

УДК 32.019.5; 342

ГРНТИ 10.15.37; 11.15.23; 81.93.29

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОЛИТИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ: НОВЫЕ ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ



С.Н. ФЕДОРЧЕНКО,
к.полит.н., доцент, профессор
кафедры политологии и права
Московского государственного
областного университета, главный
редактор «Журнала политических
исследований», докторант
Института философии РАН

Проблематика работы определяется возрастающим влиянием информационных феноменов и явлений на современную политическую сферу. *Актуальность* данного вопроса связана с недостаточной проработанностью правовых вопросов информационно-сетевых и компьютерных технологий во многих странах. Что, по мнению автора, происходит из-за эффекта «технологического перехлёста» – отставания внедрения правоприменительных практик от внедрения в повседневную жизнь широкого спектра информационно-технологических разработок. *Целью* статьи является исследование вызовов и перспектив цифровых технологий для политического процесса и его основных элементов – партий, политических лидеров, электората и государства. В качестве базовых *методологических* оптик были взяты принципы Case Study, SWOT-анализа и сравнительно-правового подхода. *Новизна* заключается в том, что на конкретных примерах применения голограммы, искусственного интеллекта и компьютерных игр раскрывается авторская гипотеза эволюционного

перехода социальной реальности в социотехническую реальность. Автор приходит к *выводу*, что наиболее «пограничным» сегментом цифровых технологий, представляющим серьёзные сложности для правовой практики и публичной политики, является искусственный интеллект. Боты и другие системы на основе искусственного интеллекта посредством интернета вещей и алгоритмов нейронной сети в ближайшее время смогут соединить практически любые области человеческой жизнедеятельности. На фоне этого возникает запрос не просто на разработку надёжных систем защиты конфиденциальности данных гражданина: необходимы серьёзные меры по защите самой субъектности человека в условиях тесного пересечения реального и виртуального миров. Вполне возможно, что в современных университетах уже пора задуматься о программах подготовки специалистов, одновременно обладающих навыками и знаниями в прикладной политологии, юриспруденции и цифровых технологий.

Ключевые слова: цифровизация, политический процесс, выборы, правовое регулирование, голограмма, искусственный интеллект, компьютерные игры, цифровой аватар, цифровые технологии, Big Data.

© С.Н. Федорченко, 2020

Введение

Цифровизацию нередко путают с простой оцифровкой чего-либо, приданием реальному предмету его цифрового значения и образа в киберпространстве. Но это устойчивое заблуждение. На самом деле цифровизация – это глубокий процесс изменения нашей цивилизации, в своей основе которой лежит научно-технологическая революция, когда микропроцессоры, софт (программное обеспечение), цифровые коммуникации и создающие их алгоритмы начинают составлять основу всей нашей повседневной жизни. С одной стороны, это накладывает свой отпечаток на электоральные процессы, когда кандидаты, партии, политико-технологические фирмы, различного плана «фабрики мысли» и их политические консультанты начинают использовать цифровые приёмы имидж- и бренд-позиционирования, интернет-фандрайзинга, комьюнити-менеджмента сообществ социальных сетей, а также микроцелевой таргетированной пропаганды. С другой стороны, осознавая, какие риски создают пробелы в избирательном и другом законодательстве инновационные цифровые разработки, государство и его специалисты в области электоральной юриспруденции пытаются своевременно предложить соответствующий пакет нормативных нововведений и поправок, адекватный современным трендам.

Такая реакция является вполне естественной для любой страны – от России и Казахстана до США и Китая и хорошо объяснима через концепцию А. Тойнби «вызова-ответа». Однако власти не всегда успевают создать правовой «ответ» в политике на цифровые «вызовы», поэтому возникает своеобразный «технологический перехлест», когда нормативная сфера начинает серьёзно отставать от стремительно развивающихся и внедряемых цифровых технологий. Отсюда целью настоящей работы будет исследование вызовов и перспектив цифровых технологий для политического процесса и его основных элементов.

«Технологический перехлест» имеет своей причиной важную эволюцию известной нам социальности в реальность социотехническую. Этот переход был во многом подготовлен и предопределён ходом развития человеческой цивилизации. Российский исследователь И.А. Исаев не случайно актуализирует проблематику так называемых «мегамашин власти» – в его понимании управленческие технологии, несмотря на пришедшую цифровизацию, не изменились, сохранив свой фундаментальный элемент – подчинение через манипуляции цифрами.¹ Архаичная цифра прежних отчётов преобразилась в веб-цифру контрольных индексов, показателей и рейтингов. То, что социальное всё больше станет в будущем зависеть от технического, уже прогнозировала Х. Арендт в своем труде «Vita Activa». Нидерландский учёный Г. Ловинк более досконально проанализировал эту социотехническую реальность, основу которой составляют алгоритмы. Под нынешним социальным Ловинк понимает «склеивание» программистами пользователей с информационными объектами.² Помимо этого, есть интересное мнение, что форсированная цифро-

¹Исаев И.А. Технологии власти. Власть технологии: монография. М.: Проспект. 2019. С. 10.

²Ловинк Г. Критическая теория интернета. М.: Ad Marginem, Музей совр. иск. «Гараж». 2019. С. 38-39.

визация в условиях пандемии Covid-19 пока не привела к неким серьёзным социально-политическим сдвигам, а способствовала лишь хаотизации и интенсификации информационных потоков.³

Итак, рассмотрим, на наш взгляд, наиболее перспективные направления цифровых технологий для политического универсума.

Голограмма: на службе политиков и гражданских движений

Одним из ярких проявлений цифровизации политического поля являются технологии голограммы. Идеи о голографическом принципе как передаче трёхмерного изображения (3D) на расстояние появились у советского учёного и писателя И.А. Ефремова, венгерского физика Д. Габора, советского исследователя Ю.Н. Денисюка, а также получили развитие в исследованиях В.К. Комара (открытие голографического кинематографа), Г. Хоффа (теория голографической вселенной), Х. Хааса, М. Каманина и др. Постепенно исследовательскую эстафету от естественных наук приняли науки социальные. К примеру, в 2002 г. научную категорию «political holographic» начинает употреблять в своей монографии «Intimacy Or Integrity: Philosophy and Cultural Difference» Т. Казулис. Немного позже была опубликована первая политологическая работа, посвящённая феномену Holographic State («голографического государства») – политическому режиму нового типа, сочетающего в себе навязываемые гражданам в духе Ж. Бодрийера симулякры и высокий уровень их технологического сопровождения.⁴

В основном все современные приёмы голопортации (переноса трёхмерного образа на расстояние) в политической сфере можно условно разделить на три вида: имидж-позиционирование политического лидера, презентация массовых гражданских движений (часто протестного характера) и бренд-позиционирование партий. В США в 2008 г. фиксируется практически первая, но провалившаяся попытка использовать голограмму в целях политической агитации. Проблема заключалась в том, что сам электорат отнёсся к этому с изрядным скепсисом. Возможно, это связано со спецификой политической культуры американцев. Полноценный кейс применения голопортации можно отметить на примере выборов в индийском штате Гуджарат в 2012 г., когда Н. Моди транслировал свыше полусотни своих 3D-образов в массы, что вызвало осязаемый резонанс. В 2014 г. уже в период парламентских индийских выборов, воспользовавшись спутниковой, светодиодной техникой и помощью британской компании Musion, Моди уже транслировал полторы тысячи своих трёхмерных образов.⁵ Параллельно шло бренд-позиционирование БДП, партии, которую представлял политический лидер. Примечательно, что не все избиратели сразу поверили, что перед

³ Володенков С.В., Пастармаджиева Д.Д. Цифровое общество в контексте пандемии COVID-19: первые итоги и перспективы (сравнительный анализ опыта России и Болгарии) // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. С. 80-89.

⁴ Witt M.T., Haven-Smith L. de. Conjuring the Holographic State: Scripting Security Doctrine for a (New) World of Disorder // Administration & Society. 2008. Vol. 40. № 6. P. 547-585.

⁵ How London techies helped Modi create campaign buzz. URL: <https://www.hindustantimes.com/india/how-london-techies-helped-modi-create-campaign-buzz/story-qyIwywmPnsRg3YohLtRBgL.html> (21.10.2020).

ним выступал не сам политик, что опять же наглядно показывает постепенный переход социальной реальности в реальность социотехническую. А. Павар из Nationalist Congress Party использовал аналогичные приёмы.

Другим примером является использование голограммы Р. Эрдоганом в Турции в 2014 г., когда он не успевал появиться перед гражданами в Измире, чтобы сгладить шумиху от коррупционного скандала перед муниципальными выборами. Итальянский популист Дж. Грилло в 2016 г. также обратился к голограмме во время своего шоу «Grillo vs. Grillo» в ряде городов. Когда в 2017 г. во Франции проходили президентские выборы, лидер «Непокорённой Франции» Ж.-Л. Меланшон также транслировал 3D-образы, чтобы успеть одновременно появиться в различных городах. Благодаря этой технологии Меланшон значительно повысил узнаваемость своего образа среди электората. В этом же году пакистанский политик Б. Заради для своего выступления задействовал голограмму, опасаясь за собственную жизнь. В 2018 г. появились другие голограммы: В.В. Путина в России, С. Рамафосы в ЮАР, кандидата в президенты Индонезии Д. Видодо, Л. Марийниссен из Социалистической партии в Нидерландах, Дж. Ардерн в Новой Зеландии. Как видно, голограммы используются политиками для повышения узнаваемости своего образа в электоральной среде.

Но голограммы стали практиковать не только политические лидеры, но и гражданские активисты. Так, в 2015 г. в Испании недовольные попыткой властей ужесточить законодательство с целью обеспечения порядка создали сайт, с помощью которого испанцы могли прикреплять свои голосовые и фото-файлы. В итоге активисты сделали из этого контента голографический протест.⁶ Аналогичные попытки ограничения гражданских прав в Южной Корее привели к тому, что организация Amnesty International in Korea инициировала голографический протест в столице страны в 2016 г. В 2017 г. гражданские голографические акции состоялись в США и Канаде.

Тем не менее никто не отменял правовую сторону этого вопроса. Важно понимать, кто автор голографической технологии, кто обладает правами на транслируемый 3D-образ, и какой является голограмма – статичной или динамичной.⁷ Отсюда возникают и правовые режимы для такой политической технологии. В принципе, к голограмме можно по аналогии с фотографией относиться как к объекту авторского права. Одновременно, так как голограмма может сопровождаться звуками и перемещаться в пространстве, её можно рассматривать как аудиовизуальное произведение (например, ст. 1263 ГК РФ).

Также Н.А. Шебанова замечает,⁸ что по причине того, что голограмма транслирует разные предметы (скульптуры, здания), на которые распространяются авторские права, то правообладатель при нарушении этих прав может требовать запрета трансляции голограммы. Кстати, в США уже были прецеденты судебных разбира-

⁶López A.E. Invisible Participation: The Hologram Protest in Spain // *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*. 2016. Vol. 43. № 4. P. 8-11.

⁷Гринь Е.С. Виртуальный образ как объект правовой охраны // *Актуальные проблемы российского права*. 2020. Т. 15. № 6 (115). С. 143-148.

⁸Шебанова Н.А. Технологии погружения: вопросы своевременности правового регулирования // *Журнал Суда по интеллектуальным правам*. 2019. № 26. С. 6-19.

тельств. Очевидные проблемы появляются, если создаются голограммы уже неживых политиков (прецеденты есть с образами Ш. Переса и Р. Рейгана). В этом случае, конечно, нужно согласие наследников на использование трехмерного образа.

Компьютерные игры: новые горизонты политической пропаганды

Компьютерные игры (или видеоигры), как другой вариант цифровых технологий, также начинают активно применяться в борьбе за электорат. Причина очевидна – если молодые поколения уже практически не смотрят телевизор, не читают газет и переходят на новые сетевые медиа, к которым из-за эволюции в сторону многопользовательского формата можно отнести и компьютерные игры, то субъекты политики и стоящие за ними интересанты будут использовать данный набирающий популярность коммуникационный канал для трансляции своих сообщений, имиджей и брендов. В настоящее время в политологии появляются работы о возможностях данного канала для реализации политики памяти,⁹ тогда как исследований, нацеленных на связь с электоральными процессами практически нет, хотя кейсы для политологического анализа уже имеются.

Одним из первых фактов применения компьютерной игры в целях предвыборной агитации можно назвать «The Howard Dean for Iowa Game», которую использовал кандидат на выборах президента США 2004 г. Говард Дин. Примечательно, что одним из разработчиков игры был знаменитый исследователь самих компьютерных игр Я. Богост.¹⁰ В эту игру можно было играть на сайте кандидата. Проект был связан с онлайн-инициативами Дина, содержал электоральную карту штата Айова, давал игрокам представление о целевой аудитории кандидата, приглашал их идентифицировать себя с виртуальными участниками компании, агитировать за политика и раздавать брошюры. Также для выборов создавались и другие игры (Take Back, Illinois Activism, Cambiemos). Игра «Pork Invaders» создавалась предвыборным штабом Дж. Маккейна.

Б. Обама в своей кампании 2008 г. на американских президентских выборах также размещал свою оплаченную политическую рекламу через игровой канал. Игроку реклама показывалась в виде баннера с изображением Обамы и слоганом «Досрочное голосование началось» с ссылкой на сайт VoteForChange.com, где можно было зарегистрироваться и получить информацию о выборах.¹¹ При этом реклама направлялась только на определённые штаты (Огайо, Нью-Мексико,

⁹Белов С.И., Кретова А.А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. С. 54-63.

¹⁰Bogost I. Video Games Go to Washington: The Story Behind The Howard Dean for Iowa Game. URL: <https://electronicbookreview.com/essay/video-games-go-to-washington-the-story-behind-the-howard-dean-for-iowa-game/> (21.10.2020).

¹¹Gorman S. Obama buys first video game campaign ads. URL: <https://www.reuters.com/article/us-usa-politics-videogames/obama-buys-first-video-game-campaign-ads-idUSTRE49EAGL20081017> (21.10.2020).

Невада, Флорида, Айова, Монтана и др.). Иногда компьютерные игры создаются и в просветительских целях, чтобы объяснить подрастающему поколению саму важность демократии и избирательного процесса (например, так поступила Избирательная комиссия Ростовской области в России). Получается, что компьютерные игры, как и голограммы, становятся важным фактором перехода социальной реальности в реальность социотехническую.

Как и голограммы, компьютерные игры своим цифровым характером создают много правовых проблем в практике применения.¹² Например, только у одной компьютерной игры может быть несколько правовых плоскостей применения, которые необходимо учитывать политику-заказчику: авторское право (музыка, программный код, персонажи, графика, сюжет, дизайн сайта игры), патентное право (аппаратные технические решения, дизайн сетевого взаимодействия, программного обеспечения, патентоспособные компоненты дизайна игр), товарные знаки (название самой игры, логотип, наименование компании), коммерческая тайна (договоры с издателями, условия сделок, информация о ценах и т.п.). Поэтому при отсутствии каких-либо лицензионных соглашений и прав разработчика могут получить проблемы с невозможностью реализации игры и получения с неё прибыли. Это могут учитывать и конкуренты кандидатов на выборах, которые заинтересованы в провалах подобных проектов. Даже если игра помогла кандидату на выборах, то после них ему нельзя забывать и о возможном изменении структуры собственности (если, к примеру, раньше игра принадлежала издателю, то затем права могут распределяться между другими субъектами права – разработчиками и инвестиционной кампанией), соответственно, могут возникнуть риски с использованием образа политика, за чем также нужно следить.

Следует отметить, что компьютерную игру можно рассматривать не только как ЭВМ или как сложный объект. В ряде случаев она может классифицироваться и обладать охраноспособным статусом лишь как база данных, но с наличием соответствующего обоснования. Единого правового режима нет. Следовательно, как комментирует Э.Р. Хасанов,¹³ разрешение правовых противоречий при применении игры в политическом процессе зависит от того, что из себя она представляет с технической точки зрения.

Искусственный интеллект: между реальным и ложным

Технологии искусственного интеллекта также не отстают от других цифровых приёмов в подключении к сопровождению политического процесса. Данный феномен подразумевает соответствующие машины, технологические решения, а также

¹²Гринспэн Д., Бойд С.Г., Пьюривэл Дж. Видеоигры и права интеллектуальной собственности: глобальные перспективы // Журнал ВОИС. Апрель 2014. URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2014/02/article_0002.html (21.10.2020).

¹³Хасанов Э.Р. К вопросу о правовом регулировании интеллектуальной собственности в игровой индустрии // Universum: Экономика и юриспруденция: электронный научный журнал. 2018. № 2 (47). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-pravovom-regulirovanii-intellektualnoy-sobstvennosti-v-igrovoy-industrii/viewer> (21.10.2020).

целое исследовательское направление в сегменте когнитивной деятельности, схожей с человеческой. Растёт и объём междисциплинарных исследований по данной проблематике.¹⁴ Заслуживают отдельного упоминания разработки в сегменте нейросетей и искусственного интеллекта, связанные с трудами советских учёных А.И. Китова и В.М. Глушкова, которые были основой интересного проекта Общегосударственной автоматизированной системы учёта и обработки информации (ОГАС). Большой вклад в теорию и практику данной проблемы сделал американский исследователь М. Минский.

В настоящее время стали появляться политологические работы,¹⁵ изучающие боты на базе искусственного интеллекта через призму теории богатства медиавозможностей. Согласно этой теоретической модели, нашедшей своё отражение в статье Р. Ленгеля и Р. Дафта,¹⁶ разнообразный и богатый контент должен доходить от источника до гражданина тоже с помощью разнообразных коммуникационных приёмов. Ряд политиков стали применять такого профиля цифровые технологии для привлечения внимания к своему сообщению, образу и программе.

Первым серьёзным кейсом применения искусственного интеллекта на выборах можно считать японскую систему Michihito Matsuda, которой придали образ женской личности. Инициатор проекта, сотрудник IT-компании М. Мацуда опирался в своих убеждениях на философию трансгуманизма, изложенную в книге Т. Мацумото, согласно спорному тезису которого человек рано или поздно изобретёт искусственный интеллект, способный перейти в состояние сингулярности, недостижимости и стать внешним объективным консультантом для людей. Искусственный интеллект стал предлагать свою предвыборную программу, выступая за уточнение бюджета, автоматизацию маршрутов городского транспорта, предоставление населению объективной и сбалансированной информации о жизни страны. В результате искусственный интеллект на выборах главы Тамы – части японской столицы – занял третье место.¹⁷

Интеллектуальный чат-бот «Алиса», разработанный компанией Яндекс, выдвигался в качестве кандидата на выборах президента России в 2018 г.¹⁸ Н. Герритсен в Новой Зеландии также создал схожий проект. Система SAM использовала искусственный интеллект и могла общаться с новозеландцами через специальный портал,

¹⁴Алексеев Р.А. Искусственный интеллект на службе государства: аргументы «за» и «против» // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. С. 58-69; Быков И.А. Искусственный интеллект как источник политических суждений // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. С. 23-33.

¹⁵Androutsopoulou A., Karacapilidis N., Loukis E., Charalabidis Y. Transforming the communication. URL: between citizens and government through AI-guided chatbots // Government Information Quarterly. 2019. Vol. 36. Iss. 2. P. 358-367.

¹⁶Daft R.L., Lengel R.H. Organizational information requirements, media richness and structural design // Management Science. 1986. Vol. 32. Iss. 5. P. 554-571.

¹⁷Prakash A. AI-Politicians: A Revolution In Politics. URL: <https://medium.com/politics-ai/ai-politicians-a-revolution-in-politics-11a7e4ce90b0> (21.10.2020).

¹⁸O'Connor T. Will the Next Russian President Be a Robot? Putin's New Challenger Is a Machine That Knows 'Everything'. URL: <https://www.newsweek.com/russia-putin-could-face-controversial-robot-next-year-president-election-741509> (21.10.2020).

а также свои аккаунты в Facebook и Twitter.¹⁹ Запуск SAM был нацелен на участие системы во всеобщих выборах в стране в 2020 г., при этом она общалась с новозеландцами на темы изменения климата, здравоохранения и образования. Но позже проект SAM решили активно не развивать.

Ситуация в политико-правовом плане становится ещё более интересней и запутанней, если учесть, что цифровизация связана с так называемой аватаризацией общества, которая прошла несколько этапов. Сначала появились цифровые аватары реальных людей (их аккаунты на государственных и коммерческих порталах, сообществах социальных сетей, форумах, видеохостингах и т.п.). Другими словами, IT-корпорации и правительства массово «погрузили» граждан разных стран в цифровые коммуникации и площадки, чтобы извлекать и использовать их данные. Например, чтобы получить ту же государственную услугу, гражданин вынужден создавать подобного рода цифровой аватар. На следующем этапе стали появляться цифровые аватары уже нечеловеческих существ – «виртуальные политики» и даже «виртуальные чиновники» на ресурсах электронного правительства в виде интеллектуальных чат-ботов (к примеру система-консультант Emma в США).

Однако сразу же возникли риски недобросовестного использования биометрических данных реальных граждан и данных официально функционирующих «виртуальных политиков» и «виртуальных чиновников» так называемыми «ложными цифровыми аватарами», созданными злоумышленниками на основе искусственного интеллекта. Так, широкий скандал получила технология Deepfake, которая уже использовалась для конструирования фальшивых образов и голосов политиков в сети. Опасность представляет и технология DeepLocker на базе искусственного интеллекта – изобретение с тактикой «уклонения», способное скрыть свои злонамеренные цели пока не достигнет конкретной цели. Дополнительные правовые противоречия и риски в политический процесс добавляет феномен Big Data, когда ряд политико-консалтинговых фирм (к примеру, прежняя Cambridge Analytica), используя методологическую революцию в прикладной политологии, переходят от соцопросов и фокус-групп, которые давно действуют в правовом поле, к более тонким техникам анализа психопрофилей граждан в социальных сетях, мало связанных с правовыми режимами и пользующихся пробелами в законодательстве.

В 2019 г. Центром управления изменениями при испанском Instituto de Empresa было проведено исследование, согласно итогам которого выяснилось, что порядка 25% европейцев желают, чтобы искусственный интеллект заменил традиционных политиков и принимал участие в принятии политических решений. В Германии и Великобритании число таких больше – каждый третий, тогда как в Нидерландах сторонников этой идеи 43%.²⁰ Это является красноречивым фактом о переходе социальной реальности в социотехническую. Поэтому большой проблемой стано-

¹⁹Wagner M. This virtual politician wants to run for office. URL: <https://edition.cnn.com/2017/11/23/tech/first-virtual-politician-trnd/index.html> (21.10.2020).

²⁰A quarter of Europeans want AI to replace politicians. That's a terrible idea. URL: <https://www.vox.com/future-perfect/2019/3/27/18283992/ai-replace-politicians-europe-survey> (21.10.2020).

вится предотвращение некачественной и необъективной разработки политических решений, некорректного использования биометрических данных граждан. Искусственный интеллект на фоне роста недоверия граждан к политикам и партиям может показаться объективной технологией, способной улучшить политическое представительство, предотвратить фальсификацию выборов и т.п. Между тем, в этом вопросе не стоит обольщаться – за любой цифровой технологией стоят алгоритмы, а за ними – разработчики и их политические заказчики, которые могут иметь противоположные и даже антиобщественные цели.

С применением искусственного интеллекта в политическом процессе появляются и правовые сложности. Специалисты отмечают, что есть два основных подхода к этому вопросу в юридической плоскости.²¹ Во-первых, согласно формализованному подходу, экспертов интересует, попадает ли под действие существующего законодательства конкретные технологии искусственного интеллекта. Во-вторых, сторонники технологического (профилактического) подхода выступают за предварительную аналитику потенциальных рисков, создаваемых технологиями искусственного интеллекта для соответствующего регулирования и минимизации в будущем. Не всегда понятно, кто конкретно должен нести ответственность за некорректность и ошибки, допущенные благодаря интеллектуальным системам – правительство, конкретные политики или партии (парламентские коалиции, партийные фракции) как заказчики, разработчики, посредники (интернет-провайдер и т.п.). Помимо этого, в странах для разных технологий применения искусственного интеллекта уже, по сути, используются разные правовые подходы без общего правового режима.²² Поэтому партии и политические лидеры могут столкнуться с серьёзным правовым разнообразием, если предпримут использовать искусственный интеллект в сфере коммуникации, логистики, фандрайзинга, машинного обучения нейросетей и таргетированной микроцелевой пропаганды.

Выводы

Подведём итоги, применив четырехзвенную матрицу SWOT-анализа практической значимости обозначенных выше цифровых технологий для мира политики. К *сильным сторонам* цифровых технологий можно отнести их быстроту переноса информационных данных, политических сообщений и образов, трансграничность, экстерриториальность, мультимедийность. Некоторые цифровые приёмы могут сократить финансовые и временные издержки политических акторов, а создание надёжных цифровых платформ для регулярных выборов в условиях пандемий наподобие Covid-19 уже является насущной необходимостью.

Среди *слабых сторон* логично назвать феномен цифрового неравенства – граждане, у которых нет доступа к интернет-коммуникациям и цифровым технологиям, фактически поражаются в своих правах, так как не могут воспользоваться преиму-

²¹Морхат П.М. К вопросу о специфике правового регулирования искусственного интеллекта и о некоторых правовых проблемах его применения в отдельных сферах // Закон и право. 2018. № 6. С. 63-67.

²²Понкин И.В., Редькина А.И. Искусственный интеллект с точки зрения права // Вестник РУДН. Серия: Юридические науки. 2018. Т. 22. № 1. С. 91-99.

ществами различного плана транзакций, электронного документооборота и услугами через государственные порталы. Наиболее «пограничным» сегментом цифровых технологий, представляющим серьёзные сложности для правовой практики и публичной политики, является искусственный интеллект.

Также важно определить возможности по купированию политико-правовых рисков из-за цифровых технологий. В различных странах назрели серьёзные меры по внедрению общего правового режима в области технологий голограммы, компьютерных игр, искусственного интеллекта, меры по защите самой субъектности человека в условиях тесного пересечения реального и виртуального миров, перехода социальной реальности в реальность социотехническую. В университетах уже пора задуматься о программах подготовки специалистов, одновременно обладающих навыками и знаниями в прикладной политологии, юриспруденции и цифровых технологий. Иначе эффект «технологического перехлёста» примет поистине фатальный характер для человеческой цивилизации.

Угрозы заключаются в том, что боты и другие системы на основе искусственного интеллекта посредством интернета вещей и алгоритмов нейронной сети в ближайшее время смогут соединить практически любые области человеческой жизнедеятельности. Технологии наподобие Deepfake угрожают традиционной субъектности, а приёмы DeepLocker способны камуфлировать злонамеренные операции против политических лидеров и партий. Проблема цифровых технологий заключается и в рисках построения нового Паноптикума – режима постоянной слежки за гражданином.

Что будет, если возникнет дешёвый голографический чат, пересматривающий сам дисциплинарный контроль власти над телом человека в прежней парадигме М. Фуко? Какие правовые режимы должны регулировать процессы непосредственной коммуникации между разными чат-ботами без вмешательства человека (эту возможность показал эксперимент Facebook FAIR в 2017 г.)? Каким образом будет классифицироваться передача политической информации и политических образов (мемов, хештегов) между этими интеллектуальными системами? Как политическим лидерам и партиям корректно использовать компьютерные, флеш-игры для пропагандистских целей, если в них уже встраиваются принципы искусственного интеллекта? И пока остаётся больше вопросов, чем ответов.

С. Н. Федорченко, саясат.ғ.к., доцент, саясаттану және құқық кафедрасының профессоры, Мәскеу мемлекетік облыстық университеті, «Саяси зерттеулер журналының» бас редакторы, РҒА Философия институтының докторанты (Мәскеу қ., Ресей): Саяси процестегі цифрлық технологиялар: жаңа сын-қатерлер және перспективалар.

Жұмыстың проблематикасы заманауи саяси салаға ақпараттық феномендер мен құбылыстардың өсіп келе жатқан әсерімен анықталады. Бұл мәселенің өзектілігі көптеген елдерде ақпараттық-желілік және компьютерлік технологиялардың құқықтық мәселелерінің жеткіліксіз пысықталуымен байланысты. Автордың пікірінше, бұл «технологиялық қабаттасу» әсерінен – құқық қолдану тәжірибесін енгізудің ақпараттық және технологиялық әзірлемелердің кең спектрін күнделікті өмірге енгізуден арта

қалуынан туындайды. Мақаланың мақсаты – саяси процесс пен оның негізгі элементтері болып табылатын партиялар, саяси көшбасшылар, электорат және мемлекет. Базалық әдіснамалық ұстаным ретінде Case Study, SWOT-талдау және салыстырмалы-құқықтық тәсіл қағидағтары алынды. Жаңашылдығы голограмманы, жасанды интеллект пен компьютерлік ойындарды қолданудың нақты мысалдарында әлеуметтік шындықтың әлеуметтік-техникалық шындыққа эволюциялық ауысуының авторлық гипотезасы ашылуымен сипатталады. Автор құқықтық тәжірибе мен жария саясат үшін елеулі қиындықтар туғызатын цифрлық технологиялардың ең «шекаралық» сегменті жасанды интеллект болып табылады деген қорытындыға келеді. Жасанды интеллект негізіндегі боттар мен басқа жүйелер заттар интернеті мен нейрондық желі алгоритмдері арқылы жақын арада адам өмірінің кез келген саласын байланыстыра алады. Осыған орай, азаматтың деректерінің құпиялылығын қорғаудың сенімді жүйелерін әзірлеу туралы сұраныс туындап қана қоймайды: нақты және виртуалды әлемдердің тығыз қиылысуы жағдайында адамның субъективтілігін қорғаудың маңызды шаралары қажет. Қазіргі заманғы университеттерде бір мезгілде қолданбалы саясаттану, заңтану және цифрлық технологиялар саласындағы дағдылары мен білімі бар мамандарды даярлау бағдарламалары туралы ойланудың уақыты келуі әбден мүмкін.

Тірек сөздер: цифрландыру, саяси үдеріс, сайлау, құқықтық реттеу, голограмма, жасанды интеллект, компьютерлік ойындар, цифрлық аватар, цифрлық технологиялар, Big Data.

Sergey Fedorchenko, Candidate of Political Science (PhD), Professor of the Department of Political Science and Law, Moscow Region State University, Associate Professor, editor-in-chief of the «Journal of Political Research», doctoral student RAS Institute of Philosophy: Digital technologies in the political process: new challenges and prospects.

The problems of the work are determined by the increasing influence of information phenomena on the modern political sphere. The relevance of this issue is related to the lack of elaboration of legal issues of information, network and computer technologies in many countries. This, according to the author, is due to the effect of "technological overlap" - the lag in the implementation of law enforcement practices from the introduction of a wide range of information technology developments into everyday life. The purpose of the article is to study the challenges and prospects of digital technologies for the political process and its main elements-parties, political leaders, the electorate and the state. The principles of Case Study, SWOT analysis, and comparative legal approach were used as basic methodological optics. The novelty lies in the fact that the author's hypothesis of the evolutionary transition of social reality to sociotechnical reality is revealed using specific examples of the use of holograms, artificial intelligence, and computer games. The author comes to the conclusion that the most "borderline" segment of digital technologies, which presents serious difficulties for legal practice and public policy, is artificial intelligence. Bots and other systems based on artificial intelligence through the Internet of things and neural network algorithms will soon be able to connect almost any area of human activity. Against this background, there is a demand not just for the development of reliable systems

for protecting the confidentiality of citizen data: serious measures are needed to protect the very subjectivity of a person in the conditions of close intersection of the real and virtual worlds. It is quite possible that it is time for modern universities to think about training programs for specialists who simultaneously have skills and knowledge in applied political science, law, and digital technologies.

Keywords: digitalization, political process, elections, legal regulation, hologram, artificial intelligence, computer games, digital avatar, digital technologies, Big Data.

Библиография:

1. Алексеев Р.А. Искусственный интеллект на службе государства: аргументы «за» и «против» // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. – С. 58-69.
2. Белов С.И., Кретова А.А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. – С. 54-63.
3. Володенков С.В., Пастармаджиева Д.Д. Цифровое общество в контексте пандемии COVID-19: первые итоги и перспективы (сравнительный анализ опыта России и Болгарии) // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. – С. 80-89.
4. Быков И.А. Искусственный интеллект как источник политических суждений // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. – С. 23-33.
5. Гринспэн Д., Бойд С.Г., Пьюривэл Дж. Видеоигры и права интеллектуальной собственности: глобальные перспективы // Журнал ВОИС. Апрель 2014. URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2014/02/article_0002.html (21.10.2020).
6. Гринь Е.С. Виртуальный образ как объект правовой охраны // Актуальные проблемы российского права. 2020. Т. 15. № 6 (115). – С. 143-148.
7. Исаев И.А. Технологии власти. Власть технологии: монография. М.: Проспект. 2019. – 144 с.
8. Ловинк Г. Критическая теория интернета. М.: Ad Marginem, Музей совр. иск. «Гараж». 2019. – 304 с.
9. Морхат П.М. К вопросу о специфике правового регулирования искусственного интеллекта и о некоторых правовых проблемах его применения в отдельных сферах // Закон и право. 2018. № 6. – С. 63-67.
10. Понкин И.В., Редькина А.И. Искусственный интеллект с точки зрения права // Вестник РУДН. Серия: Юридические науки. 2018. Т. 22. № 1. – С. 91-99.
11. Хасанов Э.Р. К вопросу о правовом регулировании интеллектуальной собственности в игровой индустрии // Universum: Экономика и юриспруденция: электронный научный журнал. 2018. № 2 (47). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-pravovom-regulirovanii-intellektualnoy-sobstvennosti-v-igrovoy-industrii/viewer> (21.10.2020).
12. Шебанова Н.А. Технологии погружения: вопросы своевременности правового регулирования // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2019. № 26. – С. 6-19.
13. Androutsopoulou A., Karacapilidis N., Loukis E., Charalabidis Y. Transforming the communication between citizens and government through AI-guided chatbots // Government Information Quarterly. 2019. Vol. 36. Iss. 2. – P. 358-367.

14. Bogost I. Video Games Go to Washington: The Story Behind The Howard Dean for Iowa Game. URL: <https://electronicbookreview.com/essay/video-games-go-to-washington-the-story-behind-the-howard-dean-for-iowa-game/> (21.10.2020).
15. Daft R.L., Lengel R.H. Organizational information requirements, media richness and structural design // *Management Science*. 1986. Vol. 32. Iss. 5. – P. 554-571.
16. Gorman S. Obama buys first video game campaign ads. URL: <https://www.reuters.com/article/us-usa-politics-videogames/obama-buys-first-video-game-campaign-ads-idUST-RE49EAGL20081017> (21.10.2020).
17. How London techies helped Modi create campaign buzz. URL: <https://www.hindustantimes.com/india/how-london-techies-helped-modi-create-campaign-buzz/story-qyIwywmPnsRg3YohLtRBgL.html> (21.10.2020).
18. López A.E. Invisible Participation: The Hologram Protest in Spain // *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*. 2016. Vol. 43. № 4. – P. 8-11.
19. O'Connor T. Will the Next Russian President Be a Robot? Putin's New Challenger Is a Machine That Knows 'Everything'. URL: <https://www.newsweek.com/russia-putin-could-face-controversial-robot-next-year-president-election-741509> (21.10.2020).
20. Prakash A. AI-Politicians: A Revolution In Politics. URL: <https://medium.com/politics-ai/ai-politicians-a-revolution-in-politics-11a7e4ce90b0> (21.10.2020).
21. Wagner M. This virtual politician wants to run for office. URL: <https://edition.cnn.com/2017/11/23/tech/first-virtual-politician-trnd/index.html> (21.10.2020).
22. Witt M.T., Haven-Smith L. de. Conjuring the Holographic State: Scripting Security Doctrine for a (New) World of Disorder // *Administration & Society*. 2008. Vol. 40. № 6. – P. 547-585.

References (transliterated):

1. Alekseev R.A. Iskusstvennyy intellekt na sluzhbe gosudarstva: argumenty «za» i «protiv» // *Zhurnal politicheskikh issledovaniy*. 2020. T. 4. № 2. – S. 58-69.
2. Belov S.I., Kretova A.A. Komp'yuternye igry kak resurs realizatsii politiki pamyati: prakticheskiy opyt i skrytye vozmozhnosti (na materialakh pozitsionirovaniya sobytiy Velikoy Otechestvennoy voyny) // *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Istoriya i politicheskie nauki*. 2020. № 1. – S. 54-63.
3. Volodenkov S.V., Pastarmadzhieva D.D. Tsifrovoye obshchestvo v kontekste pandemii COVID-19: pervye itogi i perspektivy (sravnitel'nyy analiz opyta Rossii i Bolgarii) // *Zhurnal politicheskikh issledovaniy*. 2020. T. 4. № 2. – S. 80-89.
4. Bykov I.A. Iskusstvennyy intellekt kak istochnik politicheskikh suzheniy // *Zhurnal politicheskikh issledovaniy*. 2020. T. 4. № 2. – S. 23-33.
5. Grinspen D., Boyd S.G., P'yurivel Dzh. Videoigry i prava intellektual'noy sobstvennosti: global'nye perspektivy // *Zhurnal VOIS. April' 2014*. URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2014/02/article_0002.html (21.10.2020).
6. Grin' E.S. Virtual'nyy obraz kak ob"ekt pravovoy okhrany // *Aktual'nye problemy rossiyskogo prava*. 2020. T. 15. № 6 (115). – S. 143-148.
7. Isaev I.A. Tekhnologii vlasti. Vlast' tekhnologii: monografiya. M.: Prospekt. 2019. – 144 s.
8. Lovink G. Kriticheskaya teoriya interneta. M.: Ad Marginem, Muzei sovr. isk. «Garazh». 2019. – 304 s.

9. Morkhat P.M. К вопросу о специфике правового регулирования искусственного интеллекта и о некоторых правовых проблемах его применения в отдельных сферах // *Закон и право*. 2018. № 6. – С. 63-67.

10. Ponkin I.V., Red'kina A.I. Искусственный интеллект с точки зрения права // *Vestnik RUDN. Seriya: Yuridicheskie nauki*. 2018. Т. 22. № 1. – С. 91-99.

11. Khasanov E.R. К вопросу о правовом регулировании интеллектуальной собственности в игровой индустрии // *Universum: Ekonomika i yurisprudentsiya: elektronnyy nauchnyy zhurnal*. 2018. № 2 (47). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-pravovom-regulirovanii-intellektualnoy-sobstvennosti-v-igrovoy-industrii/viewer> (21.10.2020).

12. Shebanova N.A. Tekhnologii pogruzheniya: voprosy svoevremennosti правового регулирования // *Zhurnal Suda po intellektual'nym pravam*. 2019. № 26. – С. 6-19.

13. Androutsopoulou A., Karacapilidis N., Loukis E., Charalabidis Y. Transforming the communication between citizens and government through AI-guided chatbots // *Government Information Quarterly*. 2019. Vol. 36. Iss. 2. – P. 358-367.

14. Bogost I. Video Games Go to Washington: The Story Behind The Howard Dean for Iowa Game. URL: <https://electronicbookreview.com/essay/video-games-go-to-washington-the-story-behind-the-howard-dean-for-iowa-game/> (21.10.2020).

15. Daft R.L., Lengel R.H. Organizational information requirements, media richness and structural design // *Management Science*. 1986. Vol. 32. Iss. 5. – P. 554-571.

16. Gorman S. Obama buys first video game campaign ads. URL: <https://www.reuters.com/article/us-usa-politics-videogames/obama-buys-first-video-game-campaign-ads-idUSTRE49EAGL20081017> (21.10.2020).

17. How London techies helped Modi create campaign buzz. URL: <https://www.hindustantimes.com/india/how-london-techies-helped-modi-create-campaign-buzz/story-qq1wywmPnsRg3YohLtRBgL.html> (21.10.2020).

18. López A.E. Invisible Participation: The Hologram Protest in Spain // *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*. 2016. Vol. 43. № 4. – P. 8-11.

19. O'Connor T. Will the Next Russian President Be a Robot? Putin's New Challenger Is a Machine That Knows 'Everything'. URL: <https://www.newsweek.com/russia-putin-could-face-controversial-robot-next-year-president-election-741509> (21.10.2020).

20. Prakash A. AI-Politicians: A Revolution In Politics. URL: <https://medium.com/politics-ai/ai-politicians-a-revolution-in-politics-11a7e4ce90b0> (21.10.2020).

21. Wagner M. This virtual politician wants to run for office. URL: <https://edition.cnn.com/2017/11/23/tech/first-virtual-politician-trnd/index.html> (21.10.2020).

22. Witt M.T., Haven-Smith L. de. Conjuring the Holographic State: Scripting Security Doctrine for a (New) World of Disorder // *Administration & Society*. 2008. Vol. 40. № 6. – P. 547-585.

Для цитирования и библиографии: Федорченко С.Н. Цифровые технологии в политическом процессе: новые вызовы и перспективы // *Право и государство*. 2020. № 3-4. – С. 161-174. DOI: 10.516-34/2307-5201_2020_34_161

Материал поступил в редакцию 26.10.2020.