

Волох О.Ю.

ІНФОРМАЦІЙНІ ФАНТОМИ СВІТУ, ЩО ГЛОБАЛІЗУЄТЬСЯ, АБО СУСПІЛЬСТВО ВИСТАВИ

Сучасну добу, яку представники гуманітарної культури вже декілька десятиліть іменують добою постмодерну, можна розглядати як період панування інформаційних фантомів. Життя соціуму епохи постмодерну на думку французького філософа Гі Дебора виявляється як калейдоскоп вистав. Вистава є затвердженням видимості і затвердженням будь-якого суспільного життя як простої видимості. Вистава репрезентує собою і саме суспільство і частину суспільства і інструмент уніфікації суспільства. У колах західних теоретиків авангардистського спрямування існує думка про маскарадний карнавальний характер суспільного життя і способи його сприйняття. Політика, економіка в рекламному обрамленні, комерціалізоване мистецтво трансформувалися у “шоу-бізнес”.

В інформаційній економіці різко зросла цікавість до образу, знаку, символу, як нових реалій, що мають не стільки ціннісно-естетичний, скільки комерційно-споживацький сенс. Сучасне інформаційне, за його власною самоатестацією, суспільство стало здійснювати прямий вплив на свою власну свідомість, відкривши принципово новий напрям своєї еволюції - “ментальну” еволюцію. Відбулося принципова зміна механізму сприйняття світу не тільки окремою людиною, але й соціумом в цілому. Це сприйняття формується глобальними ЗМІ з використанням інформаційних технологій, які, враховуючи, що “картина сильніша за слово” роблять акцент на сприйнятті не слова пов'язаного з логічним типом мислення, а цілісного образу, що здійснює сильніший вплив на відчуття. Динамічний і скерований вплив на індивідуальну свідомість призводить до того, що вона починає жити не в реальному світі, а у світі інформаційних фантомів, через призму яких оцінює буденну реальність. Ідея Гі Дебора про те, що вчинки належать не людині, а тільки тому, хто їх їй репрезентує, стає дедалі більш очевидною в контексті існуючих інформаційних фантомів, сконструйованих фахівцями в царині high-hume.

Вже стало технологічно можливим створення надзвичайно реалістичних напіввіртуальних або повністю віртуальних образів особистостей в царинах політики, культури, науки, що мали вплив на свідомість мільйонів людей. Сучасні технології відкривають практично неосяжні можливості для образотворення у всіх царинах. Головне полягає в тому, щоб ці можливості не використовувалися з метою маніпулювання свідомістю, зокрема, масовою свідомістю, що може вивести концепції маркузеанського репресивно маніпуляторського суспільства на якісно новий, більш небезпечний рівень.