

ЭЛЕКТРОННАЯ ДЕМОКРАТИЯ: ПОЛИТИКА В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

В статье в контексте теории информационного общества рассматриваются возможные сценарии электронной демократии: оптимистический (возможность непосредственного участия для всех) и пессимистический (ограничение социальными и технологическими факторами, опасность информационного террора); обсуждаются инструменты электронной политики и роль гражданина и государства в виртуальном пространстве.

Новая электронная демократия, которую нам предлагает порожденная глобализацией ситуация, уже не является только голосованием, выборами или властью, исполняющей общие решения, — это и обыкновенная политическая экспрессия граждан, предоставленная каждому возможность высказаться. В новых условиях в достаточной степени гарантируется анонимность и сила индивидуального влияния. Таким образом усиливается и возможность политической инициативы и равенства. Хотя не следует забывать о том, что, по утверждению Аристотеля, лучшей демократией является та, в которой властвует закон, а худшей — в которой властвует город, или большинство (в данном случае Э-большинство*), потому что тогда у различных лицемеров и демагогов появляется шанс овладеть ситуацией. Легко возникает возможность для возникновения «электронной охлократии».

Однако наши политики все еще действуют традиционными методами, не выходя за рамки практического действия и парадигмы традиционной политической деятельности. Это позволяет им быть заметными (в их понимании) в обществе, почувствовать, увидеть, «пощупать» результаты своих действий и решений.

Э-политика превращает всю деятельность в нематериальное действие (хотя и достаточно действенное), где политик-традиционалист, не ощущая вокруг себя гула толпы, эмоций почитателей и критиков, может почувствовать себя одиноким и анонимным. Следовательно, современные политики еще не являются медиаторами информационного общества в полном смысле этого слова.

С другой стороны, наше общество еще только вступает в век электронного общения и само является достаточно инертным при переходе к коммуникации нового качества, поэтому его требования для политиков являются тождественными его собственному уровню. Невидимое поле Э-политики и реальное поле власти еще не стали единой системой, в которой как решения, так и политико-хозяйственные и коммуникационные структуры функционировали бы в качестве единого организма управления обществом.

Таким образом, ситуация телегражданина и потребителя в условиях электронной демократии порождает парадокс, при котором Интернет открывает перед искушенным широкие возможности, позволяет дополнить сообщения своей интерпретацией и комментарием и таким образом «срастись» с новой информацией, авторизировать ее. Владельцы информации могут сами, минуя средства массовой информации, предоставлять информацию через интернет. А это в свою очередь укрепляет позицию активного индивида в информационном обществе. Однако, с другой стороны, освоение этих возможностей, «прочувствование» интернет-пространства и тонкостей его функционирования отупляет личность и приводит к своеобразной амнезии. Большинство людей, которым не свойственны особые

* Здесь и далее Э означает «электронное» - прим. ред.

претензии, становятся пассивными интернет-пользователями. Тем более, что Интернет не навязывает коммуникацию. Каждый интернавт и его виртуальные ценности становятся словно «единственным и его собственностью» М. Штирнера.

Благодаря автономности и анонимности происходит своеобразное поощрение и развитие демократических идеалов, однако в то же время наблюдается и усиление проявления всех человеческих слабостей. Таким образом, наша коммуникация часто превращается в безответное говорение, в неосмысленные рассуждения и неаргументированные утверждения, однако все живы и сыты и в достаточной мере счастливы. Следовательно, новая, электронная коммуникация не осложняет нашей жизни, а напротив, делает ее более «быстрой» и «широкой» в виртуальном пространстве, в реальность хочется возвращаться все реже. Реальность становится соотносимой с настоящим временем, выраженным границей между тем, что было обозначено и уже оцененным, пережитым и классифицированным фактом или событием, и тем, что будет обозначаться ожиданием события, верой, планированием. Таким образом реальность теряет состояние покоя и актуальность познания — она является изменяющейся иллюзией, движущейся из пережитого в непережитое, из понятого в непонятое, из оцененного в планируемое. Она становится операционным условием коммуникации.

1. Виртуальность и информационное общество

В современном «информационном обществе» информация сливается в невиданные потоки, порождающие новое информационное качество, состоящее в том, что архитектура информации и ее потоков начинает оказывать влияние на содержание информации, на ее смысл. Возникает понятие виртуальности.

В условиях информационного общества виртуальность приобретает неограниченные возможности для проявления. В большинстве случаев виртуальность становится непосредственным условием становления информационного общества и поддержания его функционирования. Все же при более глубоком анализе возникает проблема отделения виртуального общества от информационного, где в первом случае наблюдается стремление к реализации по существу новой формы социальных отношений, во втором случае — проявление нового качества потребления информации при наличии новых средств коммуникации. Однако можно полагать, что не следует сильно акцентировать различие между виртуальным и информационным обществом, потому что во многих случаях происходит их слияние, они заимствуют друг у друга уже освоенные способы коммуникации и таким образом дрейфуют по направлению друг к другу. Следует отметить, что, во-первых, виртуальность не является только цифровым состоянием людей — это и экономическое, и одновременно социальное их состояние. Во-вторых, процессы виртуализации являются достаточно древними и берут свое начало в те времена, когда человек стал отражать реальность.

Виртуальность не требует достижения интеллектуального уровня — каждая наша попытка что-то вообразить уже является началом процесса виртуализации. Техника только помогает нам закрепить это в новом технологическом состоянии, создавать на этой основе новые взаимоотношения и распространять их среди максимально возможного количества людей [1, р. 115—120].*

На протяжении последних десятилетий XX в. в академической печати можно обнаружить поиск термина для обозначения виртуальности. Предлагался целый ряд вариантов, вот несколько наиболее ярких примеров: «факсимиле реальности» [3, р. 265], «отделенная от мира реальность» [4, р. 13], «несуществующая реальность» [5, р. 25], «дубликат» [3, р. 264]. Встречаются даже мистические определения:

* Подробнее об этой проблеме см. в книге Пьера Леви [2].

«технологическое освобождение Священного Грааля» [6, р. 124], однако все указанные термины не отражали содержание понятия. Окончательный термин «виртуальность», «виртуальная реальность» был введен в употребление в изданной в 1993 г. книге Говарда Рейнгольда (Howard Rheingold) «Виртуальные сообщества» [7].

Почему столько внимания уделено данной проблеме терминологического поиска? Потому, что именно в это время стала формироваться убежденность в том, что новые технологии, прежде всего компьютерная техника и созданная с ее помощью всемирная интернет-сеть может вывести мир из состояния непонимания и создать условия для новой социальной системы,^{*} представление о которой импонировало своей близостью острову «Утопии» Томаса Мора или «Городу Солнца» Кампанеллы. Таким образом, ученые с мировым именем и общественные деятели в очередной раз породили надежду на то, что в новых, виртуальных условиях можно решить накопившиеся в реальности проблемы. Компьютер расценивался как технологическое продолжение сознания и общества. В очередной раз не удалось избежать технологического детерминизма при поиске решения совершенно нетехнологических проблем.

Однако можно сделать вывод о том, что поиск и создание нового, виртуального общества оказали достаточно сильное стимулирующее воздействие, в результате которого мы приобрели опыт определенных, полезных для реальности, технологических и интернет-отношений, который сегодня и можно определить как «информационное общество». Очевидно то, что виртуальность становится «реальной», помогая реализовывать новые возможности. Таким образом, ее актуальность становится гарантией ее реальности.

Все более очевидным становится и то, что распространенность технологий зависит от социальных норм и приоритетов общества, а избранные приоритеты в свою очередь склоняют мнение к более сильному акцентированию виртуального и информационного общества. С изменением процесса получения и распределения информации, с изменением скоростей и с исчезновением значимости времени в процедуре информирования проявляются новые черты, не характерные для предыдущих обществ. Информационное общество создает присущий только ему набор отношений: оно отличается моментностью отношений, их раздробленностью и многоконтактностью. Это влечет за собой упрощенность знаков сообщения и исчезновение нюансов (по крайней мере тех, которые традиционно ожидаются), коммуникация превращается в шаржированные реплики с обозначающими нюансы символами. Можно согласиться с мыслью, высказанной философом Марюсом Шаулаускасом, что состояние информационного общества ведет к в достаточной степени индивидуалистическим и не обязывающим друг друга отношениям: «Это своеобразный эгалитаризм цифрового самовыражения без всякой презумпции идеалов равенства: каждый говорит то, что хочет и как хочет, однако, *во-первых*, не препятствуя другому делать то же самое, и, *во-вторых*, ни в коем случае не заставляя его слушать, видеть или каким-то иным образом испытывать то, что уже подобным образом публично высказано. Значимость последнего условия является очень весомой, потому что в данном случае происходит радикальный отказ от гуманистического обязательства Просвещения, заставляющего тех, кто знает и может, обязательно поделиться своим знанием и могуществом с теми, кто, будучи слабее их, не в состоянии ни отказаться от щедро жертвуемых благ мировоззрения, ни оценить качества и пригодности их содержания» [10]. Однако в подобном случае мы обязаны принять и вывод Жана Бодрийера о том, что, после становления подобных отношений и норм бытия

^{*} Самым ярким примером может служить «Декларация независимого киберпространства» Дж. П. Барлоу, см. [8]. С подобной точкой зрения на виртуальность можно ознакомиться по адресу: <http://kiberkultura.homestead.com/>. Интересные теоретические рассуждения и обобщения, касающиеся феномена информационного общества, можно обнаружить в работах М. Шаулаускаса, представленных в Интернет: [9].

информационного общества «наша внутренняя активность превращается в экранную интерактивность» [11, р. 59]. Технологии коммуникации заменяют окружающий мир и человека.

Это заставляет задуматься и о химерности существования самой информации. Ее обилие, интенсивность заставляет человека отказаться от мысли узнать все, это в свою очередь означает, что в информационном поле появляется все больше пространства, которое занято только анонимным, не имеющим адресата информационным содержанием. Так существуют тексты, которых никто не читает и не просматривает, вне зависимости от того, какая там помещена информация — если не происходит потребление информации, ее смысл утрачивается. Она превращается в «занятое место», заполненную пустоту информационного поля, «пустоту», куда уже не может быть помещено что-то иное. Укореняется формула: обилие информации губит информацию.

Часто это вызывает неадекватную точку зрения на информацию в целом. Появляется и растет новая прослойка/категория людей, полагающих, что они не обязаны быть информированными, что стремление к получению информации является ненужным, пустым занятием. Для них большую значимость приобретает потребление продукции, соответствующей физиологическим потребностям, а общественные обязанности сводятся лишь к пониманию работы ради заработка [12, р. 31—32]. С другой стороны, появляется и новая профессия — Web-обозреватели, предоставляющие информацию об информации. Уже сегодня это является прибыльным делом.

Перефразируя Жана Бодрийера, можно сказать, что новые технологии, новые способы коммуникации закрепляют и создают только то, чего от них требует общество, однако оно в свою очередь вынуждено выполнять то, что запрограммировано в данных технологиях.

2. «Агорский сценарий» (оптимистический)

Кажется, что способ реализации возможности для участия всех во всех уровнях власти находит свое выражение со становлением Э-общества. То, что в Древней Греции существовало только в отдельных городах - государствах, как в случае осуществления власти в Агоре, с помощью электронной связи и Интернета вновь, по утверждению М. Маклюэна, находит воплощение в условиях «Всемирной деревни». Интернет предоставляет возможность более быстрыми темпами развивать непосредственную, открытую, позволяющую принимать в ней участие демократию.

В обобщенном смысле «Агора» характеризуется как равное для всех право на выражение мыслей, принятие решений и исполнение законов. Так было заведено в государстве афинской демократии, в котором количество граждан было небольшим (около 20 000).

В XXI в. с возникновением Э-коммуникации увеличивается возможность вновь приблизиться к принципиальному уровню «Агоры» — демократии непосредственного участия, где существует возможность для проявления таких свойств демократического правления, как :

- власть меньшинства;
- распределение решений;
- расширение элитных групп.

Однако при возникновении с Э-коммуникацией возможности для «демократии непосредственного участия» возникает и возможность отнять власть (по крайней мере хотя бы ее часть) у политиков. Потому что в условиях демократии не требуется непосредственное участие представителей общественных интересов — политиков. Их функция теряет смысл, вся ответственность распределяется непосредственно между Э-

гражданами. Это создает благоприятную среду для возникновения общества полностью автономных индивидов.

Следует отметить однако, что информация сама по себе не является ни демократией, ни ее признаком. Сегодня признаком демократических отношений могут являться лишь условия доступности информации и ее свободной циркуляции. Это становится ключом демократии, и государство не может контролировать его без общества, а общество — без государства. Хотя можно полагать, что положение об усилении демократии в условиях свободной коммуникации больше похоже на начало еще одной утопии.

Интернет-форумы сегодня могут быть примером таких новых отношений и новой утопии, потому что полностью реализуется:

- свободное участие всех;
- участие сразу же и постоянно;
- участие в принятии решений (голосование);
- индивид вне зависимости от его социального статуса предопределяет решение;
- все процессы достаточно прозрачны.

Существует возможность пойти еще дальше, когда быстро развивающиеся отношения непосредственной демократии порождают вероятность возникновения гипердемократии.

3. «Оруэлльский сценарий» (пессимистический)

С другой стороны, то положительное, что создано человеком, может быть обращено им во зло. Существует целый ряд пессимистических прогнозов относительно Э-демократии, которые в обобщенном виде можно представить в качестве так называемого «Оруэлльского сценария». В отличие от оптимистического варианта в данном случае обнаруживается ряд нюансов, которые заставляют сомневаться в шансах Э-правительства. Это проблемы социального уровня:

- Прозрачность коммуникации подавляется всеобщим контролем (с технической точки зрения легко осуществить контроль на любом уровне. Самым простым жизненным примером может служить замедление работы серверов предприятия «Lietuvos Telekomas», внедрение селективных программ и т. д. Это позволило данному предприятию получить прибыль в большем размере в результате того, что они заставили пользователей дольше находиться в Интернете).
- Интернет-СМИ легко превращаются в орудие манипуляции.
- Возникновение пропасти между инфо-богачами и инфо-бедняками (не все располагают возможностью и техническими средствами для получения необходимой, достоверной и полной информации).
- Обилие в Интернете политических требований, направляемых правительству по Э-почте, может заглушить информацию об основных интересах государства — своеобразный информационный затор, приводящий к прекращению любой коммуникации.
- Примат информационного поиска превращает политическое действие в поиски истины в информационной базе, утрачивается смысл существования политических организаций, как посредников между обществом и властью.
- Непосредственное «консультирование» «в реальном времени» подавляет ненужные решения и общественное мнение, что в свою очередь означает, что возможность для оппозиционных действий сокращается до минимума.

Кроме социальных проблем, существует и проблема техники и технологий, потому что современную электронную коммуникацию в значительной степени обуславливают технические факторы:

- информационные ресурсы;

- технические ресурсы (оборудование, кабель и т. д.);
- программные ресурсы;
- квалифицированные специалисты;
- технологии;
- энергетические ресурсы.

Это означает, что власть в информационном обществе становится технически и технологически детерминированной.

Соединение социальных факторов с техническими и технологическими факторами порождает ряд вопросов, которые следует непосредственно связывать с возможностью демократических процессов в информационном обществе:

- Действительно ли институции и избиратели непосредственно связаны благодаря Э-связи, нет ли каких-то промежуточных контролирующих и селекционирующих звеньев?
- Кто приглашает граждан для участия в Э-обсуждениях, кто является их инициатором?
- Кто формулирует/осуществляет отбор вопросов?
- Кто определяет порядок проведения дебатов и время их завершения?
- Кто проводит фильтрацию «мусора» и кто определяет его как «мусор»?
- Кто предоставляет средства связи и технологии?*

Теоретически очень легко представить себе укоренение информационного террора и тирании без кровопролития и даже таким образом, что большинство людей не заметит, как происходит становление диктата. Если индивид или группа людей уверует в то, что они могут что-то инициировать или даже доминировать в электронном информационном поле, они могут достичь этого без значительных усилий и даже произвольно. Условия электронной демократии таковы, что активные действия, инициативы не требуют пуска в действие социальной машины, экономических рычагов, администрации, армии и еще какой-либо влиятельной социально-политической группы. Достаточно освоить компьютерное программное обеспечение, и серьезные действия, игра или спекуляции в мгновение ока превратятся в реальность — окажут воздействие на общество. Таким образом, электронная связь все в большей степени становится социализированным и политизированным инструментом современного общества.

Мы можем утверждать, что если в традиционном обществе XIX и начала XX века была возможна тирания большинства, а в условиях реальной демократии возможна тирания меньшинства, то в условиях Э-демократии вполне возможна тирания одной личности, если эта одна личность освоит тонкости компьютерной коммуникации и будет обладать необходимыми ресурсами. Это не только использование «вирусов»,* но

* Германия отказывается от использования в военной сфере и в сфере государственного управления изготовленных в США компьютеров, т. к. существует подозрение, что в них установлены дополнительные программы, позволяющие спецслужбам США контролировать деятельность администрации и армии Германии. Сотрудники немецкого журнала «Sicherheitsberater» в марте 2001 г. обнаружили в распространяемой бесплатно программе «Radiate» новую качественную возможность для осуществления шпионажа за данными через Интернет. Для глобальной рекламы используется набор «SDK-Kit», после запуска браузера через порт 1749 в Интернет посылаются важнейшие данные о компьютере. В эти данные входит имя владельца компьютера из «System Registry», список всех интернет-сайтов, посещенных в течение предыдущей интернет-сессии, и все нажатые «баннеры». В данном случае исключительно изощренным представляется еще то, что: программа может шпионить и далее — даже и после перезагрузки компьютера [13].

* Специалисты компании по борьбе с вирусами «MessageLabs» прогнозируют, что увеличение количества зараженных электронных писем будет более всего ощущаться в правительственных структурах. «MessageLabs» прогнозирует, что количество вирусов, которые по электронной почте

и управление очень похожими по последствиям своего воздействия информационным доминированием, блокированием решений и информации, ретрансляцией и тиражированием программ.** Уже сейчас реально используется ряд информационных технологий, с помощью которых формируется мнение пользователей Интернета о политических событиях и ценностях. С помощью данных программ и технологий заинтересованное лицо может вытолкнуть из поля Э-информации всех и все, принудить рядового гражданина к получению информации, которая будет сформирована с учетом интересов данного единственного политика, либо вовсе прекратить подачу информации. Наконец, Интернет просто идеально подходит для введения в оборот компрометирующей информации.

Кроме того, также не полностью гарантирована тайна Э-голосования. Если сегодня существует возможность для проникновения в информационные центры крупных банков и военных баз для воздействия на их программы, для замены информации (напр., при получении денежных сумм), то существует реальная возможность проникновения в информационные центры избиркомов и изменения данных о результатах. Следовательно, проблему электронных выборов следует связывать не только с быстрым и прецизионным подсчетом голосов, но и с проникновением посторонних в электронные системы голосования. Поспешное и непродуманное внедрение электронных средств иногда может скорее вызывать проблемы, чем приносить пользу.*

С другой стороны, не нужно далеко ходить в поисках технологий защиты. Как работники охраны охраняют вход в Сейм или в здание, в котором работает правительство, и не пропускают туда подряд всех желающих, так и в случае с Э-правительством перед входом в него находится оператор или технический работник, который обладает большей властью, чем нынешние работники охраны, потому что он может не только не пускать кого-то внутрь, но и не «выпускать» какой-то информации изнутри. Оператор, технический работник становится (может стать) в Э-правительстве идеологическим сторожем. Это рождает новый вопрос, связанный с новыми инструментами демократии. Процессы каталогизирования, хранения и отправки, а также циркуляция сведений создают новую конструкцию: действенное администрирование, которому не достает истинной публичности и политической прозрачности.

будут получены в центральных правительственных бюро, в нынешнем году [2001 г. — Л.Б] увеличится на 222 % [14].

** После нового анализа списка особо секретных проектов и обнародования некоторых документов объявлено, что США хотели поделиться с иностранными государствами «ключами» к компьютерной безопасности, которые они до сих пор скрывали. В числе документов — документация осуществляемого в 1993 г. проекта под кодовым названием «Clirreg», которая касается компьютерного луста с внедренной прогрессивной технологией надзора за информацией. Луст создан по заказу правительства США.

Данная документация — только один из 69 засекреченных до сих пор документов. Департамент госбезопасности США отказался предоставить содержание лишь 12 документов, которые относятся к категории «национальной безопасности и секретных межгосударственных связей».

Луст «Clirreg» позволяет правительству вести секретное наблюдение за всеми средствами коммуникации. Обсуждалась возможность внедрения данного луста во все находящиеся в США телефоны и компьютеры с целью осуществления полного контроля за потоками информации. [15]

* Эксперты, анализирующие возможности проведения в Эстонии электронных выборов, предлагают проводить первые подобные выборы в 2007 г., хотя министр юстиции Март Рааск считает, что первые электронные выборы должны проводиться уже в 2003 г. По утверждению экспертов, через 20 лет организация электронных выборов превратится в необходимость, и Эстония должна разработать методы, необходимые для выполнения этой задачи. [16].

4. Интернет, интерактивность и новые инструменты демократии

Интерактивность нарушает общность информации, для каждого она становится уникальной в том смысле, что она обнаруживается лицом благодаря проводимому им особому поиску, выполнению им определенной последовательности действий. Следовательно, информация становится уникальной благодаря конфигурации процедуры ее возникновения. Значимость приобретает уже сам процесс поиска как факт общения с абстрактным обществом, которое представляет машина. При этом не столько происходит коммуникация человека, сколько формируется все большая его зависимость от информации, происходит его превращение в пассивного потребителя информации. В данном случае получение информации превращается для человека в процесс, равносильный коммуникации. Однако, при более глубоком рассмотрении можно заключить, что Интернет предоставляет возможность для подлинной коммуникации, в процессе которой посредничество сводится только к техническому обеспечению, гарантирующему физическое качество процессов коммуникации.

У центров власти теперь появляется заинтересованность в осуществлении контроля не столько за самой информацией (сомнение вызывает возможность полностью полного контроля информации в условиях информационного общества), сколько за путями ее поиска. Любой интернет-сайт является инфраструктурным, т. к. его можно обнаружить на любом терминале в случае подбора правильного адреса поиска, — это уже основа новой информационной архитектуры и экономики. Конфигурация процесса поиска становится информационной ценностью, и тот, кто осуществляет управление «пройденными тропами», «магистральями поиска», управляет информацией. Таким образом, проводится поиск не чего-то, а где-то и как-то.

Хотя утверждается, что в электронном обществе доступность информации для всех Э-граждан и свобода предоставления информации являются одинаковыми, однако уже даже сейчас информацию вводит только тот, кому доступно соответствующее оборудование, для того, чтобы ввести что-то, где-то, когда-то и как-то [17, р. 32].

Интерактивность легко контролируется. Всегда можно выбрать того, кто больше подходит для передачи, чей вопрос соответствует концепции передачи, в интернет-пространстве всегда можно использовать автоматические фильтры, с помощью которых «неподходящие» фразы, образы будут заблокированы и не пропущены. В современной электронной коммуникации подобное действие становится одним из основных — в действии интерактивности, когда все можно расчленять, включаться в поток информации, изменять тему, факты и т. д.

Новые инструменты коммуникации становятся и инструментами демократии. Политики превращаются в обычные, векторы своей собственной деятельности, координируемой современными средствами коммуникации. В свою очередь векторы отражаются в средствах массовой информации и действуют в зависимости от их приоритетов. В Интернете человека как бы вытесняют из традиционного политического поля и помещают в новое поле Э-технологий и в зависимость от них. В случае их отсутствия человек не способен осуществлять «коммуникацию», т. е. получать полную информацию и предоставлять ее другим в максимально полном объеме. Но даже тот, кто получает информацию и осуществляет коммуникацию, попадает в «изоляция» — он вынужден вести себя пассивно. Чем большей является его зависимость от электронных технологий, тем более одиноким он остается в «обществе» коммуникационных машин, где его мнение определяется как единичное и незначительное в числе миллиардов других. В качестве реакции на сформировавшиеся условия вынужденной пассивности электронная коммуникация превращается в игру, все чаще осуществление коммуникации посредством использования Интернета означает не столько квалифицированное и прецизионное общение, сколько общение с использованием упрощенной, однако яркой символики, а также игровых или

анимационных элементов. «Очевидным является то, что привлекательный по своему внешнему виду объект всегда будет притягивает внимание читателей, поэтому часто интерактивные средства массовой информации используются только для развлечения. Иначе говоря, интерактивность создает условия для участия в игре — выбирать, смотреть, радоваться и наблюдать. Подобное познание через приобретение опыта требует очень примитивной «интеракции»: на изменения, происходящие на экране компьютера, можно реагировать бессознательно и только «нажимать» на изображенные на мониторе объекты, не испытывая беспокойства и не ища ответа на вопрос, почему предоставляется та или иная информация» [18]. В отношениях массового информирования, производства и распространения информации люди превращаются в упрощенные функции поиска и таким образом сами становятся обозначением бессознательного продвижения общества от демократии как всеобщего согласия к демократии знаков и символов. При этом власть становится опорой, позволяющей не бояться знаков и их интерпретаций, которые предоставляются и употребляются анонимными «электронными» массами. Символическое пространство — виртуальная реальность, заполненная знаками, эмоциональными установками, образами, чаяниями и страхами, превращается для них в реально функционирующее общество, которое они со временем стали бы называть реальной родиной, где власть, ее санкции, иерархии и администрация существуют лишь в Интернете и с его помощью. Как классовое общество вызвало появление паровой машины, так и машина электронной связи создает анонимную «электронную» власть, поддерживаемую анонимными слоями и санкционирующую анонимные решения. В свою очередь это позволяет некоторым мыслителям утверждать, что «кибергражданство является технически возможным» [19, p. 171]. Следовательно, и геополитическое распределение мировых сил становится все более зависимым от реальности электронной коммуникации, проявляющейся как виртуальное информационное общество.

5. Электронная геополитика

Становится все более очевидным тот факт, что потоки электронной информации — это гигантская инфраструктура, где географическая карта заменяется логическими схемами и переплетениями кабелей. Здесь деятельность Э-правительства во время ее трансляции незаметно может переступить границы государства, потому что трансляционные каналы и операторы трансляции могут находиться на территории других государств, в море или в космосе. Это вызывает вопросы о возможном нарушении суверенитета соседнего государства и беспрепятственной слежке за деятельностью правительства с территории соседних государств.

Следовательно, по-видимому, теряет смысл отмечающая границы государств и территорий классическая логика геополитических отношений, основанная на дихотомии «суша — море». Виртуальный мир электронной связи отличается совершенно иной топологией. Привычные для нас категории приобретают абсолютно другие, необычные качества и свойства. В виртуальной реальности пространство уже является «тем, что мешает, занимает то же место» [20, p. 127] и не только место, но и существует в то же время и обладает той же формой и характеризуется таким же способом существования. В подобной ситуации границы «территориальных» интересов и возможностей отмечаются границами лингво-логических, программных и технических интересов и возможностей. В данном случае геополитическое доминирование могут определять совершенно иные, отличные от необходимых в традиционной геополитике ресурсы. На первый план выступает значимость интеллектуальных ресурсов (для Литвы это особенно актуально, учитывая еще не исчезнувший высокий научный потенциал и потенциал генерирования технологий), научно-технические идеологии, технологии.

Телекоммуникационные связи совершенно по-иному структурируют мир, создают новые условия международной политики, финансовой политики и экономики. В предыдущие века центры цивилизации, города, крепости возникали там, где пересекались традиционные коммуникационные артерии: в местах слияния рек, на морских побережьях и т. п. Это позволяло организовать оптимальную материальную и культурную коммуникацию между государствами, общинами.

Сегодня, когда все более доминирует электронная коммуникация, мы начинаем чувствовать, что центрами такого же типа, какими когда-то были Афины, Византия или Париж, понемногу становятся информационные комплексы и медиа-комплексы. Результаты их работы — накопление информации, качественное ее хранение и гарантирование пропускной способности скорости информации — оказывают все большее влияние на нашу духовную и материальную жизнь. Мы все больше времени проводим в интернет-центрах, а не в торговых залах или в реальных библиотеках и музеях.

Национальные, государственные границы Э-общества (в смысле материальных ресурсов) расположены там, где кончается кабель и информационные домены. Практически границ уже нет, и это можно сказать о многих аспектах международных отношений. В информационном обществе утрачиваются социальные нормы, характерные для граждан национального государства, возникают совершенно иные — технологические нормы и правила поведения, для которых не характерны ни национальная принадлежность, ни география.

Сегодня электронная периферия государства может быть установлена на основании следующих критериев:

- Способность государства включиться в систему контроля (технического, технологического, информационного, культурного) мировой сети.
- Способность государства локализовать в мировой сети яркие и влиятельные информационные домены и минимизировать свою зависимость от зарубежных информационно-компьютерных систем.
- Способность стабилизировать доминирующие в Интернете инерции информационных потоков, имеющие значение для функционирования государства.
- Способность защитить свои информационные центры от нежелательного проникновения.

Кроме того, в «электронном пространстве» возможны проблемы и противоречия нового типа, которые можно связывать с внешней и внутренней политикой государства. Это противоречия между:

- Операторами;
- Производителями техники, предназначенной для передачи информации, и компаниями, осуществляющими ее обслуживание;
- Новыми лоббистами, представляющими создателей логико-электронных систем (чьи логические системы, логики передачи будут доминировать в процессах коммуникации).
- Противоречия, вызванные разногласиями относительно архитектуры связи и размещения информации;
- Система кодов Э-правительства, т. е. модули знаков и коммуникационных соглашений, может стать вторым законом, который гражданин не сможет обойти даже и в том случае, если он будет ссылаться на Конституцию. Коллективный порядок здесь организуется не столько юридически, с помощью легального закона, сколько на основании инструкций использования компьютеров и Интернета.

Неизбежная и уже реально существующая проблема — экономические отношения в виртуальном пространстве. Новая экономика не формируется больше только на основании географических, геологических или индустриальных факторов — магистрали, дистанции, рельефы, месторождения, водоемы превращаются во

второстепенные факторы. Организация экономики осуществляется вокруг систем связи и коммуникации. Это уже экономика без территорий, дистанций, границ и истории [21].

Э-предпринимательство, особенно финансовые операции, циркуляция денег уже глубоко проникли в информационно-электронное интернет-поле. Это неизбежно ведет к распределению финансовых и экономических мощностей с еще меньшим учетом границ и интересов государств. Например, все чаще упоминается вероятность того, что государство находится на пути к потере активов национального банка. Особенно очевидным это становится при более глубоком анализе логики функционирования ЕС. Деньги дематериализуются и теряют опору материального покрытия. А банки становятся конторами по обслуживанию клиентов и выплате денег [22].

В сфере Э-финансов во многих интернет-фирмах существуют «электронные расчетные единицы», которые не фигурируют ни в каких финансовых отчетах, потому что им не дается юридическое определение. Подобные интернет-конторы очень сильно напоминают офшорные банки. Однако электронные расчетные единицы принимаются интернет-магазинами и интернет-биржами. Указанное явление порождает другую проблему — Интернет «изымает» людей и предприятия из рамок какого бы то ни было государственного контроля и создает условия для создания виртуальных экономико-политико-культурных сообществ, которые функционируют самостоятельно и не придерживаются никаких правил государственных отношений.

Заключение

Интернет неизбежно глобализирует информационное пространство и заставляет традиционные общества и общественные уклады считаться с технологическими свойствами информационного общества. Очевидным является и то, что функционирование электронной демократии порождает новые, совершенно неожиданные проблемы интернет-связи, неизбежно оказывающей влияние на функционирование всего общества, которые мы сегодня можем обозначить следующим образом:

- растущее обилие информационного мусора;
- компьютерные вирусы;
- зависимость деятельности от постоянной поставки электроэнергии и от технологических неполадок;
- свободный доступ для всех к конкретному должностному лицу, что может вызвать информационные заторы (адекватным примером может служить ситуация, когда все одновременно пытаются пройти в дверь — образуется затор и в результате из помещения не выходит никто);
- обилие специфических команд управления коммуникацией и возникающие в связи с этим ошибки, увеличивающие среду помех для общения;
- возрастающий электронный хулиганизм, вызванный возможностью анонимного общения;
- системы фильтров и тормозов, которыми поспешат воспользоваться должностные лица (уже теперь мы столкнулись с таким явлением, когда работниками предприятия «Lietuvos Telekomas» были использованы фильтры, замедляющие передачу информации через Интернет).

Все эти проблемы из чисто технических или социально-психологических в условиях электронной власти превращаются в политические.

Увеличивающаяся анонимность общения и ее зависимость от сложных технических условий в условиях Э-демократии изменяет точку зрения на отношение между государством и гражданином, выступающими в качестве управляющего и управляемого, на новое отношение, которое можно назвать отношением «клиент-сервер».

Некоторые, однако, рассматривают данную проблему с совершенно пессимистической точки зрения. Например, Жером Жафре считает, что сегодня практика Э-демократии превращается в демократию зондажей и изучения мнений, и в данном случае все, что может сделать гражданин — это предоставить свое «мнение», но при этом ничего не может изменить. А вот Andy Müller-Magun утверждает, что «все разговоры об Э-демократии являются только болтовней и политическим маркетингом» [23]. Однако как кажется, бесспорным является факт, что любая бюрократическая конструкция (в настоящее время это проект Э-правительства) пока является лишь средством, инструментом для претворения в жизнь политических сценариев, которые разрабатывают поставщики указанных проектов.

Литература

1. Lamarque P. Un Entretien avec Pierre Lévy. *Virtualité et Hominisation*. // *Médiaspouvoir* 1996. № 41.
2. Lévy P. *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: Découverte, 1995.
3. Doel M.A., Clarke D.B. *Virtual world, Simulation, Suppletion, Seduction and Simulacra // Virtual Geographies: bodies, space and relations / ed. by M. Crang, Ph. Crang, J. May. London: Routledge, 1999.*
4. Slouka M. *War of the Worlds: Cyberspace and The High-Tech Assault On Reality*. New York: Basicbooks. 1995.
5. Lebrun Ch. *Réel-virtuel: la confusion du sens // Futuribles*. № 214.
6. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford university press, 1993.
7. Rheingold H. *Les communautés virtuelles*. Paris: A-WF, 1995
8. http://www.eff.org/pub/Publications/John_Perry_Barlow_0296.declaration
9. <http://www.fsf.vu.lt/filk/mps/homoinfo.htm>; <http://www.fsf.vu.lt/filk/mps/irretitus.htm>;
<http://www.fsf.vu.lt/filk/mps/vynas.htm>
10. Šaulauskas M.P. *Homo informaticus apžavas: du prietarai, trys svajos // http://www.fsf.vu.lt/filk/mps/homoinfo.htm*
11. Baudrillard J. *Le Xerox et l'Infini // La transparence du Male. Essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris : Galilée, 1990.
12. Bird S.E. *Facing the Distracted Audience: Journalism and cultural context // Journalism*. 2000. № 1.
13. *В Интернете ничего не спрячешь/скроешь // http://www.rtn.lt/rtn/0002/nepaslepsi.html*
14. *TheRegister.co.uk // www.DELFI.lt*. 2001. 5 апреля.
15. *Правительство США планировало осуществлять шпионаж во всем мире // http://www.DELFI.lt* 2001. 17 мая.
16. *Эстонии предлагают не торопиться с проведением электронных выборов // http.www.ELTA.lt* 2001. 10 апреля.
17. Balle F. *Le Mandarin et le marchand. Le Juste pouvoir des médias*. Paris: Flammarion, 1995.
18. Balčytienė A. *Apie naujosios žiniasklaidos kuriamas iliuzijas // http://www.artium.lt/archive/žiniask.html*
19. Wade Ph., Falcand D. *Cyberplanète. Notre vie en temps virtuel // Autrement*. 1998. №. 176.
20. Virilio P. *L'intertie polaire*. Paris. Bourgois. 1990.
21. Hakis H. *Géographie des télécommunications*, Paris: PUF 1988.
22. Goldfinger Ch. *La géofinance. Pour comprendre la mutation financière*. Seuil, Paris. 1986.
23. Mandard S. *La démocratie électronique, nouveau marketing politique? // Le Monde Interactif*. 2001. № 23. Mai.