

Особенно важно отметить её роль как точки притяжения для женщин, деловых людей, творческой молодёжи и тех, кто ценит комфорт и атмосферу в городской среде.

Список литературы

1. Кофейня: история возникновения от древности до наших дней [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://retailhoreca.ru/coffeeacademy/tpost/0o7v8y2nv1-kofeinya-istoriya-vozniknoveniya-ot-drev> (дата обращения: 20.04.2025).
2. Роль кофейни и кафе в истории [Электронный ресурс] // Madeo. – Режим доступа: <https://madeo.ru/blog/istoriya-kofe/rol-kofeen-i-kafe-v-istorii/> (дата обращения: 20.04.2025).
3. Why Coffee Has Been Banned Throughout History [Электронный ресурс] // Mashed. – Режим доступа: <https://www.mashed.com/650885/why-coffee-has-been-banned-throughout-history/> (дата обращения: 20.04.2025).

ҚОҒАМДЫ ЦИФРЛАНДЫРУ ЖАҒДАЙЫНДАҒЫ КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНҒА ТӘУЕЛДІЛІК

Сағаткәрім Е.Н.

Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды ұлттық зерттеу университетінің саясаттану және әлеуметтану кафедрасының магистранты, Қазақстан
e-mail: erkebulansagatkarim@gmail.com
Ғылыми жетекшісі: профессор Валитова З.Х.

Жиырма бірінші ғасырдағы қоғамды цифрландыру және ақпараттық технологиялардың дамуы адамдардың өмір сүру салтын түбегейлі өзгертті. Жоғары жылдамдықты интернет пен мультимедиялық құрылғылар виртуалды кеңістіктің шекарасын кеңейтіп, жаңа мүмкіндіктерге жол ашты. Алайда, бұл технологиялық прогрестің қоғамдық денсаулық пен білім беру жүйесіне қауіп төндіретін көлеңкелі жақтары да айқындала бастады. Солардың ішіндегі ең өзекті мәселе – адамдардың компьютерлік және интернет-ойындарға жаппай тәуелділікке ұшырауы. Бүгінгі күні миллиондаған белсенді тұтынушылары бар онлайн ойындар жаһандық мәдениеттің ажырамас бөлігіне айналды. Ойындардың жоғары интерактивтілігі, бәсекелестігі мен марапаттау жүйелері пайдаланушылардың назарын ұзақ уақыт бойы өз ішіне тартып ұстап отыр. Бұл жағдай виртуалды белсенділіктің қалыпты ойын-сауық шегінен шығып, психологиялық және жалпы тәуелділікке ұласуына негіз болады. Осыған орай, компьютерлік ойындарға тәуелділік тек жекелеген ауытқу емес, қоғамдық денсаулық сақтаудың маңызды мәселесіне айналып отыр. Әсіресе, ойынға тәуелділік жасөспірімдердің тұлғалық дамуына, өмірлік бағдарларына және өз бірегейлігін іздеу процесіне жойқын кері әсерін тигізуде. Осыған орай, компьютерлік ойындарға тәуелділік тек жеке тұлғаның мінез-құлық ауытқуы емес, заманауи қоғамның әлеуметтік құрылымына әсер ететін ауқымды әлеуметтік мәселе болып табылады. Мәселенің мұндай көпөлшемді сипаты оны тек сипаттамалық тұрғыдан емес, терең іргелі әлеуметтанулық концепциялар негізінде зерттеуді қажет етеді. Зерттеу барысында жиналған эмпирикалық және контент-анализ мәліметтерін макро және микро-әлеуметтанулық теориялар аясында талдау компьютерлік ойындарға тәуелділіктің терең әлеуметтік тамырын ашып көрсетеді. Бұл жағдай виртуалды тәуелділіктің табиғатын тереңірек түсінуге және оның алдын алу жолдарын әзірлеуге негіз болады. Ойынға тәуелділіктің әлеуметтік негіздерін анықтау үшін, ең алдымен, қазіргі қоғамның технологиялық трансформациясын зерделеу маңызды.

М. Кастельстің «Желілік қоғам» теориясы тұрғысынан қарастырсақ, цифрландыру қоғамның дәстүрлі құрылымдарын әлсіретіп жіберді. 18-35 жас аралығындағы жастар ақпараттық ағындар мен виртуалды желілердің негізгі тұтынушыларына айналды [1]. Желілік құрылымның мұндай үстемдігі адамдар арасындағы тікелей әлеуметтік өзара әрекеттестік орындардың деформациясына әкелді. Осы орайда виртуалды ортаның дәстүрлі қоғамдық кеңістіктерді қалай алмастырғанын түсіну үшін Р. Ольденбургтің тұжырымдамасына жүгіну қажет. Ольденбургтің түпнұсқа идеясында кафелер мен саябақтар азаматтық қоғамды біріктіретін, адамдар арасындағы мәртебелік айырмашылықтарды жоятын позитивті орындар еді [2]. Алайда, бүгінгі таңда бұл «үшінші орындар» физикалық кеңістіктен виртуалды форматқа ауысып, коммуникацияның сапалық өзгерісіне, яғни «бірге бола отырып, окшаулану» феноменіне ұласты. Ш.Тёркл атап өткендей, жастар шынайы достықтың ауыртпалықтары мен міндеттемелерінен қашып, оның орнына ойындағы «жеңіл» байланыстарды тандайды. Олар бір клубта немесе бір серверде бірге отырғанымен, іштей терең экзистенциалды

жалғыздықты бастан кешіреді. Бұл байланыстың үзілуі соңында агрессия мен депрессияға әкеліп соқтырады [3]. Отандық зерттеулер ойынға тәуелді студенттер арасында девиантты агрессивті мінез-құлықтың жоғары екенін дәлелдейді. Төркіл сипаттаған виртуалды ортадағы «оқшаулану» қаупіне қарамастан, жастардың ойын қауымдастықтарына неліктен соншалықты тұрақты түрде тартылатынын Р. Коллинздің интеракциялық ритуалдар теориясы арқылы түсіндіруге болады. Бұл теория виртуалды кеңістіктегі жеке тұлғалардың қалайша біртұтас эмоциялық топқа айналатынын ашып көрсетеді. Коллинз кез-келген әлеуметтік топтың ортақ фокус пен эмоциялық энергия арқылы бірігетінін айтады. Компьютерлік клубтағы геймерлер тобы мониторға (ортақ фокус) қадалып, бірлескен шабуылдар немесе жеңістер кезінде орасан зор эмоциялық энергия өндіреді. Бұл ұжымдық көңіл-күй өте күшті аддиктивті сипатқа ие [4].

Стельмах С.А. пен Керимова Я.А. өз зерттеулерінің теориялық негізін заманауи цифрлық сын-қатерлер парадигмасына сүйене отырып қалыптастырған. Олар бейне ойындарды жай ғана бос уақытты өткізу құралы емес, күрделі функционалдық маңызы бар көпөлшемді виртуалды кеңістік ретінде қарастырады. Бұл кеңістік студенттер үшін күйзелістен қашудың, баламалы әлеуметтік өзара әрекеттесудің және шынайы өмірде орындалмайтын қиялдарды іске асырудың алаңы қызметін атқарады [5]. Әлеуметтанулық тұрғыдан алғанда, бұл көзқарас құрылымдық-функционалдық талдау және аномия теорияларымен тығыз ұштасады. Қоғам жылдам өзгерістерге ұшырап, дәстүрлі құндылықтар мен институттардың тұрақтылығы төмендеген кезде (аномия жағдайында), индивидтер өздеріне қауіпсіз, болжамды және марапаттау жүйесі айқын орта іздейді. Компьютерлік ойындар дәл осындай ортаны қамтамасыз етеді. Жастар шынайы өмірден мұндай жоғары деңгейдегі эмоциялық қолдау мен ортақ ритуалдарды таба алмағандықтан, қайта-қайта клубқа оралып, тәуелділік тұзағына түседі. Осыған сүйене отырып, компьютерлік ойындарға тәуелділік тек жеке психологиялық ауытқу емес, ол – дәстүрлі әлеуметтену институттарының (отбасы, білім беру, еңбек) әлсіреуіне және желілік қоғамның жаңа шарттарына бейімделе алмауға берілген әлеуметтік реакция деген қорытынды жасауға болады [6]. Жоғарыда аталған теориялық тұжырымдарды негізге ала отырып, біздің зерттеуіміздің негізгі мәселесін қазіргі қоғамды цифрландыру жағдайындағы жастардың виртуалды кеңістікке шамадан тыс тартылуы мен олардың шынайы қоғамдық өмірге толыққанды интеграциялану қажеттілігі арасындағы әлеуметтік қарама-қайшылық ретінде айқындауға болады. Бұл қарама-қайшылық тек жалпылама сипатта ғана емес, жастардың күнделікті әлеуметтік өмірінің нақты құрамдас бөліктеріне де тікелей әсер етеді. Аталған қарама-қайшылықтың мазмұнын тереңірек ашу мақсатында, біздің назарымыз компьютерлік ойындарға тәуелділіктің жастардың әлеуметтенуіне, тұлғааралық қарым-қатынас құрылымына, әлеуметтік мәртебе қалыптастыруына және қоғамнан оқшаулануына тигізетін нақты әлеуметтанулық әсерлеріне аударылады. Осыған орай, мәселенің ғылыми шешімін іздеу және оның әлеуметтік салдарын бағалау үшін зерттеудің мақсаты — компьютерлік ойындарға тәуелділіктің жастардың әлеуметтік өміріне тигізетін әсерін әлемдік зерттеулердің контент-анализ және бақылау әдістері арқылы әлеуметтанулық тұрғыдан кешенді талдау жасау болып табылады. Қойылған мақсатқа қол жеткізу жолындағы алғашқы міндетті орындауда әлемдік және отандық әлеуметтанулық зерттеулерге контент-анализ жасау арқылы жастар арасындағы ойынға тәуелділіктің статистикалық динамикасы анықталады. Аталған міндетті шешу барысында жинақталған теориялық мәліметтер нәтижелеріне сүйене отырып, зерттеудің ғылыми бағытын айқындайтын мынадай гипотезалар ұсынылады:

1. Компьютерлік ойындарға тұрақты түрде шамадан тыс уақыт бөлу оқу үлгерімінің төмендеуіне, зейін тапшылығының дамуына және академиялық міндеттерге жұмсалатын уақыттың статистикалық маңызды деңгейде қысқаруына алып келеді.
2. Жастар арасында өмірдің мәнін сезіну деңгейі мен компьютерлік ойындарға тәуелділік деңгейі арасында айқын кері пропорционалды байланыс бар. Тұлға өмірдің мәнін тереңірек түсінген сайын, виртуалды ойындарға деген тәуелділік ықтималдығы төмендейді.

Тұжырымдалған болжамдар мен алға қойылған міндеттерді біріктіре келе жаппай цифрландыру жағдайында компьютерлік ойындарға тәуелділік жастардың әлеуметтік өмірін ұйымдастырудың жаңа формасы ретінде қалай қалыптасады деген негізгі зерттеу сұрағы туындайды. Қойылған зерттеу сұрағына жауап беру және болжамдарды объективті түрде тексеру мақсатында мақала авторы тарапынан жүйелі контент-анализ жүзеге асырылды. Бұл әдіс 18-35 жас аралығындағы жастардың компьютерлік ойындарға тәуелділігіне қатысты әлемдік және отандық әлеуметтанулық зерттеулерді, статистикалық деректерді және ғылыми мақалаларды жүйелі түрде талдауға бағытталды. 2015-2025 жылдар аралығында жарияланған 32 ғылыми мақала мен статистикалық есептер іріктеліп алынды. Талдау барысында ойынға бөлінетін уақыт, шынайы қарым-қатынастың төмендеу пайызы, жұмысқа/оқуға деген мотивацияның өзгеруі сияқты әлеуметтік индикаторлар

кодталып, статистикалық тұрғыда қорытындалды. Сонымен қатар, Қазақстандық контексті түсіну үшін Сәрсен Аманжолов атындағы Шығыс Қазақстан университетінің студенттері (17-35 жас) арасында жүргізілген тәуелділік пен агрессия деңгейін өлшеген зерттеулердің нәтижелері талданды [5]. Және де контент-анализ арқылы анықталған тенденцияларды нақты әлеуметтік ортада зерделеу және геймерлердің мінез-құлқын тікелей зерделеу мақсатында бақылау әдісі жүргізілді. Зерттеудің бұл бөлігі микро-әлеуметтанулық деңгейде Рэндалл Коллинздің «Өзара іс-қимыл ритуалдар тізбегі» (Interaction Ritual Chains) теориясына сүйене отырып жүзеге асырылды [4]. Нақты эмпирикалық мәліметтер жинау үшін қалалық жердегі 3 ірі компьютерлік клубта 1 ай бойы жүйелі бақылау жұмыстары жүргізіліп, ойыншылардың топтық әрекеттері мен эмоциялық байланыстары тіркелді. Бұл әдіс геймерлердің виртуалды ортадағы қарым-қатынас ерекшеліктерін «іштен» көруге және олардың арасындағы ұжымдық энергияның қалыптасу механизмдерін ашуға мүмкіндік берді. Бақылау барысында келесі әлеуметтік индикаторлар бақыланды:

- Ойыншылардың мінез-құлқы мен іс-әрекеті: жеке тұлғалардың клуб ішіндегі қозғалысы, ойын процесіне берілу деңгейі.

- Әлеуметтік өзара іс-қимыл және ритуалдар: Р. Коллинз теориясы бойынша ортақ назар аудару нүктесінің болуы, эмоциялық энергияның алмасуы, жеңіс пен жеңіліс кезіндегі ұжымдық реакциялар.

- Әлеуметтік иерархия мен рөлдер: ойын барысында және үзіліс кезінде кімнің көшбасшы рөлін атқаратыны, ойындық мәртебенің (skill, level) шынайы қарым-қатынастағы беделге қалай әсер ететіндігі.

Кешенді әлеуметтанулық зерттеу барысында алынған деректер 18-35 жас аралығындағы жастардың ойынға тәуелділігі тек бос уақыт мәселесі емес, терең әлеуметтік трансформация екенін көрсетті. Төменде контент-анализ және бақылау әдістерінің негізгі нәтижелері келтірілген.

1. Әлемдік зерттеулерге контент-анализ:

2015-2025 жылдар аралығындағы 32 ғылыми еңбекке жасалған контент-анализ ойынға шамадан тыс берілген жастардың әлеуметтік дағдыларының құлдырау динамикасын айқын көрсетті.

1-кесте.

Контент-анализ нәтижелері: Ойынға тәуелділіктің жастардың әлеуметтік өміріне тигізетін әсерінің жиілік көрсеткіштері

Әлеуметтік-психологиялық зардаптар	Зерттеулерде тіркелу жиілігі (%)	Көрініс табу сипаты
Бетпе-бет (face-to-face) коммуникацияның құлдырауы	70%	Шынайы өмірдегі достармен кездесудің азаюы, эмоционалды эмпатияның төмендеуі.
Оқуға немесе жұмысқа деген ынтаның (мотивацияның) төмендеуі	65%	Академиялық немесе кәсіби міндеттерге немқұрайлылық, жұмыс орнынан оқшаулану.
Девиантты/Агрессивті мінез-құлықтың артуы	58%	Отандық зерттеулер тәуелділік деңгейі жоғары студенттер арасында агрессияның айқын көрініс табатынын дәлелдеді. Бұл агрессия шынайы өмірге де ауысады.
Отбасылық қатынастардың бұзылуы	62%	Ата-ана немесе жұбайымен конфликтілер, отбасылық міндеттерді орындамау.

1-кестедегі мәліметтер көрсеткендей, зерттелген мақалалардың 70 пайызы тәуелді жастардың шынайы қарым-қатынастан қашатынын және олардың эмпатия деңгейінің төмендегенін растайды. Сонымен қатар, отандық статистикалық талдаулар ойынға тәуелділіктің девиантты мінез-құлықпен, атап айтқанда агрессиямен тікелей байланысты екенін көрсетеді. Оқу мен жұмысқа деген мотивацияның 65%-ға дейін төмендеуі жастардың шынайы экономикалық жүйеден гөрі, виртуалды желілік құрылымдарға интеграциялануды жөн көретінін көрсетеді. Олар үшін компьютерлік ойын – бұл жай ғана бағдарлама емес, нақты ережелері, жетістік жүйесі және желілік қоғамы бар балама әлем. Бұл феноменді әлеуметтанудағы адаптацияның бұзылуы ретінде қарастыруға болады: қоғамдық талаптарға (мансап, отбасы) жауап бере алмаған жастар виртуалды ортаға шегінеді. Шерри Тёрклдің «Жалғыздықта бірге» концепциясы біздің зерттеуіміздің бірінші гипотезасын толығымен қуаттайды. 1-кестедегі бетпе-бет коммуникацияның 70%-ға құлдырауы технологиялардың жастарды жақындастырудың орнына, оларды бір-бірінен алшақтататынын объективті түрде көрсетеді.

2. Бақылау әдісінің нәтижелері:

Компьютерлік клубтарда жүргізілген 1 айлық бақылау бұл мекемелердің жай ғана қызмет көрсету орны емес, өзіндік ережелері мен иерархиясы бар шағын социумға айналғанын дәлелдеді.

2-кесте.

Компьютерлік клубтағы ойыншылардың әлеуметтік іс-әрекеті мен өзара іс-қимылы

Бақылау индикаторлары	Клубтағы нақты мінез-құлықтық көріністері
Әлеуметтік иерархия	Клуб ішінде шынайы өмірдегі әлеуметтік статус (білімі, жұмысы, табысы) маңызын жояды. Иерархия ойындағы «level-ге», шеберлікке (skill) және виртуалды жетістіктерге негізделеді. Шынайы өмірде табыссыз жас адам клубта «көшбасшы» рөліне ие болуы мүмкін.
Өзара іс-қимыл ритуалдары	Командалық ойындар кезінде ойыншылар арасында күшті эмоциялық энергия алмасуы жүреді. Монитор алдындағы ұжымдық айқай, арнайы жаргон сөздерді қолдану, сәтті раундтан кейінгі вербалды емес іс-әрекет – осының барлығы ортақ топтық бірегейлікті бекітетін ритуалдар болып табылады.
Кеңістікті пайдалану	Жастар клубқа тек жақсы компьютер үшін ғана емес, пікірлес орта табу үшін келеді. Үзіліс кезіндегі темекі шегу орындарындағы немесе күту залдарындағы бейресми әңгімелер олардың әлеуметтенуінің негізгі формасына айналған.
Шынайылықтан оқшаулану	Клубта 3-5 сағатқа дейін ойнап, физиологиялық қажеттіліктерін (ұйқы, тамақ) ұмытатын ойыншылар жиі кездеседі. Олар сыртқы әлемнен (мысалы, қоңырауларға жауап бермеу) толықтай үзіледі.

Компьютерлік клубтар мен виртуалды кеңістіктер Р. Ольденбургтің «Үшінші орын» тұжырымдамасының заманауи, деформацияланған нұсқасы ретінде қызмет ететіндігі дәлелденді (2-ші гипотеза расталды). Бақылау нәтижелері (2-кесте) көрсеткендей, компьютерлік клубтар да шынайы өмірдегі әлеуметтік теңсіздікті (табыс, білім) жойып, әлеуметтік левелинг (теңестіру) қызметін атқарады. Шынайы өмірде маргинальданған жас адам клубта немесе ойын ішіндегі кланда жоғары құрметке ие көшбасшы бола алады. Осылайша, виртуалды ойын шынайы өмірдегі сәтсіздіктерді жасырып, статусқа деген қажеттілікті өтейтін күшті компенсаторлық механизмге айналады. Бұл жағдай жастардың нақты әлеуметтік байланыстарын жоғалтуына негіз болады.

Бақылау көрсеткендей, компьютерлік клубтар жастарға шынайы өмірде жетіспейтін әлеуметтік мойындалуды мен ұжымдық тиесілілік сезімін сыйлайды. Алайда бұл әлеуметтену жасанды сипатқа ие және тұлғаны маргинализацияға итермелейді. Бақылау барысында анықталған топтық динамиканы Рэндалл Коллинздің «Өзара іс-қимыл ритуалдар тізбегі» теориясымен тамаша түсіндіруге болады.

Қоғамды цифрландыру жағдайындағы компьютерлік ойындарға тәуелділік мәселесін әлеуметтанулық тұрғыдан талдау бізге бұл құбылыстың тек жеке тұлғалық деңгейде ғана емес, макро-әлеуметтік деңгейде қаншалықты қауіпті екенін көрсетті. Жүргізілген контент-анализ және компьютерлік клубтардағы бақылау нәтижелері негізінде келесідей маңызды тұжырымдар жасауға болады:

Біріншіден, компьютерлік ойындарға тәуелділік 18-35 жас аралығындағы жастардың шынайы қоғамдық өмірден шеттетілуінің қуатты факторына айналды.

М. Кастельс сипаттаған желілік қоғамда жастар дәстүрлі әлеуметтік лифттерге қарағанда, виртуалды желілердегі статусқа көбірек маңыз бере бастады. Оқуға, жұмысқа және отбасын құруға деген ынтаның төмендеуі қоғамның демографиялық және экономикалық әлеуетіне тікелей қауіп төндіреді.

Екіншіден, зерттеу гипотезалары толығымен расталды. Р. Ольденбургтің теориясына сәйкес, компьютерлік клубтар мен виртуалды ойын кеңістіктері жастар үшін жаңа «үшінші орынға» айналған. Бұл кеңістіктерде Р. Коллинздің өзара іс-қимыл ритуалдары іске қосылып, жастар шынайы өмірдегі фрустрацияларын виртуалды ортадағы эмоциялық энергиямен алмастырады.

Сонымен қатар, Ш. Тёрклдің тұжырымына сай, бұл жасанды қарым-қатынас жастардың бетпесте байланыстарын үзіп, эмпатиясын жоғалтуға және ішкі жалғыздыққа әкеліп соқтырады. Бұл, өз кезегінде, отандық зерттеулер көрсеткендей, агрессия мен девиантты мінез-құлықтың өсуіне түрткі болады.

Қорыта келгенде, цифрлық эрадағы компьютерлік ойынға тәуелділікпен күресу үшін тек тыйым салу шаралары жеткіліксіз. Осыған сүйене отырып, мемлекеттік жастар саясаты аясында жастардың шынайы өмірде өзін-өзі жүзеге асыруына мүмкіндік беретін балама, пайдалы әрі қауіпсіз

«үшінші орындарды» (мысалы, тегін коворкингтер, спорттық-мәдени орталықтар) көптеп ашу қажет деген ғылыми қорытынды жасауға болады.

Сонымен қатар, жастардың цифрлық сауаттылығын арттыру және олардың шынайы әлеуметтік капиталын қалыптастыру бүгінгі қоғамның кезек күттірмейтін стратегиялық міндеті болып табылады.

Әдебиеттер тізімі

1. Castells M. The rise of the network society. – John wiley & sons, 2011.
2. Oldenburg R. The great good place: Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day //(No Title). – 1989.
3. Layne A. A Review of: Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other, by Sherry Turkle: New York: Basic Books, 2011. xvii+ 305 pp. \$28.95 (hardcover). – 2011.
4. Collins R. Interaction ritual chains //Interaction ritual chains. – Princeton university press, 2014.
5. Stelmakh S. A. et al. Computer-gaming addiction among students //Extreme Psychology and Personal Safety. – 2024. – Т. 1. – №. 2. – С. 34-49.
6. Aspandi A., Syarifudin A., Muttaqin M. A. The Impact of Online Game Addiction on Children's Social Interaction and Academic Performance //Journal of General Education and Humanities. – 2026. – Т. 5. – №. 1. – С. 1-14.

АҚПАРАТТЫҚ СОҒЫСТАР ДӘУІРІНДЕГІ МЕДИАНЫҢ САЯСАТҚА ЫҚПАЛЫ

Сембек А.А.

Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды ұлттық зерттеу университетінің саясаттану және әлеуметтану кафедрасының студенті, Қазақстан

e-mail: sembekaruzan51@gmail.com

Ғылыми жетекші: қауымдастырылған профессор т.ғ.к. Г.А.Жумасұлтанова

XXI ғасыр адамзат тарихында ақпараттық өзара әрекеттесудің барлық бағыттарын түбегейлі өзгерткен дәуір ретінде есте қалуда. Бұрын ақпарат тек хабар жеткізуші құрал саналып, оның таралуы уақыт, кеңістік және техникалық мүмкіндіктермен шектелген болса, бүгінгі күні ақпарат шексіз, тоқтаусыз, жылдам айналымдағы ең ықпалды ресурсқа айналды. Әлемнің кез келген нүктесіндегі оқиға секундына жетпей әлемдік медиакеңістікке тарайды және миллиондаған адамның қабылдауына бір мезетте әсер етеді. Осы құбылыстың күшеюімен бірге ақпараттық соғыстар да жаңа деңгейге көтерілді.

Бұрынғы саяси қарсыластық қару-жарак, армия, дипломатия арқылы жүзеге асса, қазіргі әлемде ақпарат соғыстың ең өткір қаруына айналды. Ақпараттық соғыстарды зерттеушілер олардың негізгі мақсаты қарсыластың санасын, көзқарасын, қоғамдық пікірін басқару екенін айтады [1]. Бұл жерде оқ атылмайды, бірақ қоғамның ішінде жаңа ой, үрей, күдік, сенімсіздік, агрессия немесе керісінше - жақтаушылық, қолдаушылық қалыптасады. Ақпараттық соғыстардың қауіптілігі - оның шекарасының жоқтығы; ол мемлекеттерді, қоғамдарды, ұйымдарды, адамдарды кез келген уақытта нысанаға ала алады.

Медиа технологияларының қарқынды дамуы ақпараттық соғыстардың ауқымын кеңейтті. Әлеуметтік желілер, онлайн платформалар, мультимедиялық құралдар, чат-боттар, алгоритмдік дистрибуциялар - осылардың барлығы ақпаратты бұрын-соңды болмаған жылдамдықпен таратып, қоғамдық санаға әсер етудің жаңа мүмкіндіктерін ашты. Э. Тоффлер атап өткендей, «Білімге иелік ету – болашақтағы жаһандық билік жолындағы тартыстың негізі болады» [2, б.156]. Осындай жағдайда ақпараттың өзі саяси бәсеке алаңына айналды.

Бұл кезеңде медианың рөлі тек хабар таратумен шектелмейді; медиа саяси процестердің конструкторы, қоғамдық пікірдің модельдеушісі, идеологиялық тәртіптің қалыптастырушысы болып отыр. Журналистика өзінің дәстүрлі «бақылаушы» функциясынан өте алыс кетті. Енді медиа саяси күрестің тікелей қатысушысы, кейде тіпті оның негізгі қозғаушы күші.

Саясаткерлер медиа арқылы өздерін танытып қана қоймайды; олар медианы стратегиялық құрал ретінде пайдаланады. Медианың қоғамдық санаға әсер ету мүмкіндігін түсінген сайын, саяси технологиялар да күрделеніп келеді. Ақпараттық соғыстар дәл осы процестердің көрінісі.

Осы мақалада медианың саясатқа әсер етуінің әр түрлі қырлары, ақпараттық соғыстардың ішкі механизмдері, манипуляциялық технологиялар, қоғамдық пікірді басқару әдістері, цифрлық