

## ОНМХ-ИЙН ТУХАЙ ПОСТМОДЕРНИЗМЫН ТӨСӨӨЛӨЛ БА ИНТЕРНЕТ СЭТГҮҮЛ ЗҮЙ

М.Зулькафиль\*

*\*МУИС-ийн Эмерит профессор, Шинжлэх ухааны доктор (Sc.D.)*

Түлхүүр үг: постмодернизм, олон ургальч үзэл, бодит цаг хугацаа, виртуаль ертөнц, эргэх холбоо, кибер орон зай, нийгмийн нөлөөллийн онол

Орчин үед ОНМХ-ийн тухай постмодернизмын онолчдын төсөөлөл олон нийтийн харилцаа болон сэтгүүл зүйн судлаачдын бүтээлд чухал нөлөө үзүүлж байна. Учир нь тэд орчин үеийн медиагийн өмнөх үеийн судлаачдын төсөөллөөс ялгагдах хамгийн гол онцлог шинжүүдийг оновчтой тодорхойлж чадсан бөгөөд энэ нь интернет сэтгүүл зүй эрчимтэй хөгжиж буй өнөө үед улам тод ажиглагдах болсон.

Постмодернизм гэдэг нь XX зууны дунд үеэс (1950-иад оноос) хүчтэй дэлгэрсэн гүн ухаан, урлаг, соёл, утга зохиолын өргөн хүрээтэй урсгал бөгөөд өмнөх үеийн буюу модернизмын дэвшүүлж байсан «үнэмлэхүй үнэн», «дэвшил» гэх мэт үзэл санаанд эргэлзэж, тэдгээрийг үгүйсгэж гарч ирсэн. Хэрэв модернизм «Шинийг бүтээ» гэж уриалдаг байсан бол постмодернизм «Шинэ юм гэж байхгүй, бүгд өмнөх зүйлсийн давтамж, холимог» гэж үздэг. “...Постмодернизм гэдэг нь өмнөх измүүдийн нэг огт биш, ямар ч измгүйн нэр. Ямар ч загваргүй сэтгэхийг л хэлж байгаа юм. Загваргүй гэдэг үгээр сэтгэлгээг чөлөөлөхийг хэлж байгаа юм. Сэтгэлгээ чөлөөлөгдсөний дараа бол урлаг өөрөө юухнаас ч төрөх боломжтой. ... Постмодернизмыг яг өнөөдрийн сэтгэлгээний дүр төлөв гэж үзээд байгаагийн нэг үндсэн суурь бол интернет. Интернет орчин бол зохион байгуулалтгүй, хяналтгүй, эвлүүлмэл зүймэл холимог соёлын бөөгнөрөл юм. Тэнд ердийн гутал хувцасны наймаанаас эхлээд асар олон талт мэдээллийн солилцоо тасралтгүй явагдаж байдаг. Постмодерн ертөнцийн дүр төрх нь

энэ” (Аюурзана, 2024) гэсэн тайлбараас постмодернизмын тухай бүрэн биш юмаа гэхэд тодорхой ойлголт авах боломжтой. Тиймээс миний бие постмодернистүүдийн ОНМХ-ийн тухай төсөөллийг интернеттэй холбож тайлбарлахыг оролдсон юм.

Хэрэв постмодерний онолчдын ОНМХ-ийн тухай үзэл санааг нэгтгэн үзвэл дараах ерөнхий байдлаар илэрхийлэх боломжтой.

Техник, технологийн хөгжил болон түүний үр дүнд бий болсон цаг хугацааны хэмжүүрүүдийн ачаар ОНМХ постмодерний эрин үед харилцааны үндсэн бөгөөд “туйлын” хэлбэр болон хувирсан. Түүнийг техник технологийн талаас нь авч үзвэл маш шуурхай үйлчилгээ, давтагдах чанар бөгөөд энэ нь хэвлэмэл болон цахим мэдээллийн хэрэгслийн аль алинд нь хамаатай юм. Гэхдээ янз бүрийн түвшинд илэрдэг онцлогтой. Тухайлбал, бодит цаг хугацаанд явагддаг шууд нэвтрүүлгийг тогтмол хэвлэлтэй харьцуулахад хамаагүй шуурхай гэдэг нь ойлгомжтой. Өөрөөр хэлбэл, ОНМХ шуурхай чанарын хувьд харилцааны өөр ямар ч төрөлтэй харьцуулшгүй гэж ойлгож болно.

Медиагийн орон зай, цаг хугацааг үл харгалзан хаана ч орших хүртээмжтэй чанар нь постмодерний үед дэлхийн хүн амын ихэнх хэсгийн хувьд туршлагын төлөөлөл болж чадах үндсэн хэлбэр болон хувирсан. Товчоор хэлбэл ертөнц бодитой оршиж байгаа тэр дүр төрхөөр бус ОНМХ яаж тусгаж байгаагаар нь харагдах болсон. Эцсийн эцэст медиагийн үйл ажиллагааны ачаар бий болсон ертөнц бодит бус хуулбар болон хувирдаг.

“Бодит цаг хугацаа” туршлагыг танилцуулах үндсэн хэлбэр болох бөгөөд энд ОНМХ-ийг хэрэглэгч өөрийнхөө амьдралын жам ёсны нөхцөл байдлаас хөндийрсөн буруутан мэт сэтгэгдэл төрүүлдэг. Жам ёсны нөхцөл байдал гэдэг бол амьдралын хэмнэл, агуулгыг тодорхойлдог, түүнийг хувийн санаа бодлоор баяжуулдаг уламжлалт нөхцөл байдал юм. Бодит цаг хугацаа бодит байдлыг тусгаж буй мэт дүр эсгэдэг. Гэхдээ үнэн хэрэг дээрээ энэ нь амьдралын уламжлалт нөхцөл байдлыг эвдсэн, хүмүүс өөрийнхөө байгалиар заяагдсан уламжлалт байдлаар оршин байх боломжгүй зөвхөн тухайн үйл явдын оролцогч болгон хувиргадаг шууд хуулбарлал юм.

ОНМХ-үүдийн өөрсдийн дотоод зохион байгуулалт болон тэдний бодит байдалтай харьцах харилцааны логик нь улам бүр “масс-медиа” нэртэй тоглоомын логик болж хувирдаг. Энэ тоглоомын дүрэм нь үйл явдал болж байгаа газарт очих, аль болох мэдээллийг редакц руу шуурхай дамжуулах, өрсөлдөгчөө тодорхойлохыг хичээх, товч, энгийн ойлгомжтой илэрхийлэх, дүн шинжилгээ хийх болон ёс зүйн номлолоос зайлсхийх зэрэг сэтгүүлчийн ажлын дэг жаягыг биелүүлснээр тодорхойлогддог.

Метанарратив буюу тодорхой санаа бодол болон үнэт зүйлд тулгуурлаж

байгаа учраас объектив байдал сэтгүүлчийн үйл ажиллагааг тодорхойлох хүчин зүйл болох шинжийг алдаж эхэлдэг. Объектив шинжийг “масс-медиа” хэмээх тоглоомын дүрмийн дагуу илэрхийлэгдсэн хувийн туршлагыг тодорхой дамжуулах хандлага орлох болно. Постмодерний үзэл санааны хувьд объектив байдал гэдэг нь тоглоомын дүрмийг ягштал биелүүлэх явдал юм. Товчоор хэлбэл тоглоомын дүрэм өөрөө бодит байдлын илэрхийлэл гэсэн үг.

Медиагийн үнэт үйлс, утга санаанаас ангид нөхцөлд тусгаж буй ертөнцийн дүр зураг нь ямагт салангид, тархай бутархай зүйл байдаг. Ертөнц онолын хувьд тасралтгүй үргэлжлэх зүйл гэж ойлгогдохоо больсонтой нэгэн адил уламжлал ёсоор давтагдах зүйл гэж хүлээн авах боломжгүй болдог. Өнөөдрийн сонинд тусгаж буй ертөнц бол очигдрийн сонинхоос эрс өөр юм. ОНМХ дэх ертөнцийн давтагдах чанар нь сая сая хүний гарт нэг л цаг мөчид сонин сая сая хувиар дамжин очдог ертөнцийн шууд хуулбар юм. Маргааш энэ нь ертөнцийг өөрөөр тусгасан өөр сонин болж хувирдаг.

Бодит байдлын нэгдмэл болон бүрэн бүтэн байх чанар нь эх бичвэрүүдийн хоорондох харилцан хамаарал болон хувирдаг нь постмодерний үзлийн хувьд ертөнцийн нэгдмэл байдал мөн. Утга санааг харилцан хамааралд нь тусгах нь өчигдөр, өнөөдөр, маргаашийг хооронд нь холбоход тусалдаг бөгөөд энэ нь дамжуулж буй бодит цаг хугацаагаар холбогддог.

Олон нийтийн харилцааны виртуал ертөнцөд эргэлт буцалтгүй ямар ч зүйл тохиолдохгүй, учир нь бүх зүйлийг “манай мэдээллийн дагуу...” гэсэн анхааруулга тайлбарын хамт өгдөг. ОНМХ зарчмын хувьд ямагт өөрийнхөө мэдээллээс өөрийгөө холдуулсан байдаг. Учир нь мэдээллийн эх сурвалж биш дамжуулагч, зуучлагчийн үүргийг гүйцэтгэдэг. Медиа дамжуулж байгаа зүйлийг өөртөө ямар ч сөрөг нөлөө учруулахгүйгээр няцаах боломжтой. Үүний үр дүнд тэдний тусгаж буй ертөнц гэдэг нь ямагт нэр төдий зүйл гэж ойлгож болно. Тиймээс түүнд үхснийг амилуулах хүртлэх ямар ч зүйл байж болно, өөрөөр хэлбэл бүх зүйл буцаагдах боломжтой гэсэн үг.

Энэ бол хүлээн авагчдыг удирдаж байгаа гэсэн үг биш юм. Учир нь мэдээллийг үйлдвэрлэгч-сэтгүүлчдийг өөрсдийн өгч буй мэдээллээр нь дамжуулан хэрэглэгчид ямар нэг хэмжээгээр удирдаж чадна. Учир нь тэдний үйлдлүүд сэтгүүлчдийн үйл ажиллганы алхам бүрийг өөртөө агуулж байдаг тоглоомын дүрмийн хэм хэмжээг тодорхойлдог.

Энэ утгаар нь авч үзвэл орчин үеийн ОНМХ-ийн интерактив шинж (өөрөөр хэлбэл, тэднийг интерактив болгох хандлага) нь хэрэглэгчдийн хувьд тэр тоглоомын дүрэмд оролцож, ертөнцийн дүр төрхийг хамтран

бүтээгч болгон хувиргадаг нэг ёсны занга гэж ойлгож болно. Хэрэглэгч ОНМХ-ийг удирдахгүй, харин бүх дүрэм журмыг баримталдаг тэр тоглоомын дүрмийг хамтран тоглогч болон хувирдаг. Үр дүнд нь бүх дэлхий ертөнц медиа, медиа бол дэлхий ертөнц болно гэсэн үг юм.

Мэдээж ОНМХ-ийн энэ онцлог шинжүүдийг бүрэн, төгс зүйл гэж ойлгох нь учир дутагдалтай. Учир нь постмодерн орчин үеийн соёлын хөгжлийн хэдийгээр гол боловч зөвхөн нэг л чиг хандлага, мөн хүн төрөлхтний туршлагын цорын ганц жинхэнэ бодит байдал нь биш юм. Түүнээс гадна дээр дурдсан шинжүүдийн ихэнхийг олон нийтийн харилцаа үүссэн цагаасаа ямар нэг хэмжээгээр агуулж байдаг. Гэхдээ орчин үеийн ОНМХ техник, технологийн ачаар чухам энэ замаар л урагшилж байна. Үүний тодорхой нотолгоо бол Интернетийг хэт шохоорхохын сэтгэл зүйн үр дагавар юм.

Одоо ОНМХ-ийн дээрх шинжүүдийг интeрнеттэй холбон тайлбарлахыг оролдъё. Хэрэв хүн төрөлхтөн XXI зуунд Интернетийг арилжааны зорилгоор ашиглаж, компьютерийн сая сая хэрэглэгчийг мэдээллийн нэгдсэн системд нэгтгэсэн 1991 онд орж эхэлсэн гэвэл хэтрүүлэг болохгүй. Дэлхийн бараг бүх шинжлэх ухааны, төр засгийн байгууллагууд, их сургуулиуд, бизнес-төвүүд, мэдээллийн агентлагууд, хэвлэх үйлдвэрүүд даяар сүлжээнд холбогдож, хүн төрөлхтний мэдлэгийн бүх салбараар мэдлэгийн асар том санг бий болгож эхэлсэн. Виртуал номын сангууд, архивууд, мэдээллийн хальсууд урьд өмнө байгаагүй тоолж баршгүй эх бичвэр, хүснэгт, аудио болон дүрс бичлэгийг агуулах болсон. Интернет шинжлэх ухааны, ажил хэрэгийн, танин мэдэхүйн, зугаа цэнгээний, гэмт хэргийн гэх мэт ямар ч мэдээллийг чөлөөтэй хүлээн авах, түгээх боломжийг олгосон. Өөрөөр хэлбэл, бодит ертөнцөд юу байна бүгдийг Интернет агуулах болсон.

Интернет орчин үеийн соёл иргэншлийн салшгүй хэсэг болж хувирч, боловсрол, худалдаа, харилцаа холбоо, үйлчилгээний аль ч салбарт идэвхтэй нэвтэрч, харилцааны, сургалтын, арилжааны болон зугаа цэнгэлийн шинэ хэлбэрүүдийг бий болгосон. Өнөөдөр “Сүлжээний үе” бол нийгэм-соёлын үзэгдэл болсонтой хэн ч маргахгүй. Түүний төлөөллийн хувьд Интернет аль хэдийнээ амьдралын энгийн, найдвартай хамтрагч болон хувирсан. Хүн төрөлхтөн сүлжээний технологи маш чухал үүрэг гүйцэтгэдэг хөгжлийн цоо шинэ, мэдээллийн үед орсон нь үүний тод жишээ мөн.

Өнөөдөр Интернет олон нийтийн харилцааны маш чухал хэрэгсэл мөн гэдэгтэй хэн ч маргахгүй. Гэхдээ интернетийн хувьд харилцаа хэмээх категорийг, түүний тодохойолтыг эргэж харах шаардлага тулгарч байна. Учир нь бид интернет бол *олон нийтийн харилцааны хэрэгсэл* гэж ярихдаа *олон нийтийн* гэсэн үгийн хувьд ч, *хэрэгсэл* гэсэн үгийн хувьд ч яв цав тохирсон тодорхойлолт өгөх боломжгүй. Учир нь тодорхойлолт тухайн

нөхцөл байдлаас шалтгаална.

Уламжлалт ойлголтын хувьд харилцаа гэдэг бол эх сурвалж болон хүлээн авагчийн хооронд мэдээлэл дамжуулах үйл явц юм. Өөрөөр хэлбэл, харилцаа “эх сурвалж-суваг-хүлээн авагч” хэмээх бүдүүвчийн дагуу явагдаг гэсэн үг. Гэхдээ бид Сүлжээний хувьд авч үзвэл дээрх гинжийн элемент болгон өөрчлөгдөх бүрэн боломжтой. Интернет зарим тохиолдолд дээрх бүдүүвчийг хадгалах боловч заримдаа үндсээр нь өөрчлөгдөх нь энгийн үзэгдэл. Тухайлбал, мэдээллийн эх сурвалж нь заримдаа ганц хүн (цахим захидал), заримдаа бүхэл бүтэн нийгмийн бүлэг байдаг. Мэдээлэл өөрөө заримдаа мэргэжлийн сэтгүүлчийн нийтлэл, эсвэл олон хүний урт хугацаанд бичсэн түүхийн бүтээл, эсвэл чат дахь энгийн яриа байж болно. Хэрэглэгчийн зорилгоосоо шалтгаалан тухайн мэдээлэл (өргөн утгаар нь) хэд дахин өөрчлөгдөж, огт өөрчлөгдөхгүй байж болно.

Сүлжээ бол байнга өөрчлөгдөж байдаг мэдээллийг агуулагч. Интернетийн ямар ч хуудас мөнхийн өөрчлөлтгүй оршдог зүйл биш, байнга өөрчлөгдөж, боловсронгуй болж байдаг. Бидний өнөөдөр уншсан хуудас маргааш тэр хэвээр нь үлдэнэ гэсэн баталгаа алга.

Интернет бол харилцааны олон хэлбэрийг бий болгодог олон талт медиа мөн. Тийм учраас судлаачид харилцааны дараах дөрвөн хэлбэрийг санал болгосон байдаг.

“Ганцаараа” асихрон харилцаа (цахим зурвас, захидал);

“Олуулаа” асихрон харилцаа (түгээхэд зөшөөрөл шаардагддаг тайлангууд, янз бүрийн жагсаалтууд, ямар нэгэн хөтөлбөрт ороход шаардагдах нууц үг г.м.);

“Ганцаараа”, “нэг ба олуулаа”, “ганцаараа олон зүйлтэй хамт” синхрон харилцаа. Ямар нэгэн тодорхой сэдвийн хүрээнд бий болдог. Тухайлбал, чатууд, дүрд тоглох тоглоомууд;

Хэрэглэгч гол төлөв ямар нэгэн мэдээлэл олж авахын тулд сайтуудыг эрж хайдаг асихрон харилцаа. Энд “олуулаа ба ганцаараа”, “ганцаараа”, “ганцаараа ба олуулаа” зэрэг харилцаа үүсдэг (веб-сайтууд, зурхай г.м.) (Morris, 1996).

Интернет дарах давуу талаараа уламжлалт ОНМХ-ээс эрс ялгаатай. Энэ бол:

*Мультимедиа шинж.* Интернет дүрс, дуу чимээ, эх бичвэр, график бусад ОНМХ-ийн дүрс бичлэгүүдийг нэгтгэдэг. Энэ нь наад зах нь хэрэглэгчдэд эдийн засгийн хувьд ашигтай. Тухайлбал, мэдээллийг цахим шуудангаар дамжуулах нь энгийн шуудангаар дамжуулахаас хамаагүй хямд тусна.

*Хувиараа тохиргоо хийх боломж.* Интернет хувь хүнийг эсвэл бүлэг хүмүүсийг шаардлагатай мэдээллээр ямар ч түвшинд хангаж чаддаг. Хэрэглэгчдийн сонирхлыг харгалзан мэдээллийг хувиараа тохиргоо хийх замаар дамжуулж, цахим шуудангаар эсвэл кабелийн телевизээр түгээж болно.

*Интерактив шинж.* Интернет юуны өмнө уламжлалт ОНМХ шиг ганцаар яриаг (монолог) биш, харилцан яриаг буюу эргэх холбоог (feedback) чухалчилдаг. Үй түмэн хэрэглэгчдийн хоорондох харилцан яриа, эргэх холбоо цахим шуудан, мэдээллийн табло, форум, чат, теле хурал зэрэг олон хэлбэрээр хэрэгждэг онцлогтой.

*Зуучлагчгүй байх.* Интернет олон түмнийг төр засагтай, төр засгийг олон түмэнтэй хэн нэгний оролцоогүйгээр, ОНМХ-ийн зүгэс үзүүлэх нөлөө, саад бэрхшээлгүйгээр шууд холбогдох боломж олгодог.

Интернетийн энэхүү онцлог шинж нь Америкийн зохиолч Уильям Гибсоны анх 1984 онд компьютерийн сүлжээнд агуулагдаж буй бүх мэдээллийн нийлбэрийг илэрхийлэх зорилгоор хэрэглэсэн “кибер орон зай” (cyberspace) хэмээх ойлголтод багтдаг. Орчин үед гол төлөв Барууны орнуудад кибер орон зай хэмээх ойлголтыг бүх электрон системийн орон зайн нийлбэрийг илэрхийлэх зорилгоор хэрэглэдэг. Өөрөөр хэлбэл, мэдээллийн даяар орон зайг, эсвэл наад зах нь түүний компьютерийн үндсэн хэсгүүдийг илэрхийлэх зорилгоор хэрэглэдэг ба орчин үеийн кибер газар зүйн судалгааг кибер орон зайн нутаг дэвсгэрийн болон зохион байгуулалтын бүтцийг судлахад хандуулж байна. Барууны зарим судлаач кибер орон зайг, ялангуяа Интернетийг кибернетчлэгдсэн экосистемтэй адилхан зүйл гэж үздэг нь түгээмэл. Хэрэв кибер орон зай болон бодит орон зай хоёр ангид оршиж байгаа нөхцөлд дээрх дүгнэлийг хүлээн зөвшөөрч болно. Гэхдээ кибер орон зай бол бодит ертөнцийн мэдээллийн тусгал бөгөөд кибер орон зайн хөгжил бол даяарчлагдаж буй ертөнцийн нийгэм-эдийн засгийн системийн хөгжлийн үр дагавар байдаг.

Сүүлийн үед виртуаль бодит байдлын талаарх яриа өргөн дэлгэрч байна. Энэ ойлголт бол Сүлжээ үүссэн явдалтай шууд холбоотой бөгөөд анх 1989 онд компьютерийн технологийн тэргүүлэх мэргэжилтнүүдийн нэг Жерон Ланье анх хэрэглэсэн түүхтэй. Виртуаль бодит байдал гэдэг нь энгийнээр жинхэнэ бодит байдал компьютер дэх хиймэл ертөнцтэй солигдож, хүн энэхүү шинэ бодит байдалд нэвтрэхдээ тэр нь жинхэнэ мэт сэтгэгдэл төрүүлэх явдал юм. Энэхүү виртуаль бодит байдлын хамгийн гол шинжүүдийн нэг бол бодит цаг хугацаа мөн. Үүгээр кибер орон зайгаас ялгаатай. “Бодит цаг хугацааны” ачаар виртуаль ертөнц бодит ертөнц мэт сэтгэгдэл төрүүлдэг. Хэрэглэгчийн үйлдлийн үр дүнд виртуаль ертөнц өөрийнхөө дүр төрхийг хурдан өөрчилж чаддаг, түүний ачаар хэрэглэгчид

тэр виртуаль ертөнцөд өөрөө нэвтэрсэн мэт сэтгэгдэл (Walk-Through-Ef-fect) төрдөг.

Виртуаль ертөнцийн гол шинжүүд:

- Хэт шохоорхол. Хэрэглэгч компьютерийн үүсгэсэн байнга өөрчлөгдөж буй орчинд нэвтэрч, дэлгэцийн гаднах орон зайд нэвтэрсэн мэт сэтгэгдэл төрдөг.
- Олон хэмжээст байдал. Хэрэглэгчийн ашиглаж буй орон зай бол хоёр- ба гурван хэмжээстэй байдаг.
- Мульти мэдрэхүй. Хэрэглэгч бодит байдлыг харах, сонсох, хүрэх зэрэг хэд хэдэн мэдрэхүйн тусламжтайгаар хүлээн авах боломжтой.
- Бодит цаг хугацаа. Хэрэглэгчийн үйлдэл нь хүрээлэн буй орчны өөрчлөлттэй ямар ч саад бэрхшээлгүйгээр шууд холбогддог.
- Ижил төстэй байх. Хэрэглэгч өөрчлөгдөж буй орчны дүрүүдийг өөрт үзүүлж буй нөлөөтэй яг адилхан хүлээж авдаг.
- Харилцан үйлчлэл. Хэрэглэгч тухайн орчинд эд юмсыг өөрчлөх, хөдөлгөх зэргээр бодитой харилцан үйлчлэх боломжтой.
- Чөлөөтэй нэвтрэх боломж. Хэрэглэгч виртуаль орон зайд аль зүгт ч харах, хэрэв тухайн орон зай хэд хэдэн түвшинтэй бол дээшээ, доошоо хөдлөх боломжтой.
- Бодит байдлын нөлөө. Виртуаль орчныг хэрэглэгчдэд бодит байдлын мэдрэмж төрөхөөр програмчлагдсан байаг.
- Олон хэрэглэгчийн нөлөө. Компьютерийн бий болгосон орчинд хэрэглэгч бусад хэрэглэгчидтэй харилцах, хамтарсан зорилтуудыг шийдвэрлэх боломжтой (Buhl, 2000).

Орчин үеийн Интернетийн хөгжил хувь хүн болон нийгэмд, улс орны эдийн засгийн хөгжилд чухал үүрэг гүйцэтгэж байгаа боловч багагүй тулгамдсан асуудлыг бий болгосоор байна. Хамгийн наад зах нь интернетийн хэрэглэгчийн хувьд өөрчлөлт бол энгийн өдөр тутмын үзэгдэл болж хувирсан. Энэ нь бодит байдлын тогтвортой байдалтай тэр бүр тохирохгүй бөгөөд Сүлжээтэй харьцуулахад хэрэглэгчдэд “хүссэн бүхнийг” өгч чадахгүй. Тиймээс хүмүүсийн Сүлжээ руу орох байнгын хүсэл тэмүүллийг чухам үүгээр тайлбарлаж болно. Сүлжээнд “хүссэн бүхэн” байгаа нь тодорхой. Энэ утгаар нь авч үзвэл бодит байдал кибер орон зайд алдагдаж, түүнийг хэрэглэгчийн тоо маш эрчимтэй нэмэгдэж байна. Хэрэв 2003 онд дэлхийн нийт интернет хэрэглэгчдийн тоо 580 сая байсан бол 2026 оны байдлаар дэлхий даяар 6 тэрбум хүн интернет ашиглаж байна. Энэ бол дэлхийн хүн амын 73 хувь нь гэсэн үг юм. Сүүлийн нэг жилийн хугацаанд хэрэглэгчдийн тоо 294 саяар нэмэгдэж, жил бүрийн өсөлт нь ойолцоогоор 5.4 хувь байна (Digital 2025 Global Overview Report ,

2025). Манай орны хувьд 2025 оны 10-р сарын байдлаар 2.93 сая интернет хэрэглэгч бүртгэгдсэн нь нийт хүн амын 83% нь бөгөөд үүнээс идэвхтэй сошиал медиа хэрэглэгч 2.7\_ сая буюу 76.5 хувьд хүрчээ (Сошиал хэрэглээ Монголд 2025 , 2025).

Хүн амны амьдралын түвшин өндөр байх тусам интернет хэрэглэгчдийн тоо ч өндөр байна. Өнөөдөр технологийн хөгжил сайтай, баян орон болох АНУ, Канад, Япон болон Скандинавын орнууд интернет хэрэглэгчдийн тоогоор дэлхийд тэргүүлдэг. Тэгвэл Африкийн орнуудын интернет хэрэглээ бусад тивээс хамаагүй доогуур байгаа нь өнөөдөр Сүлжээ тэгш бус байдлын шинэ хэлбэрүүдийн нэг болох *мэдээллийн тэгш бус* байдлыг бий болгож байна.

Зарим судалгааны үр дүн хүмүүс Интернетэд хандахад үндэсний менталитет нөлөөлдгийг тогтоосон байдаг. Тухайлбал, Данийн иргэд мэдээллийн шинэ технологид нэлээд шүүмжлэлтэй ханддаг байна. Тиймээс Данийн интернет хэрэглэгчийн тоо Скандинавын бусад орнуудтай харьцуулахад мэдэгдэхүйц бага байна. Ийм хандлага Их Британи болон Францад бас ажиглагддаг.

Интернет тодорхой хэмжээгээр бодит харилцааны дутагдлыг солих, нөхөх үүргийг гүйцэтгэх бөгөөд энэ нь орчин үеийн өндөр хөгжилтэй орнуудад нийтлэг зүйл юм. Интернетэд нийтлэг сонирхлоороо нэгдсэн хүмүүсийн харьцангуй тогтвортой виртуаль нийгмэл оршиж байдаг. Тэдний зарим нь виртуаль ертөнцийг хэт их сонирхдогдоос Интернетээс хамааралтай болдог нь энгийн үзэгдэл. Нөгөө талаар интернет хүний санаа бодол нэгтнүүдийг олох боломжийг мэдэгдэхүйц өргөжүүлж, заримдаа сүлжээн дэх танил тал бодит байдалд шилжих нь түгээмэл юм.

Интернет танин мэдэхүйн практикийг өргөжүүлж байгаа нь эерэг үзэгдэл мөн. Учир нь ихэнх судлаач интернет өргөн дэлгэрч байгаа нь визуаль (харааны) сэтгэхүйн ач холбогдлыг эрс нэмэгдүүлдэг гэж үздэг. Визуаль сэтгэхүй гэдэг нь дүрс, бүдүүвч, график, төсөөллийг ашиглан мэдээлэл боловсруулах, асуудлыг шийдвэрлэх, бодол санаагаа бүтэцжүүлэх, тухай зүйлийн мөн чанарыг ойлгох, харилцаа холбоог ойлгоход тусалдаг үйл явц юм (Черных, 2007). Өөрөөр хэлбэл, интернет бодит байдлыг ойлгох, эзэмших оновчтой болон оновчтой биш аргууд хоорондоо харилцан үйлчлэх, харилцан нөлөөлөхөд бүх талаар дэмжлэг үзүүлдэг гэж ойлгож болно.

Орчин үед Интернет шинжлэх ухааны хөгжилд чухал үүрэг гүйцэтгэж байна. Түүнийг янз бүрийн орны эрдэмтэд шинжлэх ухааны мэдээллийг солилцох, виртуаль хурал, симпозиум зохион байгуулахад, мөн боловсролын салбарт өргөн ашиглах болсон. Түүнчлэн сүүлийн үед

интернетийг уламжлалт бус чиглэл болох тооцоолон бодох салбарт өргөн ашиглаж эхэлсэн. Үүнийг ялангуяа байгалийн шинжлэх ухаанд, тэр дотроо цөмийн физик болон сансар судлалд нэлээд идэвхтэй ашиглаж байна. Интернетийг шинжлэх ухаанд хэрэглэж буй өөр нэг чиглэл бол алсын зайны удирдлага юм. Туршилт болон цуврал ажиглалт хийх зорилготой судлаач интернетийн тусламжтайгаар өөрийнхөө зорилгын дагуу удирддаг төхөрөмжид виртуаль загварыг сууриулдаг бөгөөд мэдээллийг төв компьютер хүлээн авч, боловсруулж үр дүнг судлаач руу илгээдэг. Өнөөдөр дэлхийн тэргүүлэх компаниуд ирээдүйд интернетийн алсаас удирдах боломжийг зөвхөн шинжлэх ухаанд бус ахуйн тоног төхөөрөмжийн тусламжтайгаар хэрэглэх боломжийг идэвхтэй судалж эхэлсэн байдаг.

Сүлжээний өөр нэг чухал онцлог бол шинэ технологийн тусламжтайгаар түүнийг мэдээллийн нийгмийн үзэл баримтлалыг амьдралд хэрэгжүүлэхэд ашиглах явдал юм. Өнөөдөр шинэ эдийн засгийн үндсийг хувийн байшингууд, худалдааны байгууллагууд, банк, төр засгийн байгууллагууд, бүх шатны сургуулиудтай холбогдсон компьютерийн сисем бүдүүлж байгаа нь гар үйлдвэрлэлийг мэдээллийн удирдлагаар солих замаар хөдөлмөрийн үйл ажиллагааг цахим орчинд зохион байгуулах боломж олгосон.

Нийгэм хөгжих тусам хүмүүсийн мэдээлэлд хандах хандлага өөрчлөгдөж байна. Мэдээлэлийг таваар гэж хүлээн авахаас татгалзаж, бүтээлч эрэл хайгуул, хөдөлмөрийг эрчимжүүлэгч мөн гэсэн утгаар хүлээж авдаг болсон. Учир нь компьютертэй байнгын харилцаа мэдээллийн даяар орон зайд олон янзын дүрэм журам, стандарт болон янз бүрийн үзэл бодлоос үл шалтгаалан хувиараа олон хувилбарт сонголтын дагуу шийдвэр гаргаж сурах, зөв чиг баримжаа олж авахад тусалдаг.

Интернетийн ачаар орчин үеийн нийгмийн амьдралд асар их өөрчлөлт гарсныг хүн болгон хүлээн зөвшөөрдөг. Тиймээс зарим судлаач үүнийг нийгмийн харилцааны шинэ аж үйлдвэрийн эхлэл гэж үзсэн байдаг (Levy, 1994). Эдгээр санаануудын хөгжил нь онлайн нийгэмлэгүүдийг нийгмийн сүлжээ болгон ашиглах хандлага байв. Нийгмийн сүлжээний онол нь нийгмийн зан байдал, харилцаа холбоо нь хүмүүсийн хоорондох харилцааны хэв маягаас хамаардаг гэж үздэг. Хүмүүсийн хоорондох нийгмийн харилцаа бат бөх байх тусам тэд бүх хүртээмжтэй мэдээллийн хэрэгслийг ашиглан бие биетэйгээ улам идэвхтэй харилцдаг. Интернет харилцааны бусад иновацийн нэгэн адил газар зүйн хувьд тархай бутархай, гэхдээ нийгмийн сүлжээн дэх нийтлэг сонирхлын дагуу холбогдсон хүмүүс болон байгууллагуудыг холбох үйл явцыг үргэлжүүлсээр байна. Нийгмийн сүлжээний онол нь Интернет дэх нийгмийн харилцаа нь олон нийтийн уламжлалт зан байдлыг өргөтгөж, улам баяжуулдаг, учир нь хүмүүс олон нийтийн бүлэгт идэвхтэй байх тусам тэд хувь хүмүүсийн харилцааны

орчинд хүчтэй нэвтэрч, харилцаа холбоо нь улам бэхжиж, тэд цахим шуудан болон харилцааны бусад медиаг идэвхтэй хэрэглэдэг гэж үздэг.

Дээр дурдсан мэдээллүүд нийгмийн бүлгүүдийн хувь хүмүүсийн зан байдал, хандлагад үзүүлэх нөлөөллийг тайлбарладаг нийгмийн нөлөөллийн онолын үзэл баримтлалтай үндсэндээ тохирдог. Энэ салбарт хийгдсэн судалгааны дүн нийгмийн сүлжээн дэх харилцан үйлчлэлийн хэлбэрүүд уламжлалт нийгмийн хүчин зүйлстэй харьцуулахад зан байдлын тодорхой хэв маяг, хандлагуудад илүү хүчтэй нөлөө үзүүлдгийг тогтоосон байдаг.

Олон нийтийн харилцааны нэрт судлаачдын нэг Деннис Макуэйл интернет нийгмийн орчинд хувь хүн амьдралын сонголт хийхэд шинэ боломжуудыг нээж өгч байгааг дурдаад “Масс медиад хандах өмөх үеийн хандлага бол ОНМХ-ийн үйлчлэх тухайн орон зайн хүрээгээр тодорхойлогдож байсан. Энэ бол улс орон, хот, бүс нутаг, ямар нэгэн захиргааны нэгж байж болно. Өвөрмөц байдал ба нэгдэл нягтралыг газар зүй буюу орон зай хэмээх нэр томъёогоор тайлбарладаг байв. Энд хамгийн гол шалтгаан нь технологийн хөгжил байсан, харин нөлөө үзүүлдэг хүчин зүйлс нь өөр байсан. Шинэ медиад газар зүйн хувьд ямар ч хэмжээ хязгаар байхгүй учраас хүнд өөрийнхөө хувийн онцлогийг болон нийтийн бүлгийг бүрдүүлэх боломж олгодог. Өөрийгөө тодорхойлох хамгийн гол асуудлууд нь өмнөх нийгмийн харилцаа болон өмнөх таних тэмдгүүдээс үл шалтгаалах болно” (McQuail, 2004) гэж тэмдэглэжээ.

Олон нийтийн мэдээллийн системийн хувьд хамгийн гол шийдвэрлэх өөрчлөлт бол “мэдээллийг нийлүүлэгчийн зүгээс түүнийг хэрэглэх үйл явцад ямар ч хяналт тавих, удирдах боломжгүй болсон явдал” (McQuail, 2004) юм. Энэ бол өөрсдийн хүссэн сургаалаар хүмүүсийн тархийг угааж, хүссэн бодит байдлыг хүлээн авагчдад тулган хүлээлгэдэг байсан уламжлалт харилцаанаас татгалзах замаар үүссэн ардчилсан харилцан үйлчлэлийн үндсийг бүрдүүлэх үйл явц мөн. Шинэ мэдээллийн системд өдөр тутмын амьдралас хол улс төрийн жүжгийн дүр төрх, хэл ярианы эсрэг улс төрөөс ангид байдал ноёрхох болсны илрэл юм.

Энэ бүхнийг дүгнэж хэлэхэд одоогоос далаад жилийн өмнө постмодернизмын онолчдын ОНМХ-ийн тухай дэвшүүлж байсан санаа бодол, төсөөлөл, үнэлэлт дүгнэлтийн ихэнх нь Интернет нийгмийн амьдрал идэвхтэй нэвтэрч, цахим сэтгүүл зүйн эх үүсвэр тавигдаж эрчимтэй хөгжиж эхэлснээр бодит үзэгдэл болж, нийгэмд янз бүрийн байлдаар (ээрэг ба сөрөг) нөлөөлж байна. Интернет сэтгүүл зүй орон зай, цаг хугацааны хүчин зүйлд үл захирагдан харилцааны, танин мэдэхүйн чухал хэрэгсэл болж, виртуал ертөнцөд нэвтэрч хүссэн мэдээллээ олж авах, шуурхай, хүртээмжтэй, ил тод байдал, олон ургальч үзлийн индэр болж, нийтлэг сонирхлын хүрээг тэлж, шинжлэх ухаан болон мэдээллийн нийгмийн хөжилд гол үүрэг гүцэтгэх болсон.

**Эшлэл**

- Аюурзана Г. Постмодернизмын тухай зурвас зарим ойлголт  
*//http://ayurzana.mn/newsView/233*
- Сошиал хэрэглээ Монголд 2025 // *newsletter.nathouse.mn*.
- Черных А. 2007. *Мир современных медиа*. М., с.211.
- Buhl A. Die virtuelle gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Soziale Wandel im digitalin Zeitalter. *Wiesbaden: Westdeutscher Verlag*.2000. s.112.
- Digital 2025 Global Overview Report // *https://datareportal.com >reports*
- Levy P . 1994.*L’Intellegence collectif: pour un fntropologie du cyberspace*. Paris: La decouverte.
- McQuail D. *Mcquail’s Mass Communication Theoty: An Introduction*. London: Sage. 2004. p.125, 126.
- Morris M., Organ C. 1996. The Internet as Mass Medium // *Journal of Communication*. Vol.46. №1.

**Ашигласан бүтээлийн жагсаалт**

- Аюурзана Г.Постмодернизмын тухай зурвас зарим ойлголт  
*// http://ayurzana.mn/newsView/233*
- Болд-Эрдэнэ Б. 2014. *Нийгэм. Интернет. Сэтгүүл зүй*. УБ.
- Дэнис Э., Мэррилл Ж. 1997. *Беседы о Масс-медиа*. М.
- Зулькафиль М. 2015. *Сэтгүүл зүйн судалгааны бүтээлүүд. Боть I. Орчин үеийн сэтгүүл зүй*. УБ.
- Зулькафиль М. 2016. *Сэтгүүл зүйн судалгааны бүтээлүүд. Боть III. Орчин үеийн медиа: шинэчлэл, чиг хандлага*. УБ.
- Зулькафиль М. 2024. *Адчилсан нийгэм дэх сэтгүүл зүйн онол, практикийн асуудлууд.Боть I*. УБ.
- Сошиал хэрэглээ Монголд 2025 // *newsletter.nathouse.mn*.
- Черных А. 2007. *Мир современных медиа*. М.
- Buhl A. Die virtuelle gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Soziale Wandel im digitalin Zeitalter. *Wiesbaden: Westdeutscher Verlag*.2000.
- Digital 2025 *Global Overview Report* // *https://datareportal.com >reports*
- Levy P . 1994.*L’Intellegence collectif: pour un fntropologie du cyberspace*. Paris: La decouverte.
- McQuail D. *Mcquail’s Mass Communication Theoty: An Introduction*. London: Sage. 2004.
- Morris M., Organ C. 1996. The Internet as Mass Medium // *Journal of Communication*. Vol.46. №1.

### **Summary**

In this article, the author examines how most of the ideas, assumptions, and assessments put forward by postmodernist theorists about mass media have become a reality with the active penetration of the Internet into social life and the development of online journalism, and have affected society in various ways (positively and negatively). The author discusses in detail how internet journalism has become an important means of communication and knowledge acquisition, independent of space and time factors. Moreover, it has become a swift, accessible, transparent, and pluralistic platform for obtaining any desired information in the virtual world, expanding the scope of common interests and playing a key role in the development of science and information society.

**Keywords:** postmodernism, pluralism, real time, virtual world, feedback, cyberspace, social influence theory