

Виртуализация общественно-политического пространства

Научный руководитель – Третьяков Виталий Товиевич

Юровская Катарина Юрьевна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа телевидения (факультет), Кафедра журналистики и телевидения, Москва, Россия

E-mail: kitja2010@yandex.ru

- Все сферы общества виртуализируются, общественно-политическая жизнь не исключение.
- Диалектика новых сетевых технологий острее всего проявляется в общественно-политической сфере.
- С одной стороны, виртуальная реальность предлагает небывалые возможности для оперативной передачи информации, объединения и консолидации соратников, распространения тех или иных политических мнений, привлечения к ним новых людей. Вся низовая политическая деятельность - организация и проведение «кружков» единомышленников, встречи с «гуру» тех или иных политических движений, пропагандистские видеоролики и тексты, образовательные материалы по темам, договоренности о реальных митингах, виртуальная борьба (онлайн-митинги[1], нападения на интернет-страницы противников, жалобы на их материалы с целью понижения просматриваемости, связь с властью) - всё это теперь происходит в онлайн-режиме.
- С другой стороны, виртуальное пространство оказалось идеальной площадкой для насаждения и молниеносного распространения фейков (в текстовом, фото- и видеоформате). Оно, как показала практика, не столько способствует объединению, сколько страшно разобщает и атомизирует общество. Более того, его инструменты позволяют создавать сетевые химеры политических течений, военных операций, целых народов и государств. Глобализация vs атомизация.
- Единство и борьба противоположностей в виртуальном пространстве проявляется также и в отражении виртуальной политической борьбы на реальном положении дел. Все перевороты или попытки переворотов XXI века были подготовлены в виртуальном пространстве[2]. Но в подавляющем большинстве случаев Сеть выполняет функцию сопла общественного недовольства, выплескивая его на просторы Интернета с мощным психотерапевтическим и практически нулевым реальным эффектом.
- «Гудвин, великий и ужасный»: создание образа несуществующей Америки в массовом сознании с помощью средств виртуальной реальности. Совокупный образ Америки, выкристаллизовавшийся из лавины голливудской продукции «Фабрики грёз»[3], разветвленной сети англо-саксонских СМИ, стоящих на службе «Империи добра, несущей мир и демократию», стал восприниматься мировым сообществом как реально существующий, имеющий право на уникальное место в мировой общественно-политической жизни, а именно: учителя, верховного судьи, культуртрегера, крестоносца-миротворца, несущего однозначное благо всем и всегда.

1

Источники и литература

1 По России прокатилась волна цифровых митингов // Роскомсвобода, 20.04.2020.

- 2 Бирюков А. Революция соцсетей: протесты, которые начались с Интернета. // Код Дурова, 30.10.2019.
- 3 Разлогов К. Образы Америки? // Искусство кино, №10 (октябрь) 2006.