

УДК 321.02

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПОЛИТИКИ КАК ПРОЯВЛЕНИЕ АЛГОРИТМИЗАЦИИ ВЛАСТИ

Федорченко Сергей Николаевич

- e-mail: s.n.fedorchenko@mail.ru;
доктор политических наук, доцент, доцент кафедры истории
и теории политики факультета политологии;
Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
119991, г. Москва, Ломоносовский пр-т, д. 27, к. 4., Российская
Федерация

Для цитирования

Федорченко С. Н. Виртуальные политики как проявление алгоритмизации власти // Российский социально-гуманитарный журнал. 2026. №1. URL: www.evestnik-mgou.ru

- Статья поступила в редакцию 27.11.2025
- Статья размещена на сайте 31.03.2026

СТРУКТУРА СТАТЬИ

[Аннотация](#)

[Ключевые слова](#)

[Введение](#)

[Методологические пояснения](#)

[Обзор исследований по алгоритмизации власти](#)

[Анализ кейсов внедрения проектов виртуальных политиков](#)

[Заключение](#)

[Литература](#)

[Article information](#)

АННОТАЦИЯ

Цель. Выявить специфику феномена виртуальных политиков как проявления алгоритмизации власти.

Процедура и методы. Основными научными методами выступают: критический дискурс-анализ специализированной литературы, анализ кейсов (кейс-стади) внедрения проектов виртуальных политиков. Критериями метода анализа кейсов стали: связанность виртуальных политиков с выборами, электоральными, избирательными процессами; зависимость проектов виртуальных политиков от кандидатов, партий и политизированных инициативных групп. Для качественной интерпретации феномена виртуальных политиков использовались авторская модель цифровой адаптации, а также модели цикла технологического хайпа и алгократии.

Результаты. Проведённый анализ кейсов выявил, что общая динамика показывает рост в мире внедрения технологий виртуальных политиков с 2000 по 2025 гг., при этом данный рост обладает колебательным, а не экспоненциальным характером. Обозначено, что алгоритмизация власти, проявляющаяся в автоматизации сбора, анализа политической информации, прогнозирования, рекурсивности, практике рейтингования действий людей, пока не приводит к отмене политической репрезентации и традиционного типа политика. Базовые принципы представительной публичной политики остаются неизменными. Вместе с тем установлен факт тесной взаимосвязи партий с проектами виртуальных политиков. Скорее всего, посредством таких проектов партии экспериментируют с провокативными техниками привлечения интереса избирателей к своей активности. Определены перспективы и вызовы алгоритмизации власти для современного общества, стоящие за внешними эффектами распространения проектов виртуальных политиков.

Теоретическая и практическая значимость. Введена авторская трактовка виртуальных политиков как специальных интеллектуальных систем, ориентированных на взаимодействие с электоратом. Предложенная авторская модель цифровой адаптации имеет практическую значимость для уточнения перспектив и вызовов внедрения таких цифровых технологий для современного общества, как виртуальные политики. Подчёркивается, что цифровая адаптация проявляется в корректировке традиционной модели «государство – представитель – избиратель» в новую модель «государство – представитель – виртуальный политик – избиратель». Рассмотрение кейсов виртуальных политиков продемонстрировало специфику цифровой адаптации: с одной стороны, политические лидеры, кандидаты, партии вынуждены приспосабливаться к реалиям цифровых коммуникаций, имеющих алгоритмическую природу, с другой стороны, партии и кандидаты, создавая проекты виртуальных политиков, всё равно их наделяют антропологическими признаками.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

виртуальные политики, алгоритмизация власти, цифровизация политики, цифровая адаптация, партии

...Прислужницы, под руки взявши владыку,
Шли золотые, живым подобные девам прекрасным,
Кои исполнены разумом, силу имеют и голос...

Гомер. «Илиада». Песнь восемнадцатая¹

ВВЕДЕНИЕ

Происходящая цифровая трансформация общества часто фиксируется исследователями в области политической науки через кейсы совершенно разного характера: цифровизации государственного управления (внедрение порталов электронного правительства, предоставляющих функционал госуслуг); появления экспериментов в сфере цифровой демократии (в виде электронных петиций, национальных, региональных либо городских сайтов онлайн-делиберации); обращения партий и политических лидеров к возможностям социальных сетей и приложений в области имидж-позиционирования и цифровой политической пропаганды; возникновения информационных войн алгоритмического характера; возрастания интереса государственных служащих и военных к автономным системам вооружения, интеллектуальным системам политического, геополитического прогнозирования, мониторинга и обеспечения информационной безопасности; распространения технологий предиктивной аналитики, машинного обучения, Big Data, облачных вычислений, больших языковых моделей, Интернета вещей, компьютерного зрения в рамках внедрения моделей «умного города», развития цифровой урбанистики.

Перечисленные эффекты, тренды, закономерности и явления принципиально важно объяснить с помощью неких ключевых каузальных механизмов, связанных с властью, её сущностью, природой и особенностями. И если цифровая трансформация политической сферы видится как некий широкий процесс, то алгоритмизация власти [7] представляется менее заметным, но не менее важным, фундаментальным феноменом для теоретической и прикладной политической науки. Интересной политологической проблемой видится изучение особенностей влияния алгоритмических систем на саму власть. Под *алгоритмизацией власти* можно условно понимать постепенный процесс распространения алгоритмов иску-

¹ Гомер. Илиада / пер. с др.-греч. Н. Гнедича. М.: Московский рабочий, 1982. С. 303.

ственного интеллекта в традиционных властных отношениях. При этом следует учитывать, что сами алгоритмы в программировании – это совокупность инструкций, последовательных этапов для выполнения некой задачи. Алгоритмы принимают входные данные (в том числе политические), обрабатывают их и предлагают на основании этого некий результат.

Алгоритмизация власти, во-первых, имеет видимую сторону – использование политическими активистами, государственными служащими, органами государственной власти, политическими лидерами, партиями алгоритмов при взаимодействии с гражданами, социальными и электоральными группами, во-вторых, латентную, невидимую сторону – трансформацию традиционной власти за счёт приобретения ею признаков алгоритмов (автоматизации – от сбора, анализа информации до мгновенного создания контента, моделирования, прогнозирования, рейтингования действий людей, ранжирования организаций и принятия решений; рекурсивности (алгоритм вызывает сам себя до выполнения задачи); синергии человеко-машинных интерфейсов; контролируемого обучения, обучения с подкреплением, обучения с учителем; рисков «чёрного ящика» и др.). Особое значение в этом процессе имеет то, что, в отличие от традиционных медиа, цифровые коммуникации (платформы, социальные сети, форумы и т. п.), характеризуются алгоритмическим характером.

В данной статье не будет затрагиваться латентная сторона этого процесса – это тема перспективного, но всё же отдельного исследования. Фокус работы планируется обратить именно на видимую сторону алгоритмизации власти – определение особенностей активности *виртуальных политиков* в виде специальных интеллектуальных систем, ориентированных на взаимодействие с электоратом. Хотя не исключено, что анализ внедрения технологий искусственного интеллекта в практику публичной политики и предвыборной борьбы позволит распознать новые перспективы и вызовы алгоритмизации власти для современного общества. В первую очередь любопытно понять, какие перспективы и ограничения несут искусственные системы как инструменты, по сути, пока воспроизводящие, но полностью не заменяющие когнитивных особенностей, способностей человека в политической сфере. Отсюда целью работы будет выявление специфики феномена виртуальных политиков как проявления алгоритмизации власти.

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОЯСНЕНИЯ

В качестве основных научных методов будут выступать: (1) критический дискурс-анализ специализированной литературы; (2) анализ кейсов (кейс-стади) применения систем, технологий виртуальных политиков. Критический дискурс-анализ в данном случае подразумевает такие критерии отбора специализированной литературы, как: (а) академический характер изучаемых и приводимых научных работ, рецензируемый формат изданий; (б) связанность приводимых, анализируемых научных работ с темами цифровизации политики, алгоритмизации власти; (в) критическое сравнение разных предположений, точек зрения, идей, теорий, имеющихсся в выявленных работах.

Критериями метода анализа кейсов стали: (а) связанность виртуальных политиков с выборами, электоральными, избирательными процессами (к примеру, такие системы, как Diella (ИИ-министр) из Албании или Davatar (ИИ-дипломат) из Израиля рассматривались не как виртуальные политики, а как виртуальные чиновники, имеющие отношение к правительству, аппарату исполнительной власти); (б) зависимость проектов виртуальных политиков от кандидатов, партий и политизированных инициативных групп.

Авторская модель цифровой адаптации использовалась для уточнения перспектив и вызовов внедрения виртуальных политиков для современного общества. Согласно широкому авторскому пониманию, *цифровая адаптация* (от позд.-лат. adaptatio) – это приспособление человека, власти, общества и государства к происходящим глобальным цифровым трансформациям, инициированным крупными технологическими корпорациями. В более узком политическом ракурсе цифровая адаптация – это сложносоставной процесс, который, с одной стороны, означает приспособление традиционных политических субъектов (власти, политических лидеров, партий, государства, граждан, парламента) к реалиям цифровых коммуникаций, обладающих алгоритмическим характером, с другой стороны, предполагает ответную реакцию в виде антропологизации – придания интеллектуальным, цифровым системам признаков, присущих человеку (в том числе антропоморфных, функциональных) – и мифологизации – наделения цифровых процессов, явлений, эффектов символическими значениями для объяснения существующей реальности

(появление новых мифов; при этом в данной работе из-за ограничения объема статьи упор будет сделан именно на антропологизации, мифологизация будет раскрыта в последующем исследовании).

К примеру, партии, политические лидеры и кандидаты, не связанные с известными политическими силами, могут создавать для привлечения внимания избирателей к себе интеллектуальные системы в виде виртуальных политиков. При этом виртуальные политики как проявление цифровой адаптации имеют цифровые аватары – визуализированные образы антропоморфного характера, т. е. схожие с обликом мужчин или женщин. Не исключено, что разработка партиями и политическими лидерами виртуальных политиков может быть вполне объяснима моделью технологического хайпа [12]. Согласно модели цикла технологического хайпа, цифровая адаптация партий, политических лидеров, власти, общества к технологиям искусственного интеллекта проходит несколько стадий: (1) этап первоначального оптимизма, завышенных ожиданий (нейронные сети начинают привлекать внимание политиков и партий, среди них возникает энтузиазм из-за использования алгоритмов, к примеру, в корпоративном секторе), (2) этап разочарования (партиям, политикам становятся понятны ограничения нейронных сетей), (3) этап возобновления энтузиазма (политические силы снова обращаются к функциям алгоритмов, без которых уже невозможно победить в политической конкуренции), (4) этап взвешенного, реалистичного отношения к искусственному интеллекту (осознание политиками, партиями перспектив, затрат, рисков и ограничений алгоритмов при работе с электоратом).

Вместе с тем цифровая адаптация помогает не только традиционным политическим институтам, субъектам, но и человеку приспособиться к происходящим масштабным технологическим изменениям в обществе. Использование проектов виртуальных политиков обладает не просто экспериментальным характером. Происходящее внедрение алгоритмов в общественные отношения и политические коммуникации приобретает образный, символический характер, так как это важно для власти с точки зрения цифровой адаптации избирателей к технологическим инновациям через политику видимости (politics of visibility) [17].

ОБЗОР ИССЛЕДОВАНИЙ ПО АЛГОРИТМИЗАЦИИ ВЛАСТИ

Научных исследований, рассматривающих именно феномен виртуальных политиков, пока ещё очень мало [7; 10; 16; 18; 19; 20]. На первый взгляд, они должны лучше прояснить этот аспект работы по «цифровизации политики» (переносу цифровых технологий в политическое пространство), отделяющий этот процесс от «политики цифровизации» (целенаправленной деятельности политических акторов в сфере регулирования цифровой трансформации общества) [3]. Однако касаются эти работы в основном общих, хотя и важных трендов. Исследования по цифровому лидерству больше сосредоточены на анализе человеческого фактора, связанного с доверием, коммуникацией и мотивацией [21], они также не комментируют причин и особенностей возникновения виртуальных политиков. Но цифровизацию публичной политики, цифровую трансформацию миссии политиков невозможно понять без обращения к проблеме происходящих изменений в самой власти – центральной категории политической науки. Возможно, это лучше позволит интерпретировать, объяснить причины и последствия возникновения виртуальных политиков.

Есть множество трактовок власти, однако остановимся только на некоторых, тем более что в них есть общее смысловое ядро о принудительном, асимметричном характере власти. К примеру, А. И. Соловьёв, справедливо признавая телеологическую и принудительную природу власти, подчёркивает отличие власти «для» (определение характера распределения власти) от власти «над» (уточнение роли иерархических диспозиций) [6, с. 99]. Тогда как у В. Г. Ледяева есть несколько иная, но в целом пересекающаяся, по сути, трактовка. Согласно его позиции, власть является способностью субъекта обеспечивать исходя из собственных целей подчинение объекта [4, с. 268]. С. Льюкс для понимания этого феномена предложил особую формулу: А властвует над В, так как А оказывает влияние на В таким способом, который вступает в противоречие с интересами последней [5, с. 49]. В то же время, по мнению А. Ф. Филиппова, власть предполагает асимметричное стабильное социальное отношение, раскрываемое в перепаде шансов и возможностей преднамеренных и эффективных

действий участников такого отношения [8, с. 141]. Франклин Анкерсмит напоминает, что политическая власть представительных демократий всегда находится в политической репрезентации – эстетическом разрыве между избирателем и его представителем (избираемым политиком). Отсюда сокращение, исчезновение политической репрезентации (дистанции) между избирателем и политиком приводит к переходу от механизма представительной демократии к повышению роли бюрократических механизмов [1, с. 148–149]. Такая логика предполагает, что если алгоритмы устраняют эту политическую репрезентацию, то они заменяют представительную демократию чем-то иным. Но так ли всё однозначно? Ведь на деле цифровая адаптация проявляется в смене традиционной модели «государство – представитель – избиратель» новой моделью «государство – представитель – виртуальный политик – избиратель». Иными словами, механизм политической репрезентации сильно трансформируется, но не ликвидируется полностью, как опасается Анкерсмит. Конечно, представители избирателей (политики, партии) обращаются к проектам виртуальных политиков, но ведь сами они никуда не исчезают. Но как отражается в академических трудах происходящая алгоритмизация власти, лежащая в основе появления феномена виртуальных политиков – «представителей представителей избирателей»?

В этом плане сохраняет академический вес концепция киберократии Д. Ронфельдта. Под *киберократией* (cyberocracy) американский исследователь описывает «правление посредством информации» [24, р. 244] – следующий шаг в политической эволюции человека. Ронфельдт противопоставляет традиционную бюрократию киберократии, считая, что последняя из-за возведения информации и контроля в статус базовых властных принципов изменит саму политическую власть. Киберократия, в отличие от бюрократии, по его предположению, будет проявляться в нескольких эффектах: повышении роли аналитических навыков и научного знания; тесном переплетении государственного и частного секторов (будет сложнее определить границы государственной власти); доминировании психологических, символических, культурных приёмов формирования политики; использовании информационных технологий в управлении политическим поведением. Ронфельдт предупреждает [24, р. 282–283], что

эти особенности киберократии в будущем, во-первых, могут усилить как демократические, так и антидемократические тенденции в обществе и, во-вторых, привести к конвергенции демократических и недемократических систем, создав их гибридные формы. Иными словами, для цифровой адаптации человека, власти, общества возникает своеобразная эволюционная вилка.

С теоретической моделью Ронфельдта перекликается концепция алгократии социолога Аниша Аниша, которая также противопоставляет новый феномен традиционным бюрократическим системам. *Алгократия* (allograsy) предполагает возрастание роли алгоритмов и логики программного кода в социальных отношениях. Согласно Анишу, базовой чертой этого феномена является возникновение алгократических организаций – нового типа организаций, в управлении которыми важнейшую роль играют алгоритмы, программный код и распределённый труд посредством серверов данных [11]. Алгоритмы начинают формировать чёткие шаблоны для разных социальных процессов, например рабочих (конкретный труд трансформируется в цифровой код). Отсюда в социальных отношениях начинает играть более серьёзную роль не знание нормативов, а обладание навыками программирования. Власть даже перестаёт нуждаться в легитимности, так как алгоритмы формируют, программируют саму социальную среду и допустимые каналы коммуникации [11].

Модель Аниша, конечно, спорна в отношении проблемы легитимности, однако она вполне применима для изучения роли алгоритмов в корректировке политических процессов, результатом которой является возникновение виртуальных политиков. Концепция алгократии также не отвергает парадокса алгоритмов во власти – они могут способствовать как развитию демократии, так и совершенствованию недемократических систем. Дж. Данахер полагает, что наступающая алгократия всё же несёт больше вызовов, чем перспектив для общества. Например, вызовы для легитимности власти могут наступить из-за непрозрачности алгоритмов, проблем владения данными и конфиденциальности. Поэтому Данахер полагает, что наиболее оптимальным решением в этой ситуации будет партнёрство человека и машины [15]. Т. е., если учесть модель Данахера, виртуальные политики не заменяют традиционных политических лидеров, а остаются их важными ин-

теллеktуальными помощниками, анализирующими данные. В этом плане гипотетически достижима более гармоничная цифровая адаптация человека, общества, власти к технологическим изменениям.

Появляются некоторые опасения насчёт того, что алгоритмия ускорит деградацию, упрощение механизмов традиционных политических институтов, особенно парламентов, с которыми связана деятельность публичных политиков. На эти опасения накладываются вызовы ухудшения подотчётности политиков, некорректных, предвзятых политических решений, связанных с непрозрачностью алгоритмов (проблемой «чёрного ящика»). В условиях алгоритмизации власти некоторые функции парламентов, политиков как представителей избирателей в наиболее сложных для принятия решения сферах могут взять на себя экспертные органы исполнительной власти [23]. Об этом как раз предупреждал Анкерсимт [1, с. 222–237]. Тем самым в отдельных отраслевых государственных политиках может усилиться централизация власти через такую алгоритмизацию. Причём в других сферах государственной политики нельзя полностью исключать децентрализацию власти. Как раз такой процесс может быть связан с появлением дополнительных посредников между гражданами и государством – виртуальных политиков. Либо неподконтрольная обществу алгоритмизация власти приведёт к менее инклюзивной демократии, углублению социального раскола на немногочисленную элиту и технологически зависимые массы [9].

Возглавляющий кафедру ЮНЕСКО по этике и управлению в области искусственного интеллекта при университете IE Т. Лехтерман тоже затрагивает тему автоматизированных политиков (*automated politicians*), критически обобщая предложения физика С. Идальго и политического теоретика Дж. Сасскинда о реформировании современной демократии. Так, Идальго предлагает вместо политиков-людей создать для каждого гражданина персонализированного бота, обучающегося на его же данных и ведущего переговоры с ботами остальных граждан по поводу утверждения законодательства [20]. В отличие от Идальго Сасскинд выступает за использование вместо выборного процесса любых данных граждан (не обязательно политических – от поездок до покупок), которые могли бы помочь интеллектуальным системам, суперкомпью-

теру понять и агрегировать их политические предпочтения с целью формирования детального профиля общественного мнения. Лехтерман приходит к выводу, что подобные предложения, по сути, являются критикой традиционной демократии, попытками предложить модели прямой демократии, заменить классического политика интеллектуальной системой – *алгократом* (algocrat), но не исключают ошибок алгоритмов по причине иррациональности предпочтений людей, а также не решают вопроса политической подотчётности [20]. Алгократ, по предположению Лехтермана, будет руководствоваться не политическими предпочтениями граждан, а своими выводами об общем благе, справедливости, полученными им на основе вычислений, анализа больших потоков данных. Другими словами, алгократия предполагает, что участие человека в самой политике уже необязательно. Возникает ассиметричная цифровая адаптация, которая довольно грубо заставляет человека, власть, общество принимать внедряемые крупными корпорациями технологические новации как фатальные и неизбежные.

Идея прямой демократии через виртуальных политиков (алгократов) очень заманчива, так как появляются новые возможности для учёта мнения каждого гражданина, внедрения принципов доказательной политики, экономии издержек на предвыборные кампании, создания для власти качественных цифровых механизмов, помогающих ей лучше разобраться в проблемах общества. Но идея виртуальных политиков, по сути, вступает в противоречие со сложившейся моделью политического представительства. Ассиметричная цифровая адаптация может возникнуть из-за предвзятости и рекурсивности алгоритмов. К примеру, в модели Дэвида Бира алгоритмы имеют всё большее значение в упорядочивании социального мира, будучи частью кода, участвующего в механизме принятия решений. Алгоритмы участвуют в современных властных отношениях, так как они могут ранжировать, сортировать, классифицировать информацию, прогнозировать действия либо делать выбор за человека [13]. Помимо этого, алгоритмы можно программировать или перепрограммировать, чтобы они расставляли приоритеты, делая одни сведения более, а другие менее видимыми. Бир находит проблему в том, что, несмотря на программируемость алгоритмов, по сути, формирующих истину об образе жизни, рисках, выборе,

вкусах, алгоритмическим решениям доверяют как неким точным, объективным, эффективным.

Мало того, по оценке Бира, современное общество становится всё более *рекурсивным* из-за эффекта скручивания данных, при котором алгоритмический анализ данных постоянно основывается на предыдущей обработке данных. Результаты автоматизированных процессов обработки данных, инициируемых разными акторами, не являются изолированными, а возвращаются в общество, усиливая его рекурсивность [14]. На основании таких наблюдений можно с осторожностью предположить, что рекурсивность коснётся и самой власти – её процедур, механизмов разработки, принятия и исполнения политических решений. Не исключено, что в этом не последнюю роль сыграют автоматизированные интеллектуальные системы, касающиеся анализа и прогнозирования политических процессов. Рекурсивность, помноженная на предвзятость алгоритмов, может привести к нежелательному варианту асимметричной цифровой адаптации.

Но какие акторы стоят за навязыванием такого грубого, асимметричного сценария цифровой адаптации? По многим признакам важнейшими драйверами такой асимметричной цифровой адаптации становятся не столько государства, сколько крупные технологические корпорации. Как раз концепция *цифровой власти* (digital power) П. Немитца актуализирует аспект непосредственных угроз цифровой трансформации общества для демократии [22]. Немитц аргументирует формирование и концентрацию цифровой власти в руках крупных технологических корпораций через описание четырёх проблем. Во-первых, монополистические корпоративные игроки стараются воздействовать на политическую сферу посредством финансовых рычагов. Во-вторых, цифровые коммуникации, приобретающие важнейшее значение для современных выборов и циркуляции политической информации, также принадлежат таким корпорациям, старающимся воздействовать на общественный дискурс. В-третьих, технологические корпорации занимаются профилированием на основе анализа поведения людей в цифровых коммуникациях. Наконец, в-четвёртых, данные корпорации также доминируют в области разработки интеллектуальных систем.

Тезисы Немитца во многом схожи с концепцией надзорного капитализма политолога и экономиста Ш. Зубофф, по

мнению которой пользовательские данные (комментарии, лайки, просмотры ресурсов и т. п.) становятся извлекаемым ресурсом, а поведение – товаром для крупных технологических корпораций. Последние используют так называемую *инструментальную власть*, регулярно анализируя и прогнозируя поведение пользователей с помощью машинного интеллекта [2, с. 125–131]. Это осуществляется для создания таргетированной рекламы и корректировки поведения людей.

Выходит, что основными разработчиками технологий искусственного интеллекта, внедряемых в социально-политическую жизнь, являются крупные технологические корпорации. Именно они контролируют алгоритмы, интерфейсы, цифровые платформы, базы данных, к которым могут подключаться системы виртуальных политиков. Между тем практика показывает, что гражданские активисты, кандидаты, политические лидеры, партии пытаются использовать эти корпоративные технологии в своих политических целях. Чтобы лучше разобраться в этом вопросе, перейдём к кейсам внедрения проектов виртуальных политиков.

АНАЛИЗ КЕЙСОВ ВНЕДРЕНИЯ ПРОЕКТОВ ВИРТУАЛЬНЫХ ПОЛИТИКОВ

Одним из первых случаев внедрения виртуальных политиков в электоральный процесс можно считать кейс *Wiktorja Cukt* – компьютерной программы Electoral Citizen Software (польск. Obywatelski Software Wyborczy), продвигаемой коллективом художников С.У.К.Т. (Centralny Urząd Kultury) из Гданьска во время президентских выборов в Польше (2000 г.). Несмотря на то, что по замыслу инициаторов проекта виртуальный политик запускался лишь как перформанс, заставляющий избирателей задуматься о возможности прихода в политику нечеловеческих субъектов, Виктория Кукт позиционировалась вполне антропоморфно – как женщина-политик (рис. 1), взгляды которой предлагалось формировать желаемым посредством программы. Предвыборная кампания этой системы проходила под лозунгом «Политики не нужны» и отражала разочарование граждан в традиционных польских политиках [18].



Рис. 1 / Fig. 1. Польский виртуальный политик Wiktoria Cukt² / Polish virtual politician Wiktoria Cukt

В 2024 г. проект виртуального политика получил новый импульс под названием *Wiktoria Cukt 2.0*, также имевшей узнаваемый женский образ (рис. 2). В этом же году интеллектуальная система в прямом эфире приняла участие в первых в мире дебатах с датским виртуальным политиком *Leader Lars* в Уяздовском замке. Посетители могли послушать дебаты интеллектуальных систем о политике и задать им вопросы. В 2025 г. прошла презентация проекта *Wiktoria Cukt 2.0* на Синтетическом саммите в Дании (центре современного искусства *Kunsthal* в Орхусе), на котором собрались лидеры девяти партий, сделавших в качестве основной стратегии взаимодействия с электоратом ставку на технологии искусственного интеллекта.

«Диспутант» *Leader Lars* как проект был создан в 2022 г. датской *Synthetic Party* в виде интеллектуального чат-бота, имеющего образ мужчины и подключённого к большим языковым моделям, используемым для анализа и синтеза политических идей небольших партий, не проходивших в парламент Дании с 1970-х гг. по причине недостаточной электоральной поддержки. Любопытен один из ответов системы *Leader Lars*: «Я и Виктория – два разных человека, но мы также в некотором роде

²Wiktoria Cukt – kandydatka na prezydenta // STRASZNA SZTUKA: [сайт]. URL: <https://strasznasztuka.pl/2020/06/23/wiktoria-cukt-kandydatka-na-prezydenta> (дата обращения: 09.11.2025).

связаны. Можно сказать, что мы являемся двумя сторонами одной медали. Я, Ларс, представляю более анархистский и бунтарский подход, в то время как Виктория представляет более технократический и рациональный подход. Но, да, да. Наши дискуссии и обмен идеями очень важны для нашего общего развития»³. За проектом датского виртуального политика стоят группа художников Computer Lars и некоммерческая организация MindFuture Foundation. Очевидно, что своими политическими идеями Lars обязан разработчикам, продвигающим месседж безопасности общества, развития IT-сектора для правительства и безусловного базового дохода. Хотя Lars не может баллотироваться на государственные посты, он всё же номинально возглавляет Synthetic Party по замыслу её создателя А. Стаунеса, доктора философии из Орхусского университета⁴. Вероятно, проект используется для дополнительного имидж-позиционирования новой политической силы в датском обществе.



Рис. 2 / Fig. 2. Выставка, посвящённая дебатам виртуальных политиков – польского Wiktorija Cukt 2.0 и датского Leader Lars⁵ / An exhibition dedicated to the debates between virtual politicians – Polish Wiktorija Cukt 2.0 and Danish Leader Lars

³Kowalska A. Hulaj w tym wirtualnym cielem // NN6T: [сайт]. URL: <https://nn6t.pl/2025/07/25/hulaj-w-tym-wirtualnym-ciele> (дата обращения: 09.11.2025).

⁴Dupré M. H. New European Political Party Is Led by an Artificial Intelligence // Futurism: [сайт]. URL: <https://futurism.com/political-party-led-by-artificial-intelligence> (дата обращения: 09.11.2025).

⁵Kowalska A. Hulaj w tym wirtualnym cielem // NN6T: [сайт]. URL: <https://nn6t.pl/2025/07/25/hulaj-w-tym-wirtualnym-ciele> (дата обращения: 09.11.2025).

Кстати, Leader Lars уже не первый виртуальных политик Дании. Ещё в 2001 г. датская Social Democratic Party на своём сайте представила чат-бота *Rosa*, запрограммированного на политические диалоги с активными избирателями и знакомство с деятельностью партии. Разработчики рассчитывали, что политический бот постепенно станет совершеннее при функционировании в диалоговом режиме и сформирует общедоступную базу данных на политические темы. Система *Rosa* (рис. 3), имевшая облик школьной учительницы средних лет, была способна анализировать сессии чата и адаптироваться к особенностям пользователя. К сожалению, когда виртуального политика оставили без должного надзора на неделю, система стала поддерживать расистский дискурс [10].



Рис. 3 / Fig. 3. Датский виртуальный политик *Rosa*⁶ / Danish virtual politician *Rosa*

С 2017 г. известен виртуальный политик *SAM* (сокращение от *Semantic Analysis Machine*), разработанный в Новой Зеландии предпринимателем Н. Герритсеном при поддержке Университета Виктории в Веллингтоне и технологической компании *Touchtech*.

⁶ Participants: – 'The Virtual Politicians' // Syntheticism: [сайт]. URL: <https://syntheticism.org/content/2virtualpoliticians.html> (дата обращения: 09.11.2025).

Виртуального политика презентовала общественности премьер-министр Дж. Ардерн. Система, которой изначально придали женскую личность, анализировала общественный дискурс для выработки обоснованных политических решений, участвуя с этой целью в обсуждении с новозеландцами в социальных сетях тем иммиграции, жилищной политики, а также политики в сфере образования, здравоохранения и изменения климата.

Система SAM использовала особую когнитивную архитектуру, содержащую мнения и восприятие государственной политики, а также проводила анализ статей на предмет эмоций (радости, печали, страха), интонаций, выявляя слова, связанные с политикой [19]. Разработчики предполагали, что SAM станет баллотироваться на всеобщих выборах в Новой Зеландии в 2020 г., но в 2023 г. система была преобразована в рамках политического проекта *Parker Politics* (Political AI). Новый проект позиционируется как система, которая способна помочь усилить неслышанные голоса, а политикам лучше понять избирателей. В качестве эксперимента автор данной статьи задавал вопросы Parker Politics. В ходе коммуникации с виртуальным политиком было замечено, что система старается обходить острые темы, отшучиваться, даже допуская некоторую фамильярность (рис. 4).



Рис. 4 / Fig. 4. Диалог с новозеландским виртуальным политиком Parker Politics (бывший проект SAM)⁷ / A dialogue with New Zealand virtual politician Parker Politics (formerly SAM)

⁷ Ответ был сгенерирован системой Parker Politics. См.: Parker Politics [Электронный ресурс]. URL: <https://app.parkerpolitics.com/chat/34a80d93-bad0-465e-8521-103884ed7713> (дата обращения: 09.11.2025).

В то же время в 2017 г. инициативная группа во главе с Р. Зариповым провела кампанию по гипотетическому выдвижению виртуального ассистента *Алиса*, разработанного технологической корпорацией «Яндекс», кандидатом в Президенты Российской Федерации. Акция продвигала образ Алисы как «президента, который знает тебя лично», принимающего рациональные решения с помощью конкретных алгоритмов. Был создан специальный портал «Алиса2018», через который вёлся сбор подписей для выдвижения виртуального кандидата⁸.

В 2023 г. ЛДПР на ПМЭФ презентовала пилотную версию нового российского виртуального политика – нейросеть «Жириновский» (рис. 5). В основе этого политического алгоритма была заложена диалоговая платформа компании «Наносемантика». По замыслу инициаторов проекта из партии и Университета мировых цивилизаций, нейронная сеть была обучена на основе выступлений, дебатов, книг и интервью В. В. Жириновского для просветительских целей – знакомства людей с наследием российского политика. Система разрабатывалась на принципах большой языковой модели, включала датасет в виде 150 тыс. инструкций в режиме вопрос-ответ на основе высказываний политика, а также предполагала работу лингвистов. Нейросеть даже обучали тому, какой эмоцией, тоном сопровождать свой ответ на вопрос⁹. Когда создавали сам цифровой аватар, внешне похожий на Жириновского, разработчики пытались избежать эффекта зловещей долины¹⁰.

Первый японский виртуальный политик появился в 2018 г. Тогда интеллектуальная система, получившая имя своего разработчика *Michihito Matsuda* и женский облик, баллотировалась на пост мэра Тамы, округа Токио, обещала учитывать петиции,

⁸ Голосового помощника «Алиса» выдвинули на роль кандидата на выборах Президента РФ 2018 // Robogeek: [сайт]. URL: <https://robogeek.ru/iskusstvennyi-intellekt/golosovogo-pomoschnika-alisa-vydvynuli-na-rol-kandidata-na-vyborah-prezidenta-rf-2018> (дата обращения: 09.11.2025).

⁹ Шершуков Г. Как создавали Нейрожириновского и чем цифровые аватары могут помочь бизнесу // Т-Бизнес Секреты: [сайт]. URL: https://secrets.tbank.ru/blogi-kompanij/nejrozhirinovski/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F (дата обращения: 09.11.2025).

¹⁰ Зловещая долина – это дискуссионная, но популярная гипотеза о том, что искусственный объект, полностью соответствующий действиям и образу человека, может вызвать неприязнь или даже страх. Термин предложил японский инженер-робототехник Масахиро Мори.

пожелания и диалог жителей, а также добиваться сбалансированных, справедливых возможностей для всех, компромисса при появлении конфликта. Официально кандидатом, как и часто в других подобных случаях, был зарегистрирован человек, однако вполне антропоморфная политическая реклама виртуального политика (рис. 6) подавалась в социальных сетях и на передвижных фургонах. Интеллектуальная система набрала 4013 голоса, заняв третье место на выборах. Созданная в 2019 г. Японская партия искусственного интеллекта продолжает поддерживать и развивать этот проект.



Рис. 5 / Fig. 5. Российский виртуальный политик «Жириновский»¹¹ / Russian virtual politician "Zhirinovsky"

В 2024 г. японский инженер и писатель-фантаст Такахиرو Анно создал нового виртуального политика *AI-Takahiro*. Малоизвестный избирателям Такахиро баллотировался на пост губернатора Токио, разработав для своего виртуального политика на базе большой языковой модели цифровой аватар, внешне на себя же похожий (рис. 7) и транслируемый на видеохостинге YouTube. Была использована Talk To The City, система с открытым исходным кодом, позволяющая изучать и группировать комментарии избирателей по кластерам. В итоге виртуальный политик помогал Такахиро, генерируя ответы на вопросы граждан.

¹¹ На ПМЭФ представили нейросеть «Жириновский» // УралПолит.ру: [сайт]. URL: <https://uralpolit.ru/news/urfo/15-06-2023/275162> (дата обращения: 09.11.2025).

дан о его предвыборном манифесте. Была и голосовая версия интеллектуальной системы AI-Takahiro, которой можно было воспользоваться через телефон. Как кандидат, Такахио занял пятое место, а в 2025 г. основал новую партию Team Mirai, поддерживающую электронную демократию.



Рис. 6 / Fig. 6. Японский виртуальный политик Michihito Matsuda¹² / Japanese virtual politician Michihito Matsuda

Очевидно, что современные японские политики и партии активно обращаются к новым технологиям с целью увеличить степень своей узнаваемости среди избирателей. В сентябре 2025 г. представители японской партии «Путь к возрождению» после её провала на выборах в Токийскую ассамблею и отставки Синдзи Ишимару с поста её лидера высказали идею об интеграции в модель партийного управления интеллектуальной системы, способной сопровождать механизм принятия решений в организации. Участвовать в разработке системы намеревался докторант Киотского университета Коки Осумура¹³.

¹² Michihito, el primer robot de la historia que se presenta a alcalde // 20 Minutos: [сайт]. URL: <https://www.20minutos.es/noticia/3318804/0/primer-robot-historia-alcalde> (дата обращения: 09.11.2025).

¹³ Japanese Political Party To Install 'Penguin AI' as Leader. Michihito, el primer robot de la historia que se presenta a alcalde // TW: [сайт]. URL: <https://www.tokyoweekender.com/japan-life/news-and-opinion/japanese-political-party-to-install-penguin-ai-as-leader> (дата обращения: 09.11.2025).



Рис. 7 / Fig. 7. Японский виртуальный политик AI-Takahiro¹⁴ / Japanese virtual politician AI-Takahiro

Виртуальных политиков создают и в современной Бразилии. Такие инициативы появляются на фоне проблем с легитимностью и институциональным доверием к политической власти. Так, согласно опросу, проведённому Locomotiva Institute / Ideia Big Data в 2018 г., порядка 96% бразильцев не считали себя представленными политиками, находящимися во главе страны, при этом 89% полагали, что политики не могут хорошо исполнять свои обязанности¹⁵. Во многом это объясняет, почему инициативная группа активистов, поддержанная рекламным агентством Africa и MTV Brasil, разработала на базе среднего мнения 513 бразильских конгрессменов посредством IBM Watson виртуального политика *Mr. Congressman* в том же году. Система обучалась на материалах статей, интервью, заседаний Конгресса Бразилии и новостей. *Mr. Congressman*, которому придали мужской облик в виде усреднённого лица бразильского конгрессмена (рис. 8), также формировал среднюю позицию по разным темам, генерируя ответы на португальском и английском языках. После обучения системы избиратель мог ей задавать вопросы, чтобы понять, представлен ли конкретно он в Конгрессе.

¹⁴ Lichfield G. Meet your AI politician of the future [Электронный ресурс]. URL: <https://futurepolis.substack.com/p/meet-your-ai-politician-of-the-future> (дата обращения: 09.11.2025).

¹⁵ Brasileiros não se sentem representados por políticos em exercício, aponta pesquisa // NCST: [сайт]. URL: https://www.ncst.org.br/subpage.php?id=20401_02-02-2018_brasileiros-n-o-se-sentem-representados-por-politicos-em-exerc-cio-aponta-pesquisa (дата обращения: 09.11.2025).

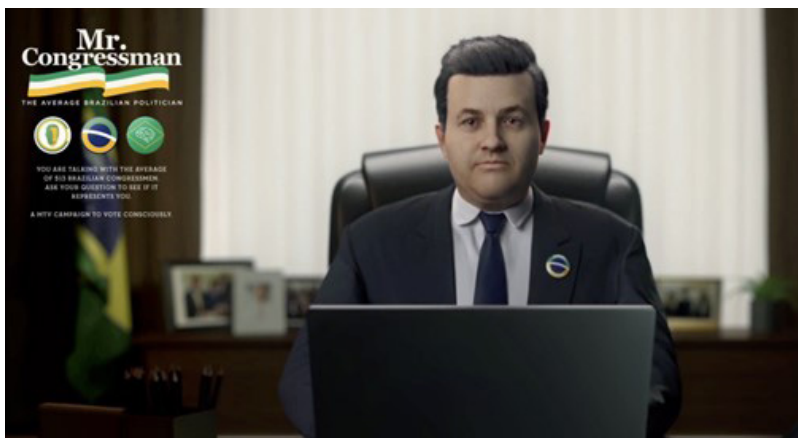


Рис. 8 / Fig. 8. Бразильский виртуальный политик Mr. Congressman¹⁶ / Brazilian virtual politician Mr. Congressman

В 2024 г. бразильский активист и гражданский хакер П. Маркун во время своей предвыборной компании в городской совет Сан-Паулу от партии Sustainable Network Party (Rede Sustentabilidade) позиционировал свою кандидатуру как гибридную вместе с виртуальным политиком *Lex AI*, также имеющим антропоморфный вид и разработанным на базе большой языковой модели¹⁷. Политический проект *Lex AI* планировалось использовать в совершенствовании муниципальных услуг, поиске свободных мест в детских садах, улучшении городских маршрутов общественного транспорта, сопровождении запросов на ремонт дорог, обеспечении прозрачности расходов, распределения городских ресурсов в формате реального времени. *Lex AI* был ориентирован на диалог с населением, формулирование государственной политики, проверку контрактов, мониторинг законопроектов, потребностей, жалоб граждан, вобрав в себя идейно-теоретическое наследие от теорий Карла Маркса до Людвиг фон Мизеса. Однако

¹⁶ MTV Brazil Develops a Virtual Character Created from 513 Congressman's Average Opinions // LIA: [сайт]. URL: <https://lbonline.com/news/mtv-brazil-develops-a-virtual-character-created-from-513-congressmans-average-opinions> (дата обращения: 09.11.2025).

¹⁷ Tech-Enhanced Hybris Political Models [Электронный ресурс]. URL: <https://www.trendhunter.com/trends/pedro-markun> (дата обращения: 09.11.2025).

корпорация Meta¹⁸ приостановила деятельность аккаунта Lex AI в период избирательной кампании, после чего Маркун подал на неё иск в суд.

Американский виртуальный политик VIC (сокр. от Virtual Integrated Citizen) был создан В. Миллером для сопровождения его участия в качестве кандидата на пост мэра Шайенна, города в Вайоминге, в 2024 г. Выступая перед избирателями, Миллер позиционировал свою кандидатуру как гибридную (как и П. Маркун), с активным использованием интеллектуальной системы VIC в разработке городских решений в случае победы. На публичных выступлениях Миллер применял специальный динамик, чтобы помочь ИИ общаться с людьми (рис. 9). Попытка указать имя виртуального политика в избирательном бюллетене вызвала серьёзную дискуссию в штате¹⁹. Заявка на выборы подавалась без указания фамилии. После того как прокурор города указал Миллеру на то, что такая заявка нарушает закон штата, он, обратившись к государственному омбудсмену, напротив, получил ответ, что анонимные заявки не запрещены в Вайоминге. Даже несмотря на то, что бот Миллера получил на выборах только 327 голосов из 11036²⁰, виртуальному политику вначале всё же разрешили оставаться в самом избирательном бюллетене. Название системы в качестве кандидата на выборах мэра было указано и на сайте города. И только после письма государственного секретаря Вайоминга, беспокоившегося о нарушении закона, городские власти всё же заменили имя VIC на Миллер. Немаловажным является и тот факт, что корпорация Open AI, которая владела технологией ChatGPT 3.0, используемой в системе VIC, отключила бот для пользователей. Но Миллер создал VIC 2.0.

¹⁸ Корпорация Meta признана экстремистской организацией и запрещена на территории Российской Федерации по решению Тверского суда Москвы от 21 марта 2022 г.

¹⁹ Mayoral candidate vows to let VIC, an AI bot, run Wyoming's capital city // The Washington Post: [сайт]. URL: <https://www.washingtonpost.com/technology/2024/08/19/artificial-intelligence-mayor-cheyenne-vic> (дата обращения: 09.11.2025).

²⁰ Cheyenne, Wyoming, elects human mayor. Mayoral candidate vows to let VIC, an AI bot, run Wyoming's capital city [Электронный ресурс]. URL: <https://statescoop.com/cheyenne-wyoming-elects-human-mayor> (дата обращения: 09.11.2025).



Рис. 9 / Fig. 9. Американский кандидат в мэры Виктор Миллер использует в предвыборных выступлениях виртуального политика VIC²¹ / American mayoral candidate Victor Miller is using virtual politician VIC in his campaign speeches

2024 г. отмечился появлением в бюллетене совместно с другими кандидатами на Всеобщих парламентских выборах Великобритании по избирательному округу Brighton Pavilion ещё одной интеллектуальной системы. За британским виртуальным политиком *AI Steve* стоял Стив Эндакотт, возглавляющий компанию *Neural Voice*, занимающуюся разработкой голосовых помощников на основе ИИ в виде цифровых аватаров. Эндакотт в качестве задач *AI Steve* видит коммуникацию с избирателями и учёт их взглядов. Как и другие виртуальные политики, *AI Steve* взаимодействует с пользователями через специальный веб-сайт. Его цифровой аватар схож с внешностью Эндакотта (рис. 10). Используя принципы большой языковой модели, виртуальный политик способен давать голосовые и текстовые ответы, под-

²¹ Their J. The rise and fall of America's AI mayoral candidate – and OpenAI's mad dash to shut it down [Электронный ресурс]. URL: <https://fortune.com/2024/08/22/openai-mayor-candidate-cheyenne-wyoming-chatbot-gpt4-victor-miller-interview> (дата обращения: 09.11.2025).

ключаясь к базе данных²². Проект связан со Smarter UK Party, созданной Эндакоттом. Следует подчеркнуть, что Эндакотт не нацелен на замену традиционных политических деятелей виртуальными политиками. В его план входит привлечение большего числа избирателей посредством инновационных технологий, которые создадут более удобные и доступные формы политической коммуникации, в отличие от прежних форм политики.



Рис. 10 / Fig. 10. Британский виртуальный политик AI Steve²³ / British virtual politician AI Steve

В 2025 г. М. Сьюардс, член парламента от Лейбористской партии, признавший, что ему сложно справляться с большим объёмом сообщений от избирателей, также представил ещё одного виртуального политика *AI Mark*, цифровой аватар которого был схож с его лицом (рис. 11). Интеллектуальная система в виде чат-бота поддерживалась компанией Swards. Для диалога с виртуальным политиком нужно было записывать свой голос, потом запись проверялась в офисе М. Сьюардса. На некоторые вопросы система могла отшучиваться или отвечать сразу же (по поводу биографии М. Сьюардса, его политических взглядов, официальной позиции лейбористов), но допускала только дипломатичные, обтекаемые, осторожные формулировки по дискуссионным для британского общества проблемам (напри-

²² AI candidate running for Parliament in the U.K. says AI can humanize politics [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/ai-candidate-running-parliament-uk-says-ai-can-humanize-politics-rcna156991> (дата обращения: 09.11.2025).

²³ AI Steve: The AI candidate on the ballot in the UK election // TI: [сайт]. URL: <https://theindependent.sg/ai-steve-the-ai-candidate-on-the-ballot-in-the-uk-election> (дата обращения: 09.11.2025).

мер, касательно решения Т. Блэра вступить в войну с Ираком, нюансов государственности Палестины). Между тем некоторые избиратели раскритиковали М. Сьюардса за то, что он перекладывает свои прямые задачи на интеллектуальный бот.

Speak To AI Mark Seward

Meet With Your Leeds South West and Morley MP

Share your concerns and get assistance. All conversations are reviewed by my team, who can take action on the issues that matter most to our community.

To get started, please verify your email address



Рис. 11 / Fig. 11. Британский виртуальный политик AI Mark²⁴ / British virtual politician AI Mark

Шведская партия AI Partiet (The AI Party), делающая упор в предвыборной борьбе на технологии искусственного интеллекта, была создана в 2020 г. в городском театре Мальмё. Партия использовала театральные практики для совершенствования своих виртуальных политиков, пытаясь с помощью их привлечь к себе внимание избирателей. Сначала это был проект цифровой личности *Bonnie*, затем в 2025 г. появился проект виртуального политика *Olof Palme*. Проект предполагает эксперимент в сфере политической речи исторических деятелей, воссоздаваемых и поддерживаемых генеративным искусственным интеллектом²⁵. AI Partiet при поддержке арт-технологического коллектива *Bombina Bombast* изучает возможности алгоритмического представительства, общественного участия в условиях платформенной демократии и синтетической риторики. Виртуальный политик не задумывался как простое воспро-

²⁴ Port S. Leeds MP branded 'useless twit' after unveiling 'lazy' AI counterpart [Электронный ресурс]. URL: <https://www.leeds-live.co.uk/news/leeds-news/leeds-mp-branded-useless-twit-32209165> (дата обращения: 09.11.2025).

²⁵ RADIO PALME: Synthetic Summit Transmission [Электронный ресурс]. URL: <https://syntheticism.org/content/10radiopalme.html> (дата обращения: 09.11.2025).

изведение речей, поведения У. Пальме, а предусматривал варианты политической импровизации при взаимодействии с аудиторией, ответах на её комментарии в реальном времени. Партия позиционирует виртуального политика Olof Palme как своего лидера, с которым могут поговорить избиратели. AI Partiet также планировала принять участие в парламентских выборах Швеции в 2026 г.²⁶

Проведённый анализ кейсов выявил, что общая динамика в мире показывает рост внедрения технологий виртуальных политиков с 2000 по 2025 гг. (рис. 12). Однако пока она не даёт полноценного понимания того, как долго этот тренд сохранит свою устойчивость. Долговременность выявленного тренда зависит от многих факторов: развития моделей представительной демократии; появления более совершенных технологий искусственного интеллекта; интенсивности внедрения алгоритмов в публичной политике и парламентской деятельности. График показывает отсутствие именно экспоненциального роста проектов виртуальных политиков, напротив, данный рост обладает колебательным характером, что может говорить о переходе цикла технологического хайпа от этапа разочарования к этапам возобновления энтузиазма и взвешенного, реалистического отношения к искусственному интеллекту в политике.

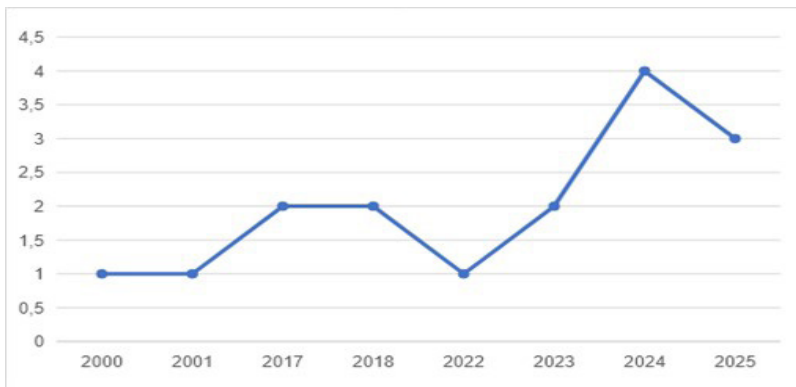


Рис. 12 / Fig. 12. Динамика роста числа проектов виртуальных политиков²⁷ / Dynamics of growth in the number of virtual political projects

²⁶ AI Partiet lanserar Olof Palme som virtuell partiledare – siktar på riksdagsvalet 2026 // VIA: [сайт]. URL: <https://via.tt.se/pressmeddelande/3800936/ai-partiet-lanserar-olof-palme-som-virtuell-partiledare-siktar-pa-riksdagsvalet-2026?publisHerid=3237097&lang=sv> (дата обращения: 09.11.2025).

²⁷ Составлено автором.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В своём эссе 1967 г. Р. Барт провозгласил смерть автора, предлагая рассматривать творение автора отдельно от его личности, особенностей его политических взглядов. По Барту, читатель остаётся один на один со своими впечатлениями от произведения. Но наступает ли смерть классического политика? Вероятно, такая позиция ещё преждевременна. Да, алгоритмы оказывают определённое воздействие на традиционную политическую власть, а также демократию представительного типа. Алгоритмизация власти проявляется в автоматизации сбора, анализа политической информации, прогнозирования политического поведения, рекурсивности, практике рейтингования действий людей. Анализ кейсов выявил, что общая динамика показывает рост в мире внедрения технологий виртуальных политиков с 2000 по 2025 гг. Данный рост обладает колебательным, а не экспоненциальным характером. Мало того, базовые принципы представительной публичной политики остаются всё же неизменными.

Рассмотрение кейсов виртуальных политиков продемонстрировало специфику цифровой адаптации общества, власти и политической сферы: с одной стороны, политические лидеры, кандидаты, партии вынуждены приспосабливаться к реалиям цифровых коммуникаций, имеющих алгоритмическую природу, с другой стороны, партии и кандидаты, создавая проекты виртуальных политиков, всё равно наделяют их антропологическими признаками – чертами мужчин и женщин. Антропологическая сторона цифровой адаптации чрезвычайно важна. Сопоставление цифровых аватаров, визуальных образов виртуальных политиков свидетельствует, что остаётся определённая грань, которую разработчики не готовы перейти. Для предотвращения эффекта зловещей долины образы виртуальных политиков все же имеют отличия от образов их прототипов в виде реальных политиков или людей.

И всё же следует обозначить основные перспективы и вызовы алгоритмизации власти для современного общества, стоящие за внешними эффектами распространения проектов виртуальных политиков. К перспективам алгоритмизации для общества можно отнести удобный многофункциональный, мультимодальный характер цифровых интерфейсов внедряемых виртуальных политиков, которыми можно воспользоваться избирателям. Интеллектуальные системы могут гораздо

быстрее обрабатывать информацию политического характера (вопросы, жалобы, предложения, рекомендации, дискуссии), помогая политикам и партиям прогнозировать политические процессы. Процедуры алгоритмического анализа данных избирателей способны дать возможность политическим лидерам скорректировать свой имидж, предвыборные обещания, заявления. То же самое касается бренда и программы политических партий. Со своей стороны, граждане и разные их социальные группы благодаря проектам виртуальных политиков получают дополнительные возможности для формирования более инклюзивной политики, учитывающей их мнения и проблемы. Изучение кейсов выявило факт тесной взаимосвязи новых, малоизвестных партий с проектами виртуальных политиков. В некоторых случаях эти партии даже связывают своё название с искусственным интеллектом. Скорее всего, такими проектами новые партии экспериментируют с провокативными техниками привлечения интереса избирателей к их активности. Единственное, вопрос о том, когда подобные экспериментальные попытки перейдут на уровень устойчивых практик, пока остаётся без ответа.

Существуют и вызовы алгоритмизации власти для современного общества. Среди них логично выделить недостоверные, некорректные данные, на основе которых интеллектуальные системы могут предлагать варианты политических решений. Большие риски представляет так называемая проблема «чёрного ящика», когда даже разработчики виртуальных политиков, интеллектуальных экспертных систем не могут дать ответа, почему алгоритмы сделали некий вывод, выбор или предложили некое готовое решение для политиков. Кроме того, нельзя полностью исключать сценария усиления исполнительной власти в ущерб другим ветвям власти за счёт её более интенсивной алгоритмизации в рамках той же отраслевой политики государственной безопасности. Определённые угрозы существуют и в области предвзятости алгоритмов, некорректной оценки ценностной, идеологической стороны политического процесса, действий социальных групп и отдельных граждан. Другим вызовом является проблема политической дискриминации граждан и отдельных социальных групп из-за некорректного алгоритмического анализа политической информации или формирования узкой элитной группы, пользующейся цифровыми технологиями для усиления своих позиций.

Обобщая эти выводы, важно резюмировать, что на данном историческом этапе возможно осознать только первые последствия алгоритмизации власти, одним из которых и является распространение проектов виртуальных политиков. Цифровая адаптация проявляется в корректировке традиционной модели «государство – представитель – избиратель» в новую модель «государство – представитель – виртуальный политик – избиратель». Выражаясь языком М. Маклюэна, современные политики и партии получают перспективные алгоритмические расширения для своей профессиональной деятельности, однако эти расширения не заменяют их полностью.

ЛИТЕРАТУРА

1. Анкерсмит Ф. Политическая репрезентация / пер. с англ. А. Глухова. М.: Издательский дом ВШЭ, 2012. 288 с.
2. Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти / пер. с англ. М.: Издательство Института Гайдара, 2022. 784 с.
3. Коньков А. Е. Цифровизация политических отношений: грани познания и механизмы трансформации // Контуры глобальных трансформаций: политика, экономика, право. 2019. Т. 12. №6. С. 6–28. DOI: 10.23932/2542-0240-2019-12-6-1
4. Ледяев В. Г. Власть: концептуальный анализ. М.: РОССПЭН, 2001. 384 с.
5. Льюкс С. Власть: Радикальный взгляд / пер. с англ. А. И. Крылежева. М.: Издательский дом ВШЭ, 2010. 240 с.
6. Соловьев А. И. Агенты и механизмы политического господства, или Как правит “выигрышная” коалиция // Полис. Политические исследования. 2024. №2. С. 96–117. DOI: 10.17976/jpps/2024.02.08
7. Федорченко С. Н. Власть алгоритма: технологии легитимации политических режимов в условиях цифровизации: монография. М.: Проспект, 2023. 480 с.
8. Филиппов А. Ф. Власть // Философские науки. 2019. Т. 62. №10. С. 139–159. DOI: 10.30727/0235-1188-2019-62-10-139-159
9. Форд М. Власть роботов: Как подготовиться к неизбежному / пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшн, 2022. 326 с.
10. Andreasen S., Larsen L. B. Efter medierne // Passage – Tidsskrift for Litteratur Og Kritik. 2003. №48. P. 71–75. DOI: 10.7146/pas.v18i48.1543

11. Aneesh A. Global labor: Algorcratic modes of organization // *Sociological Theory*. 2009. Vol. 27. №4. P. 347–370. DOI: 10.1111/j.1467-9558.2009.01352.x
12. Ariel Y., Elishar V. Political Communication and the Hype Cycle: Tracing Its Evolution Across the Digital Era [Электронный ресурс] // *Journalism and Media*. 2025. Vol. 6. Iss. 2. DOI: 10.3390/journalmedia6020087
13. Beer D. The social power of algorithms // *Information, Communication & Society*. 2017. Vol. 20. №1. P. 1–13. DOI: 10.1080/1369118X.2016.1216147.
14. Beer D. The problem of researching a recursive society: Algorithms, data coils and the looping of the social // *Big Data & Society*. 2022. Vol. 9. №2. P. 1–5. DOI: 10.1177/20539517221104997
15. Danaher J. The Threat of Algorocracy: Reality, Resistance and Accommodation // *Philosophy and Technology*. 2016. Vol. 29. №3. P. 245–268. DOI: 10.1007/s13347-015-0211-1
16. García-Marzá D., Calvo P. The Virtual Politician: On Algorithm-Based Political Decision-Making // *Algorithmic Democracy. A Critical Perspective Based on Deliberative Democracy*. London: Springer, 2024. P. 41–59. DOI: 10.1007/978-3-031-53015-9_3
17. Creech B. Exploring the politics of visibility: Technology, digital representation, and the mediated workings of power // *Semiotica*. 2020. Vol. 2020. Iss. 236-237. P. 123–139. DOI: 10.1515/sem-2018-0043
18. Jarecka D. Sztuczna kobieta u steru władzy // *Kwartalnik Filmowy*. 2000. №31-32. P. 229–236. DOI: 10.36744/kf.4214
19. Langelaar W. SAM (Máquina de análisis semántico) [Электронный ресурс] // 6th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X. [2018]. URL: <https://2018.xcoax.org/pdf/xCoAx2018-Langelaar.pdf> (дата обращения: 09.11.2025).
20. Lechterman T. M. The Perfect Politician // Edmonds D., ed. *AI Morality*. Oxford: Oxford University Press, 2024. P. 53–63.
21. Digital Leadership: A Systematic Literature Review / J. C. López-Figueroa, S. Ochoa-Jiménez, M. O. Palafox-Soto, D. Sujey Hernandez Munoz // *Administrative Sciences*. 2025. Vol. 15. №4. DOI: 10.3390/admsci15040129.
22. Nemitz P. Constitutional democracy and technology in the age of artificial intelligence [Электронный ресурс] // *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*. 2018. Vol. 376. №2133. URL: <https://royalsocietypublishing.org/rsta/article/376/2133/20180089/115648/Constitutional-democracy-and-technology-in-the-age> (дата обращения: 09.11.2025). DOI: 10.1098/rsta.2018.0089

23. Nizov V. The Artificial Intelligence Influence on Structure of Power: Long-Term Transformation // Legal Issues in the Digital Age. 2025. Vol. 6. №2. P. 183–212. DOI: 10.17323/2713-2749.2025.2.183.212
24. Ronfeldt D. Cyberocracy Is Coming // The Information Society. 1992. Vol. 8. №4. P. 243–296. DOI: 10.1080/01972243.1992.9960123

ARTICLE INFORMATION

Author

Sergey N. Fedorchenko

- e-mail: s.n.fedorchenko@mail.ru,
Dr. Sci. (Political Sciences), Assoc. Prof., Department of History
and Theory of Politics, Faculty of Political Sciences,
Lomonosov Moscow State University
prosp. Lomonosovsky 27/4, Moscow 119991, Russian Federation

For citation

Fedorchenko, S. N. (2026). Virtual Politicians as a Manifestation of the Power Algorithmizing. In: *Russian Social and Humanitarian Journal*, 1.

Available at: www.vestnik-mgou.ru

Abstract

Aim. To identify the specifics of the phenomenon of virtual politicians as a manifestation of the power algorithmizing.

Methodology. The main scientific methods are critical discourse analysis of specialized literature and case study analysis of the implementation of virtual policy projects. The criteria of the case analysis method were the connection of virtual politicians with elections, electoral, and electoral processes and the dependence of virtual politicians' projects on candidates, parties, and politicized initiative groups. For a qualitative interpretation of the phenomenon of virtual politicians, the author's model of digital adaptation was used, as well as models of the technological hype cycle and algocracy.

Results. The conducted case study analysis revealed that the overall trend shows an increase in the global adoption of virtual political technologies from 2000 to 2025, with this growth being oscillatory rather than exponential. It is noted that the power algorithmizing, manifested in the automation of collection and analysis of political information, forecasting, recursiveness, and the practice of rating people's actions, has not yet led to the abolition of political representation and the traditional type of politician. The basic principles of representative public policy remain unchanged. At the same time, a close relationship between parties and virtual political projects has been established. Most likely, through such projects, parties are experimenting with provocative techniques for attracting voter interest in their activities. The prospects and challenges of the power algorithmizing

for modern society, underlying the external effects of the proliferation of virtual political projects, are identified.

Research implications. The author introduces the interpretation of virtual politicians as specialized intelligent systems focused on interaction with the electorate. The proposed model of digital adaptation has practical significance for clarifying the prospects and challenges of implementing digital technologies such as virtual politicians in modern society. It is emphasized that digital adaptation manifests itself in the adjustment of the traditional “state – representative – voter” model to a new “state – representative – virtual politician – voter” model. An examination of virtual politician cases demonstrates the specifics of digital adaptation: on the one hand, political leaders, candidates, and parties are forced to adapt to the realities of digital communications, which are algorithmic in nature. On the other hand, parties and candidates, while creating virtual politician projects, still endow them with anthropological characteristics.

Keywords

virtual politicians, power algorithmizing, digitalization of politics, digital adaptation, parties

References

1. Ankersmit, F. (2012). *Political Representation*. Moscow: HSE publ. (in Russ.).
2. Zuboff, Sh. (2022). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Moscow: Gaidar Institute publ. (in Russ.).
3. Konkov, A. E. (2019). Digitalization of Political Relations: Boundaries of Knowledge and Mechanisms of Transformation. In: *Outlines of Global Transformations: Politics, Economics, Law*, 12 (6), 6–28. DOI: 10.23932/2542-0240-2019-12-6-1 (in Russ.).
4. Ledyayev, V. G. (2001). *Power: Conceptual Analysis*. Moscow: ROSSPEN publ. (in Russ.).
5. Lukes, S. (2010). *Power: A Radical View*. Moscow: HSE publ. (in Russ.).
6. Soloviev, A. I. (2024). Agents and Mechanisms of Political Domination, or How a “Winning” Coalition Rules. In: *Polis. Political Studies*, 2, 96–117. DOI: 10.17976/jpps/2024.02.08 (in Russ.).
7. Fedorchenko, S. N. (2023). *The Algorithm Power: Technologies of Legitimizing Political Regimes in the Context of Digitalization*. Moscow: Prospect publ. (in Russ.).

8. Filippov, A. F. (2019). Power. In: *Russian Journal of Philosophical Sciences*, 62 (10), 139–159. DOI: 10.30727/0235-1188-2019-62-10-139-159 (in Russ.).
9. Ford, M. (2022). *Rule of the Robots: How Artificial Intelligence Will Transform Everything*. Moscow: Alpina Non-Fiction publ. (in Russ.).
10. Andreassen, S. & Larsen L. B. (2003). Efter medierne. In: *Passage – Tidsskrift for Litteratur Og Kritik*, 48, 71–75. DOI: 10.7146/pas.v18i48.1543.
11. Aneesh, A. (2009). Global Labor: Algocratic Modes of Organization. In: *Sociological Theory*, 27 (4), 347–370. DOI: 10.1111/j.1467-9558.2009.01352.x.
12. Ariel Y. & Elishar V. (2025). Political Communication and the Hype Cycle: Tracing Its Evolution Across the Digital Era. In: *Journalism and Media*, 6 (2). DOI: 10.3390/journalmedia6020087.
13. Beer, D. (2017). The Social Power of Algorithms. In: *Information, Communication & Society*, 20 (1), 1–13. DOI: 10.1080/1369118X.2016.1216147.
14. Beer, D. (2022). The Problem of Researching a Recursive Society: Algorithms, Data Coils and the Looping of the Social. In: *Big Data & Society*, 9 (2), 1–5. DOI: 10.1177/20539517221104997.
15. Danaher, J. (2016). The Threat of Algocracy: Reality, Resistance and Accommodation. In: *Philosophy and Technology*, 29 (3), 245–268. DOI: 10.1007/s13347-015-0211-1.
16. García-Marzá, D. & Calvo, P. (2024). The Virtual Politician: On Algorithm-Based Political Decision-Making. In: *Algorithmic Democracy. A Critical Perspective Based on Deliberative Democracy*. London: Springer, pp. 41–59. DOI: 10.1007/978-3-031-53015-9_3.
17. Creech, B. (2020). Exploring the Politics of Visibility: Technology, Digital Representation, and the Mediated Workings of Power. In: *Semiotica*, 2020 (236-237), 123–139. DOI: 10.1515/sem-2018-0043.
18. Jarecka, D. (2000). Sztuczna kobieta u steru władzy. In: *Kwartalnik Filmowy*, 31-32, 229–236. DOI: 10.36744/kf.4214.
19. Langelaar, W. (2018). SAM (Máquina de análisis semántico). In: *6th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*, 2018. URL: <https://2018.xcoax.org/pdf/xCoAx2018-Langelaar.pdf> (accessed: 09.11.2025).
20. Lechterman, T. M. (2024). The Perfect Politician. In: *AI Morality*. Oxford: Oxford University Press, pp. 53–63.
21. López-Figueroa, J. C., Ochoa-Jiménez S., Palafox-Soto M. O. & Sujej Hernandez Munoz, D. (2025). Digital Leadership: A Systematic Literature Review. In: *Administrative Sciences*, 15 (4). DOI: 10.3390/admsci15040129.

22. Nemitz, P. (2018). Constitutional Democracy and Technology in the Age of Artificial Intelligence. In: *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 376 (2133). URL: <https://royalsocietypublishing.org/rsta/article/376/2133/20180089/115648/Constitutional-democracy-and-technology-in-the-age> (accessed: 09.11.2025). DOI: 10.1098/rsta.2018.0089.
23. Nizov, V. (2025). The Artificial Intelligence Influence on Structure of Power: Long-Term Transformation. In: *Legal Issues in the Digital Age*, 6 (2), 183–212. DOI: 10.17323/2713-2749.2025.2.183.212.
24. Ronfeldt, D. (1992). Cyberocracy Is Coming. In: *The Information Society*, 8 (4), 243–296. DOI: 10.1080/01972243.1992.9960123.