

УДК 323. 22

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ АНАЛІЗУ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ ДЕРЖАВИ

Орислава Потерейко

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

Проаналізовано особливості концепції віртуалізації, її основні характеристики. Досліджено процес віртуалізації держави на основі теорій світових і вітчизняних учених, предметом вивчення яких є феномен віртуалізації держави. Визначено чинники, що сприяють переформатуванню держави у її новітній тип – цифрову державу.

Ключові слова: віртуалізація, віртуальна держава, кібердержава.

Сьогодні актуальним науковим питанням є концептуалізація держави нового типу – кібердержави (віртуальної держави), пошук нових підходів до сутності, механізму процесу віртуалізації держави, загроз, породжених ним. Поширюється вивчення проблеми формування новітнього «обличчя» держави під впливом інформаційно-комунікаційних технологій.

Дослідження віртуалізації держави – багатоаспектне. Воно охоплює наукові теорії, які пов'язані з необхідністю застосування методів аналізу, притаманних суспільствознавчим наукам, зокрема політичній, щодо вивчення процесу віртуалізації та переформатування держави в її новітній тип – цифрову державу.

Основу наукового розуміння процесу віртуалізації держави заклали Дж. Арквілл, Дж. П. Барлоу, Д. Белл, Е. Бендик, Р. Ван дер Аккер, Т. Вермойлен, Ф. Джеймисон, Я. Зодерквіст, М. Кастельс, А. Кірбі, П. Ладлоу, Д. Лайон, Й. Масуда, Д. Ронфельд, С. Хоружий та ін. Прибічником розвитку кібердержави виступив Дж. П. Барлоу. Вчений у «Декларації незалежності кіберпростору» стверджував: кіберпростір – явище природне і суспільство сприяє його розвитку власними колективними діями [2]. Такої позиції дотримувався й Е. Бендик, на думку якого поява мережі є закономірністю. Відповідно Т. Касімов визначив підходи до розуміння сутності кібердержави, чим спростив подальше вивчення цього явища, а Д. Белл розглянув концепцію постіндустріального суспільства, що відкрило подальші можливості в організації й опрацюванні інформації та знань. С. Хоружий виокремив новий тип соціального індивіда, який перелаштовується на віртуальність.

До питання негативних впливів віртуалізації звертаються різні вчені. Зокрема, Дж. Арквілл і Д. Ронфельд звертають увагу на негативний вплив інформаційних технологій, котрі зумовлюють мережеві війни [1]. Однак сьогодні відсутні чіткі критерії характеристики держави нового типу (віртуальної держави), невеликою є емпірична база аналізу, трансформація держави у формат кібердержави лише постає як об'єкт наукових розвідок. Наше завдання – дослідити процес віртуалізації держави і визначити чинники, що сприяють переформатуванню держави у новітній тип. *Мета* статті спрямована на аналіз теоретико-методологічних засад віртуалізації держави, визначення поняття

«віртуалізації» та виокремлення чинників виникнення віртуального як сучасного феномену.

Результат тотальної віртуалізації нашого повсякдення становить науковий інтерес до концептуалізації та кроки до практичної реалізації неотику організації політичної влади – кібердержави, віртуальної держави (англ. мовою – *cyberstate, virtualstate*), а також ідеї електронного уряду (*electronic government e-Government, e-gov, digital government, online government*) і криптоанархії (*cryptoanarchy*). Всі ці новітні явища взаємопов'язані. Це – підґрунтя для створення новітнього типу держави, форматування її досі невідомих функцій, трансформацію самої сутності держави як політичного інституту.

Поняття «віртуалізація» похідне від слова «віртуальний», що може означати «фактичний, дійсний; можливий, гаданий» [11, с. 290]. Міркуючи над варіативністю тлумачення цього поняття, вважаємо: такий факт пояснюється історичною трансформацією його змістового навантаження, оскільки категорія «віртуальний» походить від слова «*virtus*», яке в античні часи розуміли «здатністю людини до мислення».

Сьогодні концепт «віртуальний» вирізняється багатогранністю трактування:

1. Г. Рузавін тлумачить поняття «віртуальне» з позицій філософської науки: «те, що покладене в надчуттєву сутність і здатне реалізуватися; нематеріальний різновид буття об'єктивних сутностей або суб'єктивних образів» [9, с. 108–109].

2. А. Бюль віртуалізацією називає «процес заміщення за допомогою комп'ютерів реального простору як місця відтворення суспільства – простором віртуальним» [цит за: 5, с. 9].

3. В. Сілаєва визначає віртуалізацію у вигляді «переходу основних видів діяльності у віртуальний простір мережі Інтернет» [10, с. 9].

4. Д. Іванов розуміє віртуалізацію «технічним процесом створення віртуального простору як паралельно існуючого з реальним суспільством» [5, с. 12].

Для того, щоби встановити єдиний підхід для вивчення поняття «віртуалізація держави», необхідно виокремити філософський, соціологічний, політологічний та інші напрями досліджень віртуалізації. Скажімо, філософський підхід представлений Є. Ковалевською, М. Носовим, Є. Шаповаловим. Кожен із них вирізняв напрями, котрі супроводжувалися своїм вектором розгляду віртуального.

Чи не найбільший внесок у поступ наукових надбань щодо віртуального зробили соціологи. Їхні численні праці у дослідженні процесів віртуалізації стали наслідком бурхливого розвитку комп'ютерних технологій. У 90-х рр. в Інституті людини Інституту філософії Російської академії наук М. Носов започаткував новий філософський напрям – віртуалістику. Дослідника вважають основоположником віртуалістики. Саме він уперше визначив її дефініцію, виокремив як дисципліну, що вивчає віртуальні реальності й охоплює наукові та практичні знання. Відповідно до парадигмального підходу віртуальні реальності розглядаються реаліями, котрі мають онтологічний статус існування, а не епіфеноменами. Віртуалістика ґрунтується на визнанні поліонтичності віртуальних реальностей, а також визначається як підхід, котрий може бути використаний в кожній науковій дисципліні.

Дотримуючись визначення, запропонованого М. Носовим, М. Пронін пропонує таку інтерпретацію поняття: «Віртуалістика – новий парадигматичний підхід, що розвивається в рамках постнекласичної картини світу, заснований на ідеях поліонтизму та поліонтологічності (множинності) будь-якої реальності. Являючись підходом, а не

наукою, віртуалістика може бути застосована у комплексі з будь-якою науковою дисципліною» [8, с. 94].

Об'єктом віртуалістики є віртуальні реальності різноманітної природи – психологічні, фізичні, соціальні, хімічні, політичні та ін. Термін «віртуальна реальність» активно використовують сьогодні не лише в науковій мові, а й у повсякденному спілкуванні. За визначенням М. Носова, віртуальна реальність має низку властивостей неіманентного характеру, тобто вона не залежить ні від фізичної, ні від соціальної природи. Окрім того, у процесі віртуалізації набуваються нові властивості, котрі є наслідком застосування інформаційно-комунікаційних технологій, що приховують у собі суб'єктивність розробників програмного продукту [7, с. 96].

Із позицій віртуалістики, всі інші світогляди (філософські, наукові, практичні) пов'язані виключно з константною реальністю. Отже, віртуалістика містить у собі константний світогляд як окремий випадок. Віртуальна модель може охоплювати необмежену кількість різних рівнів реальностей і одного й того самого типу, і різного типу, що дає змогу розробляти методи віртуального управління всередині однотипних реальностей, та між різними ймовірними типами реальностей. Віртуальність можна розглядати в онтологічному аспекті, за якого вона позиціонується у вигляді певного потенційного стану буття. Використовуючи такий підхід, віртуальність потрібно вивчати не лише як активний початок, а також як потенційну схильність до появи певних подій і станів, що можуть реалізуватися за відповідних умов.

Постмодерністи наголошують: віртуальному суспільству притаманні децентралізація, опора на безпосередній досвід, відмова від претензій на єдине. О. Юхвід визначає віртуалізацію «як властивість комп'ютерної реальності, що підтверджує володіння нею віртуальністю» [14]. Такий погляд значно узгоджується з тематикою нашого дослідження. За Г. Рузавіном [9], певний підхід до віртуальності сформувався під впливом розвитку комп'ютерних та інформаційних технологій. Сучасні технічні засоби створюють умови для максимального «занурення» у віртуальну реальність, коли суб'єкт не в змозі розрізнити об'єкти дійсного й віртуального світу. Хоча навколишній світ дається суб'єктові безпосередньо в його відчуттях, але відчуття на цьому рівні не можуть бути помітними. Проте віртуальна реальність характеризує стан свідомості, тому вона різниться від реальності об'єктивного світу, в тому числі світу нашого повсякденного життя.

Соціальні засади віртуалізації полягають у тому, що на ґрунті отриманих соціальних основ відбуваються перетворення у всіх сферах соціальної діяльності, зокрема й політичної. Головні зміни стосуються державної сфери, а саме формування нового типу держави під впливом інформаційно-комунікаційних технологій.

Аналіз різних типів віртуальних реальностей передбачає встановлення їхнього впливу на державні інститути та втілення у концепції віртуальної держави. Характеризуючи кібердержаву, В. Штепа стверджує: від звичайної держави віртуальна різниться тим, що центр її влади та суспільного життя, як і джерело суверенітету, перебувають у віртуальному просторі, отже – ніде [13, с.74]. Н. Хома вважає за доцільне розмежування *віртуальної (цифрової) держави* (центр влади держави та суспільного життя, а також джерело суверенітету знаходяться у віртуальному просторі, у так званій хмарі; саме у цьому полягає особливість держави). Натомість *кібердержава* – це тип е-держави (її еволюційна форма), котра дає змогу будь-кому з дієздатних осіб стати е-резидентом цієї держави (для доступу до низки базових послуг е-держави через ID-

карту, що допомагає здійснювати дистанційні операції з використанням електронного підпису) [12, с. 65].

Механізми віртуалізації держави можна описати, застосовуючи аналіз 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, котрі відбуваються. Тим самим вони конструюють соціальну реальність, програмують не лише сьогодні, а й майбутню політичну поведінку громадян [6, с. 26]. Із позицій комунікативної теорії Лумана, мережевий простір (Інтернет) можна розглядати як окрему соціальну підсистему, в рамках котрої починають формуватися принципово нові комунікативні засоби з власною системою спеціальних комунікативних кодів. Той, хто задає правила в рамках мережі чи її певного сектора, фактично претендує на контроль (владу) над комунікаціями.

Отже, можливості на інформаційному рівні створюють переваги в реальному просторі. Одночасно віртуальність надає шляхи для маніпулювання інформаційними і реальними структурами, роблячи з них нові типи продукту. Це означає, що віртуальні конструкти детермінують інформаційні конструкти, спростування або знищення котрих стає неможливим на рівні події (факту), оскільки метарівень може заперечувати лише метаєдиниця. Тому мережа Інтернет перетворюється на універсальний простір символічного протистояння різних типів політичних акторів, інструменти для якого породжуються новими інформаційно-комунікативними технологіями.

За Ж. Бодріаром, процес віртуальності не тільки поглинув реальність, а й створив передумови для того, щоби реальність назавжди втратила можливість проявити себе: «Йдеться про субституцію, заміну реального знаками реального, тобто про операцію з попередження будь-якого реального процесу за допомогою його оперативної копії, метастабільного сигнального механізму, програмованого та бездоганного, що презентує всі знаки реального й оминає всі його несподівані повороти» [3, с. 4].

Окремі дослідники пропонують використовувати термін «віртуальна держава» (*virtual state*) для акцентування на технологічних перетвореннях всієї інфраструктури органів влади (виконавчої, законодавчої, судової). Ці перетворення відбуваються унаслідок запровадження економіки знань, концепцій, що передбачають наскрізне використання ІКТ у системі державного управління, модерні розроблення в юриспруденції, регульовану взаємодію суб'єктів у віртуальному просторі, Інтернет як новий канал для соціальної і політичної взаємодії держави і громадянського суспільства.

У розвідках сучасного французького філософа-постмодерніста П. Вірлію («Втрачений вимір», 1991; «Машина бачення», 1994; «Чиста війна», 1997; «Стратегія обману», 2000) наголошено, що сучасні інформаційно-комунікативні технології створили ефект «стиснення» світового простору-часу, основним політичним наслідком якого є зниження ролі простору та підвищення впливу чинника часу в політиці. Учений прогнозує достатньо песимістичну перспективу для всього людства: на місці реального міста, з чітким простором, з'являється місто віртуальне, метаполіс, позбавлений своєї території та готовий стати «юрисдикцією відверто тоталітарної чи навіть глобальної метрополітики» [див.:15, с. 133].

Процес віртуалізації супроводжується перерозподілом суверенітету, влади, повноважень, свободи дій і вгору (наддержавним структурам), і вниз (на рівень територій держав). Зміна характеру й спрямованості міждержавних і внутрішньодержавних відносин спричиняє серйозні зміни у сфері громадянської та національної ідентичності, котрі стають складнішими і багатограннішими. Слушно

зауважує Е. Гіденс: «Усюди ми бачимо інститути, які зовні виглядають так само, як і раніше, і мають ті ж назви, але абсолютно змінилися зі середини. Ми продовжуємо говорити про державу, родину, роботу, традиції, природу, нібито ці поняття залишилися тими ж, що і раніше. Але це не так. Колишньою залишилася шкаралупа, зовнішня оболонка, але всередині вони змінилися – і це відбувається не лише у США, Великій Британії або Франції, а практично скрізь. Ці інститути вже не відповідають завданням, котрі вони покликані виконувати» [4, с. 35].

Підсумовуючи, зазначимо: переформатування держави під впливом глобалізації у кібердержаву зумовлює руйнування суверенної національної державності, трансформуючи класичні форми державного устрою. Віртуальна держава не може існувати в сьогоденній реальності, як і не може мати кордонів. Вона, фактично, здатна лише виконати роль арени для ЗМІ й інших структур, сферою діяльності котрих переважно стає інформаційне поле мережі Інтернет. Чи є така концепція державності можливою? На нашу думку – ні. Однак глобальні комп'ютерні технології та засоби комунікації створюють нову сферу управління державою, яка не піддається регулюванню за допомогою права, заснованого на географічних кордонах.

Список використаної літератури

1. *Арквілл Дж.* Мережі і мережеві війни: майбутнє терору, злочинності та бойових дій / Дж. Арквілл, Д. Ронфельдт ; пер. з англ. А. Іщенко ; ред. Дж. Арквілл, Д. Ронфельдт. – К. : Видавн. дім «Києво-Могилянська академія», 2005. – 352 с.
2. *Барлоу Дж. П.* Декларация независимости киберпространства [Электронный ресурс] / Дж. П. Барлоу. – Режим доступа: <http://www.telecomlaw.ru/articles/declaration.html>
3. *Бодрияр Ж.* Симулякри і симуляція / Ж. Бодрияр; пер. з франц. В. Ховхун. – К. : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. – 118 с.
4. *Гидденс Э.* Ускользающий мир: как глобализация меняет нашу жизнь / Э. Гидденс. – М. : Весь мир, 2004. – 120 с.
5. *Иванов Д. В.* Виртуализация общества. Версия 2. 0 / Д. В. Иванов. – С.-Пб. : Петербург. востоковедение, 2002. – 214 с.
6. *Луман Н.* Власть / Н. Луман. — М. : Праксис, 2001. – 256 с.
7. *Носов Н. А.* Словарь виртуальных терминов / Н. А.Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – 2000. – Вып. 7 – 69 с.
8. *Пронин М. А.* Введение в виртуалистику: учеб. пособ. / М. А. Пронин, Г. П. Юрьев. – Саранск : Рузаев. печатник, 2008. – 124 с.
9. *Рузвин Г. И.* Виртуальность [Электронный ресурс] / Г. И. Рузвин // Новая философская энциклопедия : в 4 т. — М. : Мысль, 2000. – Т. 1. – Режим доступа: <http://iph.ras.ru/enc.htm>. – Назва с экрана.
10. *Силаева В. Л.* Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: автореф. дис. на соискание ученой степени ... канд. филос. наук по специальности: 09. 00. 11 / Виктория Леонидовна Силаева; Моск. гос. техн. ун-т им. Н. Э. Баумана. – . 2004. – 120 с.
11. Сучасний англо-український українсько-англійський словник : 40 000 тисяч слів та граматики / укл. М. Г. Зубков. – 2-ге вид., стер. – Х. : Книжковий клуб «Клуб сімейного дозвілля», 2008. – 480 с.

12. Хома Н. М. Віртуалізація держави: зміна функцій в добу цифромодернізму / Н. М. Хома // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. – 2015. – Вип. 16. – С. 64–69. – Серія 22 : Політичні науки та методика викладання соціально-політичних дисциплін.
13. Штепа В. Риторія / В. Штепа. – Екатеринбург : Ультра. культура, 2004. – 334 с.
14. Юхвид А. В. Компьютерные виртуальные технологии как новый техно-социальный феномен: социально-философский анализ: автореф. дис. ... д-ра филос. наук по специальности: 09.00.11 / Алексей Владимирович Юхвид; Рос. академия гос. службы. – М. 2013. – 49 с.
15. Якубин О. Вірлію Поль / О. Якубин // Історія політичної думки: навч. енцикл. словник-довідник для студентів вищих навч. закладів / В. М. Денисенко, Л. Я. Угрин, Г. В. Шипунов та ін.; за заг. ред. Н. М. Хоми. – Л. : Новий Світ-2000, 2014. – 765 с.

Стаття надійшла до редколегії 20.01.2016

Прийнята до друку 19.02.2016

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL PRINCIPLES OF STATE'S VIRTUALIZATION ANALYSIS

Oryslava Potereiko

*Ivan Franko National University of Lviv
Institute of philosophy, department of theory and history of political science
Universytetska st., 1, 79000, Lviv, Ukraine
e-mail: orysiapotereiko@gmail.com*

Current research is focused on the analysis of virtualization specific features and concepts of its main characteristics. The process of state's virtualization is based on the theory of global and domestic scientists, whose works all are the subject of state's virtualization phenomenon. The investigation examines crucial factors, which contribute to state's reconstruction into the modernized type of governmental structure – the digital state.

Keywords: virtualization, virtual state, cyber.