

*with high levels of instability (failed states) are the main obstacle in the way of the United States to the triumph of neo-liberal model of democracy.*

*World-systems theory is generally a multidisciplinary, macro-scale approach to world history and social change, emphasizes the world-system as the primary unit of social analysis. "World-system" refers to the inter-regional and transnational division of labor, which divides the world into core countries, semi-periphery countries, and the periphery countries. Core countries focus on higher skill, capital-intensive production, and the rest of the world focuses on low-skill, labor-intensive production and extraction of raw materials. This constantly reinforces the dominance of the core countries.*

**Keywords:** "Center", "Perefiriya", "North", "South", "Semiperefiriya", global governance, world-system, globalization, fragmentation, failed states.

**РЕЦЕНЗЕНТИ:** Булик М.В., к.політ.н, проф.; Зеленько Г.І., д.політ.н, проф.

УДК 323.323:659.1

**Н. М. Хома**

### **УКРАЇНСЬКИЙ ВИМІР ІНТЕРАКТИВНОСТІ ПОЛІТИКИ**

*У статті проаналізовані інтерактивні методи сучасної української політики. Увага акцентується на постмодерних театралізованих елементах політичної дії, в основі яких он-лайн комунікація. Доводяться можливості інтерактивності у розширенні традиційних інструментів політичної участі.*

**Ключові слова:** інтерактивність політики, краудсорсинг, краудфандинг, медіа-активізм, реаліті-шоу, твіт-шторм, хештег.

Поняття «інтерактивний» (англ. interaction — взаємодія) означає «що забезпечує двобічну взаємодію». Сучасні інтерактивні методики мають своїм підґрунтям символічний інтеракціонізм (Дж. Мід, Г. Блумер, І. Гоффман та ін.), який зосереджується на аналізі соціальних взаємодій переважно в їхньому символічному змісті. Внесок у розробку концепту «інтерактивність» зроблений, насамперед, педагогікою (інтерактивні форми навчання), психологією (інтерактивні комунікативні технології), науковою галуззю «соціальні комунікації» (дослідження нових медіа, у тому числі й соціальних), соціальною роботою (нетрадиційні підходи до роботи з певними категоріями громадян). У названих та інших науках інтерактивність незмінно пов'язується із інноваційністю, активною взаємодією. Для політичної науки концепти «інтерактивна політика», «інтерактивність політики» і под. є новими. Перші кроки у вивченні сутності політичної інтерактивності та її форм зроблені І. Вільчинською, К. Ірхою, Ю. Кургановою, Д. Яковлевим. Нашим дослідницьким завданням є розкрити зміст, прояви феномена «інтерактивність політики» на прикладі української політичної практики.

У нинішню постмодерну добу політика «театралізується»: вона реалізується через ігрові та ритуальні елементи комунікації, нема чітких канонів, додається карнавалізація, посилюється самовираження людини. Багатозначність, іронія, несподіваність інтерпретацій, зворотність смислу й оцінок, гра смислами, невизначеність, фрагментарність свідомості і культури, деканонізація, видимість, ілюзія існування замість реалістичності, колажність, перевага інтуїції над

раціональністю, образність, метафоричність, невиразність [1, с. 78] — це не повний перелік рис постмодерну, які проєктуються на політику.

Однією з характеристик сучасної політики безумовно є її інтерактивність. Вона передбачає інформаційний обмін, взаємодію з активізацією зворотних зв'язків між громадянським суспільством і політико-владною сферою. Інтерактивні підходи здатні змінювати основні характеристики політичної взаємодії. Вербальна та невербальна (за засобами) інтерактивність розширює традиційні інструменти політичної участі, громадськість постає як рівноправний учасник політико-інформаційного процесу.

Інтерактивність політики реалізується завдяки інноваційним медіа-технологіям через соціальні мережі (віртуальні ком'юніті, сайти, Інтернет-версії та сторінки в соціальних мережах програм теле- і радіоканалів), інтерактивні програми й інші форми, які ми розглянемо в межах цієї наукової розвідки.

В Україні політична інтерактивність втілюється у багатьох формах, найперше — через ефірну журналістику. Прикладом політичної інтерактивності є суспільно-політичні шоу «Відкрита студія», «Порядок денний» (Перший канал Українського радіо), «Свобода слова» (ICTV), «Гаряче крісло» (ТВі), «Шустер Live» (Перший національний) і под. Практика вітчизняних політичних реаліті-шоу стартувала розпочалася після Помаранчевої революції (наприклад, телепроект «Стань лідером» (2009 р.), «Без мандата» (2010 р.)). С. Поцелуєв називає політичні ток-шоу ідеальним типом інфотейнменту, що комбінує функції просвіти і розваги [4, с. 277], німецький дослідник медіа Б. Геблер вважає, що сучасні програми цього жанру відтворюють модель, що представляє собою відхід від реальної політики і спрямованість на розваги [6]. Островська Н. підкреслює орієнтованість політичних ток-шоу саме на видовищність і розважальність інформації [2, с. 282–283].

Інтерактивним способом поширення політичної інформації є політичне хард-ток-шоу, в основі якого максимальна відвертість розмови, гострі запитання ведучого, дискусійна манера. Таких ток-шоу на політичні теми побільшало після Помаранчевої революції, яка продемонструвала інтерес аудиторії до політики, проте намагання зробити ці жанри привабливими для широкої аудиторії та рекламодавців спонукало до домінування в багатьох із них розважального ефекту над дискусійним [2]. У вересні 2014 р. на телеканалі «112 Україна» стартував оновлений проєкт Н. Влащенко «Люди. Hard Talk. Live»; тоді ж (з 16.09.2014 р.) студія ZIK-Київ запустила політичне хард-ток-шоу DROZDOV.

Інтерактивність політики реалізується через численні механізми, одним із яких є інфотейнмент — спосіб подачі та різновид медійних матеріалів, у яких поряд із новинами пропонуються розважальні сюжети; інформаційно-розважальні передачі часто з мінімальною новинарною та інформаційною цінністю; їх завдання — за рахунок емоцій утримувати увагу глядачів. Такі способи медіа-викладу ще називають «легкі» новини (soft news), «щасливі» новини (happy news), едютейнмент (освіта через розваги), політейнмент (поєднання політики та розваг), бульваризація (гламурні репортажі), таблоїдизація (подача новин у розважальній формі в друкованих ЗМІ) та ін. Для телевізійного інфотейнменту характерні театральна драматургія, нестандартні ракурси зйомок, асоціативність, насиченість і багатоплановість відеоряду, використання документальних і архівних матеріалів, зйомок прихованою камерою, репераунду, інтерв'ю і под. До елементів інфотейнменту вдаються у традиційних новинах (особливо в головних новинарних інформаційних програмах) майже всі українські телеканали. Приклади інфотейнменту в українському новинарному телепросторі: інформаційно-розважальні шоу «Сніданок з 1+1», «Сіті-ранок», «Ранок з Інтером» і под., інформаційні програми з елементами журналістських розслідувань

«Дістало!» (ICTV), «Гроші», «Українські сенсації», «Секретні матеріали» (1+1), «Абзац!» (Новий канал); військово-патріотичний проект «Хорообрі серця» (1+1) і под.

Гібридною формою медіапродукту, яка поєднує функції політичної просвіти, елементи гри та розважальності є політейнмент (англ. *poliсy* — політика, *entertainment* — розвага). Він полегшує формат і стиль подання інформаційно-політичного матеріалу в образній, доступній і зрозумілій для пересічного глядача формі, найбільш наближеній до реального життя. Використовуються інтерактивні технології, полемічність, включення концертних і постановочних номерів, деідеологізація, персоніфікованість, гумор. Необхідні харизматичність ведучого і учасників, емоційний зміст, інтертекстуальність. Але надмірне використання політейнменту перетворює політичні новини й інформаційно-аналітичні програми на розвагу, своєрідний «серіал» із поверховим поданням відомостей, витісненням і відволіканням уваги від важливої інформації, зміщення акцентів, інсценуванням політики, відсутності глибини й переконливості й под. Прикладом використання політейнменту на українському телебаченні: 1) ток-шоу (напр., «Чорне дзеркало» (Інтер), «Право на владу» (1+1), «Шустер LIVE» (Перший Національний канал України), «Свобода слова» (ICTV), «Клуб-реформ», «Час. Підсумки дня» (5 канал)); 2) інформаційно-аналітичні програми (наприклад, «Подробиці тижня», «ТСН. Тиждень», «Факти тижня»); 3) реаліті-шоу («Депутат під прикриттям» (ICTV), «Без мандата» (1+1)); 4) передвиборні телевізійні дебати; 5) репортажі про відвідування політиками культурних заходів і розважальних закладів і под.

На перетині журналістики та медіа-активізму виник інноваційний напрямок — стрім-трансляція, що виник, як пряма трансляція з місця подій без монтажу; це потокове відео, що транслюється через мережу Інтернет для миттєвого розповсюдження інформації мільйонам користувачів мережі. Стрімер спрямовує відеопотік в Інтернет для об'єктивного висвітлення подій, новий спосіб донесення інформації нетрадиційним методом. Основна перевага цієї форми медіа-активізму у порівнянні з ін. ЗМІ — форма подачі інформації: неможливість цензури, редагування, спотворення чи підміни. У глядача виникає відчуття власної присутності на місці події; це змінює інформаційну реальність. С.-т. постійно ведуть Інтернет-канали «Еспресо.TV» (*espresso.tv*), «Громадське ТБ» (*hromadske.tv*), «Спільнобачення» (*spilno.tv*), *Ukrstream.tv*, «Радіо Свобода», «Аронець live» (*svoye.tv*). Завдяки цим каналам весь світ мав можливість дивитися прямі С.-т. народного протесту — Революції гідності, лєнінопаду, російської інтервенції у Криму та на сході України. Для розвитку цієї форми медіа-активізму стрімери об'єднані у спільноту «Асоціація стрімерів України».

Не новою за формою, але інтерактивною за методами впливу залишається політична мультиплікація. Як вид мистецтва громадсько-політичного спрямування, мультиплікація проникла практично в усі соціальні сфери, пройшовши шлях від розважальних роликів для дітей до політичного рупора часу. Точкою звіту вітчизняної сатиричної політичної анімації можна вважати проект «Великі перегони», який стартував у жовтні 1999 р. на каналі «1+1». Другим великим проектом став серіал «Операція Професор»; проект зародився під час Помаранчевої революції у 2004 р. Усього вийшло 15 роликів, які хрестоматійно відображають українські політичні події 2004–2005 рр. Масштабним сатиричним анімаційним серіалом, що відбиває картину політичного життя України, є з кінця 2012 р. мультфільм «Казкова Русь», створений студією «95 квартал». Низка гостросатиричних політичних мультфільмів знято письменницею та співачкою Іреною Карпою на злободенні теми (напр., «ватників»). Новою формою політичної мультиплікації є м'юпотун (*mupotoon*; від англ. **MU**sic —

музика, **PO**litics — політика, **car**TOON — мультфільм), який власне поєднав музику, політику та анімацію. Їх знімає, наприклад, українська комунікаційна компанія CFC Consulting («Суперзірка Барак Обама: нерозказана історія»).

На нашу думку, попри значимість телепроектів, основною інтерактивності політики сьогодні виступає саме Інтернет-спільнота (Інтернет-паблік) як тип співтовариства, що виникає і функціонує в мережі з метою реалізації громадсько-політичних (і не тільки) інтересів його членів. В умовах створення е-демократії такі Інтернет-спільноти, як вікі-проекти, чати, форуми та соціальні мережі поступово посилюють свій вплив на суспільне життя та можуть змінювати політичну структуру суспільства. Вони характеризуються динамічністю за рахунок постійних, періодичних і випадкових відвідувачів, які територіально можуть знаходитись в будь-якій країні.

Медіа-активізм («громадянська журналістика», «блоггінг» та ін.) є інтерактивною формою громадсько-політичної діяльності, що спрямована на досягнення суспільної реакції шляхом створення альтернативних джерел формування новин. Медіа-активізм змінив роль громадськості в інформаційній системі держави, перетворивши аудиторію на співавторів новин. Медіа-активізм проявляється у веденні блогів, трансляція стрімів, створенні онлайн-петицій, проведення відео- та аудіо-розслідувань.

Медіа-активізм, сам будучи інноваційною формою активності, вже встиг започаткувати нові явища, наприклад, кліктивізм (висловлення власної думки одним кліком у мережі Інтернет). Про кліктивізм уперше згадано у 2011 р. в Оксфордському словнику. Долучившись до певної тематичної спільноти, особа тим самим приєднується до ідеології цієї групи, наслідує її та просуває серед свого оточення. Але у той же час приєднання до Інтернет-пабліку шляхом одного «кліку» — це лише механічний процес, який не зумовлює жодних змін, не уособлює ідентифікацію людини з певним рухом або ідеологією. Тут проявляється інший феномен — слайктивізм (англ. slack — ледар, нероба), тобто створенням ілюзії причетності, коли людина, поставивши «лайк», зробивши репост певного контенту або взявши участь в онлайн-флешмобі, вважає себе причетною до якоїсь громадської ініціативи.

Публічною, призначеною для передачі думки на суспільно-політичну та іншу тему, формою донесення інформації є твіт (ретвіт) — повідомлення у соц. Інтернет-мережі «Twitter», довжиною до 140 символів. Значення твіту (ретвіту) у політичній сфері зумовлюється його публічним характером, орієнтацією на мережу зацікавлених осіб (знайомих), і, потенційно, на всю аудиторію «Twitter» (понад 500 млн осіб). Окремий твіт (ретвіт) забезпечує привернення уваги Інтернет-громадськості до конкретної заяви та/або дії представника істеблішменту (чи опозиціонера, а також є засобом планування й організації зусиль у політичних і громадських акціях.

На практиці ж «лайки» та «ретвіти» часто не мають суспільної користі; а така форма громадської активності у соціальних мережах для мільйонів замінила вчинки у реальному житті. В Україні медіа-активістів нерідко називають «диванними військами», їхня численність у соціальних мережах перевищує 22 млн активних користувачів.

Інтерактивною формою політичного спілкування є Twitter-шторм (Твітер-шторм, твіт-шторм) — раптовий сплеск активності навколо певної теми в соціальних мережах, насамперед, у Twitter та Facebook. Використовуючи визначений і часто оригінальний хештег, твіт швидко поширюється, викликаючи нові повідомлення та розсилки повідомлень. Це призводить до того, що хештег включається до переліку актуальних тем на Twitter і подається усім користувачам соціальної мережі, а це, у свою чергу, призводить до появи теми в інших соціальних медіа та проникненню в колективну свідомість. Twitter-шторм є ефективним способом швидко поширити ідею чи точку

зору та слугує показником настроїв людей, адже об'єднуючись, користувачі привертають увагу до події чи проблеми (наприклад, Twitter-шторм, проведений 27.01.2014 на підтримку Євромайдану з хештегом #euromaidan #Ukraine #digitalmaidan; 04.09.2014, у день саміту НАТО на заклик МЗС України Twitter-шторм із хештегом #StopRussianAggression). Найпопулярнішими хештегами в українському політичному житті 2014 року були #євромайдан, #кримнаш, #кримненаш, #russiainvadedukraine, #savedonbasspeople, #TrashBucketChallenge і под. Початок 2015 р. привніс нові хештеги — #JeSuisCharlie, #FreeSavchenko.

Прикладом інтеративності сучасної політики є створення онлайн-сервісів (наприклад, «Виборомат»), метою яких є порівняння політичних уподобань, пріоритетів, вимог і запитів виборців із специфікою програм політичних сил шляхом тестування, тобто, це своєрідний «віртуальний порадник» у політиці. Він не передбачає агітації або голосування «за» чи «проти». «Виборомат» є узагальненою назвою спеціалізованих інтерактивних сайтів-автоматів, створюваних громадськими організаціями для просвіти і мобілізації електорату, полегшення їх політичного вибору. Назва «Виборомат» походить від однойменного сайту Українського інституту міжнародної політики (<http://vyboromat.net>). Аналогами оригінального «Виборомату» є тест на сайті ТСН каналу «1+1». Окремі риси «Виборомату» мають Інтернет-довідник «Чеснометр», проект громадського моніторингу політичних обіцянок «Владометр», онлайн-таблиця «Люстрація», «Нова теза», «Рада 2014».

Інтерактивність політики передбачає, що для досягнення результату можлива колективна діяльність у межах одного проекту за умови самостійної участі кожного з учасників (так зване відкрите (масове) співробітництво) завдяки використанню можливостей Інтернет-комунікації (напр., вікі-технології). Відкрите співробітництво не передбачає попереднього узгодження дій та обсягів роботи для кожного учасника й обов'язкового формування сталих груп учасників, кожен із яких виконує певну роботу добровільно й на основі особистого зацікавлення, навіть без погодження з іншими учасниками. Проекти відкритого співробітництва реалізуються переважно на базі соціальних медіа-сайтів універсального призначення (наприклад, Facebook) або спеціалізованих, а також на основі спеціально створених віртуальних платформ, як-от: петиційні проекти (наприклад, Avaaz), утилітарні системи для генерування документів (наприклад, на базі GitHub).

Діяльність учасників Інтернет-проекту, заснованого на відкритому співробітництві має ознаки прос'юмеризму (професійної активності споживачів), оскільки вони є одночасно як споживачами, так і учасниками процесу створення цільового продукту. На засадах прос'юмеризму ґрунтується організація участі в волонтерських та інших проектах. Прос'юмери (громадяни) є компетентними й мотивованими співпродуцентами політичних рішень. Як технологічна база прос'юмеризму використовуються як універсальні засоби інтерактивної комунікації (наприклад, соціальні медіа-сайти), так і спеціалізовані системи. Наприклад, фінська утилітарна система «Open Ministry» забезпечує громадянам та неурядовим організаціям технологічну підтримку в якості онлайн-сервісів для спільної роботи, обміну та підписання петиційних ініціатив. Модель прос'юмеризму реалізовано в естонському порталі «Osale.ee» (<https://www.osale.ee/>), за допомогою якого громадяни можуть повідомити про свої, або підтримати вже висунуті, ідеї щодо державного управління та под. Досвід таких проектів може бути використаний українськими користувачами.

За допомогою онлайн-петицій (Інтернет-петицій, електронних клопотань) громадяни формулюють індивідуальні та колективні вимоги, клопотання, скарги, пропозиції і под., які розміщуються у медіа-просторі для підтримки/підписів онлайн-

користувачами Інтернет-мережі. Цей інтерактивний метод політичного активізму має чимало критичних засетезань з огляду на анонімність користувачів, сумнівну контрольованість процесу створення петицій, актуальність і нагальність тем, що охоплюють електронні клопотання. Найпопулярнішими медіа-сервісами для створення та просування онлайн-петицій є Change.org, Avaaz.org, Onlinepetition.in.ua та ін. На сьогодні у медіа-сфері України курсують бл. 1500 онлайн-петицій, половина з яких стосуються політичного життя та реалізуються через звернення до офіційних осіб держави.

Відкрите співробітництво у політиці пов'язане з можливістю залучення ресурсів, тобто політичний краудсорсинг — спільна інтелектуальна робота у мережевому середовищі великої кількості незнайомих людей над спільним завданням. Політичний краудсорсинг є процесом широкої співпраці з використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій щодо вирішення актуальних громадсько-політичних завдань. Політичний краудсорсинг є складовою е-врядування.

Інтерактивні громадсько-політичні проекти втілюються за допомогою механізму краудфандингу — практики фінансування суспільно значущі проекти завдяки збору грошових внесків від великої кількості людей через Інтернет [1, с. 69]. В основі такого фінансування — невеликі внески від багатьох. Платформи краудфандингу забезпечують реалізацію усіх аспектів кампанії: створення публічного інтерфейсу, відслідковування проекту та кампанії, механізму оплати та виплати зібраних коштів [5, с. 190–191]. Усіх учасників ініціатив краудфандингу об'єднує орієнтація на інновації (бажання спробувати нові моделі взаємодії), соціальна ідентифікація з контентом чи проектом (бажання соціальної участі) і под. Першою по-справжньому краудфандинговою платформою в Україні є «Спільнокошт».

В умовах віртуалізації та театралізації політики політична інтерактивність може набувати імітаційного характеру й ознак PR, використовуватися як технологічно-маніпулятивний прийом у формі інтерактивних опитувань і голосувань, основне завдання яких вплинути на громадську думку, а також створювати ілюзію політичного залучення і под. Із інтерактивними формами політики пов'язаний феномен кібесвободи, й відповідно, кібербезпеки, численних форм маніпуляцій суспільною думкою (астротерфінг та інші види політичного тролінгу). Можливості впливу кожного з інтерактивних методів політики потребують окремого вивчення політичною наукою.

#### **Список використаної літератури**

1. Книш П. В. Інноваційні соціальні технології: поняття та перспективи використання в системі державного управління [Електронний ресурс] / П. В. Книш // Державне управління: теорія та практика. — 2013. — № 2. — С. 69–75. — Режим доступу : [http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Dutp\\_2013\\_2\\_10.pdf](http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Dutp_2013_2_10.pdf)
2. Островська Н. Характерні риси і критерії моделі політичних ток-шоу / Н. Островська // Теле- та радіожурналістика. — 2014. — Вип. 13. — С. 282–290.
3. Постол А. А. Постмодернізм як сучасна суспільно-політична реальність / А. А. Постол // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. — 2010. — Вип. 42. — С. 69–79.
4. Поцелуев С. П. Политические парадиагоги : моногр. / С. П. Поцелуев. — Ростов н/Д : Изд-во ЮФУ, 2008. — 392 с.
5. Чугреев В. Л. Краудфандинг — социальная технология коллективного финансирования: зарубежный опыт использования / В. Л. Чугреев // Экономические и социальные перемены: факты, тенденции, прогноз. — 2013. — № 4. — С. 190–196.

6. Schicha Ch. Die Theatralität der Politikvermittlung Medieninszenierungen am Beispiel der Wahlkampfkommunikation / Ch. Schicha // Volker J. Kreyher (Hrsg.). - Baden-Baden : Handbuch Politisches Marketing, 2004. — S. 113–128.

Стаття надійшла до редакції 15.11.2014 р.

**N. Khoma**

#### **UKRAINIAN DIMENSION OF INTERACTIVITY OF POLITICS**

*Interactive methods of modern Ukrainian politics are analyzed in the article. Attention is focused on the post-modern theatrical elements of political action, based on on-line communication. Opportunities of interactivity in expansion of traditional instruments of political participation are presented.*

*Author proves that with the help of verbal and non-verbal means, interactivity helps to expand traditional instruments of political participation, to consider desires of society and to transform it (society) into equal right participant of political-informational process Attention is drawn to the fact that interactivity of politics is implemented due to innovative media technologies through social networks (virtual community sites, Internet versions, and pages in social networks of TV- and radio programs), interactive programs and other forms. In Ukraine, political interactivity is embodied in many forms, first — through broadcasting journalism, socio-political talk show, hard talk show.*

*It is noted that interactivity of politics is realized in numerous ways, one of which is infotainment - way of presenting and kind of media materials, in which along with news entertainment stories are presented. Hybrid form of media-product that combines the functions of political education, elements of the game and entertainment is politainment.*

*Attention is paid to the fact that at the intersection of journalism and media activism, innovative direction - Stream broadcast has emerged. Media Activism is an interactive form of socio-political activities aimed at achieving public reaction by creating of alternative sources of news formation. Interactive by methods for impact is political animated cartoon, also a particular form of political cartoon as mupotoon.*

*It is accented that today the basics of interactivity of politics is on-line community. On-line communities such as wikis, chats, forums and social networks gradually increase their influence on public life.*

**Keywords:** *interactivity of politics, crowdsourcing, crowdfunding, media activism, reality shows, Twit storm, hash tag.*

**РЕЦЕНЗЕНТИ:** Балабанов К.В., д.політ.н, проф.; Зеленько Г.І., д.політ.н, проф.

УДК 316.776

**О.В. Шумило**

#### **СУТНІСТЬ І ЯВИЩЕ ГЛОБАЛІЗАЦІЇ МІЖНАРОДНИХ КОМУНІКАЦІЙНИХ СИСТЕМ**

*У статті дослідження сутність глобалізації як явища, вивчено її основні характеристики, виявлено перспективи та ризики розвитку глобальних міжнародних комунікаційних систем. На основі аналізу процесів глобалізації та комунікацій у сучасному світі дано визначення сутності глобалізації міжнародних комунікаційних систем.*