

Тема 1. Мережевий принцип організації світової спільноти як умова формування суспільства знань і соціального прогресу: мережеве суспільство і ІТ-технології

Процеси соціальної комунікації у суспільствах інформаційної доби мають суттєві особливості у порівнянні з комунікаційними процесами, що були характерні для попередніх етапів розвитку людства.

Перш за все це стосується суб'єктів соціально комунікаційних процесів, специфіки ситуації комунікаційної взаємодії, і врешті самої структури згаданого процесу.

Всі ці характеристики суттєво залежать від нового принципу, що останнім часом стає визначальним в соціальних взаєминах у інформаційному суспільстві, і визначається як мережевість.

Поняття мережевих відносин не можна однозначно пов'язувати з технологічним аспектом електронної взаємодії всередині систем комунікацій сучасного суспільства. Мережевий принцип покладений в основу розвитку природних і соціальних систем, і з цієї точки зору є фундаментальним принципом. Незважаючи на це, до сьогодні залишаються недостатньо дослідженими структура і властивості мереж, не сформована усталена мережева парадигма.

Виникнення феномена мережевих співтовариств обумовлене переходом від індустріального суспільства до постіндустріального. Одним з ключових критеріїв даного переходу є перехід від бюрократичних відносин як домінуючої форми до соціальних мереж. Мережева структура, на відміну від її бюрократичного прообразу, нерідко є системою з децентралізованою ієрархією, широким спектром відповідальності, формальні відносини в якій відходять на другий план.

Значний внесок у вивченні мережевих структур зробили Дж. Арквіллі, М. Кастельс, Е. Тофлер та ін.

Термін мережеве суспільство на позначення нового напрямку розвитку світоустрою був запропонований М. Кастельсом для суспільства, побудованого на мережах та інформаційних технологіях: «Ми перебуваємо на першому етапі технологічної революції, пов'язаної зі становленням інтернету як унікального універсального засобу інтерактивної комунікації і рухаємося від комп'ютерно-централізованої технології до дифузних мережевих технологій [...] і створюємо можливість для маніпулювання живими організмами і навіть їх відтворення» [333, 10].

Структури мережевого суспільства непідвладні закономірностям плину часу та відчуттям простору. Про це говорив М. Кастельс: «Нова комунікаційна система радикально трансформує простір і час, фундаментальні виміри людського життя. Місцевості втрачають своє культурне, історичне, географічне значення й реінтегруються у функціональні мережі [...]. Час стирається у новій комунікаційній системі: минуле, теперішнє і майбутнє можна програмувати так, щоб вони взаємодіяли один з одним у тому ж самому повідомленні. Матеріальний фундамент нової культури є простір потоків і позачасовий час» [136, 353]. У цьому позачасовому і позапросторовому

середовищі специфічних ознак набирає економіка з її інформаційністю, глобальністю та мережевістю і зміною векторів зайнятості у бік інформаційних технологій. Соціалізація праці призводить до зміни категорій «організованої людини» на «мобільну жінку» [333, 12]. Не менше значення для мережевого суспільства має і його культурний складник, що являє собою «зразок рухомої мережі та ефемерної символічної комунікації, організованої навколо електронних засобів зв'язку, в тому числі й інтернету. Культурні продукти мають форму гіпертексту» [333, 12]. Мережеве суспільство орієнтується на комплекс взаємопов'язаних вузлів, зміст яких залежить від характеристик визначеної мережевої структури. Мережі ці динамічні, готові до повсякчасного залучення нових вузлів, здатних до комунікації у межах поточної мережі, тобто вони повинні використовувати аналогічні комунікаційні коди.

Втім необхідно зазначити, що й автори класичних теорій інформаційного суспільства не залишили поза увагою проблематику мереж. Зокрема, Д. Белл у своїх пізніх роботах звертає увагу на комп'ютеризацію соціуму, в якому «телекомунікації та обробка інформації зливаються в єдину модель, що отримала назву «комп'юнікація». У ході того, як комп'ютери дедалі більше використовуються в комунікаційних мережах як системи-комутатори, а засоби електронної комунікації стають невід'ємними елементами в комп'ютерному опрацюванні даних, різниця між обробкою інформації та комунікацією зникає» [24, 335]. Соціолог виділяє п'ять головних проблем, з якими стикаються галузі промисловості, пов'язані з комунікаціями: злиття телефонних і комп'ютерних систем, телекомунікації та опрацювання інформації в єдину модель; заміна паперу електронними засобами, аж до електронних банківських послуг (замість використання чеків), електронної пошти, передачі газетної та журнальної інформації факсимільними засобами, дистанційного копіювання документів; розширення телевізійних служб через кабельні системи з різноманітним каналів і спеціалізованих послуг, що забезпечить прямий зв'язок із домашніми терміналами споживача; реорганізація зберігання інформації та систем її запиту на базі комп'ютерів в інформаційну інтерактивну мережу; пряме отримання інформації з банків даних через бібліотечні та домашні термінали; розширення системи освіти на базі комп'ютерного навчання, використання супутникового зв'язку для сільської місцевості; використання відеодисків як для розваги, так і для домашньої освіти [24, 334]. Д. Тапскотт, вивчаючи можливості реалізації нового типу суспільства, яке визначається ним як електронно-цифрове, виділяє дванадцять ознак, об'єднаних спільною ефективною концепцією інформатизації: орієнтація на знання; цифрова форма представлення об'єкта; віртуальна природа; молекулярна структура; інтеграція, міжмережева взаємодія; вивільнення від посередників; конвергенція; інноваційна природа; трансформація відносин виробник-споживач; динамізм; глобальні масштаби; наявність суперечностей. Смісл нового суспільства, на думку Д. Тапскотта, полягає «у боротьбі за майбутнє, здатності створювати нові товари і послуги, можливості перетворювати підприємства у нові структури, які вчора ніхто й

не уявляв, а завтра вже й думати забуде» [270, 53]. Д. Тапскотт підкреслює суттєву характеристику мереж: несуворість їхньої структури, здатність вузлів мережі до об'єднання для вирішення конкретних завдань і переорієнтацію на взаємодію з іншими вузлами у випадку необхідності задовольнити нові потреби.

Загальні аспекти принципів структуризації сучасного суспільства розглядає В. Щербина: «Можна виділити декілька образів суспільства, які обумовлюють характеристики та чинники сучасного діалогу культур. Їх можна узагальнити у вигляді декількох формальних соціологічних моделей, серед яких можна назвати наступні: по-перше, це «Ризомне» або «Поліцентричне» суспільство. Воно характеризується такою рисою як «смерть індустріального міста», яка обумовлена переходом від індустріальних технологій (використання високих тисків, енергій та обсягів) до постіндустріального виробництва з основою у вигляді нано- та біотехнологій. Великі міста, як індустріальні агломерації, зникають і виникає велика кількість малих центрів, які виконують функцію міста – насамперед надання послуг. Процес децентралізації набуде розвитку у процесі деагломерації – розукрупнення промисловості на базисі нових «чистих технологій» та зосередження її у різноманітних малих центрах подібних сьогodнішній «Силіконовій долині». Цей новий процес з необхідністю передбачає співробітництво між різноманітними підприємствами і організаціями, сегментами глобального світу, які сьогodні ще ігнорують одне одного. Вони будуть пов'язані таким чином, щоби зробити можливим постійний зв'язок між виробництвом, університетським дослідженнями і місцевою адміністрацією. Відповідно до цього діалог культур має набути більш глибокого рівня. Це передбачає відхід від статусної диференціації, зміщення основ суспільної взаємодії зі сфери економічної взаємодії в сферу культурно-інформаційну.

По-друге, це образ «суспільства глобальної диференційованості». Згідно такого образу інформаційного суспільства, воно схоже на те, що відомий дослідник Маршалл Маклюен назвав «глобальним селом» [172].

Використання електроніки робить можливим створення середовища з контрадикторними, на перший погляд, характеристиками: децентралізацією та розосередженням, з однієї сторони, і щільною комунікацією і солідарністю – з іншої. Це село, однак таке, що позбулося свого «ідіотизму» та відкрите комунікаційним впливам планетарного рівня, таке, що характеризується одночасно приватністю, інтимністю, солідарністю. Завдяки телекомунікації виникає новий тип солідаристських зв'язків, що спирається на можливість безпосереднього сприйняття подій за принципом «увесь світ у твоєму домі». Роль медіа, безумовно, стає критичною, оскільки їх організація надає можливість сприймати реальність – спочатку медіа-повідомлення є фрагментом загальної картини соціальності, а згодом заміщають її, стаючи основою інтерпретації соціальних взаємодій як окремими індивідами, та і їх групами. Це – механічна солідарність, і люди мають бути готовими до того, щоби вміти критично переосмислювати інформацію, яку вони отримують, оскільки виникає реальна небезпека соціального конформізму.

Таке суспільство виникає в результаті некоординованих технічних рішень, як результат незворотнього, безсуб'єктного, історичного руху у напрямку оптимізації суспільної взаємодії. Воно виникає в результаті цього історичного руху, є результатом спонтанної експансії домінуючих економічних та технологічних сил, монопольного володіння знанням, технічними та фінансовими можливостями, формальної демократії і бюрократичного колективізму.

Образ суспільства «глобальної диференційованості» – це перемога техніки, яка із засобу стала ціллю, її значущість стала тотальною та неконтрольованою. Наслідки цього величезні, вони змінюють сферу праці, класової структури, сім'ї, виховання і можуть бути катастрофічними для людства. Діалог культур відповідно до такого образу суспільства має розвиватися в напрямку утворення єдиного гомогенного культурного простору, в якому має відтворюватись своєрідність людського буття в технологізованому середовищі.

По-третє, можна виділити образ «суспільства спонтанної експресивності», який передбачає створення єдиного мультимедійного середовища, що дозволить спілкуватися новим генераціям у формах безпосередньо масового спілкування у чуттєвій формі, обличчям-до обличчя. Масові спільноти, що їх Антоніо Негрі позначає як «множини» [198], будуть існувати в практиках соціальної взаємодії у наглядно-чуттєвих формах, а не у вигляді абстрактних понятійних конструктів. Прообраз такого суспільства, з цієї точки зору, знаходить свій вираз не тільки у студентських демонстраціях та молодіжних рухах протесту, таких екзотичних формах як «флешмоб» та кіберкомунікативні спільноти, що утворюються в Інтернеті. Це досить широкий феномен – від великих рок-фестивалів до масових маніфестацій за найрізноманітнішими поводами, шоу програм та рухах так званих «фанатів» у галузі спорту або мистецтва. Діалог культур відповідно до такого образу суспільства, базується на тому, що індивідуалістична культура вмирає, а їй на зміну приходить культура групова. Груповим, інтерсуб'єктивним стає мислення, творчість, відчуття. Істина у такому суспільстві також стає інтерсуб'єктивним процесом. Соціальні якості суб'єктів змінюються у такому суспільстві зі змінами культурного контексту, що створюється внаслідок спільних експресивних дій та оцінок ситуації.

По-четверте, можна виділити образ «суспільства-мурашника». Цей тип суспільства характеризується надто високим рівнем урбанізації і демографічним вибухом. Це постурбаністичне суспільство, у ньому відсутні міста з концентричною структурою, яка робить місто комуною, спільнотою. Разом з подоланням відмінностей між містом і селом відімірують також процеси економічного обміну між ними. Сільські райони більше не забезпечуватимуть відтворення міст, міські субструктури (транспортна, енергетична, продовольча) занепадають, відповідно зростає їх вартість. Зростає відчуття самотності і покинутості, результатом чого є зростання клаустрофобії, злочинності, агресивності. Деколонізація трансформує міжнародні економічні відносини, руйнує відносний баланс між колишніми метрополіями та

колоніями. Традиційні сільгоспогосподарчі культури йдуть до кризи, занепаду та голоду. Діалог культур, відповідно до такого образу суспільства, не матиме значної перспективи, оскільки не матиме обумовленості онтологічними чинниками.

По-п'яте, виділимо образ «суспільства інформативної корпоративності». Це – двочленне суспільство, пласка піраміда з вузькою відсіченою вершиною та дуже широким фундаментом. Вершину його складають «династичні» групи «світової еліти», проникнути в які практично неможливо. Вони взаємно переплетені, однак значним чином роз'єднані за культурними засобами самовідтворення. Тому вони не мають реальної влади над тими, хто складає «фундамент» такого суспільства. Вони як фаланстери або монастирі, особистий склад яких втратив віру або забув її. Це – відносно маленькі групи або конгломерати, технічно дуже «просунуті», яким доводиться «плавати» у недиференційованому ворожнечому соціальному морі. Вони політично неосвічені і з соціальної точки зору зашорені у вузькі рамки неоконсерватизму. Вони майже феодально замкнені. Їх політична безграмотність є наслідком того, що сучасні технології, модифікуючи засоби виробництва, продукують низову дислокацію влади та породжують непричетність до неї старих еліт. Нові ж еліти не здатні виробити легітимуючу ідеологію. Діалектична гра внутрішньої взаємодії між соціальними силами, трудом та політикою блокується.

У суспільстві «інформативної корпоративності» продовжують функціонувати старі цінності, котрі нічому не навчають та втратили функціональний зв'язок з технологіями. Високий рівень технології може породити в рамках корпоративного суспільства такі типи організаційних і політичних зв'язків, котрі приведуть до мультивалентного, багатомірного суспільства. Воно буде водночас децентралізованим і інтегрованим, а завдяки технології – гомогенним, таким, що має загальну культурну орієнтацію, однак не конформістським, а таким, у якому природна соціальність індивіда розкривається та найбільш повно реалізується. Це передбачає появу нових засобів раціоналізації цього більш складного та багатомірного суспільства.

Нарешті, по-шосте, можна виділити образ суспільства «тотальної завершеності», в якому завершено процес відчуження від людей як результату їхньої праці, так і їхньої здібності впливати на власну долю. З цієї точки зору сучасна система створює алгоритм, при якому система тотального соціального контролю циклічно відтворюється з дня в день без якого-небудь «пролому», без якої-небудь надії на внутрішні дефекти, що могли б вести до звільнення. З цієї точки зору слід звертати увагу на ряд моментів, що характеризують радикальну зміну людського буття в інформаційному суспільстві: скасування духовної волі, заснованої на протиставленні внутрішнього світу людини навколишнім, зникнення принципу вірогідності і категорії норми. Такий образ інформаційного суспільства характерний тим, що згідно нього вперше за час існування людини як розумної істоти, зникає не тільки протиріччя, але навіть виразне розходження між внутрішнім світом суб'єкта і навколишнім його об'єктивним буттям. Специфіка процесів культуротворення обумовлена за

такої ситуації тим, що виникає новий техногенний синкретизм, знімається розходження між живою свідомістю і «штучним інтелектом», перетворюючи основну масу людей на продовження автоматизованого світу символічного споживання. Дуже незначна соціальна еліта за допомогою високотехнологічних засобів контролюватиме практично усе населення планети, розподілене за штучними ознаками у віртуальні спільноти, що живуть у культурі постійної реінтерпретації. Виходячи з тотальної завершеності формується також соціальний рух за тотальне скасування цієї відчуженості, глобальний та неструктурований, прототипом якого є сучасний рух антиглобалістів» [320**Error! Reference source not found.**].

Мережеве суспільство характеризується сегментованою структурою, владні відносини в якій організовані особливим чином, коли «влада інформаційних потоків переважає над потоками влади» [333, 20]. Мережі, як спосіб соціальної організації, дозволяє вирішити проблеми, характерні для взаємодії жорстких соціальних структур, оскільки орієнтовані на досягнення цілей, причому значення ціннісних детермінант взаємодії дещо нівелюється, оскільки мережі є достатньо нестійкими структурами, що можуть існувати нетривалий час, і не передбачають утворення додаткових (не пов'язаних з досягненням мети взаємодії) соціальних відносин між її учасниками. Мережева комунікація цілковито відтворює універсальні властивості віртуальної реальності та віртуального суспільства, характеристики яких систематизував Д. Іванов: нематеріальний вплив (відображуване здійснює ефекти, властиві для матеріального); умовність параметрів (об'єкти штучні і змінні); ефемерність (свобода входу-виходу забезпечує можливість переривання та відновлення існування) [**Error! Reference source not found.**].

Відповідно до цих ознак, на думку науковця, Світова мережа є тим середовищем, яке не можна вважати за світовий каталізатор знань, оскільки «в інтернеті не створюється жодне знання» [116], а отже, мережеві структури як прогресована форма розвитку, є нецілісними й акумулюють тільки елементи накопичення інформації і даних. Науковець підсумовує, що розглядати інформаційне суспільство як нову форму устрою світу слід на рівні «комунікаційного суспільства», побудованого на основі завантаження й обміну інформацією, в якому інтернет виконує функцію лише кібер-протезу [116].

В цьому ж контексті тлумачать феномен мережевих спільнот Ю. Таратухина та С. Мальцева: «У мережевому просторі відбувається конструювання якоїсь соціальної реальності нового порядку, що включає в свою сферу не тільки формально існуючі групи, але і інтеракцію соціально-професійних норм і цінностей, відтворення організаційної структури інтернет-співтовариств (включаючи організаційне виробництво професійної співдружності, визначення професійних статусів, розвиток процесів внутрішньогрупового структурування).

Мережеві утворення грають роль своєрідної надбудови над об'єктивними реаліями, виступають як якісно інша форма організації комунікації між різними соціально-економічними інститутами, створюючи

інше, паралельний простір. Психологічне пояснення феномена мережевого співтовариства полягає в тому, що мережеві структури задовольняють потреби людей в соціальній захищеності, особистих, неформальних відносинах, відчутті групової ідентичності. На їх основі формується новий тип соціально-професійних груп.

Соціальна мережа («social network») визначається як будь-яка група людей, що знаходяться у взаємодії і розділяють між собою соціальні зв'язки. Такого роду взаємодія необхідно вимагає єдності простору, в якому відбувається взаємодія, включаючи і кіберпростір, тому стосовно середовища Інтернет поняття «мережеве співтовариство» і «соціальна мережа» можуть сприйматися як синоніми» [175].

В. Нестеров [202Error! Reference source not found.] пропонує розділяти поняття «мережевий соціум» (група людей, взаємодія яких протікає переважно в глобальних комп'ютерних мережах) і «мережевий соціальний агрегат», оскільки обов'язковою характеристикою мережевого соціуму є «усвідомлення своєї спільності, члени соціуму зв'язані загальною ідеологією, традицією і т. п.». На думку В. Нестерова, мережевий соціальний агрегат первинний, і трансформується в мережеве співтовариство, на основі створеної програмної оболонки, відвідуваної користувачами мережі Інтернет, «в результаті взаємодії між постійними користувачами цього ресурсу.

Семантичне поле поняття «мережеве співтовариство» можна визначити таким чином: співтовариство тут є зібранням людей, що знаходяться в інтеракції і мають загальні цільові, ціннісні і просторово-часові орієнтири. Об'єднуючими чинниками виступають загальні цілі, інтереси і потреби; загальні ресурси, до яких члени співтовариства мають доступ; характерний тип дискурсу і тезаурус. Комунікаційним середовищем переважно є кіберпростір [175].

Сьогодні в існуючих мережевих співтовариствах підтримуються наступні мережеві форми спілкування [328]: електронна пошта, списки розсилки, онлайн конференції, обмін файлами, Інтернет-чати, Інтернет-форуми, веб-блоги, wikiwiki.

Засоби комп'ютерної комунікації забезпечують два види обміну інформацією між учасниками:

безпосередній обмін, що відбувається між двома людьми, кожний з яких знаходиться за своїм комп'ютером: до вказаного типа безпосередніх інформаційних повідомлень відносяться такі програми, як популярна програма ICQ, AOL Instant Messenger и Yahoo! Messenger, а також програми теле- і відеоконференцій, коли користувачі обмінюються звуковими або відеозображеннями;

обмін повідомленнями за допомогою комп'ютерної мережі: за технологією сервер клієнта припускає наявність в програмно-інформаційному забезпеченні мережі бази даних, де постійно або тимчасово зберігаються повідомлення, якими обмінюються користувачі, а також сервера відносин, який дозволяє оптимізувати пересилку інформації між користувачами. На основі такої моделі діють електронна пошта, новинні списки розсилки, обмін

файлами через FTP-сервер, чати, форуми, веб-сайти, веб-портали, блоги, wikiwiki.

Важливою особливістю спілкування в мережевих співтовариствах як соціальних мережах є те, що його учасниками є не тільки люди, але і програмні агенти, функціями яких звичайно є швидкий пошук і надання потрібної інформації; виконання рутинних операцій, таких як посилка повідомлень за відсутності власника; відповіді на питання, що часто ставляться; взаємодія з іншими програмними агентами. У роботі Ф. Хейлігена та Дж. Боллена [328] відмічено, що «людська культура все частіше розглядається як величезна мережа, що складається з безлічі агентів – людських і електронних. Все частіше ми опиняємося в ситуації, коли наша розумова діяльність і наше спілкування з іншими людьми відбуваються за участю програмних агентів».

Такий підхід відображає поширене в науковому дискурсі ототожнення мережевих структур із соціальними феноменами, що утворюються в процесі Internet-взаємодії. Втім мережеві структури є феноменом не лише віртуальної, але й об'єктивної реальності. Їхня поведінка підкоряється певним закономірностям [15].

Існує достатньо розвинений напрям в сучасному суспільствознавстві, прихильники якого, стверджують, що технологічні інновації у сфері комунікації – це реальна передумова розвитку системи сучасної системи соціальних відносин. Фахівці висувають декілька версій, що дозволяють пояснити природу змін, що відбуваються в системі суспільних зв'язків. Одна заснована на тому, що світ людських відносин «перевизначається» під впливом тенденцій формування єдиної світової спільноти [24; 317; 319]. За своїм значенням ця тенденція відповідає такому важливому етапу соціального розвитку як розподіл праці [319].

Аналізуючи особливості соціальних взаємодій у мережевих спільнотах, можна виокремити певні особливості, що пов'язані із характеристиками суб'єктів, метою взаємодій та способом їхнього здійснення. Одним із можливих методологічних підходів може бути тлумачення такої взаємодії в контексті ігрової парадигми. Серед багатьох аспектів людської діяльності особливе місце завжди займала гра, як неутилітарна, самодетермінована та замкнена на собі її форма. Філософський та культурологічний аналіз гри, починаючи із часів античності і до першої половини ХХ століття, здійснювався переважно, виходячи із її сутнісних характеристик [304; 306]. Суттєвим проривом у розвитку ігрової парадигми стала робота Й. Хейзінга «Homo ludens», в якій автору вдалося обґрунтувати ігрову концепцію культури, довівши, що переважна частина основних культурних феноменів має своєю підставою гру. Й. Хейзінга доводить, що гра відноситься до сутнісних характеристик людини поряд з розумністю та відтворювальною здатністю. Філософ визначає, що «гра є добровільною дією чи заняттям, що здійснюється всередині встановлених меж місця та часу, за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами, з метою, що міститься

в ній самій, та супроводжується почуттям напруги та радості, а також усвідомленням «іншого буття», ніж «повсякденне» життя» [298, 41].

У другій половині ХХ століття відбувається суттєве розширення розуміння гри, яка постає вже не лише як самостійний феномен чи навіть ключовий принцип розвитку культури, а як універсальний пояснювальний принцип, що поширюється на всі без винятку феномени природного та людського буття. Подібна тенденція знайшла найбільш яскраве вираження у філософії постмодернізму, роботах представників синергетичної парадигми. Разом з тим простежуються і розвідки у більш традиційному руслі, коли гра розглядається як особливий суспільний феномен чи атрибут людської діяльності, представлені в роботах представників неомарксизму, неофрейдизму, та у теорії карнавалу М. Бахтіна [305]. Очевидно, що еволюція трактування феномену гри у певному сенсі відображає об'єктивні тенденції суспільного життя і місце в ньому ігрової практики, значення якої у сучасному світі значно збільшилося. Філософські підходи до аналізу гри у другій половині ХХ століття продемонстрували як невичерпний методологічний потенціал цього концепту, так і множинність можливих підходів до трактування самого феномену гри, як особливої форми людської діяльності. Філософія постмодернізму оголосила гру основною підставою формування тексту в найширшому розумінні терміну, позбавивши таким чином, мову та її найпростіші елементи статусу носія смислу та адекватного відображувача сутності, але разом з тим обґрунтувала гру як основний принцип організації природних та соціальних систем, динамічних та здатних до розвитку. Останній підхід знайшов адекватний розвиток в рамках синергетичної парадигми, в якій метафора гри реалізує свій пояснювальний потенціал, починаючи з рівня особистості і закінчуючи суспільством. Розширення змісту поняття гри як форми людської діяльності відбувається в рамках теорії карнавалу М. Бахтіна, концепції Г. Маркузе та ігрової теорії Е. Берна. Особливе місце в ряду концепцій, що складають ігрову парадигму посідає теорія карнавалу, розроблена М. Бахтіним. Вчений не мав на меті використати теорію карнавалу для пояснення широкого спектру явищ минулого та сучасності. Застосовність бахтінської методології у філософії та суспільних науках була доведена його наступниками та послідовниками. Поняття гри та карнавалу описують спільний рід суспільних явищ, в яких людська діяльність постає як ігрова, тобто карнавал є грою. Проте важливою відмінністю карнавальних проявів гри є їх хронотопічність, наявність позаігрової мети, відсутність систематичної позаігрової взаємодії учасників, що має відношення до ситуації гри, яка повторюється [305].

В рамках зазначеного методологічного підходу можна розглянути особливості функціонування мережевих спільнот, які утворюються для реалізації взаємодій в рамках флешмобу та руху рольових ігор.

Флешмоб є одним з найбільш недавніх за часом появи суспільних явищ. Дослівний переклад терміну, що був транслітерований із англійської означає – «миттєвий натовп». Вперше теоретичне осмислення флешмобу було здійснено у роботі футуролога Г. Рейнгольда «Розумний натовп: нова

соціальна революція». Розглядаючи особливості подій політичного та економічного характеру, що почали відбуватися наприкінці 90-х рр. ХХ ст. (блокування зустрічі Всесвітньої торгівельної організації у Сіетлі (1999 р.), протест проти підвищення цін на бензин у Великій Британії (2000 р.), мирна революція, що скинула президента Д. Естрада на Філіппінах (2001 р.)), Г. Рейнгольд доходить висновку, що всі вони мали характерною особливістю відсутність безпосереднього контакту між учасниками подій, відсутність спільності їх соціально-демографічних характеристик. Єдиним, що їх об'єднувало була включеність до віртуальних мережних структур, що утворювалися та підтримувалися завдяки наявності мобільного зв'язку та INTERNET. Колективні дії учасників подій впорядковувалися завдяки інструкціям, що розміщувалися на відповідних сайтах. Для позначення особливостей взаємодії учасників цих подій Рейнгольд вводить термін «розумний натовп» [240, 225–231], очевидно протиставляючи цей феномен, натовпу у його класичному розумінні, запропонованому Г. Тардом та Г. Лебоном. Знана публіцистичність терміну «розумний натовп» породжує алузії щодо формальної візуальної схожості «розумного натовпу» і просто натовпу, за відсутності змістовної ідентичності. У цьому зв'язку сам Г. Рейнгольд говорить про, в більшій мірі, науковий термін «мобільна ситуативна суспільна мережа», введений професорами Орегонського університету З. Сегаллом та Г. Кортуюмом. На сьогодні існують два основних різновиди діяльності «мобільних ситуативних суспільних мереж». Перші – використовують можливості мережних структур для організації заходів соціального, політичного, екологічного спрямування, і в цьому сенсі всесвітня мережа виступає, як зручний засіб організації та координації колективних дій великої кількості просторово відокремлених учасників, які, до речі, можуть і не зустрітися, якщо мова йде про SMS-моб (колективні дії володарів мобільних телефонів) чи І-моб (колективні дії користувачів INTERNET). Другі – передбачають здійснення певних дій, які і є власне флешмобом. Флешмоб представляє собою організовану дію групи людей, зміст якої визначається сценарієм, що передається через мобільну мережу, або розміщується на спеціалізованому інтернет-сайті, після виконання якої учасники швидко розходяться. Характерною рисою флешмобу є його відірваність від контексту ситуації, якою вона є для тих, хто перебуває поза флешмобом, що породжує відчуття абсурдності флешмобу у зовнішніх спостерігачів. Зазвичай флешмоби проводяться без якоїсь серйозної мети, просто «для задоволення». Мотив задоволення є провідним у учасників флешмобу, про що свідчать власні заяви флешмобберів, в тому числі і українських. Зокрема, на київському сайті флешмобу зазначається: «Єдина мета моба – отримання задоволення», на харківському – «Флешмоб – це групова психологічна вправа. Ліки від депресії», на сумському – «Зазвичай флешмоб проводиться без певної мети, просто заради отримання задоволення».

Подібне розуміння флешмобу і дослідниками, і безпосередніми учасниками дозволяє здійснити попередній соціально-філософський аналіз

явища. По-перше, звертає на себе увагу очевидна хронотопічність флешмобу, місце його проведення і час завжди обумовлені, чітке дотримання їх необхідне, зглядаючись на відсутність у багатьох випадках особистих знайомств між учасниками акції. Флешмоб в основному замкнена система, тобто оточуючі виступають у якості спостерігачів. Однак, можливі і спроби залучення до простору флешмобу сторонніх (прикладом може слугувати флешмоб у римській книгарні, коли його учасники звернулися до продавців із проханням надати книгу неіснуючого автора). В момент безпосереднього виконання дії її учасники вибувають із ситуації повсякденності і починають керуватися правилами мобу. Оскільки, ці правила іноді передбачають здійснення незвичних дій, дивакувату поведінку, які проте реалізуються з легкістю, оскільки відбуваються в компанії, то виникає тимчасове відкидання соціальних норм, що регламентують правила поведіння у суспільних місцях. Флешмоб є разовою акцією і не передбачає створення ігрових об'єднань.

Отже, можливо віднести флешмоб до ігрових форм людської діяльності, зауважуючи його карнавальний характер, що визначається видовищністю; наявністю хронотопу флешмобу, особливих правил; анонімністю учасників, як засобом обмеження задіяного переліку ролей роллю учасника акції; наявністю позаігрової мети, що міститься переважно у отриманні задоволення його учасниками від тимчасового відкидання деяких обмежень соціально-нормативного характеру.

Іншим різновидом діяльності ігрового характеру є рух рольових ігор, який на вітчизняному просторі виник порівняно недавно (у другій половині ХХ століття). Рух представляє собою сукупність неформальних об'єднань, члени яких на постійній основі організують та проводять інсценування літературних творів чи сюжетів переважно пригодницько-фантастичного жанру з великою долею батальних сцен. Рух рольових ігор представляє собою достатньо стабільне соціальне утворення, оскільки діяльність його учасників не обмежується лише практикою гри, але й передбачає розробку ігрових сценаріїв, створення цілого пласту явищ та предметів, що складають ігрову субкультуру (поезія, музика, прикраси, зброя, амулети), проведення тренувань (зокрема, із історичного фехтування), організація так званих конвентів (загальних зборів представників різних груп руху рольових ігор, що мають переважно організаційні та презентаційні цілі). Ігри, які організуються у рамках цього руху, можна умовно розділити на дві групи: ті, у яких точно реалізується розроблений заздалегідь сценарій (це, в основному, так звані історичні реконструкції), та ті, учасники яких, спираючись на загальні сценарні підстави, «проживають» гру, яка виступає в даному випадку як система, що самоорганізується. Переважна більшість учасників руху рольових ігор – це молоді люди (до 30 років). Ігрова спільнота характеризується вираженою ієрархічністю. За власним визначенням учасників руху їх діяльність є самоціллю, і не виконує ніяких інших завдань, що знаходяться поза сферою діяльності ігрової спільноти. [156, 23]. За загальними ознаками рух рольових ігор являє собою майже класичний приклад людської діяльності, який може бути визначений як гра у термінології Й. Хейзінга. Тобто, ця гра

обмежується певними просторово-часовими межами (рольова гра завжди проводиться у визначений час, а її місце варіюється від замкненого простору приміщення до відкритих природних ландшафтів); має певні правила, що визначаються її сценарієм; містить значний елемент змагальності (оскільки, у більшості випадків, учасники розділяються на дві протидіючі сили); передбачає наявність позаігрового об'єднання гравців. Однак, незважаючи на те, що самі учасники руху позиціонують свою діяльність у його рамках як таку, що містить свою мету у собі, можна говорити і про побічні цілі, які досягаються в процесі ігрової взаємодії. Одним з небагатьох теоретичних досліджень, які присвячені руху рольових ігор є робота Б. Купріянова та А. Подобіна «Рольова гра як соціально-педагогічне явище». Автори, спираючись в тому числі і на результати соціологічних досліджень, доводять зв'язок рольових ігор з дитячими та підлітковими іграми, визначаючи їх як фактор соціалізації особистості, засіб засвоєння нових форм соціальної взаємодії, що виникають внаслідок засвоєння нових ролей, що особа виконує в процесі гри [156, 53]. Разом з тим, автори зазначають, що рольова гра для її учасників є, певною мірою, засобом реалізувати свої ескапістські прагнення: «У більшості випадків рольовики біжать... від рутини та повсякденності. ... у грі міститься можливість зняття ваги соціальних норм та обов'язків» [156, 97].

Таким чином, цілі діяльності учасників руху рольових ігор не обмежуються цілями гри як такої, а виступають ще й засобом зменшення психологічного напруження, зняття агресії прийнятними (у межах ігрових правил) засобами, реалізації статусних потреб у ігровій спільноті.

В якості іншої мережевої спільноти можна розглянути учасників та глядачів телевізійних ток-шоу. Телебачення та інші електронні медіа набувають останнім часом властивості інтерактивності: реальної чи удаваної. Обставини суспільного життя взагалі, і політичного, зокрема, перестають бути у свідомості споживачів телевізійного продукту, абстракцією, що не має відношення до них безпосередньо. Саме тому у сучасному медіа-просторі, і українському в тому числі, збільшується доля телевізійного продукту, що побудований за принципом діалогу, до якого прямо чи опосередковано долучається глядач. Подібний формат отримав назву «ток-шоу». Зважаючи на порівняно недавню історію цього телевізійного жанру, він стає об'єктом соціологічного та політологічного аналізу, що має на меті з'ясувати причини його популярності, міру достовірності декларованого як основний принцип ток-шоу гасла про реальну участь глядача у процесі обговорення, його загальну драматургічну структуру.

Серед робіт, присвячених цій проблематиці, варто зазначити роботи О. Шерман [315], яка звертається до проблеми політичних стереотипів, що створюються засобами телебачення, М. Бурмаки [47], яка розглядає жанрові особливості ток-шоу, Ю. Голоднікової [78], яка аналізує ток-шоу в контексті концепції медіа-гри, М. Недопитанського [199], який звертається до розгляду загальних підстав створення ток-шоу.

Можливо також проаналізувати політичне ток-шоу в руслі ігрової парадигми, а конкретніше, карнавальної концепції М. Бахтіна.

Загальною теоретичною підставою функціонування ток-шоу як телевізійного жанру слугує наявність діалогічного принципу комунікування. В. Різун зазначає, що особливістю діалогічного спілкування (тобто розмови між двома або кількома особами) є зміна ролей комуніканта й комуніката. Ініціатива у спілкуванні переходить від одного до іншого. Комунікант стає комунікатом і навпаки. Завдяки новітнім технологіям ця багатовекторність робить масове спілкування багатограним і повноцінним, оскільки створюються умови для ефективного обміну інформаційними продуктами, більш повно реалізуються інтереси маси, задовольняються індивідуальні потреби, своєчасно уточнюються позиції її представників [243]. В. Бойко свого часу констатував: сприйняття поліпшується, якщо телевізійне повідомлення побудоване за принципом участі аудиторії [47]. Таким чином, якщо брати до уваги той факт, що однією із головних, хоча і, звичайно, не афішованих цілей, засобів масової інформації є не просто формування суспільної думки, але й впровадження готових ментальних моделей у суспільну свідомість, то ток-шоу, зокрема і політичне, надає одні із найбільш ефективних інструментів маніпуляції свідомістю.

Ток-шоу відрізняється надзвичайною тематичною і функціональною широтою. Дослідники вважають, що ток-шоу поєднує сутнісні ознаки інтерв'ю, дискусії, гри, а також концентрується навколо особи ведучого. Це максимально персоніфікована екранна форма. Взаємодії форми і її творця в першу чергу сприяють необхідні особисті якості ведучого: розум, винахідливість, гумор, вміння зацікавлено слухати, пластично рухатися і інше. Істотні також і зовнішні обставини: певне місце і строго дотримувана циклічність, тобто регулярна повторюваність в програмі, розрахована на збудження в свідомості масового глядача стану «нетерплячого очікування зустрічі». Драматургія ток-шоу тісно пов'язана з основою цього жанру, що виражається схемою «питання-відповідь». Саме форма, якість, вигляд і логіка послідовності питань визначають інтригу і динаміку розвитку сюжетної лінії програми. Основні питання ставить ведучий, а відповідають на них різні категорії учасників (герої, експерти, глядачі і т. д.). Залежно від того завдання, яке ставить ведучий на різних етапах програми, він використовує різні типи питань [110, 12–15].

Причинами популярності політичних ток-шоу є бажання громадян долучитися принаймні дотично до прийняття важливих політичних рішень або щонайменше стати свідками обставин їх прийняття, спробувати усвідомити причини політичних альянсів, простежити аргументацію у дискусії політичних опонентів. Сам формат політичного ток-шоу передбачає наявність як безпосередніх учасників, представників політичних сил, експертів-науковців та практиків, журналістів, так і спостерігачів-глядачів у студії, які репрезентують громадськість. Теоретично склад глядачів у студії має відображати соціальну структуру глядацької аудиторії, для того щоб сформувати у неї певну ідентифікацію, і створити відчуття належності до процесу політичної дискусії, що відбувається в програмі. Таким чином, віртуальна аудиторія ток-шоу є набагато більшою за її реальні масштаби.

Проблемним моментом у цьому контексті є те, що «аналізуючи пропонований учасниками ток-шоу обмежений набір ментальних схем, проговорюючи усі аргументи «про» та «контра» щодо конкретної проблеми, вболіваючи за одного з диспутантів, телеглядач проходить шлях активної індивідуальної стереотипізації, причому ця інтелектуальна та емоційна діяльність біля телеекрану не лише видається, але й насправді є частиною його власного досвіду: це «особисто пережите»... відчуття приналежності до певної групи, яке виникає у телеглядача. Воно може виникати внаслідок співпадіння позицій з певним учасником шоу (глядач починає відчувати себе своєрідної «групою підтримки»), або внаслідок ототожнення себе зі студійною аудиторією (психологічно глядач «перебуває у студії»). Зовнішніми ознаками активізації почуття приналежності виступає активне усне коментування подій на екрані, звуження сприйняття (глядач перестає звертати увагу на те, що відбувається довкола), повне емоційне занурення» [315, 185]. Подібні відчуття цілком слушно пояснити у термінах карнавальної теорії М. Бахтіна, який писав, що: «Карнавал не споглядають, – в ньому живуть, и живуть усі, оскільки за ідеєю своєю він є всенародним. Поки карнавал звершується, ні для кого немає іншого життя, крім карнавального. Від нього нема куди піти, бо карнавал не знає просторових меж. Під час карнавалу можна жити тільки за його законами, тобто за законами карнавальної свободи. Карнавал носить вселенський характер, це особливий стан всього світу, його відродження та оновлення, до якого всі причетні» [21, 12]. Проте, цей вселенський характер карнавалу споглядається лише його учасниками, які у певний часовий відрізок звужують своє життя до «життя у карнавалі». Саме М. Бахтін вводить широко вживаний у сучасному суспільствознавстві термін «хронотоп». На початку, у його роботі «Форми часу та хронотопу в романі», під хронотопом розумівся «суттєвий взаємозв'язок часових та просторових відносин» [22], і сам хронотоп розглядався переважно по відношенню до творів художньої літератури. Проте згадування «реального хронотопу» дозволило значно розширити вживаність цього концепту. Тобто в контексті бахтінської концепції можна говорити про хронотоп карнавалу, як про складну просторово-часову систему, яка обмежує його, відмежовує від повсякденності. У випадку політичного ток-шоу хронотоп визначається часом, відведеним йому у телевізійному ефірі, а простір розширюється поза фізичні межі телевізійної студії, створюючи віртуальний простір ток-шоу, у якому перебувають його телеглядачі. Інструментом створення віртуального простору ток-шоу виступає його інтерактивність, що проявляється у можливості підтримувати учасника ток-шоу чи певної висловленої позиції шляхом телефонних дзвінків чи sms-голосування. «Елементом інтерактивних форм впливу на аудиторію є й «підсумкова оцінка» студійною аудиторією позицій учасників, різноманітні графіки «довіри-недовіри» тощо. Інтерактивні форми впливу створюють ілюзію повноцінного діалогу, міжособистісного діалогу, знімаючи комунікативні бар'єри; але під час цього «діалогу» чужі думки та настанови непомітно стають частиною внутрішнього світу телеглядача, тоді як його думки та настанови до учасників та організаторів програми «не доходять»

[315, 190]. Таким чином, незважаючи на визначену жанровою специфікою політичного ток-шоу діалогічність, участь телеглядачів у цьому діалозі виявляється обмеженою. Вони не мають можливості особисто впливати на результати обговорення, оскільки думка телеглядачів подається у узагальненому вигляді, і слугує радше не засобом впливу на позиції учасників дискусії в студії, а своєрідним індикатором, який останні використовують для того, щоб відкоригувати зміст та тон своїх виступів, прагнучи все ж таки примусити якомога більшу аудиторію прийняти їхню думку.

Політичне ток-шоу у сприйнятті глядачів ніби зближує представників влади, які асоціюються все ж таки із суб'єктом примусу, зверхньою особою, із ними, завдяки тому, що у медіа-системі політичної телевізійної програми управління здійснює ведучий, який визначає порядок та тривалість виступів, надає слово експертам та глядачам. В цьому сенсі політичне ток-шоу цілковито виконує провідну карнавальну функцію, оскільки у М. Бахтіна карнавал постає як форма народної святкової культури, що в певному сенсі сприяє подоланню неминучої депривації, яка виникає у жорстко ієрархізованому середньовічному суспільстві. «На противагу офіційному святу карнавал торжествував ніби тимчасове звільнення від володарюючої правди та існуючого ладу, тимчасова відміна всіх ієрархічних відносин, привілеїв, норм та заборон. Це було справжнє свято часу, свято становлення, змін та оновлення... На карнавалі всі вважалися рівними. Тут – на карнавальній площі – володарювала особлива форма вільного фамільярного контакту між людьми, що були розділені у звичайному, тобто позакарнавальному житті неподоланими бар'єрами станового, майнового, службового, сімейного та вікового становища. На фоні виключної ієрархічності феодально-середньовічного ладу та граничної станової та корпоративної роздільності людей в умовах звичайного життя цей вільний фамільярний контакт між всіма людьми відчувався дуже гостро і складав суттєву частину загального карнавального світовідчуття. Людина ніби перероджувалася для нових, чисто людських відносин. Відчуження тимчасово зникало. Людина поверталася до самої себе і відчувала себе людиною серед людей. І ця істинна людяність відносин не була лише предметом уяви або абстрактної думки, а реально здійснювалась і переживалася у живому матеріально-чуттєвому контакті. Ідеально-утопічне та реальне зливалось в цьому єдиному в своєму роді карнавальному світовідчутті» [21, 14–15]. Тимчасове зникнення відчуження, про яке пише М. Бахтін, змінювалося проте поверненням до повсякденного життя, відновленням відносин, що регулювалися становим розподілом. Тобто карнавал ніколи не виходить за межі свого хронотопу. І в решті-решт участь у ток-шоу, як засіб політичної участі, залишається лише ілюзією. Ведучий ток-шоу виступає, якщо користуватися бахтінською методологією, у ролі блазня – карнавального короля, який на нетривалий час отримує найвищу владу, над усіма учасниками карнавалу, незалежно від їх станової належності.

Формування мережевих структур актуалізує згадані нами вище проблеми міжкультурних комунікацій, і разом з тим сприяє зниженню напруження у процесі їхнього здійснення. Мережеві взаємодії

характеризуються великим ступенем прагматизму, легкістю утворення, руйнування, варіабельністю персонального складу їхніх учасників, а отже нівелюванням значення індивідуальних культурних чинників (зокрема, національних, релігійних, тощо). Як відзначає С. Лем, настає новий етап пошуку нових стандартів мислення, управління, регулювання соціальних відносин, який пов'язаний з певним адаптаційним періодом, коли людина вимушена абстрагуватися від змісту ритуалів, заповідей, норм поведінки [162, 176].

Мережеві взаємодії характеризуються актуалізацією значення елементарного рівня соціосистемної організації. Технологічні інновації у сфері комунікацій дозволяють формувати гнучкі комунікаційні альянси в рамках світової спільноти. Виникають нові форми співпраці і солідарності, які засновані на індивідуальних зв'язках. «Відбуваються процеси зворотного переходу від незалежних від особи до залежних від особи відносин» [317].

Утворення мережевих відносин втім не передбачає функціонування окремих об'єднань вузлів, як процесу, що перебігає між етапами стихійного виникнення та стихійного ж розпаду. Мережі є підставою для структуризації нового типу соціальної системи, яка виступить формою існування світової спільноти на сучасному етапі. Актуальним завданням сьогодні є дослідження та формування тих механізмів, які здатні забезпечити необхідний рівень рівноваги усередині динамічної системи, що складається, побудованої на зміні «архітектури правління, влади і культури» [273].

Не маловажним чинником, що характеризує особливість мережевої топології організації системи соціальної взаємодії, є її гнучкість, здатність до реконфігурації організацій і інститутів. Нестрогі комунікаційні альянси формуються сьогодні в межах системи обмежень, виникаючих надрухомих соціальних відносин, що задаються самою природою, і зв'язків: гнучкість може володіти звільняючою силою і служити репресивним чинником. Подолати цей конфлікт і знайти збалансовані рішення – одне з пріоритетних завдань адаптаційного періоду на етапі переходу до ефективної мережевої взаємодії.

Сучасне суспільство, що ще недавно описувало себе в термінах системної цілісності і локальних структур, видозмінилося. Тепер соціальне середовище переживає період адаптації до мережевих форм взаємодії. Організація у формі мережі є гібридним рішенням, що забезпечує ефективніший варіант розмежування діяльності і зв'язків. Пошук єдиної концепції, ідеальної структури, оптимально адаптованої до всіх форм організації змінюється прагненням до застосування багатообразних концепцій соціального обміну і співпраці [217]. «Схоже, що морфологія Мережі добре пристосована до складності взаємодій, що росте, і до непередбачуваних моделей розвитку» [136].

Мережеві комунікації породжують феномен мережевих спільнот, що також відрізняє соціальні комунікації у інформаційному суспільстві, коли не належність до певної групи визначає спосіб та зміст комунікації, а сама комунікативна ситуація призводить до виникнення нових спільнот.

Концепт мережевих спільнот зустрічається ще у «соціології ідей» Р. Коллінза. На думку Р. Коллінза, всі ідеї, що мали історичне значення, були висунуті індивідами, що належали певним соціальним структурам, що представляють мережеві інтелектуальні групи (групи друзів, гуртки, соціальні рухи). «Ідеї зовсім не схожі на речі, доки ми не представимо їх в символах, написаних на якомусь матеріалі, наприклад, на папері; перш за все вони є узагальненням (комунікацією), що означає взаємодію між людьми, що володіють тілесністю. Увійти до фізичного мозку (або всередину комп'ютера) – це вже точно помилковий шлях для сприйняття ідей, оскільки ідеї виявляються в процесі спілкування між однією мислячою людиною і іншим, і ми сприймаємо ідеї іншого мозку, тільки одержуючи їх повідомленими нам. Те ж саме має місце і з окремою людиною: хто-небудь сприймає свої власні ідеї, тільки доки він(а) знаходиться в режимі спілкування. Думки не передують спілкуванню, але сам комунікативний процес створює мислителів як свої вузли» [143, 46]. Така одна з основних посилок Р. Коллінза, яку він пропонує з посиланням на Г. Лейбніца. Знання виявляється соціально-обумовленим феноменом, тому «історія філософії є в значній мірі історія груп» [143, 48] і з цієї точки зору Р. Коллінз вивчає численні філософські школи і течії. У своєму мережевому аналізі філософських шкіл Р. Коллінз розглядає мережі особистих контактів, визначуваних такими відносинами, як вчитель-учень, особисте знайомство, конфлікт, критика [143, 810].

Аналіз Р. Коллінза близький сучасним методам теорії мережевих організацій, наприклад, він розглядає розподілене лідерство, властиве мережевим групам. Такі ролі, як інтелектуальний лідер і організаційний лідер, необхідні в будь-якій інтелектуальній мережі.

Існує специфіка функціонування мережевих спільнот в різних сферах суспільного життя.

Зокрема, Ю. Таратухіна та С. Мальцева зазначають, що: «У наукових мережевих співтовариствах, де апріорі домінує формальний дискурс, структуротворними є відносини, що формуються спонтанно. Домінантою в даному випадку будуть індивідуально-психологічні параметри суб'єкта. Відповідно, тут також необхідно враховувати якісь загальноприйняті етичні норми і етичні принципи, що регламентують процес інтеракції людей у сфері наукової діяльності. В процесі формування і функціонування даних співтовариств може відбуватися зближення соціальних груп, звідси нерідко виникає можливість приналежності одночасно до декількох соціальних кругів і співтовариств обміну знаннями.

Вища школа як корпоративний інститут покликана передавати, поширювати знання, забезпечувати процес розвитку наукових досліджень і нових технологій. Існуюча освітня практика вузу повинна забезпечити економічну, технологічну, соціальну, інформаційну підготовку майбутніх фахівців. Передбачається, що в столітті, що наступило, освіта стане безперервним процесом, оскільки в сучасному суспільстві існує необхідність постійної адаптації до технологічних інновацій, нових знань, напрямів професійної діяльності» [175].

Формулювання мережевого принципу і практика функціонування мережевих утворень доводять ефективність саме цього способу організації. Оскільки в економічних взаємодіях ефективність корелює з прибутковістю, мережевість стає сьогодні одним із вагомих факторів конкурентоспроможності суб'єктів економічної діяльності.

Первинною ланкою мережевої економіки є економічна мережа як складна організаційна структура, головною метою якої є створення єдиного простору, що забезпечує максимальне використання існуючих економічних і людських ресурсів для виробництва і реалізації товарів і послуг, розвитку науково-технічного, виробничого і трудового потенціалу. Економічна мережа утворює економічні центри, які грають ключову роль в економіці. Існують різні підходи до класифікації економічних мереж, які відбиті в роботах С. Зиміна, М. Переверзева, І. Пономарьова, Б. Мільнера і інших. Важливим є підхід, що базується на виділенні виробничих, інформаційних, інфраструктурних, соціальних і інноваційних мереж.

Виробнича мережа є формою організації бізнесу, заснованою на формуванні юридично незалежними підприємствами єдиного простору з метою сумісного використання своїх технологічних ресурсів для реалізації всіх етапів діяльності з виконання робіт і надання послуг від джерел первинної сировини до здачі продукції кінцевому споживачу. Виробнича мережа охоплює підприємства, що мають стійкі або потенційно існуючі технологічні і організаційні зв'язки і спільно реалізують різні товари і послуги. Основою інформаційної мережі є використання інтелекту, знань і нових інформаційних технологій як основного поновлюваного ресурсу стійкого соціально-економічного розвитку. У орієнтованій на інформаційні мережі економіці на відміну від індустріальної домінує не закон граничної прибутковості, що зменшується, а прями мережеві ефекти і тим самим позитивний зворотний зв'язок.

Зовнішнє середовище, що принципово змінилося, вимагає корінної динамізації організаційно-управлінських форм з двох причин.

По-перше, тільки таким чином у підприємств з'являться шанси своєчасно опинитися на рівні зростаючої складності господарської діяльності, оскільки звичайні ієрархічно-бюрократичні організації на тиск конкурентів реагують перш за все додатковою спеціалізацією і розподілом праці, а на зростаючу складність операцій, – ще «щільнішим» набором правил і інструкцій. Це веде до додаткових затягувань в ухваленні рішень, а у гіршому разі - до організаційної безвідповідальності. У такій ситуації систему можна утримати під контролем за допомогою додаткових штабів і посилення контролю за допомогою управління зверху, при цьому офіційна комунікація прямує по строго вертикальних службових каналах. Через це в процесі конкурентної боротьби, де головними козирами є швидкість і компетенція, втрачаються час, гнучкість, мотивація.

По-друге, ієрархічно-бюрократичні форми, що склалися, породжують в сучасній конкурентній обстановці свого роду «організаційну шизофренію», яка стає помітною перш за все для людей, безпосередньо пов'язаних з ринком.

Усередині фірми править в основному логіка наказу і слухняності, а для контакту із зовнішніми групами інтересів потрібна сильна орієнтація на клієнта і партнерські відносини, особливо у сфері надання послуг. Будь-яка спроба асиметричного використання влади завдає шкоди довгостроковим і ефективним зв'язкам з клієнтом, що для підприємств сфери обслуговування може стати фатальним. Люди, що працюють в близьких до ринку областях, вимушені будувати свою поведінку за двома практично несумісними логічними принципами, а це може привести до нестерпних конфліктів ролей.

В зв'язку з цим багато відомих фірм вже давно роблять великі зусилля по розвитку і динамізації організаційно-управлінських форм, що склалися. Розширення спектру форм, вживаних підприємствами, вже стало тенденцією. Якщо до недавніх пір ієрархічно-бюрократична організація сприймалася майже скрізь як зразок організаційної моделі, то тепер її можна розглядати як спеціальний випадок для областей діяльності (галузей), які як і раніше вимагають високого ступеня регулювання і рутинізації господарської активності.

Динамізація відбувається за допомогою інноваційних комбінацій різних управлінських моделей. Тим самим робиться спроба пов'язати переваги ринкової логіки і ієрархічного контролю, мінімізуючи недоліки останнього і орієнтуючись на міжорганізаційні форми кооперації у вигляді альянсів, стратегічних мереж і віртуальних підприємств. Ця стратегія спирається на нову управлінську логіку – управління з використанням експертного знання.

Третя стратегія має на увазі кінець кінцем розвиток внутрішньофірмової мережевої організації на базі довіри і здатності до кооперації. Мережевидні організаційно-управлінські форми у внутрішньофірмовому контексті в порівнянні з міжфірмовими мережами досліджені вельми слабо. Тут на перший план виходять не взаємини юридично самостійних підприємств, а відносини між організаційними підрозділами одного і того ж підприємства, чи то робочі групи, співтовариства практиків, кластери, проектні групи, відділи і т. п.

Під мережевою організацією розуміється новий організаційний ідеальний тип, для якого характерна структура мережі вільно зв'язаних між собою рівноправних і незалежних учасників. Основну конфігурацію мережевої організації можна визначити як поліцентричну структуру, що самоорганізується, яка утворюється з орієнтацією на конкретні цілі і завдання і міняється при виникненні кожної нової проблемної ситуації, не порушуючи баланс владних відносин, що при цьому склався. Базою такої структури є постійні, такі, що охоплюють всю систему, комунікаційні, переговорні, а також консенсусно-легітимізаційні процеси. Через обмеженість власних ресурсів і для досягнення загальної мети принципово незалежні члени мережі постійно вдаються до колективного самообмеження. При цьому можуть вводитися ієрархічні і гетерархічні структурні форми, але тільки на якийсь час і на базі консенсусу.