

УДК 32.019.5:[316.621:004]

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ СИМУЛЯТИВНОЇ МАСОВОЇ ПОЛІТИЧНОЇ ПОВЕДІНКИ

Ольга Свідерська

*Львівський національний університет імені Івана Франка,
філософський факультет, кафедра теорії та історії політичної науки,
вул. Університетська 1, 79000, Львів, Україна
e-mail: sviderska.olja@gmail.com*

Досліджено вплив кіберпростору на формування і прояви масової симулятивної поведінки у сучасному суспільстві. На основі теоретико-методологічного аналізу співвідношення інституційних і психологічних детермінант у формуванні масової симулятивної поведінки з'ясовано взаємозв'язок між формуванням масової свідомості громадян, маніпулятивними технологіями та симулятивною поведінкою. Визначено, що віртуалізація сучасного суспільства дає змогу використовувати інтернет-технології як потужний засіб створення симулякрів та симулятивної поведінки.

Розглянуто питання про симулювання інституційного впливу на формування та прояви масової політичної поведінки.

Теоретично обґрунтовано інституційний вплив на масову свідомість індивіда з боку держави, політиків, релігії, ЗМІ через використання новітніх інтернет-технологій як засобу формування бажаної поведінки у соціумі. Поставлено питання про необхідність досліджень нових форм масової політичної поведінки, в основі яких є сучасні інтернет-технології, хоча такі дослідження є надзвичайно складними.

Ключові слова: симулякр, симулятивна поведінка, масова політична поведінка, кіберпростір, віртуалізація.

Потужна динаміка трансформації сучасного життя у вигляді впровадження новітніх технологій, напрацювання нових методів психологічного маніпулювання і тиску на свідомість індивідів призводить не тільки до реструктуризації політичної культури, політичних переконань, цінностей та стереотипів, а й сприяє розвитку нового, симулятивного, виду політичної поведінки. Термін «симуляція» (від лат. *simulatio* – удавання чогось, створення хибної уяви про будь-що з метою ввести в оману), зазвичай інтерпретується імітацією, удаванням, створенням фіктивності певної дії, або хибним зображенням. Подібного значення набуває і поняття «симулякр», виступаючи структурною одиницею, будівельним матеріалом, результатом процесу симуляції: підробка, фіктивність зображення без оригіналу, значимого без значущого. Ж. Бодріяр метафорично визначив, що «симулювати означає робити вигляд, що маєш те, чого немає насправді». [2, с. 6].

Розвиток сучасного суспільства в багатьох аспектах залежить від вдалих взаємозв'язків реального та віртуального простору. Ми переживаємо той час, коли межі реального та віртуального перестають бути видимими. Попри постійні наукові внески у вивчення масової політичної поведінки, сучасні науковці зіштовхуються із проблемами формування, детермінації та проявів цієї ж поведінки, але вже у віртуальному середовищі, де сучасний індивід проводить більшість свого часу. Така поведінка дедалі

частіше починає носити характер симулятивної, що значним чином ускладнює та розширює поле її дослідження.

Вивчення детермінант розвитку та впливу кіберпростору на стан суспільного життя є предметом дослідження всіх соціально-політичних наук, не виключенням є політологія. Адже використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій є потужним інструментом зменшення затрат для проведення політичних кампаній, реалізація політичних проектів, організації мітингів, протестів, бунтів, терористичних дій, інформаційних війн, тощо. Наприклад, для того щоб викликати та поширити, серед користувачів соціальних мереж, недовіру до органів державного правління достатньо створити відповідний «мем», «фейкову» новину чи просто поширити «медіавірус». Цього може бути достатньо для формування самих справжніх соціальних заворушень, масових дій, акцій та протестів громадян.

Використовуючи ресурси соціальних мереж політики створюють видимість власної зацікавленості в житті свого електорату, країни, чи навіть цілого світу, тим самим зумовлюючи симулювання інституційного впливу на формування та прояви масової політичної поведінки. Основним чинником поширення симулятивної поведінки є обмежена можливість об'єктивно осмислити та провести відповідний аналіз актуальної політичної інформації, яку поширюють політики, політичні партії, організації, чи органи державного правління на офіційних чи приватних сторінках у соціальних мережах. Можна назвати, як мінімум дві причини цього явища. По-перше індивід не здатен об'єктивно визначити щирість політичних переконань та суджень, які поширюються у соціальних мережах. Йому важко, в силу своєї суб'єктивності та психологічних можливостей, адекватно оцінити та визначити реальні думки, переконання та ціннісно-мотиваційні особливості свого політичного лідера, він просто має змогу ознайомитись із його офіційною позицією щодо певної події. По-друге, та величезна кількість інформації, котру кожного дня переглядає індивід у стрічці новин, та постійно зростаюча кількість електронних інформаційних ресурсів створюють ефект інформаційного перенасичення. Жодна людина не здатна об'єктивно оцінити ту кількість інформації, котру вона отримує протягом дня перебування у кіберпросторі. Оскільки постійний розвиток кіберпростору породжує нові форми масової політичної поведінки, стає зрозумілим, що цей процес впливатиме на якісну зміну інституційних норм, порядків та сформованих механізмів політичного процесу і потребує не лише щоденного моніторингу, а й теоретичного осмислення та концептуалізації.

Аналіз актуальних досліджень. Вивчення та теоретичне осмислення симулятивної поведінки відображено працях з політичної філософії Ж. Бодріяра, М. Фуко, Ж. Дельоза, Б. Бімбера У. Ліпмана, тощо. Особливо впливовою є концепція Ж. Бодріяра, який дослідив історичний та політичний вимір явища симуляції, описавши в його контексті принципів і методів взаємодії влади і мас у процесі політичної комунікації. В Україні і загалом на пострадянському просторі дослідження симулятивної поведінки набирають обертів лише останні роки, передовсім в межах вивчення політичних технологій. Серед таких дослідників можна назвати С. Строева, С. Куваєва, С. Кочерова, В. Малкіна, С. Кара-Мурзу, М. Литвиновича, О. Малінову, В. Нілова, С. Пшизова. Серед українських дослідників варто згадати роботи С. Топалової, Ю. Дмитришин, М. Комову, Т. Кремень.

Проте концептуалізація явища політичної симуляції, його виявів у масовій поведінці в конкретному соціально-політичному середовищі, зокрема транзитному, є недостатньою і не відповідає потребам сучасних політичних практик.

Відповідно метою статті є теоретико-методологічний аналіз масової симулятивної поведінки сучасних суспільств, з'ясування співвідношення інституційних та психологічних чинників впливу на неї.

Інтенсивність комп'ютеризації повсякденного життя зумовлює використання віртуальної реальності як комп'ютерної симуляції реальних речей і вчинків. За допомогою технологій віртуальної реальності відтворюється видимість інституційного обміну, який здійснюється як симуляція – віртуальний аналог реальної соціальної взаємодії. Віртуалізація інституційних форм є характерною особливістю й інших видів віртуальної взаємодії – віртуальних спільнот, організацій, розваг, злочинів, тощо.

Можливість доступу до інформації активістами, не залежно від фінансових та інституційних можливостей, знижує залежність політичної активності від стабільних публічних інститутів. Така ситуація може сприяти зростанню нестабільності та непередбачуваності політичного процесу. Очевидно також, що нові можливості і проблеми, породжені інформаційно-комунікативною революцією і сучасними технологіями Інтернету будуть привертати увагу і цікавість наукової, політичної та економічної спільноти, а також широкої громадськості.

Активне використання інтернет-технологій передовсім має соціальний зміст – заміщення соціальної і політичної реальності її комп'ютерними симуляціями. Цей соціальний аспект розвитку комп'ютерних технологій явно домінує над технічним. Виявлення соціального змісту розвитку технологій віртуальної реальності породжує ідеї використання поняття віртуальності у поясненні суспільно-політичних змін. Активне використання соціальних мереж у повсякденному житті, симулює не тільки реальне життя кожного індивіда, воно змінює поняття ідентичності особи. З. Бауман в одному зі своїх інтерв'ю зазначив: «Питання ідентичності трансформувалося з того, що є схожим на завдання: ти мусиш створити власну спільноту. Але створюється не спільнота, маєш ти її чи ні; те, що можуть створити соціальні мережі, є заміником»[1].

Філософ вказує на те, перебуваючи у соціальній мережі в індивіда формується відчуття, ніби спільнота, створена ним йому і належить, на відмінно від реальної соціальної спільноти, де він належить їй. Проте, через відсутність потреби вироблення навички соціальної комунікації, насправді індивід стає більш замкнутий, ніж сам того очікує. З. Бауман підкреслює можливість отримання корисної інформації з соціальних мереж, але все-таки вважає їх пасткою

Досить часто інтернет-технології розглядають як своєрідний «демократичний потенціал» чи «інструмент для повалення авторитарних режимів і заохочення до свободи та демократії», обґрунтовуючи їхній мобілізаційний потенціал – сучасні інтернет-технології відіграють одну з важливих інструментів у формуванні масових дій та акцій. Однак, незважаючи на популярність масових акцій, організованих за допомогою соціальних мереж, існує дуже мало досліджень масових кібер-дій, особливо симулятивних. Простіше кажучи, «нові форми масової політичної поведінки, в основі яких є інформаційні технології, залишаються недослідженими» [7, с. 366].

Як зазначає Дж. Фрідленд, нові інформаційні інтернет-технології повністю видозмінили основу колективних дій» [8, с. 2]. В реальному житті, вони долають фінансові перешкоди не у формуванні масових настроїв. Сучасні типи онлайн-платформ дозволяють ефективно обдумувати, комунікувати та організовувати різні питання в рамках політичних організацій будь-яких масштабів.

Проте, серед науковців існують думки, що ефекти масової поведінки, детерміновані інтернет-платформою є дещо перебільшеними та примарними.

Наприклад, Мак Адам стверджує, що масові дії не можуть інтегруватися в успішні, міжнародні соціальні рухи, оскільки неможливо одночасно створити і зберегти адекватні міжособистісні зв'язки онлайн. Крім того, без міжособистісної взаємодії індивідів тет-а-тет, просто нереально побудувати довготривалий соціальний рух. Мова йде також і про те, що віртуальні демонстрації не можуть задовільнити учасникам протестних акцій емоційного пориву і гострих відчуттів, які дають реальні фізичні дії [9]. Хоча досить часто зустрічаються приклади успішно організованих масових акцій за допомогою інтернет-ресурсів. Такі моменти, як правило починають породжувати нові дискусії, щодо самої теорії масової поведінки. Наприклад, постає питання про взаємозв'язок кіберпростору та формування мас, тобто про те, чи можуть масові акції чи дії, організовані за допомогою інтернет-комунікацій, бути такими ж ефективними, як і реальні. Або в якій мірі традиційна парадигма колективних дій підходить для пояснення сучасних політичних явищ суспільства.

Попри численні дискусії, щодо питання впливу інтернет-комунікацій на сучасні форми масових рухів, стає зрозумілим, що масова політична активність у віртуальному просторі є однією з найважливіших сфер політичної реалізації сучасної людини. У сучасній інформаційній реальності такі поняття, як новини, факти, істини втрачають своє первісне значення.

Ж. Бодрійяр у своїх працях робить акцент на масштабності і характері функцій всіх типів засобів масової інформації сучасності. Особливе значення він надає функції посередництва носія інформації, що розуміється як технічна продуктивна сила, породжуюча симулякри. Сама ж мова, будучи символічною системою, перетворюється в медіум (лат. *medium* – «по середині», «середній»), на рівні знаку та рекламного дискурсу [2, с. 13].

Медіум виступає своєрідним транслятором моральних цінностей, носієм моральної інформації і засобом формування симулякрів, моделлю для яких виступають різноманітні феномени моралі. Грандіозним та масштабним полем формування симулякрів виступає саме медійна сфера, здатна вплинути на будь-які інші сфери існування індивіда: політичну, біологічну, медичну, психологічну, тощо [2, с. 13].

Уміле використання політиками інтернет-комунікативних технологій дає змогу формувати те чи інше ставлення до політичних подій, симулювати ту чи іншу політичну поведінку, чим самим породжувати симулятивну поведінку користувачів інтернет-ресурсу. Тут важливими є дві стратегії: або відвернути увагу аудиторії від серйозної проблеми або здійснити заміщення політичних подій новими, що витіснять політичні реалії. Основна ідея є досить простою. Інколи достатньо залишити політичну подію такою якою вона є насправді, проте подати її під тим контекстом, який вигідний для правлінських верств населення. Факти не змінюються, змінюється тільки фон, на якому ті факти подаються.

Загалом інтернет-технології сучасності повинні були б виконувати інформативну функцію, опираючись на правдиві факти та прозорі події, чим здійснювали б формування політичних цінностей у суспільстві. Натомість ж спостерігаємо штучно створені політичні іміджі та видовища. За допомогою Інтернету створюються політично заангажовані наративи, легітимація яких ставиться під сумнів. Їх слід сприймати радше не як інформацію, подану ЗМІ, а як елементи вистави, які народ приймає на віру. Тут спрацьовує ефект мас, адже їм не тільки дуже важко виокремити правду, вони і не хочуть її чути. Крім того, у них майже *відключена пам'ять*, що робить вчорашню брехню вже нікому не потрібною, вона забувається, і забувається бажання її

викрити. Цей стан суспільної амнезії створюють не тільки цілеспрямовані маніпуляції свідомістю, але і цілком природні особливості епохи гіперреальності, при якій інформаційні потоки дозволяють людині «ковзати» від однієї новини до іншої, не даючи їй можливості включати критичне мислення і проникнути вглиб проблем. Якби це не звучало парадоксально, але прогрес у сфері інформаційних технологій призводить до зниження інформованості [10].

Інформація, яка подається мас-медіа більше не має нічого спільного з «реальністю». Тобто події, історії, культури, ідеї виробників більше не мають живого досвіду існування, всі вони виробляються за допомогою елементів коду і технічної маніпуляції медіума.

Масова симулятивна поведінка сучасного суспільства, не залежно від того, реальна вона, чи віртуальна, перш за все має тісний зв'язок з установками масової свідомості людей, яка характеризується неоднорідністю, внутрішнім протиріччям, аморфністю, лабільністю і розмитістю. Вона схильна підпадати під психологічний вплив зі сторони вже сформованих стереотипів масової культури та ЗМІ (в нашому випадку – кіберпростору), котрі і формують ці стереотипи. Величезний психологічний вплив на формування та прояви симулятивної поведінки мають вдало підібрані техніки маніпулювання людською свідомістю.

Маніпуляція на даний момент перетворилася у засіб потужного інформаційного впливу на маси, який формує динамічні процеси в суспільстві. Якщо врахувати особливості криміногенної ситуації сучасних суспільств (розгортання релігійного і політичного екстремізму), то феномен маніпуляції, виведений за рамки буденного життя і наповнений науковими підходами, стає могутньою зброєю. Маніпулювання масовою свідомістю визначається психічним насильством, тобто деструктивним впливом на свідомість і протікання психічних процесів у людини з боку іншої людини або групи людей, які спонукають її діяти відповідно до прихованих цілей і інтересів маніпуляторів.

Маніпулювання масовою свідомістю індивідів, як правило виступає системою засобів ідеологічного і психологічного впливу з метою нав'язування певних ідей, установок, політичних переконань, цінностей, які своєю чергою формують наперед задані моделі політичної поведінки. Для цього використовують різні способи пропаганди та ідеологічної обробки громадян. Метою такого впливу є досягнення стійкого результату у формуванні громадської думки в заданому маніпуляторами ключі, закладання патернів поведінки – стійких механізмів, при впливі на які формується (очікувана) реакція в підсвідомості.

Маніпуляція на даний момент перетворилася у засіб потужного інформаційного впливу на маси, який формує динамічні процеси в суспільстві. Якщо врахувати особливості криміногенної ситуації сучасних суспільств (розгортання релігійного і політичного екстремізму), то феномен маніпуляції, виведений за рамки буденного життя і наповнений науковими підходами, стає могутньою зброєю. Маніпулювання масовою свідомістю визначається психічним насильством, тобто деструктивним впливом на свідомість і протікання психічних процесів у людини з боку іншої людини або групи людей, які спонукають її діяти відповідно до прихованих цілей і інтересів маніпуляторів. [4, с.25].

Психологічний маніпуляційний вплив на масову свідомість відбувається на кількох рівнях: потребнісно-мотиваційному, на якому модифікують та формують переконання, ціннісні орієнтації, очікування і бажання; інтелектуально-пізнавальному, що відповідає за емоції, почуття, настрої та вольові процеси; комунікативно-поведінковому,

який визначає особливості міжособистісних відносин, соціальних взаємодій та міжособистісне сприймання. Вдало підібрані маніпулятивні технології, з використанням необхідної інформації можуть змінити всі три сфери розвитку індивіда. У випадку комунікативно-поведінкової сфери, можна формувати співпрацю або ж, навпаки, конфліктну ситуацію.

На думку В. Ільїна, існують такі чинники формування маніпулятивної поведінки: культура (суспільний контекст), товариство (сукупність соціальних контекстів), спілкування (міжособистісний контекст), технологія (контекст діяльності та її операційного складу)[3].

Маніпулювання є хиткою казуальністю, зазначає Ж. Бодрійяр, в якій позитив і негатив породжують і перекривають один одного, казуальністю, в якій більше немає ні активу, ні пасиву. Добровільний перехід один в одного витків цієї спіралі казуальності робить можливим збереження принципу політичної реальності. Через симуляцію обмеженого, умовного поля перспективи, в рамках якого причини і наслідки якої-небудь дії або події можна прораховувати, і може зберегтися політична правдоподібність. Якщо розглядати повний цикл будь-якої дії чи події в системі, в якій більше не існує лінійної послідовності і діалектичної полярності в просторі, розладнаному симуляцією, де зникає детермінованість, то кожна дія тут завершується із закінченням циклу, розсіюючись у всіх напрямках і стаючи прийнятною для всіх.

Отже, здійснити адекватний аналіз віртуальної реальності можливо тільки в контексті культурних, технічних і світоглядних трансформацій, які є розвинуті в даний момент. Тому можна стверджувати, що масова політична поведінка у сучасному суспільстві як ніколи раніше до того носить симулятивний характер. Завдяки сучасним методам маніпуляції і психологічного впливу на масову свідомість індивідів трансформуються не тільки політичні переконання та цінності, нівелюється здатність фільтрувати отриману інформації; перенасичення інформаційним простором мають наслідком симуляції. В цілому, варто наголосити на тому, що маніпуляція масовою свідомістю трансформувалася з малопомітного явища в потужну технологію влади, своєрідну інформаційну зброю, яка широко використовується мас-медіа, політичними партіями, корпораціями та іншими організованими угрупованнями в своїх, часто, корпоративно-егоїстичних цілях. Спрошені моделі поведінки і думки приводять до нівелювання загальнолюдських цінностей. Руйнування і заміна макрокультурного середовища чимось аморфним, як правило може призвести до деградації суспільства загалом.

Список використаної літератури

1. Бауман З. «Соціальні мережі – це пастка». *Zygmunt Bauman: “Las redes sociales son una trampa”* El País, 9.01. 2016 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zbruc.eu/node/47024>
2. Бодрійяр, Ж. Симулякры и симуляция [Текст] / – Перевод О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.
3. Ильин А. Н. Интернет как альтернатива политически ангажированным СМИ [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.politstudies.ru/article/4596>
4. Любимый Я.В. Современное массовое сознание : динамика и тенденции развития. – К., 1993.

5. Aday S., Farrell H., Lynch M., Sides J., Kelly J. Blogs and Bullets: New Media in Contentious Politics. USIP, Washington DC. Retrieved from: <http://bit.ly/9bM3Gd> (2010).
6. Balkin J.M. How Mass Media Simulate Political Transparency Yale University <http://www.yale.edu/lawweb/jbalkin/articles/media01.htm>
7. Bimber B., Flanagin A., and Stohl C. Reconceptualizing collective action in the contemporary media environment, *Communication Theory*, 15(4), 365-388. (2005).
8. Friedland J., and Rogerson K. How Political and Social Movements Form in the Internet and How They Change Over Time. Institute for Homeland Security Solutions. Retrieved from: <http://bit.ly/qqQVal>. (2009)
9. McAdam D. The framing function of movement tactics: strategic dramaturgy in the American civil rights movement. In D McAdam, JD McCarthy, and MN Zald (Eds), *Comparative Perspectives on Social Movements Opportunities, Mobilizing Structures, and Framing*, Cambridge: Cambridge University Press. pp. 38-55. (1996)
10. Monbiot G. The Need to Protect the Internet from «Astroturfing» Growsever More Urgent. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.theguardian.com/environment/georgemonbiot/2011/feb/23/need-to-protect-internet-from-astroturfing>

Стаття надійшла до редколегії 20.01.2017

Прийнята до друку 19.02.2017

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL ASPECTS OF MASS SIMULATIVE BEHAVIOUR

Olga Sviderska

*Ivan Franko National University of Lviv
Lviv, Universytetska St., 1, Faculty of Philosophy,
Department of Theory and History of Political Science
e-mail: sviderska.olja@gmail.com*

The cyberspace influences on the formation and mass simulative behaviour manifestation of modern society are investigated. In terms of theoretical and methodological analysis of institutional and psychological determinants aspect of mass simulative behavior manifestation of modern society the important interrelation of the formation between the citizens' mass consciousness, manipulative techniques and simulative behaviour are explored. It is determined that the virtualization of modern society enables to use the Internet technology as a powerful means of creating simulacrum and simulative behaviour.

The simulation of institutional influence on the formation and manifestation of the mass political behaviour is considered.

On behalf of the state, politics, religion, media, institutional influence of the mass consciousness of the individual through internet technologies as a means of forming the desired behaviour of society is theoretically substantiated. The issue of the need to analyze new forms

of mass political behaviour is raised, which is based on modern Internet technologies, although such researches are extremely complicated.

Keywords: simulacrum, simulative behavior, mass political behaviour, cyberspace, virtualization.