

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ЦИФРОВОГО ГОСУДАРСТВА И ЦИФРОВОГО ГРАЖДАНСТВА В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ В КОНТЕКСТЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ МИФОЛОГИИ*

Д. А. Будко

Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Ю. Г. Смирнова

Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Актуальность работы связана с трансформациями, которые происходят в настоящий период с классическими политическими институтами, что вызвано не только их переходом в сферу виртуальных взаимодействий, но и развитием цифровых технологий. Цель статьи состоит в демонстрации того, как институты цифрового государства и цифрового гражданства отражаются в политической мифологии. Методологической основой работы выступает структурализм в классическом понимании Клода Леви-Стросса. Методом исследования является критический дискурс. С точки зрения политической мифологии рассматриваются два основных направления репрезентации цифрового гражданина и цифрового гражданства в сети Интернет, которые на сегодняшний день, на наш взгляд, можно зафиксировать. Первое направление связано с социальным рейтингом и такими рисками, как потеря доверия во взаимоотношениях гражданин — государство; возможность существования института государства с точки зрения сохранения его суверенитета (в том числе цифрового) при внедрении этой технологии. Данный сценарий во многом отрефлексирован в контексте виртуального фольклора (эсхатологический миф). Второе направление связано с нейросетями и их возможностями и угрозами. Подчеркивается опасность распространения фейков, созданных посредством этого инструмента, рассматриваются вопросы цифрового бессмертия. Делается вывод о том, что, несмотря на стадию формирования основного мифа о цифровом государстве, с большой долей уверенности можно утверждать, что в настоящее время цифровое государство и цифровое гражданство отражают мотивы, характерные для политической мифологии, в частности ряд сюжетных традиций, связанных с интерпретациями эсхатологического мифа и мифа об идеальном государстве.

Ключевые слова: цифровое государство, цифровой гражданин, цифровое гражданство, политическая мифология, фольклор, постфольклор, виртуальное пространство, социальный рейтинг, нейросеть, доверие, цифровой суверенитет, образ будущего.

В настоящее время прежние человеческие связи и отношения претерпевают значимые трансформации с точки зрения их существования и функционирования. Весомый вклад в этот процесс внесло развитие новых средств

* Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 22-78-10049 «Государство и гражданин в условиях новой цифровой реальности»).

информационных технологий и возникновение особых форм деятельности институтов, в особенности государственных. Идеи цифрового государства и гражданства (зачастую они тесно переплетены и их очень сложно развести с точки зрения не столько методологии исследования, сколько самого воплощения в повседневных практиках), отражающие в виртуальном пространстве казалось бы наиболее «консервативных» институтов, на наш взгляд, как раз оказались самыми мобильными и легко трансформирующимися. Можно предположить, что именно это во многом является одной из причин развития цифровизации в современном мире. При этом темпы развития и освоения виртуального пространства различаются в разных странах, как зачастую и представления о том, как это должно выглядеть в реальной жизни. Опыт Российской Федерации показывает, что развитие цифровых платформ и перевод многих функций в онлайн-формат является весьма продуктивным и удобным для граждан. Однако цифровизация различных сфер жизни людей связывается не только с комфортом и высокими технологиями, но и с новыми тревогами и вызовами в их повседневной жизни, что зачастую находит воплощение в разнообразных фольклорных формах.

Целью данной статьи является демонстрация того, как институты цифрового государства и цифрового гражданства отражаются в политической мифологии. Это непосредственно связано с самим интернет-пространством как способом воплощения тех или иных представлений о формирующейся реальности. Методологической основой выступает структурализм. Методом — критический дискурс.

Прежде чем говорить о репрезентации феноменов цифрового государства и гражданства в интернет-пространстве, рассмотрим то, какое место отводится в исследовании виртуальной среды политической мифологии и фольклористике в частности.

Один из наиболее авторитетных фольклористов современности А. Дандес в своей работе «Интерпретация фольклора» (1980) возразил бытующему представлению о фольклоре как о мертвом пережитке прошлых веков, заявив, что фольклор является живой частью современного мира и доказательством тому служат фольклор социального протеста и фольклор компьютеров [Dundes, 1980, р. 33–34]. Дандес был в числе первых фольклористов, заметивших, что современные технологии не искореняют фольклор, а становятся важным фактором в его передаче и обеспечивают источник вдохновения для создания нового фольклора [Dundes, 1980, р. 17].

Так, страхи и переживания, порождаемые новыми технологиями, их развитием и последствиями (реальными и потенциальными) их применения, становятся предметом фольклоризации. Дандес зафиксировал примеры того, как искренние тревоги людей, связанные с переменами, вызванными появлением ИКТ, в частности использованием компьютеров для сбора персональных данных и сопутствующими этому последствиями, нашли отражение в новом фольклоре: образе гигантского суперкомпьютера и шутках о компьютерах и программистах, наделенных якобы эзотерическими знаниями [Dundes, 1980, р. 18].

Сама концепция киберпространства, уводящая нас от принципа «здесь и сейчас» к возможности охватить «все и вся», сопряжена с беспокойством по поводу безопасности, свободы и информационной перегрузки, а также неизбежными

вопросами идентичности, ведь «если кто-то может быть повсюду, то где и кому он принадлежит?» [Bronner, 2009, p. 30]. Вместе с тем среди сторонников открытого кода распространен страх, что стремление государств и корпораций регулировать киберпространство в конечном итоге приведет к закрытию народной сети («the folk web») или ее вынужденному уходу в подполье, к чему нас отсылает метафольклор интернета, во многом переплетающийся с фольклорной верой в имперский заговор [Bronner, 2009, p. 35].

Американский фольклорист и этнолог С. Дж. Броннер в своей работе «Оцифровка и виртуализация фольклора» (2009) отмечал, что интернет приобретает фольклорные качества, поскольку в его основе лежат такие принципы, как интерактивность и инструментальность, отличающие его от телевидения и радио, где люди делятся на вещателей и слушателей/зрителей [Bronner, 2009, p. 25]. Так, возникшая в результате распространения интернета цифровая культура, по мнению С. Дж. Броннера, не только не вытесняет традиции, а напротив, способствует передаче мудрости былых времен и народных знаний «молодыми, подключенными к сети волшебниками с мифическим воображением и социальной кипучестью» (в оригинале: «by young, wired wizards with mythic imagination and social ebullience») [Bronner, 2009, p. 32]. В интернете также можно найти множество примеров, иллюстрирующих попытки виртуализировать различные ритуальные практики, будь то создание электронных семейных альбомов, онлайн-чатов и групп, служащих для поддержки и общения их участников, или даже веб-сайты различных этнических и религиозных сетей [Bronner, 2009, p. 32]. Таким образом, переход общества в новую цифровую эпоху сделал неактуальным данное Д. Бен-Амосом определение фольклора как художественной коммуникации в небольших группах [Ben-Amos, 1971], ведь теперь, как справедливо заключает С. Дж. Броннер, виртуальные традиции «проявляются как многослойные (и часто нелинейные) символизации или процессы в многомерных, интерактивных сетях» [Bronner, 2009, p. 33].

Как явление, связанное с преобразованием чувственного опыта, существующее вне времени и способное объяснить прошлое, настоящее и будущее [Левин-Стросс, 2001, с. 103, 217], миф также продолжает выполнять свои жизненно важные и социальные вдохновляющие функции в цифровых медиа, являясь значимым фактором цифровой коммуникативной среды [Miller et al., 2021, p. 10]. Например, зарубежные исследователи отмечают две глубоко укоренившиеся в современных цифровых социальных движениях формы мифов, а именно: идентичность героя и его тень [Miller et al., 2021, p. 10]. Отмечая, что для достижения эффективности этих движений необходимо связывать побуждающие их причины с эмоциями, исследователи подчеркивают роль мифа как некой силы, обладающей глубокими психологическими корнями, способной обеспечить эту связь [Miller et al., 2021, p. 18; Pinazo-Calatayud et al., 2020]. В свою очередь, само появление интернета и социальных сетей может рассматриваться как реализация утопии, материализация представлений о новых формах интеллекта и новом сверхсвязанном (hyper-connected) человеке [Miller et al., 2021, p. 12].

Мы уже отмечали ранее, что страхи и тревоги, возникающие у некоторых людей в связи со стремлением государства регулировать цифровое пространство,

идентифицируются учеными как источник вдохновения для создания новых образцов современного метафольклора интернета. Учитывая значимую роль государства в процессах цифровизации, появление подобных фольклорных и мифологических сюжетов представляется весьма закономерным. В частности, процесс создания цифрового государства сопряжен с существующими в обществе переживаниями относительно безопасности персональных данных и соблюдения принципа неприкосновенности частной жизни, которые находят воплощение в образе цифровой диктатуры, или, напротив, с представлениями о светлом цифровом будущем, где все взаимодействия между гражданами и государством будут максимально комфортны, ускорены и упрощены.

Если рассматривать концепцию цифрового государства в рамках научного дискурса, следует отметить отсутствие консенсуса по поводу его содержания. Так, по мнению Э. А. Золаева, цифровое государство представляет собой «информационно-технологическую организацию политико-правового взаимодействия граждан и органов публичной власти. Целью такого взаимодействия является обеспечение наиболее полных возможностей участия граждан в осуществлении власти и предоставления им услуг государства, реализуемых с использованием цифровых технологий» [Золаев, 2021, с. 1588]. И. В. Понкин рассматривает цифровое государство как «системный организационно-технологический подход (и заложенный в его основу концепт) юридического фреймирования (жестких правовых рамок — *vinculum juris*), топологии и логики наложения на реально существующую систему государственного управления и связывающий ее правовой статус цифровой инфраструктуры» [Понкин, 2012, с. 49]. Свое определение он дополняет перечислением тех функций, которые реализуются цифровым государством:

- «эффективное и оперативное информационно-аналитическое и экспертное сопровождение;
- объективный контроль, верификация и валидация государственного управления;
- системные маршрутизации и алгоритмизации распределения ранжированных коммуникационных каналов и механизмов взаимодействий;
- “бесшовные”, сложноструктурные функционально-целевые сопряжение и интегрирование массивов и потоков государственных имущественных, управленческих, сервисных и коммуникационных ресурсов» [Понкин, 2012, с. 49].

Кроме того, согласно И. В. Понкину, концепт «цифровое государство» включает в себя такие структурные компоненты, как «цифровое правительство» («электронное правительство»), «цифровая демократия» («электронная демократия»), «цифровое правосудие» («электронная судебная система», «электронное судопроизводство»), «цифровые избирательные технологии» («электронные избирательные технологии») и «цифровой общественный контроль над государственным управлением» [Понкин, 2012, с. 49–50].

В зарубежной литературе концепт «цифровое государство» (в переводе на английский язык *digital state*), как правило, не встречается, а его смысловое содержание, как правило, распределяется между уже упомянутыми выше концептами электронного правительства (*e-government*), электронной демократии

(e-democracy) и т. д. В качестве альтернативного подхода рассмотрим концепт «виртуальное государство» («virtual state»), который в своем исследовании разрабатывала Дж. Э. Фаунтин.

Термин «виртуальное государство» обозначает такое государство, в котором организация правительства все чаще осуществляется в рамках сетевых компьютеризированных информационных систем и межорганизационных сетей, а информация и услуги предоставляются гражданам через интернет [Fountain, 2004, р. 26–27]. Виртуальное государство состоит из виртуальных агентств, наложенных на формальную бюрократическую структуру. Они представляют собой организации, соединенные сетевыми компьютерами и связанные «виртуально» посредством пользовательского веб-интерфейса, который представляет собой бесшовный интерфейс с внешним миром [Fountain, 2004, р. 27, 29]. Дж. Э. Фаунтин также определила несколько уровней виртуализации государственных агентств. На первом, базовом, уровне агентства создали веб-сайты, которые делают правительственную информацию доступной для любого человека, имеющего подключение к интернету и веб-браузер, но их внутренняя организационная структура и процессы не претерпели при этом каких-либо значимых трансформаций. На втором уровне происходит интеграция информации между агентствами, связанными общими клиентами, в рамках создания межведомственных веб-сайтов, которые устроены таким образом, чтобы пользователям было легче находить информацию, независимо от фактического местонахождения агентства. Однако сами агентства на этом этапе не модифицировали и не интегрировали свои процедуры и системы. Интеграция программ эффективности, бюрократической политики и внутренних структурных механизмов происходит на третьем уровне виртуализации агентств. И, наконец, на четвертом уровне виртуальное агентство может означать уже группу агентств, которые интегрируют часть своей деятельности как на веб-сайте, так и «за» веб-сайтом, т. е. внутри самих агентств и между ними [Fountain, 2004, р. 28–29]. Таким образом, «виртуальное государство» в представлении Дж. Э. Фаунтин во многом перекликается с концептом «цифрового государства», описанного Э. А. Золаевым и И. В. Понкиным, представляя собой некое цифровое наслоение на уже существующие бюрократические структуры и процессы, влекущее за собой межведомственную интеграцию и другие системные преобразования.

Изменения, происходящие во взаимоотношениях между государством и его гражданами в процессе создания цифрового государства, оказывают неизбежное воздействие на концепцию гражданства. В современной научной литературе все чаще встречаются работы, посвященные исследованию «цифрового гражданства» и «цифрового гражданина» (digital citizenship и digital citizen, соответственно). Эти две концепции тесно приплетены между собой, о чем, в частности, свидетельствуют их определения, данные Кембриджским словарем, где под «цифровым гражданином» понимается «тот, кто умеет пользоваться интернетом для общения с другими, покупать и продавать вещи, принимать участие в политике, и кто понимает, как делать это безопасным и ответственным способом», а под «цифровым гражданством» — состояние,

характеризующееся обладанием всеми перечисленными навыками («the state of being skilled in...»)¹.

Отечественные исследователи указывают на существование различных аспектов применения понятия «цифровой гражданин»: 1) рассмотрение цифрового гражданина с точки зрения приобретенного им в процессе Интернет-коммуникации статуса онлайн-пользователя; 2) в контексте теории поколений, основоположниками которой считаются Н. Хоу и У. Штраус, к «цифровым гражданам» относят поколение Z, или зумеров, процесс взросления и социализации которых неразрывно сопряжен с использованием цифровых технологий; 3) в связи с упоминанием планов по созданию «инфраструктуры цифрового профиля российского гражданина» [Бродовская, 2019, с. 66–67]. Зарубежные авторы также расходятся во мнениях, определяя «цифровое гражданство» то как более широкую категорию, чем традиционное гражданское участие и политическое действие, включающую в себя другие виды деятельности в цифровом пространстве; то как концепт, в меньшей степени основанный на местной или культурно-исторической солидарности, и в большей — на сетевом индивидуализме; или описывают цифровое гражданство в отношении специфических интернет-навыков и самоэффективности [Choi, Glassman, Cristol, 2017, p. 102–103]. Последняя из указанных трактовок цифрового гражданства близка по своему содержанию с данным Е. В. Скурко определением цифрового гражданина как «имеющего устойчивые навыки и способного регулярно, критически и с учетом требований безопасности взаимодействовать с органами государственного управления в цифровой среде» [Скурко, 2021, с. 147].

Согласно концепции цифрового гражданства, предложенной М. Чой, М. Гласманом и Д. Кристолом, есть четыре центральные категории, составляющие ее содержание: цифровая этика, медийная и информационная грамотность, участие/вовлеченность и критическое сопротивление. Цифровая этика подразумевает этическое и ответственное поведение в интернете. Медийная и информационная грамотность означает способность пользователей получать доступ к интернету, оценивать информацию и взаимодействовать с другими в киберпространстве. Третья категория «участие/вовлеченность» связана с использованием интернета для участия пользователя в его политической, экономической, социальной и культурной деятельности на различных уровнях. «Критическое сопротивление» здесь означает преобразующее участие пользователя, бросающее вызов статус-кво и продвигающее социальную справедливость через интернет [Choi et al., 2017, p. 103]. Кроме того, исследователи определили три восходящих условия для достижения развитого цифрового гражданства. Первое необходимое (но не достаточное) условие включает в себя технические навыки, без владения которыми невозможно правильно практиковать цифровое гражданство любого типа. Второе условие связано со способностью граждан (пользователей) искать, организовывать и дифференцировать информацию для достижения более высоких уровней локальной/глобальной осведомленности.

¹ Cambridge Dictionary. Digital citizen. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital-citizenship> (дата обращения: 10.11.2023).

И третьим условием является наличие кооперативной онлайн-активности, или интернет-активизма, связанного с политической деятельностью пользователей в киберпространстве, осуществляемой ими на базе более высокого уровня медиа-грамотности, критического мышления и различных навыков цифрового взаимодействия [Choi et al., 2017, p. 110].

Предполагалось, что появление интернета и, как следствие, различных медиаплатформ, служащих для общения и обмена информацией между пользователями сети, приведет к снижению порога участия в общественных и политических дебатах и, следовательно, росту числа их участников, т. е. возникшее цифровое дискурсивное пространство станет воплощением описанной Ю. Хабермасом публичной сферы, являющейся необходимым условием реализации делиберативной демократии [Bakker, 2013, p. 9, 49]. Утверждалось также, что блогосфера, предоставляющая возможности для более разнообразной и политически мобилизованной коммуникации, независимой от основных новостных организаций и коммерческих СМИ, сильнее всего приблизилась к идеалу Ю. Хабермаса [Bakker, 2013, p. 5, 83]. Ведение блога о политике можно рассматривать как альтернативное средство политического взаимодействия и политического участия, способное стать движущей силой изменений в уровнях политического доверия и эффективности [Bakker, 2013, p. 123–124, 136]. Однако, несмотря на ожидания, исследования показали, что лишь небольшая часть людей использует массовые СМИ в политических целях, а утверждение об активном политическом онлайн-участии граждан в действительности является еще одним современным мифом [Bakker, 2013, p. 66].

В этом ключе репрезентация цифрового государства и цифрового гражданства в интернет-пространстве становится логичным продолжением того, о чем сказано выше: новые отношения и способы их демонстрации оказываются источником для рефлексий, которые находят свое отражение в возникновении новых представлений и мифов о происходящих трансформациях. Кроме того, сама цифровая среда способствует возникновению, распространению различных мировоззренческих позиций, в том числе весьма активных и агрессивных, в особенности среди молодых пользователей, а также способна трансформировать уже сложившиеся взгляды [Володенков, 2023, с. 128].

Стоит повторить, что сама область виртуального пространства становится благоприятной территорией для возникновения и распространения современных фольклорных сюжетов, персонажей, а также форм, характерных для явления, названного С.Ю. Неклюдовым постфольклор [Неклюдов, 1995]. В плане некой мифологизации репрезентации цифрового государства и цифрового гражданства, на наш взгляд, можно определить несколько направлений, наиболее характерных для наших дней.

Первое связано с так называемым социальным рейтингом. Несмотря на то что в России данные перспективы носят скорее характер дебатов, тем не менее с учетом той информации, которую граждане имеют о данном феномене, складывается картина, напоминающая скорее сюжет классической антиутопии (или

даже просто утопии, если брать в расчет, что описания Платона, Т. Мора, Т. Кампанеллы, Р. Оуэна с точки зрения их создателей имеют позитивный характер для общества, а современные идеи о внедрении социального рейтинга преподносятся с позиции общественной выгоды и безопасности). С точки зрения государства и граждан он может, на первый взгляд, показаться весьма удобным инструментом для поощрения и наблюдения за общественным порядком. Акцент на его связи с цифровой средой подчеркивает тот факт, что любая информация всегда останется доступной для органов власти (хотя хранение больших объемов данных становится отдельной цифровой проблемой). Здесь стоит упомянуть, что мы уже сталкиваемся с вариантами социального рейтинга, правда, в сфере больших корпораций: наиболее яркими образцом здесь могут выступать крупные цифровые сервисы: например, не только пользователи-пассажиры могут поставить оценку водителю транспортного средства, но и водитель пассажиру, исходя из чего формируется его рейтинг, который может оказать влияние на скорость оказания услуги и безопасность обеих сторон (конечно, зачастую варианты рейтинговая так или иначе присутствуют во многих аспектах человеческой деятельности, но тут на первый план выходит то, на что они влияют в общем общественном итоге). При этом тема социального рейтингования с точки зрения практики весьма неоднозначна не только с точки зрения цифрового гражданина (сохранность личных данных, их уязвимость, соблюдение основных прав и свобод), но и цифрового государства, поскольку так или иначе возникает вопрос о том, в каком виде оно начнет существовать, если такие рейтинги начнут внедряться во всех странах. Здесь возникает вопрос о сохранении не только цифрового суверенитета, но и суверенитета как неотъемлемой характеристики независимого государства, поскольку под сомнение ставится сама возможность существования границ с учетом необходимости контроля над гражданами. С точки зрения обывательского дискурса такие тенденции воспринимаются во многом как вариант разворачивания эсхатологического мифа, как это происходило в России в 90-е годы XX в., когда речь шла об ИНН и замене паспортов: с одной стороны, можно говорить о возникновении неких конспирологических мотивов, а с другой — о переключках с апокалиптическим сюжетом о Конце Света, одним из признаков наступления которого становится общемировое государство с единственным правителем. При этом сама идея социального контроля зачастую обыгрывается в разнообразных формах виртуального фольклора (например, «копипастах», таких как: «Это я — твой единственный зритель. Я на протяжении многих лет создавал иллюзию того, что тебя смотрят много людей, но это был я. Сейчас напишу это сообщение со всех аккаунтов»).

Второе направление связано с нейросетями и их возможностями². Несмотря на то что подразумевается, что результат их генерации можно использовать

² В отечественной политической науке важно отметить появление первых учебников, связанных с темой цифровизации и искусственного интеллекта, в том числе нейросетями и их воздействием на политическое сознание. В частности, в мае 2024 г. вышла работа С. В. Володенкова и С. Н. Федорченко «Цифровые технологии и искусственный интеллект в современной политике» [Володенков, Федорченко, 2024].

Выберите обложку



Демократия: власть народа

Демократия - это политический режим, при котором власть принадлежит народу. Она основана на принципах равенства, свободы и участия граждан в принятии решений. В демократии власть передается от одного поколения к другому путем выборов, а граждане имеют право на свободу слова, собраний, ассоциаций и другие гражданские свободы.

Демократия имеет множество форм, включая прямую демократию (где граждане напрямую участвуют в



Опубликовать

Выберите обложку



Демократия: власть народа

Демократия - это политический режим, при котором власть принадлежит народу. Она основана на принципах равенства, свободы и участия граждан в принятии решений. В демократии власть передается от одного поколения к другому путем выборов, а граждане имеют право на свободу слова, собраний, ассоциаций и другие гражданские свободы.

Демократия имеет множество форм, включая прямую демократию (где граждане напрямую участвуют в



Опубликовать

Рис. 1. Ответы нейросети «Шедеврум» на запрос «Демократия»

сразу же, они по своей сути представляют собой совместную деятельность человека и искусственного интеллекта (написание задания для генерации, редактирование результата и т. д.). Если не рассматривать юридические и этические аспекты использования нейросетей, а ограничиться только политическим, то можно наблюдать, во-первых, их мнимую аполитичность (например, на запрос «государство» нейросеть может не дать ответ и отклонить запрос еще в процессе набора, а на запрос «демократия» выдать ответ, при этом иллюстрация может быть полна аллюзий на определенную политическую систему (в зависимости от того, на каких данных в итоге обучалась нейросеть и что, в том числе, невольно могло превалировать): на представленных рисунках мы видим, как нейросеть Шедеврум* выдает иллюстративный материал с отсылками к Франции и США. Отметим, что США здесь явно имеют больший вес с учетом возникновения здания похожего на Капитолий, их флаги на заднем фоне и типичного пейзажа делового центра Чикаго или Вашингтона: таким образом можно предположить, что опираясь на большое количество ассоциаций, фраз, существующих в сети, американский вариант выдается за некий эталон, без

* Написанное не несет за собой цели указать на предвзятость именно данного продукта и выступить в качестве антирекламы или попытки опорочить, а сугубо примера того, как на результат ответа влияют данные, на основе которых нейросеть обучается.

какого-либо критического осмысления — таким образом, возникает дополнительная аргументация в утверждении мифа об «американской демократии», как наилучшей формы правления (при этом весьма иронично выглядят изображения с топором и молотком — как намек на неоднозначность упомянутого мифа) (рис. 1). Таким образом, нейросеть может стать одновременно способом распространения целенаправленно созданных фейков и объектов, которые будут отражать сугубо «народное» творчество.

В тоже время дискуссии о цифровой жизни порождают и дискуссии о виртуальной смерти или же цифровом бессмертии. Речь не только о так называемых виртуальных кладбищах, но и о том, как продолжается жизнь человека в цифровом пространстве после физической кончины: существование двойников в виде голограмм (например, на концертах памяти известных исполнителей) или появление отдельных нейросетей (НейроЖириновский. ЛДПР.³). С точки зрения цифрового гражданства здесь ставится вопрос о том, насколько возможно обеспечить свободу и права личности, а с точки зрения мифологизации возникает несколько ассоциативных рядов: поиск философского камня, способного обеспечить бессмертие; весьма зловещий мотив живых мертвецов, «живущих» после своей кончины, характерный и для славянского фольклора разных регионов; «живая вода», способная оживить, или, что близко к нашему примеру, создание новой формы жизни.

В обоих направлениях репрезентации гражданина и государства на первый план выходит проблема доверия между ними, которая существует и в реальной жизни, и, как следствие, переносится в виртуальное пространство.

С учетом того, что сам миф о цифровом государстве во многом можно считать формирующимся под воздействием эсхатологического мифа и мифа об идеальном государстве [Будко, 2023, с. 142], можно сделать вывод о том, что репрезентация цифрового государства и цифрового гражданства в интернет-пространстве в контексте политической мифологии в настоящее время оказывается отражением основных ожиданий рисков и угроз со стороны граждан, что находит свое отражение в том числе в примерах виртуального политического фольклора (также допустимо сказать постфольклора) и практиках повседневности.

Литература

Будко Д. А. Гражданин в цифровом государстве: инновация vs политический миф // Капский регион: политика, экономика, культура. 2023. № 3 (76). С. 138–145. https://doi.org/10.54398/1818510X_2023_3_139

Володенков С. В., Федорченко С. Н., Печенкин Н. М. Влияние цифровой среды на современное мировоззрение: Pro et Contra // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2023. Т. 25, № 1. С. 113–133. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-1-113-133>

³ НейроЖириновский. ЛДПР. Официальный телеграм-канал Политического Алгоритма ИИ «Жириновский», ЛДПР. URL: https://t.me/s/zhirinovsky_ll (дата обращения: 06.04.2024).

Володенков С. В., Федорченко С. Н. Цифровые технологии и искусственный интеллект в современной политике. Учебник. М.: Проспект, 2024. 496 с.

Бродовская, Е. В. Цифровые граждане, цифровое гражданство и цифровая гражданственность // Власть. 2019. Т. 27, № 4. С. 65–69. <https://doi.org/10.31171/vlast.v27i4.6587>

Золаев Э. А. Цифровое государство как новый этап развития общества // Креативная экономика. 2021. № 15 (5). С. 1583–1594.

Леви-Стросс, К. Структурная антропология. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. 512 с.

Неклюдов С. Ю. После фольклора // Живая старина. 1995. № 1. С. 2–4.

Понкин И. В. Концепт цифрового государства: понятие, природа, структура и онтология // Государственная служба. 2021. № 5 (133). С. 47–52.

Скурко Е. В. Электронное государство: Проблемы формирования «цифрового гражданина» и преодоления цифрового неравенства // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 4: Государство и право. 2021. № 2. С. 144–153. <https://doi.org/10.31249/rgpravo/2021.02.13>

Bakker T. P. Citizens as political participants: The myth of the active online audience? Amsterdam: Amsterdam School of Communication Research (ASCoR), 2013. 154 p.

Ben-Amos D. Toward a Definition of Folklore in Context // The Journal of American Folklore. 1971. No. 84 (331). P. 3–15. <https://doi.org/10.2307/539729>

Bronner S. J. Chapter 1 Digitizing and Virtualizing Folklore // Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World / ed. by T. J. Blank. Utah State University Press, 2009. URL: https://www.academia.edu/34409556/Digitizing_and_Virtualizing_Folklore_in_FOLKLORE_AND_THE_INTERNET_VERNACULAR_EXPRESSION_IN_A_DIGITAL_WORLD_ed_Trevor_J_Blank_21_66_Logan_Utah_State_University_Press_2009 (дата обращения: 06.04.2024).

Choi M., Glassman M., Cristol D. What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale // Computers & education. 2017. No. 107. P. 100–112.

Dundes A. Interpreting folklore. Indiana University Press. 1980. URL: https://books.google.fi/books?id=g195nUPUC6gC&pg=PA20&hl=ru&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 10.11.2023).

Fountain J. E. Building the virtual state: Information technology and institutional change. 2001. URL: https://www.academia.edu/646758/Building_the_virtual_state_Information_technology_and_institutional_change (дата обращения: 10.11.2023).

Miller T., Aladro-Vico E., Requeijo-Rey P. The hero and the shadow: Myths in digital social movements // Comunicar, 2021. No. 29 (68). P. 9–20. <https://doi.org/10.3916/C68-2021-01>

Pinazo-Calatayud D., Nós-Aldás E., Agut-Nieto S. Positive or negative communication in social activism. [Comunicar en positivo o negativo en el activismo social] // Comunicar. 2020. No. 62. P. 69–78. <https://doi.org/10.3916/c62-2020-06>

Будко Диана Анатольевна — канд. полит. наук., доц.;
<https://orcid.org/0000-0002-4064-7031> d.budko@spbu.ru

Смирнова Юлия Геннадьевна — науч. сотр., ju.smirnova_spbu@mail.ru

Статья поступила в редакцию: 19 февраля 2024 г.;

рекомендована к печати: 27 мая 2024 г.

Для цитирования: Будко Д. А., Смирнова Ю. Г. Репрезентация цифрового государства и цифрового гражданства в интернет-пространстве в контексте политической мифологии // Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС. 2024. Т. 20, № 3. С. 587–599. <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.314>

* The research was carried out at the expense of a grant from the Russian Science Foundation (project no. 22-78-10049 “The state and the citizen in the new digital reality”).

REPRESENTATION OF THE DIGITAL STATE AND DIGITAL CITIZENSHIP IN THE INTERNET SPACE IN THE CONTEXT OF POLITICAL MYTHOLOGY*

Diana A. Budko

St. Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation; d.budko@spbu.ru

Iuliia G. Smirnova

St. Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation;
ju.smirnova_spbu@mail.ru

The relevance of this work is connected to the transformations occurring in classical political institutions during the current period, which are driven not only by their transition to the sphere of virtual interactions but also by the development of digital technologies. This article aims to demonstrate how the institutions of the digital state and digital citizenship are reflected in political mythology. The methodological basis of this work is structuralism in the classical understanding of Claude Lévi-Strauss. The research method is critical discourse analysis. From the perspective of political mythology, two main directions of representing the digital citizen and digital citizenship on the Internet can be identified today, both of which are examined in this article. The first direction is related to social rating, which is associated with risks such as the loss of trust in citizen-state relationships and the possibility of the state's institution maintaining its sovereignty (including digital sovereignty) with the implementation of this technology. This scenario is largely reflected in the context of virtual folklore (eschatological myth). The second direction is related to neural networks and their capabilities and threats. The dangers of spreading fake news created using this tool are emphasized, as well as issues of digital immortality. The conclusion is made that, despite the formative stage of the primary myth of the digital state, it can be asserted with a high degree of confidence that currently, the digital state and digital citizenship reflect motifs which are typical for political mythology and, as a specific example, certain narrative traditions.

Keywords: digital state, digital citizen, digital citizenship, political mythology, folklore, post-folklore, virtual space, social rating, neural network, trust, digital sovereignty, image of the future.

References

- Budko D.A. Citizen In The Digital State: Innovation VS Political Myth. *Kaspiyskiy region: politika, ekonomika, kultura*. 2023, no. 3 (76), pp. 138–145. https://doi.org/10.54398/1818510X_2023_3_139 (In Russian)
- Brodovskaya Ye. V. Tcifroye grazhdane, tcifrovoye grazhdanstvo i tcifrovaya grazhdanstvennost'. *Vlast'*, 2019, vol. 27, no. 4, pp. 65–69. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-1-113-133> (In Russian)
- Bakker T.P. *Citizens as political participants: The myth of the active online audience?* Amsterdam: Amsterdam School of Communication Research (ASCoR), 2013. 154 p.
- Ben-Amos D. Toward a Definition of Folklore in Context. *The Journal of American Folklore*, 1971, no. 84 (331), pp. 3–15. <https://doi.org/10.2307/539729>
- Bronner S.J. Chapter 1 Digitizing and Virtualizing Folklore. In: *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, publ. by T.J. Blank J. Utah State University Press, 2009. Available at: https://www.academia.edu/34409556/_Digitizing_and_Virtualizing_Folklore_in_FOLKLORE_AND_THE_INTERNET_VERNACULAR_EXPRESSION_IN_A_DIGITAL_WORLD_ed_Trevor_J_Blank_21_66_Logan_Utah_State_University_Press_2009 (accessed: 10.11.2023).
- Cambridge Dictionary. Digital citizen*. Available at: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital-citizenship> (accessed: 10.11.2023).
- Choi M., Glassman, M., Cristol, D. What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & education*, 2017, no. 107, pp. 100–112.

Dundes A. *Interpreting folklore*. Indiana University Press, 1980. Available at: https://books.google.fi/books?id=g195nUPUC6gC&pg=PA20&hl=ru&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false (accessed: 10.11.2023).

Fountain J. E. *Building the virtual state: Information technology and institutional change*. 2001. Available at: https://www.academia.edu/646758/Building_the_virtual_state_Information_technology_and_institutional_change (accessed: 10.11.2023).

Levi-Stross, K. *Strukturnaia antropologiya*. Moscow EKSMO Publ., 2001. 512 p. (In Russian)

Miller T., Aladro-Vico E., Requeijo-Rey P. The hero and the shadow: Myths in digital social movements. *Comunicar*, 2021, no. 29 (68), pp. 9–20. <https://doi.org/10.3916/C68-2021-01>

Neklyudov, S. Yu. After Folklore. *Zhivaya starina*, 1995, no. 1, pp. 2–4. Available at: <https://in-slav.ru/sites/default/files/zhs-1995-1.pdf> (accessed: 10.11.2023). (In Russian)

Pinazo-Calatayud D., Nós-Aldás E., Agut-Nieto S. Positive or negative communication in social activism. [Comunicar en positivo o negativo en el activismo social]. *Comunicar*, 2020, no. 62, pp. 69–78. <https://doi.org/10.3916/c62-2020-06>

Ponkin I. V. The concept of the digital state: definition, nature, structure, and ontology. *Gosudarstvennaia sluzhba*, 2021, no. 5 (133), pp. 47–52.

Skurko, E. V. Electronic state: Problems of forming a “digital citizen” and overcoming digital inequality. *Sotsialnye i humanitarnye nauki. Otechestvennaia i zarubezhnaia literatura. Seriya 4: Gosudarstvo i parvo*, 2021, no. 2, pp. 144–153. <https://doi.org/10.31249/rgpravo/2021.02.13>

Volodenkov S. V., Fedorchenko S. N., Pechenkin, N. M. Influence of the digital environment on the contemporary worldview: Pro et Contra. *RUDN Journal of Political Science*, 2023, vol. 25, no. 1, pp. 113–133. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2023-25-1-113-133> (In Russian)

Zolaev E. A. Tsifrovoe gosudarstvo kak novyi etap razvitiia obshchestva // *Kreativnaia ekonomika*. 2021. 15 (5), pp. 1583–1594.

Received: February 19, 2024

Accepted: May 27, 2024

For citation: Budko D. A., Smirnova I. G. Representation of the digital state and digital citizenship in the Internet space in the context of political mythology. *Political Expertise: POLITEX*, 2024, vol. 20, no. 3, pp. 587–599. <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.314> (In Russian)