализация понятия // Вестник СПбГУ. Сер. 9. Язык и литература. 2014. No. 2. С. 200–212.
- 2) Еляков А.Д. Виртуальное и реальное (о процессе разрушения социального) // Философия и общество. 2010. No. 2. С. 60–76.
- 3) Пастухов А.Г. О границах медиа: новые медиа и новая медийная культура // Ученые записки Орлов. ГУ. Сер. Гум. и соц. науки. 2015. No. 1 (64). С. 182–188.
- 4) Серкова В.А. Трансформация реальности в концепции Жана Бодрийяра // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Сер. Гум. и общ. науки. 2017. Т. 8. No. 1. С. 92–98.
- 5) Kroker A. Data Trash. The theory of the virtual class // New world perspectives. Weinstein M, 1994. p. 176.
- 6) Lanier J. You are not a Gadget: A Manifesto. NewYork; AlfredA. Knopf. 2010.
- 7) Rona T. P. Weapon systems and information war, Boeing Aerospace Co //Seattle: WA. 1976.
- 8) Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции // existencia.livejournal.com URL: <http://existencia.livejournal.com/> (Дата обращения: 20.02.2022).
- 9) Жан Бодрийяр: симулякры и разрушение смысла в средствах массовой информации // monocler.ru URL: <https://monocler.ru/zhan-bodriyyar-simulyakryi-i-razrushenie-smysla-v-sredstvah-massovoy-informatsii/> (Дата обращения: 09.02.2022).