

УДК 322.22(470.6)

© Володенков С.В.
Volodenkov S.

КИБЕРСИМУЛЯКРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИРТУАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ ПОЛИТИЧЕСКОЙ КОММУНИКАЦИИ

CYBER SIMULACRA AS A VIRTUALIZATION TOOL OF CONTEMPORARY POLITICAL MASS COMMUNICATION

Аннотация. Статья посвящена вопросам виртуализации политической массовой коммуникации в интернет-пространстве. В работе показаны роль и функции киберсимулякров как виртуальных личностей, являющихся инструментом информационно-коммуникационного влияния на общественное сознание. Также в работе показаны основные тенденции и возможные сценарии развития политических коммуникаций в интернет-пространстве в будущем.

Annotation. This article focuses on virtualization of a political mass communication in the Internet. The paper demonstrates the role and functions of a cyber simulacra as virtual personalities of information and communication influence on the public consciousness. Also paper shows the main trends and possible scenarios of political communication in the Internet in the future.

Ключевые слова. Киберсимулякр, политическая коммуникация, массовая коммуникация, общественное сознание, интернет-пространство, информационно-коммуникационное воздействие.

Key words. Cyber simulacra, political communication, mass communication, public opinion, Internet space, the impact of information and communication.

Современные тенденции диджитализации и виртуализации массовых коммуникаций в интернет-пространстве как одна из ключевых составляющих глобального процесса развития информационного общества значительным образом определяют характер функционирования и сферы современной публичной политики. Они, существенно повышая значение коммуникационных инструментов распределения и реализации власти, при этом предоставляют, с одной стороны, новые возможности, формы и механизмы политической коммуникации внутри общества, между обществом и властью, а с другой – приводят к формированию новых рисков и угроз, требующих глубокого осмысления с позиций политической науки.

Одним из динамично развивающихся в сетевом пространстве феноменов являются виртуальные аккаунты, выполняющие функцию репрезентации реальных пользователей. С учетом того, что данные виртуальные

аккаунты на практике все в большей степени становятся оторванными от реальных пользователей, порой симулируя репрезентацию владельца аккаунта, либо существенно искажая его ключевые общественно значимые характеристики, мы можем рассматривать в одном из аспектов функционирования виртуальные аккаунты в сети в качестве киберсимулякров¹.

По сути, киберсимулякры симулируют наличие реального пользователя, которого они репрезентуют, что активно используется в современных процессах информационно-коммуникационной деятельности субъектов политики, включая политическую манипуляцию и пропаганду.

Как показывает реальная современная практика, зачастую общественное мнение в сетевом пространстве формируется при помощи киберсимулякров, выполняющих функции акторов вброса, распространения и интерпретации общественно значимой политической информации.

¹Киберсимулякр – функционирующая в интернет-пространстве виртуальная личность, симулирующая репрезентацию реально существующего сетевого пользователя.

Володенков Сергей Владимирович – кандидат политических наук, доцент кафедры государственной политики факультета политологии, МГУ имени М.В. Ломоносова, 8(495) 648-53-28.

Volodenkov Sergey – PhD in political science, assistant professor of public policy of the Faculty of political science, Lomonosov Moscow state university, 8 (495) 648-53-28.

Вступая на уровне горизонтальных коммуникаций в процессы информационно-коммуникационного взаимодействия с реальными пользователями, владельцы киберсимулякров активно влияют на восприятие информации в сети, ее значимость, смысловые и ценностные компоненты информационного контента общественно-политической тематики.

Исходя из того, что в современных сетевых коммуникациях непосредственно контент сообщения играет все меньшую роль, а на первый план выходят пользовательские оценки и комментарии, смысловое содержание внутригрупповых дискуссий в сетевых сообществах, мы можем констатировать, что конечная ценностно-смысловая нагрузка и качественное восприятие исходного сообщения реальными пользователями во многом определяются той сетевой информационно-коммуникационной активностью, которую осуществляют киберсимулякры при взаимодействии с другими пользователями в Интернете, осуществляя при этом совместную выработку коллективных смыслов и мнений.

Кроме того, потребление информации становится не пассивным в форматах традиционного индивидуального получения и осмысления информационного контента (например, чтение книги или газеты, просмотр телепередачи или прослушивание радиорепортажа), а активным, публичным. Большинство современных интернет-ресурсов предполагает использование инструментов социального взаимодействия и социальной оценки сообщений (Like, Retweet, +1 и т.д.), что обуславливает существенное значение пользовательской активности в процессе потребления информации для оценки самого сообщения другими пользователями. В результате значимость сообщения определяется не столько содержанием информации, а той активностью, которую проявляют пользователи в процессе потребления информационного сообщения. Так, чем больше «лайков» и «ретвитов» получило сообщение, тем более значимым оно выглядит в представлении рядового интернет-пользователя.

Исходя из этого, «накрутки» «социального веса» сообщения становятся еще одним инструментом влияния на восприятие сетевых пользователей, и ключевую роль здесь играют в первую очередь киберсимулякры, обеспечивающие «продвижение» сообщения и его «видимость» в сети.

Неслучайно в политической практике регулярно возникают конфликты, например, между А. Навальным и Т. Канделаки относительно использования фэйковых аккаунтов – киберсимулякров для продвижения тех или иных общественно значимых, в том числе политических

сообщений в сетевом пространстве.

Сегодня существует целое направление social media marketing, в рамках которого активно используются киберсимулякры для формирования восприятием массовых пользователей, продвижения и повышения значимости сообщений, управления массовыми дискуссиями в сети, регулирования восприятия контента за счет пользовательских комментариев, а также компрометации информации оппонентов.

И в этой деятельности одну из ключевых ролей играют именно киберсимулякры, симулирующие соответствующие активности интернет-пользователей, которых в реальности не существует.

При этом число таких виртуальных аккаунтов сопоставимо с числом реально существующих интернет-пользователей, т.е. доля киберсимулякров в пользовательской структуре интернет-пространства крайне велика. Более того, как показывает анализ современных тенденций, число киберсимулякров будет постоянно увеличиваться и с высокой степенью вероятности уже в ближайшее время существенно превысит число реальных пользователей.

В результате мы можем говорить о тенденции значительной виртуализации современной массовой коммуникации в сети, включая и политическую сферу.

Многие заинтересованные политические акторы активно используют современные технологии для массового создания значительного числа киберсимулякров, оказывающих существенное воздействие на создание реальных интернет-пользователей и включенных в процессы информационного управления общественным мнением в интернет-пространстве.

Развертывание так называемых бот-сетей, программно генерирующих фальшивые виртуальные личности, лишь усугубляет ситуацию, при которой доля реально существующих пользователей в сетевом информационно-коммуникационном взаимодействии постоянно снижается. При этом постоянное совершенствование семантических ядер программных комплексов ставит вопрос о прохождении компьютером теста Тьюринга уже в обозримом будущем, после чего различия между формами коммуникации живого человека и машины будут окончательно стерты.

В итоге мы приходим к такому положению вещей, когда высока вероятность реализации сценария, в рамках которого основная доля информационно-коммуникационных взаимодействий на горизонтальном уровне в сетевом пространстве будет занята программно сгенерированными фэйковыми аккаунтами, с высо-

кой степенью эффективности (при соответствующем качестве сопровождения аккаунтов в дальнейшем) способными транслировать необходимый общественно-политический контент, участвовать в его вирусном распространении, обеспечивать соответствующее комментарийное сопровождение постов, а также обеспечивать рост социального веса сообщений за счет использования таких инструментов, как Like, Retweet, +1 и др.

В качестве результатов подобной деятельности в сетевом пространстве следует выделить следующее:

- разрушение традиционных ценностно-смысловых пространств в национальных сегментах интернет-пространства (включая Рунет);
- внедрение альтернативных идей, ценностей, смыслов в общественное сознание посредством информационно-коммуникационной работы в сети;
- изменение существующих традиционных моделей поведения в желаемом для субъектов информационно-коммуникационной работы направлении;
- дискредитация национальных лидеров, существующих политических режимов, национальной политической элиты в целом за счет негативизации информационного освещения их деятельности в сетевом пространстве;
- внедрение моделей протестной активности через сетевые сообщества;
- мобилизация политически активных масс из сетевого пространства для участия в реальных акциях протеста против действующей власти;
- конструирование выгодных для субъектов информационно-коммуникационного воздействия моделей социально-политической реальности, которая, исходя из логики У. Липпмана, замещает объективную реальность, выступая в качестве псевдосреды, принимаемой массами за реальную.

Можно заметить, что перечисленные результаты широкомасштабного применения киберсимулякров в сетевых коммуникациях активно использовались и, несомненно, будут использоваться в дальнейшем при осуществлении так называемых цветных революций.

Последние события на Украине с ноября 2013 г. по настоящее время позволяют говорить о масштабном применении киберсимулякров для формирования общественного мнения как на самой Украине, так и за ее пределами.

При этом военными силами в США для распространения определенных протестных идей, смыслов и ценностей в национальных сегментах интернет-пространства стран-мишеней, подвергающихся вначале информационно-коммуникационным атакам, а в дальнейшем – и вполне реальному вмешательству, активно

используются программные комплексы, позволяющие конструировать максимально приближенные к реальным виртуальные личности, создавая им сетевую историю, «прописывая» их в основных поисковых системах и социальных сетях, в результате чего они становятся практически неотличимы от реально существующих интернет-пользователей.

Осуществляя коммуникацию на языке, используемом в стране-мишени, такие киберсимулякры с высокой степенью эффективности позволяют решать поставленные задачи по дестабилизации существующих политических режимов, влиянию на общественное мнение и росту протестных настроений, что основывается прежде всего на использовании технологий убеждающей коммуникации от лица вымышленных персонажей, являющихся релевантными по отношению к аудиториям информационно-коммуникационного воздействия.

Безусловно, технологическое развитие современных средств, каналов и механик массовой коммуникации имеет и иные эффекты, позволяющие говорить и об иных сценарных аспектах развития глобальных массовых коммуникаций уже в обозримом будущем.

Так, на сегодняшний день большинство активных интернет-пользователей имеют целый набор виртуальных аккаунтов, репрезентирующих их в сетевом пространстве. Очевидно, что данные аккаунты далеко не в полной мере репрезентируют личность владельца, а во многих случаях виртуальные аккаунты умышленно искажают реальные характеристики их владельца.

С развитием программных инструментов коммуникации и созданием все более совершенных семантических программных алгоритмов роль рядового интернет-пользователя будет сведена к конструированию программного киберсимулякра, который возьмет на себя не только функцию репрезентации, но и функцию информационно-коммуникационного взаимодействия с другими пользователями (аналогично использующими такие же киберсимулякры), основываясь на особенностях коммуницирования самого пользователя, а также указанных самим пользователем характеристиках, целях и желаемых результатах коммуникации.

В итоге вполне вероятным становится сценарий, в рамках которого реальное общение и информационно-коммуникационное взаимодействие между пользователями будет преимущественно сводиться к активности принадлежащих им киберсимулякров, способных взять на себя большую часть коммуникационной нагрузки и выстраивать коммуникации от лица своего владельца.

В таком случае известный прогноз М. Маклюэна о

том, что, в конце концов живых политиков вытеснят их виртуальные образы приобретает новое звучание – виртуальные образы будут коммуницировать не с реальными пользователями, как считал Маклюэн, а с такими же виртуальными личностями.

При реализации подобного сценария само содержание публичной политики может принципиально и коренным образом измениться, что потребует переосмысления роли коммуникации в политике в целом и разработки новых подходов для осуществления воздействия на общественное сознание.

С учетом того, что в настоящее время существует тренд на анонимизацию в сетевом пространстве, вызванный скандалами, связанными с разоблачениями спецслужб, уличенных в глобальной слежке за интернет-пользователями, желание скрыть свое реальное лицо и коммуницировать через посредника – киберсимулякр, скрывающий истинного владельца, представляется нам вполне естественной реакцией сетевого сообщества на попытки внедрения тотального контроля за их онлайн-активностью в глобальном масштабе. И данное желание лишь повышает, на наш взгляд, вероятность развития информационно-коммуникационных процессов в интернет-пространстве по описанному нами сценарию.

Уход от прямых форм коммуникации и перенос акцентов на опосредованное информационно-коммуникационное воздействие посредством киберсимулякров в сетевом пространстве даже при осуществлении контроля со стороны государства за онлайн-активностью пользователей будет означать, по сути, переход к новой форме функционирования современного общества в соответствии с концепцией Х. Инниса, который писал в своих работах о том, что технологии коммуникации самым непосредственным образом влияют на типы общественного устройства.

При этом сами форматы политических режимов и способов распределения власти внутри общества могут также принципиальным образом измениться, оставив традиционные модели прямой и представительной демократии, а также перспективные на сегодняшний день концепции демократии совместного действия и экспертной демократии в прошлом как неактуальные для общества киберсимулякров.

В качестве наиболее вероятных механизмов противодействия данному сценарию развития со стороны политических элит, на наш взгляд, будут использованы технологии жесткой авторизации пользователей в сети, позволяющие однозначно установить личность пользователя, либо разделение интернет-пространства на две зоны – официальную, требующую регистрации и аутентификации пользователей, а также «серую» бесконтрольную зону, в рамках которой останется лишь неформальная политическая составляющая, не имеющая реального влияния на общественное мнение в силу подавляющего преобладания в процессах информационно-коммуникационного взаимодействия киберсимулякров, манипулятивное, пропагандистское и иное убеждающее воздействие на которые посредством информационно-коммуникационных технологий является в значительной степени бессмысленным.

В любом случае, независимо от того, будет ли реализован описанный нами сценарий развития сетевого пространства, существующие потенциальные вызовы, приведенные в данной работе, требуют своего заблаговременного осмысления с позиций современной политической науки и выработки адекватных стремительно изменяющейся структуре Интернета, как пространства политических коммуникаций, моделей публичной политики, способных сохранить роль публичной политики в условиях современного общества.

Материал поступил в редакцию 18.08. 2014 г.