

2. Ницше Ф. Ессе Homo / Ф. Ницше // Ессе Homo. Антихрист / Ф. Ницше; [пер. с нем. Ю. Антоновского, В. Флеровой]. – СПб. : Издательская Группа „Азбука-классика”, 2009. – С. 5–124.
3. Делёз Ж. Ницше / Ж. Делёз; [пер. с франц., послесл. и коммент. С. Л. Фокина]. – СПб. : Аксиома, 1997. – 186 с.
4. Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / Ж. Делёз, Ф. Гваттари ; [пер. с франц. и послесл. С. Зенкина]. – М. : Академический Проект, 2009. – 261 с.
5. Делёз Ж. Ницше и философия / Ж. Делёз ; [пер. с франц. О. Хомы под ред. Б. Скурагова]. – М. : Ad Marginem, 2003. – 392 с.
6. Ницше Ф. Полное собрание сочинений в 13 томах. Т. 13: Черновики и наброски 1887-1889 гг. / Ф. Ницше; [пер. с нем. В.М. Бакусева и А.В.Гараджи]. – М.: Культурная Революция, 2005. – 656 с.
7. Ницше Ф. Рихард Вагнер в Байрейте / Ф. Ницше // Странник и его тень / Фридрих Ницше; [пер. с нем. Е.Герцык]. – М. : REFL-book, 1994. – 400 с.
8. Ницше Ф. Так говорил Заратустра / Ф. Ницше; [пер. с нем. Ю. Антоновского]. – СПб.: Издательская Группа „Азбука-классика”, 2010. – 352 с.
9. Ницше Ф. Генеалогия морали / Ф. Ницше; [пер. с нем. В. А. Вейнштока]. – СПб.: Издательская Группа „Азбука-классика”, 2010. – 224 с.

УДК 316.772:323

Самброс А.С.

Харківський національний
університет ім. В.Н. Каразіна

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ПОЛІТИКИ: ВИТОКИ, СУТНІСТЬ І ПЕРСПЕКТИВИ

У статті аналізується феномен віртуалізації політики, досліджуються історичні та філософські джерела цього явища. Здійснюється спроба визначення базисних характеристик процесу віртуалізації політики, як складової частини віртуалізації суспільства. Значну увагу приділено питанням фіктивності віртуальних подій та симуляції політичної боротьби.

Ключові слова: віртуалізація політики, віртуальна реальність, симуляція політики, ілюзія політики.

Самброс А.С.

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ПОЛІТИКИ: ИСТОКИ, СУЩНОСТЬ И ПЕРСПЕКТИВЫ

В статье анализируется феномен виртуализации политики, исследуются исторические и философские источники этого явления. Осуществляется попытка определения базисных характеристик процесса виртуализации политики, как составной части виртуализации общества. Значительное внимание уделено вопросам фиктивности виртуальных событий и симуляции политической борьбы.

Ключевые слова: виртуализация политики, виртуальная реальность, симуляция политики, иллюзия политики.

Sambros A.

VIRTUALIZATION OF POLITICS: SOURCES, ESSENCE AND PROSPECTS

Phenomenon of politics' virtualization is analyzed in the article. Historical and philosophical sources of this phenomenon are researched. The attempt is made to define the basic characteristic of politics' virtualization process as an element of society's virtualization. Special attention is paid to the problems of virtual events' fictitious nature and simulation of political fight.

Key words: virtualization of politics, virtual reality, simulation of politics, illusion of politics.

Процес віртуалізації політики як складової частини віртуалізації суспільства полягає у створенні уявних, не існуючих реально речей (об’єктів, подій чи явищ). Фактично віртуалізація веде до того, що створюються різні форми симуляції політичного процесу, політичних акторів та, головне, політичних уподобань рядових громадян (ці уподобання є віртуальними та носять уявний, міфічний характер). Ідея віртуалізації, що вперше детально була опрацьована російським соціологом Д. Івановим, чітко переплітається з ідеєю симуляції і симулякрів Ж. Бодріяра.

Процес боротьби за владу у Д. Іванова виглядає таким чином: „це боротьба образів – політичних іміджів, які створюють рейтинг, – і іміджмейкери, прес-секретарі і „зірки” шоу-бізнесу, яких рекрутують на час політичних кампаній.” [1]. Ж. Бодріяр, стверджує, що: „Гіперреалізм симуляції повсюди виражається через ілюзорну подібність реального до самого себе. Влада також уже довгий час виробляє лише знаки своєї подібності ... гра влади доходить до того, що стає лише критичною нав’язливою ідеєю влади...” [2, с. 37]. Обома дослідниками стверджується теза про те, що політика у сучасному суспільстві являє собою лише ілюзію політики, уявний процес, образ якої підтримується за допомогою масової системи забезпечення та системи контролювання мас, виробленої за часів існування модерного суспільства. З одного боку, ця масова система забезпечення представлена ЗМІ, що продукують необхідні інформаційні приводи, з іншого – реально існуючими державними органами дисциплінарного контролю (правоохоронні органи, армія і т.п.).

Як не дивно, першою відомою нам проекцією усвідомлення віртуальної реальності був платонівській „міф про печеру”, де в метафоричній формі було представлено сам процес віртуалізації (хоча міф зосереджувався на поясненні недосяжності „світу ідей” або, іншими словами, „першореальності”, базисної реальності, на основі якої будуються всі інші). Так, у схоластиці, аналізуючи історичну ретроспективу, поняття віртуалізації (у якості існування „віртуальної реальності”), отримало категоріальний статус у ході переосмислення платонівської та аристотелівської парадигми. Було зафіксовано наявність певного зв’язку (специфіка *virtus*) між реальностями, що належать до різних рівнів власної ієрархії.

Категорія „віртуальності” була опрацьована також і в контексті вирішення інших фундаментальних проблем середньо-вічної філософії: конституювання складних речей з простих, енергетичної складової акту дії, співвідношення потенціального та актуального. Фома Аквінський за допомогою категорії „віртуальність” осмислював ситуації існування (в ієрархії реальностей) душі мислячої, душі тваринної і душі рослинної: „Зважаючи на це слід визнати, що в людині не присутня жодна інша субстанціональна форма, окрім однієї лише субстанціональної душі, і що остання, якщо вона віртуально містить у собі душу чуттєву і душу вегетативну, так само містить у собі форми нижчого порядку, і виконує самостійно, і одна, всі ті функції, які в інших речах виконуються менш ідеальними формами” [3, с. 184-185].

Постулат моністичної „наукової картини світу” (в індустріальну епоху), який замінив „божественну закономірність” на „закони природи”, призвів до становлення догми однієї реальності – „природної” – при збереженні загальнокосмічного статусу „*virtus*”, як особливої, всюдисущої сили (за допомогою такого розуміння існуючої реальності були створені передумови для наукового дискурсу відносно співвідношення науки та релігії, науки та містики) [4].

У посткласичну епоху становлення наукових знань (у період формування поглядів постмодерністів), відбувся значний поштовх до відмови монореалістичного мислення (що наголошувало на існуванні тільки однієї реальності). Це відбулося з огляду на те, що для розгляду процесу віртуалізації суспільства і процесів, які в ньому відбуваються на сучасному етапі, потрібно прийняти парадигму поліонтичного підходу (визнання існування багатьох рівнів реальностей та їх підсистем). У свою чергу за допомогою цього підходу стало можливим розвивати теорії унікальних реальностей (не зводячи їх до лінійного детермінізму). Причому кожна унікальна реальність може створювати нову віртуальність (реальність наступного рівня), стаючи для неї „константною реальністю” – і так до безкінечності.

Повертаючись з теми історичної еволюції поглядів на віртуалізацію до аналізу процесу віртуалізації політики, можна з впевненістю говорити про те, що відрив інститутів управління (в першу чергу це стосується апарату насильницького примусу, який у певному розумінні і є

державою) від суспільства, над яким і здійснювалося це управління, в період розвитку модерних суспільств, тільки набрав обертів (а отже, відбувалося розширення та ускладнення управлінської системи, що згодом і стало передумовою до ще більшої віртуалізації). Це можна пояснити розвитком професійної бюрократичної системи, яка, з одного боку, була знеособлена, а з іншого – відповідала вимогам модерного раціоналізму, критеріям ефективності того суспільства.

У наш час віртуальні образи є основою політичного життя у всіх розвинених країнах. Політичні конфлікти відображуються через ЗМІ, телеканали стали рингами політичних протистоянь, політичних боїв. Політики, що відмежовані від суспільства, є проекцією політичної сили, виразниками її позиції. Саме тому, зараз партії, і у нас в Україні, асоціюються з їхніми лідерами. Їх характеристиками виступають не традиції, політичні позиції, ідеологія, програма дій (що виписувалась би окремою „книгою реформ”), а бренд політичної сили та імідж лідера, що у комплексі представляють віртуальний образ, який зараз і є основним, формальним політичним „суб’єктом”. **У наш час бренд є заміником ідеології, а імідж – заміником політичної позиції.**

Якщо у виборах беруть участь образи, іміджі та інтегруючі ідеї, то відповідно у випадку виграшу змінюються не чиновники, управлінці й політики, а образи, іміджі та інтегруючі ідеї. Отже, потрібно констатувати присутність в Україні того, що умовно можна позначити як *віртуально-демократичну політичну модель*. Тепер в Україні присутня модель вибору політико-символічних і, в розумінні політики як „politics”, симуляційних альтернатив, навколо яких і вибудовується вся вітчизняна *політика* (у розумінні політики як процесу боротьби за владу, що відбувається у публічному просторі).

Щодо механізмів віртуалізації політики, то їх можна описати за допомогою аналізу специфічних комунікаційних процесів (генерування віртуальних образів відбувається за допомогою ЗМІ). На думку Н. Лумана, саме мас-медіа генерують соціальну пам’ять і задають соціальний зміст подіям, що відбуваються. Тим самим вони конструюють соціальну реальність, програмуєть не тільки сьогодення, але й майбутню політичну поведінку громадян [5, с. 26].

З позицій комунікативної теорії Н. Лумана, можна розглядати мережевий

простір (Інтернет) як окрему соціальну підсистему, у рамках якої починають формуватися принципово нові комунікативні засоби зі своєю системою спеціальних комунікативних кодів. Той, хто задає правила в рамках мережі, чи її певного сектору, фактично претендує на контроль (владу) над комунікаціями.

Таким чином, переваги на інформаційному рівні дають переваги в реальному просторі. Віртуальність дає можливість маніпулювати інформаційними і реальними структурами, роблячи з них нові типи продукту. Це означає, що віртуальні конструкти детермінують інформаційні конструкти, спростування або знищення яких стає неможливим на рівні події (факту), оскільки метарівень може заперечувати тільки метаодиниця [6]. А отже, Всесвітня мережа Інтернет перетворюється на універсальний простір символічного протистояння різних типів політичних акторів, інструменти для якого породжуються новими інформаційно-комунікативними технологіями.

Та, незважаючи на зовнішню віртуальність, породжену інформаційними технологіями, „влада” реальна і в певному розумінні навіть більш матеріальна, позаяк де й коли б вона не концентрувалася, вона наділяє індивідів і організації здатністю реалізувати свою волю незалежно від суспільної думки. У сучасному суспільстві диференціюються не групи людей, а групи комунікацій, в яких людина бере участь. На думку, Н. Лукмана, „...радше владу можна порівняти з комплексною функцією каталізатора” [5, с. 21].

У такому випадку дослідження віртуалізації політики – це всього лиш опис допоміжного інструментарію в боротьбі за владу (за умов становлення інформаційного суспільства). Чи справедливе це твердження? Не зовсім, бо власне сам інструментарій віртуалізації, як технології маніпуляції настільки глибоко інтегрувався в політику, що став її структурним компонентом. Тепер цей віртуально-маніпуляційний компонент політики визначає характер політичної боротьби і, таким чином, змінює ставлення до ролі ідеологій у суспільстві. Він увібрав у себе значну частину форм соціальної взаємодії, які, до цього часу, не мали віртуального характеру.

Вищеописана віртуальність є синонімом до слова ілюзорність, бо власне, під *віртуальністю* у цій статі розуміється (від лат. *virtus* – уявне, ілюзорне) [3, с. 183] – *ілюзія реальності*. Під словом *ілюзія* розуміється

(лат. *illusion* – обман) – поверхнєве розуміння; чиста фантазія; у повсякденному житті – полегшуючий світосприйняття самообман замість тверезого сприйняття фактів [7, с. 173]. Це означає, що слово *віртуалізація* вживається для позначення процесу конструювання спрощеного образу реальності в рамках певного типу світогляду, а отже, *віртуалізація політики* – це процес конструювання спрощеного образу політики.

Одним із головних питань, що виникають при розгляді теми віртуалізації політики, є питання фіктивності віртуальної реальності (*фіктивності* – як неспроможності впливати на реальність). Для спростування фіктивності віртуальної реальності слід згадати теорему У. Томаса „**Якщо ситуація мислиться як реальна, то вона реальна за своїми наслідками**”. Крім того, стає зрозумілим специфічне ставлення до віртуалізації реальності (наявності багатьох реальностей, які в інформаційному розумінні існують у початковому стані), що було характерним в кожному окремому типі суспільств (традиційному/ модерному/ сучасному). Якщо ми визнаємо існування рівнів реальності, то ми повинні визнати, що специфічні характеристики реальностей нижчого рівня (наявність статусу, знань і т.п.) детермінують способи „входу” до реальностей вищого порядку. Якщо кожна наступна реальність є проекцією попередньої, тоді інститути влади, її втілення і форми у кожній наступній проекції, у кожній наступній реальності є тільки проекцією минулого рівня.

У філософській традиції європейської культури (в рамках традиційного суспільства) визнавалося існування багатьох рівнів реальності, що виходили з платонівського розуміння світу чистих ідеї (початкова реальність), та похідних від неї реальностей неідеальних предметів. Звісно, що для пояснення цієї концепції використовувався значний рівень абстрагування, який, за нерозумінням, могли розцінити як розгорнуту метафору, однак, вже сучасні зміни рівнів реальності, поява терміна „гіперреальність” [2] більш ніж чітко підтверджують теоретичну правомірність більш ніж реального існування початкових віртуальних реальностей.

За словами Ж. Бодріяра, процесія віртуальності не тільки поглинула реальність, а й створила передумови для того, щоб реальність назавжди втратила можливість проявити себе: „Вже не йдеться ні про імітацію, ні про повторення, ані навіть про

пародію. Мова йде про субституцію, заміну реального знаками реального, тобто про операцію з попередження будь-якого реального процесу за допомогою його оперативної копії, метастабільного сигнального механізму, програмованого й бездоганного, що презентує всі знаки реального й поминає всі його несподівані повороти.

Більше ніколи реальне не матиме нагоди виявити себе – у цьому полягає життєва функція моделі в системі смерті чи, радше, в системі завчасного воскресіння, яке більше не лишає жодного шансу навіть події смерті. Відтепер гіперреальне перебуває під прикриттям уявного, і з усього того, що відрізняє реальне від уявного, залишає місце лише орбітальному циркулюванню моделей та симульованому породженню відмінностей” [2, с. 7]. Тобто питання щодо можливої фіктивності віртуальності відсувається на другий план, при розгляді, процесу віртуалізації. Сам процес віртуалізації не є фіктивним, бо процедури, за якими виконується віртуалізація (наприклад, медійний спосіб), потребують сприймаючого суб’єкта, який не може сприймати віртуальність як фікцію (бо якщо він так її сприймає, то сам процес був би позбавлений мети і будь-якого впливу взагалі).

Таким чином, *якщо існує сприймаючий суб’єкт, який не сприймає віртуальність як фікцію, то для нього існує віртуальність, яка не є фікцією*. Звісно, для того, щоб віртуальні образи, системи, дії були „реалізованими”, кількість суб’єктів, що сприймають їх як реальні образи, системи, дії (в рамках замкнутої соціальної групи) була значно вищою, ніж та, що розуміє віртуальну природу подій. Так, наприклад, феномен „помаранчевої революції” можна пояснити виходячи з того, що за допомогою ЗМІ (в першу чергу, за допомогою Інтернету), люди, які стояли на центральній площі у Києві, політики, які виступали на „майдані”, весь апарат пропаганди та агітації стали символами, які і поширювались не тільки по Україні, а і по всьому світу. Як не дивно, зредагована та „режисована” ілюзія мало не стала центральною подією в історії незалежності України за останні 15 років.

„Помаранчева революція” – приклад створення фіктивного (в об’єктивному плані) образу, який сприймався більшістю населення України як реальність, а тому і став не віртуальним, а реальним, не „протизаконним бунтом”, а „легітимізованим народним волевиявленням”.

На різних етапах свого розвитку людська цивілізація породжувала різні системи цінностей і власні міфи. Сьогодні це роблять мас-медіа, кіно, масова література і т.п. Ці компоненти корелюють одне з одним та утворюють системну картину світу. Кожне суспільство у всі часи мало власні соціально-ціннісні системи, які визначали подальший його розвиток, у тій чи іншій мірі гарантували його самозбереження. Такі системи утворюють віртуальний простір, тобто сукупність соціальних, культурних, ціннісних чинників, котрі можуть суттєво впливати на реальність: створювати її, підтримувати, а можуть і руйнувати. Віртуальний простір може бути рушійною силою змін у соціальній системі. Якщо цей простір не може задовольняти вимог, що висуваються суспільством, то настає так звана „втома” віртуальної системи, і цей процес призводить до змін у ній [8, с. 10].

Серед можливостей подальшого розвитку віртуальної політичної системи сучасними українськими політологами окреслюються такі [9]:

1. руйнація системи та її заміна новим варіантом віртуальності;
2. збереження старої системи шляхом її трансформації;
3. повне відмежування від старих політичних гравців та старої віртуальності;
4. ритуалізація старого віртуального простору, яка є реакцією на його вичерпаність.

Аналіз феномена процесу віртуалізації політики показав, що конструювання віртуальних образів, які направлені на заміну неіснуючих у реальності об'єктів на їх віртуальні замітники, було характерним з найдавніших часів. Саме тому європейська філософська парадигма, що, безумовно, базується на вченні Платона, ще на початковому етапі свого становлення висувала ідеї відносно існування багатьох рівнів реальності, первинної реальності – „світу ідей”, що є детермінантною відносно всіх наступних, породжуваних людською свідомістю (людським світом).

Це означає, що характерні риси процесу віртуалізації у суспільстві існували у всі часи (починаючи з того моменту, коли людина змогла конструювати ілюзії), однак інструментарій віртуалізації змінювався значну кількість разів і переживав не тільки кількісні зміни (нагромадження інформації), але й якісні (побудова нових рівнів реальностей за допомогою нового інструментарію). Так, у сучасному інформацій-

ному суспільстві західного зразка, віртуалізація відбувається здебільшого за допомогою ЗМІ та Інтернету. На противагу розвиненим інформаційним суспільствам, у первинних спільнотах процес віртуалізації, здебільшого міг відбуватися виключно в словесно-контактній формі між членами однієї общини. Тобто першість у віртуалізаційних процесах, упродовж всієї історії існування людства, відігравали різні інститути соціалізації. Разом із збільшенням різновиду інститутів соціалізації людини процес вироблення ілюзій тільки ускладнився, тим паче, у сфері політичного.

Підсумовуючи розгляд питання відносно визначення віртуалізації як політико-філософської категорії, можна зауважити що: 1) ідея віртуалізації існує тільки при визнанні ідеї багатоманітності реальностей;

2) віртуальність – якість трьох просторів буття: суб'єктивного світу людини, об'єктивного світу природи та штучно створеного світу людини;

3) віртуалізація характеризується здатністю впливати на дійсність або замінювати об'єкти дійсності (віртуальні референти);

4) ознаками віртуальності є: автономність, актуальність та інтерактивність.

ЛІТЕРАТУРА

1. Иванов Д. Виртуализация общества [Електронний ресурс] / Д. Иванов // Библиотека Максима Мошкова. – Режим доступа : http://lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt
2. Бодрияр Ж. Симулякри і симуляція / Жан Бодрияр; [пер. з фр. В. Ховхун]. – К.: Вид-во Соломії Павличко „Основи”, 2004. – 230 с.
3. История философии: Энциклопедия; [состав. и гл. науч. ред. А. Грицанов]. – Мн.: Интер-прессервис; Книжный Дом. 2002. – 1376 с.
4. Гириенко В. Виртуальная природа средств массовой информации [Електронний ресурс] / В. Гириенко // Вестник „Acta Diurna” (филологический факультет ПГУ). – Режим доступа : http://www.psujour.narod.ru/vestnik/vyp_4/gir_virt.htm
5. Луман Н. Власть / Н. Луман. – М.: Практика, 2001. – 256 с.
6. Вільчинська І. Віртуалізація влади: відкритість чи маніпуляція? / Актуальні проблеми політики: зб. наук. праць / [керівник авт. кол. С. В. Ківалов; відп. за вип. Л. І. Кормич]. – Одеса: „Фенікс”, 2009. – Вип. 36. – 372 с.
7. Философский энциклопедический словарь / [ред.-состав.: Е. Губский, Г. Кораблева, В. Лутченко]. – М.: ИНФА-М, 2006. – 576 с. – (Б-ка словарей „ИНФА-М”)
8. Почепцов Г. Динамика віртуального простору в рамках віртуальної війни і революції / Г. Почепцов // Політичний менеджмент. – 2004. – №5 (8). – С. 3 – 14.

9. Зарнецька О. Трансформації віртуального простору та парадигми впливу мас-медійних дис-курсів [Електронний ресурс] / О. Зарнецька, П. Зарнецький // Політичний менеджмент. – 2005. – № 3 (12). – С. 100-107. – Режим доступу: <http://www.politik.org.ua/vid/magcontent.php3?m=1&n=40&c=787>

УДК 321.02 : 004.738.5

Вінникова Н.А.

Харківський національний
університет імені В.Н.Каразіна

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОЦЕСІ ТВОРЕННЯ ПОЛІТИЧНИХ РІШЕНЬ

Провідними тенденціями глобалізації світового розвитку є комплексна зміна характеру комунікацій з одночасним розмиванням державно-центричної системи міжнародних відносин, що суттєво впливає на функціонування соціополітичного простору. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває питання щодо підвищення ефективності політичного управління. У статті представлено дослідження впливу новітніх технологій на процес прийняття і реалізації політичних рішень. Увагу приділено моделям і механізмам інформатизації урядування як чинника ефективності розробки та імплементації політичних рішень.

Ключові слова: політичне рішення, інформаційні технології, політичне управління.

Вінникова Н.А.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ПРИНЯТИЯ ПОЛИТИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ

Ведущими тенденциями глобализации мирового развития является изменение характера коммуникаций с одновременным размыванием государствоцентрической системы международных отношения, что существенно влияет на функционирование соиополитического пространства. В связи с этим особую актуальность приобретает вопрос о повышении эффективности политического управления. В статье представлено исследование влияния новационных технологий на процесс принятия и реализации политических решений. Внимание уделено моделям и механизмам информатизации управления как фактора эффективности разработки и имплементации политических решений.

Ключевые слова: политическое решение, информационные технологии, политическое управление.

Vinnykova N.

INFORMATIONAL TECHNOLOGIES IN POLITICAL DECISION-MAKING

The leading tendencies of world globalization are complex changes of communications' format and erosion of state-center system of international relations, that makes essential influence on sociopolitical field functioning. According to this the improvement of political governing becomes particular actual. The article examines the affect of new technologies on decision-making process. The research focuses on models and mechanisms of government informatisation as efficiency factor of political decision-making and implementing.

Key words: political decision, informational technologies, government.