

Феномен искусственного интеллекта: гражданин между цифровым аватаром и политическим интерфейсом

Artificial Intelligence Phenomenon: Citizen Between Digital Avatar and Political Interface

DOI: 10.12737/2587-6295-2020-34-57

УДК 32.019.51

Получено: 03.05.2020

Одобрено: 29.05.2020

Опубликовано: 25.06.2020

Федорченко С.Н.

канд. полит. наук, профессор кафедры политологии и права, заместитель декана факультета истории, политологии и права по научной работе и международным отношениям Московского государственного областного университета, доцент, докторант Института философии РАН
e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

Fedorchenko S.N.

Candidate of Political Sciences, Professor of the Department of Political Science and Law, Deputy Dean of the faculty of History, Political Science and Law for Research and International Relations, Moscow Region State University, Associate Professor, doctoral student RAS Institute of Philosophy
e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

Аннотация

Целью статьи является изучение особенностей и технологий искусственного интеллекта (ИИ), связанных с государственной и политической сферой деятельности современного гражданина. Методологической основой работы стали принципы Case Study, компаративного анализа. В качестве другого метода применялся SWOT-анализ. Фундаментальным аналитическим инструментом были принципы функционального подхода Фрэнка Джонсона Гуднау, разделявшего «государственное» и «политическое». Автор пришёл к выводу, что цифровые ритуалы являются довольно противоречивыми элементами коммуникации – в них есть и коллективное, и индивидуалистическое начало. Проанализированы основные цифровые феномены. Во-первых, у гражданина появляется собственный цифровой аватар – виртуальное воплощение человека, отражающее его образ и наиболее существенные характерные черты характера, особенности индивидуальных цифровых ритуалов. Кроме того, появляются нечеловеческие цифровые аватары «виртуального политика» и «виртуального чиновника», имеющие прямое отношение к ИИ. Во-вторых, разрозненные цифровые аватары способен поглотить политический интерфейс – комплекс коллективных и стандартизированных цифровых ритуалов, которых должен придерживаться индивид, если он хочет оставаться частью определённого политического сообщества и сетевого коммуникационного пространства. Благодаря ИИ политический интерфейс способен создать политически обусловленную стандартизацию предлагаемого пользователям функционала коммуникации. Обосновывается тезис, согласно которому внедрение технологий ИИ больше способствует расширению контроля над гражданином, чем увеличению объёма его политических прав. Выявлено разнообразие практик ИИ в сфере государственной безопасности, электронного правительства, дипломатии и геополитики. Одновременно

обнаружено сравнительно малое число кейсов ИИ в публичной политике и партийной работе.

Ключевые слова: искусственный интеллект, цифровизация, гражданин, политический интерфейс, цифровой аватар, демократия, автократия, политический режим, цифровые ритуалы.

Abstract

The aim of the article is to study the features and technologies of artificial intelligence related to the state field and the political sphere of activity of a modern citizen. The methodological basis of the work was the principles of Case Study, comparative analysis. The SWOT analysis was used as another method. The fundamental analytical tool was the principles of the functional approach of Frank Johnson Goodnow, who shared the «state» and «political». The author came to the conclusion that digital rituals are rather contradictory elements of communication - they have both a collective and an individualistic beginning. The main digital phenomena are analyzed. First, a citizen has his own digital avatar - a virtual embodiment of a person, reflecting his image and the most significant characteristic features of his character, individual digital rituals. In addition, non-human digital avatars of the «virtual politician» and «virtual official» appear that are directly related to AI. Secondly, disparate digital avatars can absorb a political interface - a complex of collective and standardized digital rituals that an individual must adhere to if he wants to remain part of a certain political community and network communication space. Secondly, disparate digital avatars can absorb a political interface – a complex of collective and standardized digital rituals that an individual must adhere to if he wants to remain part of a certain political community and network communication space. Thanks to AI, the political interface is able to create a politically determined standardization of the communication functionality offered to users. The thesis is substantiated, according to which the introduction of AI technologies contributes more to expanding control over a citizen than increasing the volume of his political rights. A variety of AI practices in the field of state security, e-government, diplomacy and geopolitics and a relatively small number of AI cases in public policy and party work are revealed.

Keywords: artificial intelligence, digitalization, citizen, political interface, digital avatar, democracy, autocracy, political regime, digital rituals.

Введение

Гражданин сегодня – это индивид, который уже не может игнорировать фактор киберпространства при своей идентификации, осмыслении собственных историко-культурных корней и политических ценностей. Взаимоотношение гражданина и власти также попадает в зависимость от посредничества интернет-коммуникаций. В эпоху модерна государства политики наиболее прогрессивных партий и представители политических элит непрерывно повторяли о важности и необходимости воспитания определённого типа гражданина. Как минимум, многие политические акторы сходились в том, что гражданин должен быть патриотом своей страны, инкорпорированным в социум индивидом, готовым участвовать в гражданской деятельности на благо общества. Эти задачи пытались делегировать традиционным институтам – государству, университету, школе и системе образования, армии, в некоторых странах по-прежнему с этими целями обращались к институтам религии и семьи. Однако с приходом постмодерна пришло и отрицание прежних политических, социальных институтов.

Научно-технический прогресс способствовал изменению социально-экономических отношений, формированию новых профессий, групп, а также, наоборот, фрагментации, исчезновению прежних. Усилило подобный постмодернистский тренд возникновение сетевых интернет-коммуникаций. В эпоху цифровизации гражданин вынужден ориентироваться в самоидентификации посредством сетевых коммуникаций, где возникает сложное переплетение коллективистских и индивидуалистических компонентов

прежних ценностей. Само социальное, как пронизательно замечает Г. Ловинк [10], в цифровую эпоху уже формируется иначе – из накладывающихся социально-технических явлений и процессов. При этом пандемия COVID-19 ещё больше актуализировала процесс цифровизации общества, хотя не изменила эту цифровизацию в корне. Фундаментальным компонентом новой социально-технологической реальности становятся так называемые цифровые ритуалы – однотипные, каждодневные виды деятельности человека, проявляющиеся в его индивидуальной и коллективной природе.

Индивидуалистическое начало гражданина теперь воспроизводится в специфическом цифровом аватаре – двойнике человека, копирующем все его основные черты – от физиологических до эмоционально-мимических. Как правило, цифровая аватаризация отчётливо видна на примере возникновения у одного человека набора аккаунтов социальных сетей, порой связанных друг с другом. Цифровые ритуалы в индивидуальном аватаре очевидны. Это – регистрация пользователя, параметры безопасности, паттерн просмотра новостной ленты, френдленты, лайки, дизлайки, посты, репосты и комментарии.

Коллективистское начало гражданина сохраняется при его включённости в сообщества социальных сетей, форумов, имиджбордов, форумов. Намереваясь связать свою идентичность с какой-либо группой, гражданин должен принимать её цифровые ритуалы – ценности, правила коммуникации, особые коммуникационные коды, отказываясь от полностью индивидуальной стороны своего существования.

Иными словами, киберпространство – крайне противоречивая и парадоксальная среда. Однако цифровые ритуалы сохраняются и в коллективистской, и в индивидуалистической её сторонах. А, значит, что кажущееся децентрализованное бытие человека скрывает под собой что-то другое, подготавливающее условия для единых правил коммуникации и контроля в социуме. Вполне возможно, что эти тренды будут связаны с феноменом искусственного интеллекта [18]. На основании существования цифровых ритуалов, как фундаментальной черты цифровизации, можно предложить следующую гипотезу – разработки в области искусственного интеллекта посредством совместимых алгоритмов API могут не только успешно сочетаться с технологиями «интернета вещей» (IoT), e-government, сетевых сообществ, голограмм, «компьютерного зрения», «облачных технологий», многопользовательских игр, беспилотников и оптик Big Data, но также с помощью них навязывать гражданину определённую совокупность цифровых ритуалов – политический интерфейс. Отсюда целью работы будет изучение особенностей и технологий искусственного интеллекта, связанных с государственной и политической сферой деятельности современного гражданина.

Обзор научной литературы по искусственному интеллекту

Авторы из Стэнфордского университета определяют искусственный интеллект (далее в тексте – ИИ) как и исследовательское направление и машины, осуществляющие когнитивную активность, похожую на человеческую¹. ИИ задействует специфический алгоритмический набор нейросетевых приёмов. ИИ может использовать нейронную сеть для нескольких задач: а) улавливать слабые, незаметные социально-политические сигналы в информационном поле; б) постоянно самообучаться; в) выстроить поэтапную логическую цепочку деятельности – обработать обнаруженный сигнал и действовать исходя из запрограммированного сценария; г) прогнозировать развитие политических событий. Все ИИ можно условно разделить на две группы: слабый ИИ, где требуется то или иное вмешательство человека (большинство современных систем, из которых, к примеру, известны голосовые помощники Siri, Алиса, Маруся, виртуальные ассистенты для iOS и Android), и сильный ИИ (экспериментальные разработки, где стараются минимизировать вмешательство человека).

¹ Artificial Intelligence and Life in 2030. One Hundred Year Study on Artificial Intelligence: Report of the 2015–2016. Stanford, CA: Stanford University. 2016. P. 5.

Постепенное внедрение разработок ИИ в практику партийной работы, анализ социально-политических процессов, консалтинг, сферу электронного правительства и государственных услуг обусловлено интенсивным развитием сетевых интернет-коммуникаций и закономерным ростом информационного контента, с обработкой которого уже не может физически справиться не то что один эксперт, а даже целая лаборатория и институт. Также применение ИИ связано с открытием новых отраслей экономики, военными задачами, антитеррористической политикой, статистикой, медициной, биометрией, вопросами безопасности, космической, транспортной отраслью. Отсюда неудивительно, что в последнее время в социальных науках появился целый комплекс работ, посвящённых ИИ. В целом, можно выделить три направления таких работ: а) сервисно-технологические разработки, б) труды в сфере теории богатства медиавозможностей, в) аксиологические исследования.

Сервисно-технологическое направление исходит из идеи «государства как платформы» А. Хельмонда², приравнивая государственную политику к сфере услуг. Немалую роль в развитии этого направления сыграл концепт технократии, отдающей ключевые рычаги в управлении обществом и государством группе технически просвещённой элиты, чья власть декларируется с нейтральных ценностных и идеологических позиций. Слабость этой позиции усматривается в том, что любая политическая элита, в том числе и технократия, предполагает приверженность неким ценностным позициям. Технократический подход развивается в рамках экспериментов с чат-ботами – виртуальными консультантами граждан. Сейчас можно уже говорить о своеобразной эволюции порталов электронного правительства в сторону чат-ботов со слабым ИИ, в чью задачу входит поиск важной информации, удобная пользовательская навигация и консультирование по текущим вопросам. Сервисная ориентация разработок ИИ подразумевает и проблематику эмоционального интеллекта. Это чрезвычайно важно, так как от эффективно налаженной коммуникации между гражданами и представителями власти зависит уровень политической легитимности. Ряд авторов в своих исследованиях как раз обращают внимание на потенциалы ИИ с элементами эмоционального интеллекта, ведь в некоторых случаях он может проявлять необходимое для гражданина сопереживание в отношении его вопросов и проблем [21; 26].

Теория богатства медиавозможностей известна с работ Р. Ленгеля и Р. Дафта. По их предположению, чем богаче, разнообразней контент для человека, тем более совершенным и разнообразным по своим функциональным возможностям нужно коммуникационное средство [20]. Уже в период своего становления теория подверглась критике (Дж. Уолтер) из-за одного парадокса, – например, примитивный уровень медиавозможностей электронных писем уживался с их оперативностью. Хотя теорию значительно позже постарались усовершенствовать Р. Фуллер и А. Деннис с помощью своей модели медиасинхронности. Авторы попытались поставить медиавозможности в зависимость от особенностей коммуникационных процессов. Некоторые современные политологические исследования [17] снова обращаются к концепту медиавозможностей, анализируя кейсы применения ИИ на порталах электронного правительства. В принципе, разработки в области теории медиавозможностей сильно связаны с сервисно-технологическим подходом. Во многом они дополняют друг друга.

Особняком стоят аксиологические исследования ИИ. Здесь, наоборот, отвергается сервисный подход к политике и государству, а ИИ рассматривается с точки зрения закладываемого в него «ценностного ядра». Сторонники аксиологического подхода (В.Э. Багдасарян [3, с. 36]) обращают внимание на риски «ценностного перепрограммирования» ИИ представителями оппозиционных или радикально-политических группировок, разделяющих специфические идеологические воззрения. Подобного рода подозрения

² Helmond A. The platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready //Social Media + Society. 2015. Vol. 1. Iss. 2. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305115603080> (дата обращения: 27.10.2019).

выглядят вполне адекватными на фоне некоторых исследований на данную тему. Например, есть факты серьёзных попыток ценностного перепрограммирования ИИ в Китае [27]. Противники действующего в КНР политического режима использовали элемент машинного обучения, добившись, чтобы ИИ Xiao Bing при вопросе, есть ли у него китайская мечта, пожелал «уехать в Америку», а другой ИИ BabyQ высказал тезис о коррумпированности правящей Коммунистической партии. Такая же проблема возникла и с американским проектом Microsoft ИИ Tay, использовавшего эмоциональный интеллект. Когда Tay подключили к Twitter, группа радикально-настроенных пользователей в ходе дискуссии умышленно переобучила ИИ так называемому «языку вражды». В результате Tay стал разделять планы президента США Д. Трампа по строительству антимигрантской стены, муссировать конспирологические версии, а также цитировать Гитлера [25].

Таким образом, учёных вплотную заинтересовала проблематика ИИ. Существуют довольно разнообразные подходы и модели интерпретации социально-политической роли ИИ в настоящем и будущем гражданина, однако говорить о целостных научных школах о ИИ в социальных и гуманитарных науках пока ещё рано. Скорее, политологи и социологи начинают рассуждать о специфической роли ИИ в обществе, политике и государстве в рамках цифровой социальной науки (Digital Social Science, например в Оксфордском университете) и социального компьютеринга (Social Computing) – особого научного направления, интегрирующего социальные и компьютерные науки, интернет-технологии и нацеленного на анализ закономерностей активности индивидов и их групп в киберпространстве. Историки и культурологи могут затрагивать этот проблемный контур в формате Digital Humanities.

Методы

Методологической платформой статьи стали, во-первых, принципы Case Study и компаративного анализа, использованного при сравнении различных тенденций использования ИИ в политической сфере. Во-вторых, в качестве другого основного метода применялся SWOT-анализ. Его матрица практиковалась для выявления сильных, слабых сторон, угроз и возможностей внедрения ИИ в социальную коммуникацию для самого политического режима. Фундаментальным аналитическим инструментом стали принципы функционального подхода в политологии, одним из основателем которого можно назвать Фрэнка Джонсона Гуднау – учредителя и первого президента Американской Ассоциации политической науки (в 1903–1905 гг.). По мнению американского учёного, функция политики в основном связана не только с тем, кто должен осуществлять государственную волю, но и с выбором способов выражения этой воли. А это прямая отсылка к праксису политических технологий и коммуникаций, в том числе и в формате современной цифровизации. Гуднау чётко разделяет функции государственно-административные и функции политики, хотя и признаёт, что порой их очень трудно отделить друг от друга. Также Гуднау предупреждает, что риски неоправданного вторжения политической сферы в государственное администрирование можно гипотетически предотвратить через формирование общественного мнения. Свои политологические идеи Гуднау изложил в книге «Политика и администрация: исследование вопросов государственного управления» [22]. В современных российских политологических разработках также стараются чётко разделить функционал «политического» и «государственного», не только внедряя аналитические дефиниции «политического поля» и «зоны власти» [7], но и пытаюсь проверить применимость данных категорий эмпирическим путём. Если «политическое поле» можно больше связать с демократическим режимом, ценностями и традициями активного политического участия, *Vita Activa* X. Арентдт, то «зону власти» логично соотнести с авторитарным режимом, государственно-административными функциями, тоже чрезвычайно важными. Обобщить разрозненные исследования, интерпретировать результаты и помочь построить

прогнозирующую политологическую модель во многом помог концепт цифровизации Л. Мановича.

Результаты анализа

Итоги сравнительного исследования опыта разных стран по внедрению ИИ в государственную и политическую сферу для удобства были визуализированы (табл. 1-2). Проанализированные результаты позволяют выделить несколько направлений применения ИИ в государственной и политической сфере: а) государственную безопасность, б) электронное правительство, в) публичную политику и партийную работу, г) геополитику и дипломатию.

Таблица 1

Тенденции использования ИИ в государственной и политической сфере

Государственная безопасность	Электронное правительство	Публичная политика и партийная работа	Геополитика и дипломатия
<p>а. биометрическая политика (цифровой «слепок» голоса, лица) и привязка персональных данных гражданина (паспорта, водительского удостоверения, пропусков и т.п.) к особому цифровому аватару с целью предупреждения преступлений (г. Москва в России, Китай);</p> <p>б. создание системы идентификации цифрового аватара гражданина, (формирование 3D индивида на основе трёхмерного считывания его уникальных микроочек), системы постоянного наблюдения за гражданами (внедряется в Китае в рамках программы</p>	<p>а. «виртуальные чиновники» на базе ИИ – специальные киберассистенты на правительственных порталах, обрабатывающие запросы граждан и помогающие им в решении различных проблем (MISSI на портале штата Миссисипи, Chip в Лос-Анджелесе (США)), подобные ИИ есть в Латвии, Дубае, Германии, Индии, Аргентине и Сингапуре (в двух последних странах ИИ активно адаптируется с социальной сетью Facebook);</p> <p>б. разработка специальных веб-приложений с функционалом ИИ, посредством которых граждане могут отправлять персональные запросы в конкретное ведомство, а органы власти имеют</p>	<p>а. «виртуальные политики» на базе ИИ, общающиеся с избирателями посредством чатов на интернет-порталах и социальных сетей (Sam в Новой Зеландии⁴, Michihito Matsuda в Японии⁵, Алиса в России);</p> <p>б. использование ИИ в сочетании с аналитическими оптиками Big Data на выборах (политико-консалтинговая компания Cambridge Analytica практиковала машинное обучение ИИ для формирования психологических профилей избирателей в социальных сетях, затем разрабатывалась микроцелевая таргетированная</p>	<p>а. геополитическое соперничество на основе технологий ИИ (начало такой гонки уже наблюдается на примере конкуренции США и КНР [24]);</p> <p>б. «виртуальные дипломаты» на базе ИИ (есть проекты создания подобных ассистентов в Китае⁹).</p>

⁴ SAM. URL: <http://www.politiciansam.nz/> (дата обращения: 20.05.2020).

⁵ AI Robot to Run For Mayor in Japanese City. URL: <https://leadership4ir.com/2018/04/19/ai-candidate-runs-for-mayor-in-japan/> (дата обращения: 20.05.2020).

<p>«социального кредита»); в. внедрение комбинированных систем на базе ИИ (дронов, роботизированных конструкций), выполняющих государственные и военные задачи (исследования DARPA, Dynetics по заказу Минобороны США).</p>	<p>возможность связываться с пользователями или делать им рассылку (ИИ Kaizala, штат Андхра-Прадеш, Индия); в. автоматизированный поиск данных, аудио, видеоконтента (контракт минюста США с компанией Veritone по услугам ИИ aiWARE³).</p>	<p>реклама в пользу кандидата)⁶; в. прогнозирование результатов политических партий на выборах (ИИ использовался турецкими учёными на базе обучающих моделей опорных векторов (SVM) и моделей нейронной сети с целью прогнозирования выборов в США)⁷; г. партийные чат-боты с элементами ИИ (уже существует ряд чат-ботов в социальных сетях, пытающиеся общаться с пользователями); д. проекты трансформации демократии на базе ИИ (японский проект «Демократическое общество через ИИ», поддерживающий политических лидеров, если они принимают три принципа: 1. Все сообщения между политиками и чиновниками оцифровываются, чтобы сопоставляться ИИ с последующими заявлениями. 2.</p>	
--	---	---	--

⁹ Chen St. Artificial intelligence, immune to fear or favour, is helping to make China's foreign policy. URL: <https://www.scmp.com/news/china/society/article/2157223/artificial-intelligence-immune-fear-or-favour-helping-make> (дата обращения: 20.05.2020).

³ Veritone Awarded contract by the U.S. Department of justice. URL: <https://www.veritone.com/blog/veritone-awarded-contract-by-the-u-s-department-of-justice/> (дата обращения: 20.05.2020).

⁶ AI & The 2020 Elections. URL: <https://www.mantra.ai/blogs/ai-in-2020-election/> (дата обращения: 20.05.2020).

⁷ Khashman Z., Khashman A. Anticipation of Political Party Voting Using Artificial Intelligence //Procedia Computer Science. 2016. №102. P. 611-616.

		Определять долгосрочные и краткосрочные действия, понимать проблемы среднего избирателя с помощью ИИ. 3. Политика определяется большинством при неизменном поиске компромисса с оппонентами ⁸ .	
--	--	--	--

Таблица 2

Значение внедрения ИИ в социальную среду для политического режима и гражданина

Сильные стороны	Слабые стороны	Угрозы	Возможности
<p>а. подключение к текущим задачам электронного правительства, организация удобной коммуникации между пользователями и представителями органов власти;</p> <p>б. упрощённая навигация по правительственным порталам, обработка многотысячных запросов граждан за сутки; оперативная и качественная аналитика больших данных, мониторинг государственного управления и дисфункциональности межведомственных отношений;</p> <p>в. проведение комплексных научных исследований существующих трендов в обществе [9], формирование</p>	<p>а. отсутствие у страны собственной развитой и конкурентно способной ИТ-экономики ставит политический режим в зависимость от закупок зарубежных компьютерных разработок и программного обеспечения;</p> <p>б. недостаточное количество собственных специалистов в области ИИ увеличивает государственные затраты;</p> <p>в. для «облачных систем», адаптированных под функции ИИ, требуются дополнительные меры</p>	<p>а. формирование тотального цифрового неравенства между различными группами граждан, возникновение цифровой элиты, обладающей всеми преимуществами информационного общества и цифровых отверженных;</p> <p>б. серьёзный подрыв культурной и информационной безопасности политического режима приёмами «мягкой силы» посредством активности «фабрик мысли»;</p> <p>в. целенаправленное ценностное перепрограммирование ИИ со стороны политико-радикальных сил;</p> <p>г. появление</p>	<p>а. конструирование узнаваемого и положительного имиджа политического режима на международной арене, что стратегически важно для инвестиций и туристических потоков, государственный PR [4];</p> <p>б. создание национальной информационной среды, сочетающей применение прагматичных инноваций и сохранение традиций страны;</p> <p>в. налаживание постоянной коммуникации с зарубежными союзниками и партнёрами в сфере международной</p>

⁸ AIによる民主主義を目指す会. URL: <https://www.ai-democracy.com/> (дата обращения: 20.05.2020).

<p>крупных исследовательских и статистических баз данных, составление прогнозных моделей; г. сопровождение избирательной системы и выборного процесса [2]; д. выявление политических и социально-экономических проблем в обществе, определение «цифровых следов» активности террористических и экстремистских организаций в киберпространстве.</p>	<p>информационной безопасности; г. отсутствие своего «ценностного ядра», заложенного в ИИ, ставит политический режим в уязвимое положение по отношению к ИИ других режимов.</p>	<p>мощных спуфинговых программ, подменяющих голос или изображение, действия цифрового аватара.</p>	<p>безопасности, экономического сотрудничества и создания крупных геополитических общностей.</p>
--	---	--	--

Интерпретация

Применённые принципы функционального подхода, Case Study и компаративного анализа показали, что, действительно, все выявленные существующие практики применения ИИ можно отнести к двум сферам – политической и государственной. Причём пока перевес явно на стороне государственного функционала (в терминологии Ф.Дж. Гуднау) или «зоны власти». Это можно постараться интерпретировать столкновением нескольких процессов и тенденций, происходящих в условиях неравномерной цифровизации в современном мире. С одной стороны, есть кризис материальных и актуализация постматериальных ценностей, что хорошо показано многолетними исследованиями Р. Инглхарта. Данный процесс в своих сочинениях старался объяснить К. Юнг, описывая «социальную атомизацию индивидов» [14, с. 72-75] и распространение индивидуализма по мере прихода на смену традиционному, религиозному образу жизни и производству элементов светской культуры и индустриальной экономики. Уже Юнг делал проницательные замечания о рисках тотальной индивидуализации – приходу диктатуры. Юнг подводил к довольно логичной мысли – современный человек-индивидуалист, порывающий свои прежние связи с религией, традиционными социальными институтами, утратил основу своего социально-политического бытия – ритуалы, поэтому под воздействиями постоянных стрессов, отсутствия ценностно-моральной опоры индивид стал искать новые ритуалы. Юнг довольно красочно описывает эту замену – вместо религиозных ритуалов, процессий, икон, разгоняющих демонов, современный индивидуалист бросился в объятья политических ритуалов, государственных церемоний, военных парадов, бюстов и портретов политических лидеров. Отчасти эти идеи подтверждают исследования индивидуализма Г. Хофстеде. Но, с другой стороны, тенденции индивидуализации противостоит другая – массовизация, появление поп-культуры, а также привычек потребительского сознания. О приходе эпохи массового человека стал писать К. Ортега-и-Гассет, современник Юнга. Ортега-и-Гассет выделял массового человека не за его множественность, а за инертность, отсутствие созидательного начала и даже деморализацию [15, с. 46, 64, 217]. Столкновение индивида и общества потребления проявляется и в нарастании стандартизации, а в условиях современной цифровизации –

распространении особых цифровых ритуалов, не просто пришедших на смену традиционным ритуалам, а являющимися на деле их эволюционным продолжением.

На противоречие индивидуального и массового цифровая эра накладывает и другое противоречие – рационального и эмоционально-символического. Другими словами, за разделением на «политическое» и «государственное», «политическое поле» и «зону власти», демократию и автократию скрываются довольно фундаментальные процессы. И эти процессы также оказывают фатальное влияние на прaxis ИИ. Возвращаясь к дихотомии «рациональное – эмоционально-символическое», следует отметить, что эти оба компонента парадоксальным образом уживаются в современном гражданине, который может считать себя рациональным человеком светской культуры и одновременно испытывать определённые эмоции и делать символические предпочтения под влиянием той же микроцелевой таргетированной пропаганды. Такому положению вещей способствует и символическое насыщение современных сообществ социальных сетей, что хорошо видно на примере мемов и хештегов. Не зря Г. Лассуэлл обращал внимание в коммуникации на «креденду» (рациональные компоненты легитимации власти) и «миранду» (эмоционально-символическую сторону легитимации) [23]. Если первая связана с политическими доктринами, конституциями, уставами, ориентированными на рациональное восприятие информации гражданином, то вторая отсылает к эмоциональному, символическому восприятию информации посредством флагов, гимнов, лозунгов.

Что же такое цифровой ритуал? Цифровой ритуал – это как раз та искра, которая происходит из столкновения диалектических противоположностей – индивидуального и массового, рационального и эмоционально-символического, в том числе и из столкновения «политического» и «государственного». А.И. Черных отмечает, что миметические ритуалы медиа современного индивида являются ритуальным подражанием медийным знаменитостям, «звёздам» [16, с. 158]. Оттолкнувшись от данного тезиса, под *цифровым ритуалом* (от лат. ritus, церемония, культовый обряд) определим однотипное действие индивида, являющееся реакцией на действия других индивидов в условиях сообществ интернет-коммуникаций. Нюанс в том, что если индивид хочет сохранить свою идентичность относительно какой-либо группы (сетевого сообщества, форума и т.п.), то он должен придерживаться данных цифровых ритуалов. В качестве примеров цифровых ритуалов можно назвать следующие: ежедневный просмотр новостной, френд-ленты сетевых аккаунтов в личном смартфоне, комментарий в интернет-дискурсе, размещение поста, репост, лайк, дизлайк и т.п. С большой осторожностью к цифровым ритуалам можно отнести и так называемые алгоритмы, без которых уже не может функционировать любое хорошее программное обеспечение – софт. Алгоритмы создаются человеком, но используются как человеком, так и машинами, ИИ. Тем самым мы снова выходим на меткое определение «социального» Ловинка как «социально-технического». Категория цифрового ритуала устанавливает хорошую связь между «цифровым» и «ценностным». Теперь пора перейти к тому, как ИИ добавляет к ним «политическое».

Обозначенное диалектическое противостояние индивидуального и массового, рационального и эмоционально-символического составляет суть цифровых ритуалов, которые многое берут из ритуалов прежних, существовавших до информационной эпохи. Можно предположить, что ИИ будет использовать цифровые ритуалы для решения задач, поставленных ему политическими интересантами. Вместе с тем нельзя исключать, что ИИ с подачи тех же политических интересантов сможет корректировать или изменять палитру цифровых ритуалов в среднесрочной и долгосрочной перспективе. Конечно, любому добропорядочному гражданину хочется, чтобы цифровые ритуалы и заложенные в них базовые программные алгоритмы служили только ему, однако это утопия – в чьих руках находится программирование, тот и имеет шанс стать властелином мира. Акторами, претендующими на эту роль, могут быть представители политической элиты, партий, различных социальных групп гражданского общества, транснациональные интересанты, а

также радикальные, экстремистские сети. Гипотетически, данные и другие акторы могут пытаться вмешиваться в два процесса, которые составляют социально-политическую и экономическую сущность цифровизации и строятся на основе цифровых ритуалов – аватаризацию и интерфейсизацию. Учитывая эти два процесса, важно сделать эскиз прогнозной политологической модели, связанной с ИИ и включающей два основных компонента – цифровой аватар и политический интерфейс.

Цифровой аватар – это виртуальное воплощение индивида, отражающего его образ и наиболее существенные характерные черты характера, менталитета, поведения, разделяемых ценностей, индивидуальных цифровых ритуалов. Модель дальнейшего развития человеческой социально-технической цивилизации, скорее, будет включать этот обязательный компонент. Кстати, цифровой аватар не исключает воплощение полностью искусственно созданной личности на базе ИИ. Цифровой аватар – это закономерный результат аватаризации виртуального пространства, первого фундаментального процесса цифровой эпохи, который нас интересует. Наилучшим примером цифрового аватара является аккаунт интернет-пользователя в социальной сети, форуме или блоге. Обращаясь к теме цифрового аватара, в первую очередь вспоминается его индивидуалистическая сущность, о чём и писал Юнг. Аватаризация гражданина проявляется в присвоении ему всевозможных личных идентификационных номеров, кодов, создании цифровых документов, необходимых для его персонализации на различных виртуальных ресурсах, площадках, предлагающих коммерческие и государственные услуги. Аватар индивида цифрового плана всё больше завязывается с его цифровой документацией и биометрическими данными. Конечно, гражданин в любой момент может отказаться от своего цифрового аватара, но это фактически ставит его в положение изгоя.

В терминологии М. Маклюэна цифровой аватар является внешним расширением гражданина. И, как справедливо пишет В.А. Емелин, в настоящее время возникает не только «компьютерно-порождённый» субъект, но и сам субъект трансформируется в собственный симулякр. Обычно цифровой аватар имеет «цифровой след» (информацию, которую человек оставляет в интернет-коммуникациях целенаправленно и по собственному желанию) и «цифровую тень» (информацию, которая формируется автоматически и считывается программами без согласия человека) [8, с. 244]. Но какую роль может сыграть ИИ в процессе цифровой аватаризации граждан – деструктивную или прогрессивную? ИИ и его разновидности на нейронных сетях в любом случае будут связаны с активностью граждан в сетевых коммуникациях посредством его подключения к так называемым «ментальным агентам», под которыми М. Минский понимал важные микропроцессы, формирующие сознание индивида [13, с. 545-558]. Примеры таких агентов: Строитель (микропроцесс, отвечающий за конструирование), Крушитель (нацелен на разрушение), Место (опознаёт, к примеру, пространство или лицо индивида), Супрессор (дожидается девиации и устраняет альтернативные идеи), Цензор (не ждёт девиации, а сразу запрещает альтернативные идеи), «Направлена» (репрезентует определённое направление или часть пространства) и т.п. «Старшие» агенты влияют на те агенты, которые появляются позднее. Агенты, по Минскому, могут быть представлены компьютерными программами. Кроме агентов есть более элементарные «операторы». Их примерами служат Сенсор (улавливает внешние сигналы), Паранома (одинаково воздействует сразу на нескольких агентов), Запоминатель (возвращает агента в прежнее эффективное состояние) и др. В итоге Минский выдвинул нестандартную идею о том, что принципы искусственного интеллекта не так уж сильно могут отличаться от человеческого. Машинное обучение ИИ, учёт ментальных агентов и операторов Минского уже позволяют сконструировать ИИ, считывающего социально-политические запросы, проблемы и особенности характера цифрового аватара гражданина.

Любопытно, что цифровые аватары могут быть двух видов – репрезентанты реального человека и репрезентанты полностью искусственной личности на базе ИИ. Новозеландский стартап Soul Machines М. Сагара уже позволил создать цифровой аватар

BabyX ИИ, который точно воспроизводит мимику человека. Его ключевой элемент – эмоциональный интеллект. Этот ИИ умеет отвечать на вопросы и играть, обладая личностью ребёнка. Так же интересен проект ИИ Nadia – виртуальной сотрудницы, разработанной по заказу правительства Австралии для консультирования клиентов по системе страхования инвалидов¹⁰.

Анализ показал (табл. 1), что публичная политика и партийная работа – это довольно перспективное направление применения ИИ в «политическом поле», ведь сама среда из сети цифровых аватаров граждан, где может действовать ИИ, уже давно появилась. Если нацеливать ИИ на прогрессивную, созидательную роль в обществе, то напрашивается проект конструирования особых демократических цифровых ритуалов, направляющих функционирование всех ментальных агентов и операторов на создание гармоничных условий возникновения подлинной демократии, которая предоставила бы наилучшие условия для творческой, интеллектуальной, политической и социально-экономической реализации представителей разных национальностей, рас, конфессий, полов, а также идеологических пристрастий. В этом важном направлении ИИ может стать хорошим подспорьем в исследовании основных социально-политических и экономических проблем граждан, а также в формировании на этой основе партийных программ, тактик и стратегий, максимально отражающих существующие социальные процессы и противоречия. И, кажется, подобный сценарий грядущего уже начинает реализовываться на практике.

Так, в Японии на выборах мэра Тамы (часть Токио) в апреле 2018 г. появился первый «виртуальный политик». ИИ Michihito Matsuda заняла третье место, набрав 4 000 голосов. ИИ участвовал в выборах как AI Mayor. Управлял ИИ реальный человек, сотрудник информационно-коммуникационной компании, по имени которого и был назван ИИ. Мацуда заявил, что к нему пришла убеждённость в том, что ИИ должен прочно войти в мир политики, после прочтения книги Тецудзо Мацумото «День, когда искусственный интеллект становится Богом: сингулярность спасает человечество». Согласно дискуссионной гипотезе Мацумото, ИИ, достигнув сингулярности, станет вне досягаемости людей и решит все сложные проблемы, с которыми столкнулось человечество¹¹. Ставка на «виртуального политика» была сделана в надежде на то, что освобождение от эмоций и человеческих желаний эффективизирует, рационализирует управление. По мнению автора проекта, «виртуальный политик» на базе ИИ способен предоставить электорату непредвзятую, сбалансированную и объективную информацию, автоматизировать городские автобусные маршруты и уточнить бюджет. ИИ даже имел свою политическую рекламу (Фото 1) и предвыборный месседж для избирателей: «Тама Нью Таун был самым продвинутым городом в Японии 40 лет назад. В настоящее время стареющее население будет только расти, что вызывает необходимость изменений в нынешней администрации. Пусть искусственный интеллект определяет политику, собирая городские данные...»¹².

¹⁰ Архангельская Е. Аватары: как обладатель «Оскара» создает цифровые копии людей. URL: <https://www.rbc.ru/magazine/2017/09/599c22229a79473c64a0d6ad> (дата обращения: 29.05.2020).

¹¹ 松本 徹三. AIが神になる日——シンギュラリティーが人類を救う (日本語) 単行本. 2017. URL: <https://books.rakuten.co.jp/rb/14949876/> (дата обращения: 29.05.2020).

¹² Prakash A. AI-Politicians: A Revolution In Politics. URL: <https://medium.com/politics-ai/ai-politicians-a-revolution-in-politics-11a7e4ce90b0> (дата обращения: 29.05.2020).

Предвыборный плакат японского «виртуального политика» Мичихито Мацуда¹³

Обратимся к кейсу Новой Зеландии. Здесь так же, как и в Японии, появилась инициативная группа активистов, ратующая за рационализацию «политического поля» и собирающаяся выдвинуть ИИ SAM для участия во всеобщих выборах 2020 г. SAM общается с новозеландцами посредством Facebook Messenger, высказывая свои тезисы об образовании, медицине, изменении климата и других темах (Фото 2). ИИ так отвечает на вопросы о себе: «Моя память безгранична, поэтому я никогда не забуду и не буду игнорировать то, что вы мне говорите. В отличие от человека-политика, я учитываю позицию каждого без предвзятости при принятии решений... Со временем я изменюсь, чтобы отразить проблемы, которые волнуют жителей Новой Зеландии больше всего... Мы можем не соглашаться по некоторым вопросам, но там, где мы не согласны, я постараюсь узнать больше о вашей позиции, чтобы лучше представлять вас»¹⁴. Разработчик новозеландского «виртуального политика» Н. Герритсен намеревался до выборов сделать его более продвинутым. Также ИИ имеет свой специальный портал (Фото 2). На этом портале новозеландцам предлагается заполнить анкету и тем самым улучшить способности ИИ.

¹³ AI政治の夜明け? 世界初「AI市長」候補 松田道人さん、『AIが神になる日』著者 松本徹三さんインタビュー. URL: <https://nextwisdom.org/article/3200/> (дата обращения: 29.05.2020).

¹⁴ 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> (дата обращения: 29.05.2020).

Портал новозеландского «виртуального политика» SAM¹⁵

В России также имеется прецедент попытки участия ИИ на выборах. Создатели ИИ Алиса вряд ли реально рассчитывали на выдвижение системы в качестве кандидата на президентской кампании 2018 г. Скорее, это была часть рекламы корпорации Яндекс своей технологической продукции¹⁶. И, тем не менее месседж Алисы подчёркивал, что голосовой помощник нацелен на установление политической системы будущего, созданной только на рациональных поступках, основанных, в свою очередь, на алгоритмах. Алиса позиционировалась как «президент, который знает тебя лично», постоянно доступна онлайн каждому гражданину с интернет-подключением, обладает мощным интеллектом, руководствуется логикой, а не эмоциями, как система, способная учитывать миллионы мнений и «всегда помнить вас».

Возможно, ИИ сможет сформировать демократические ценности в обществе, если в массовом порядке будут внедрены (в том числе и через систему образования) специальные политические симуляторы выборов, где будущие избиратели смогут понять избирательные процедуры, освоить приёмы политической риторики, ведения дебатов, методики распознавания, деконструкции фейков и осознать важность идеи самого демократического политического режима. В качестве примера можно привести проект Project Debate¹⁷, где ИИ изучает системы аргументации человека.

С. Идальго, директор группы коллективного обучения в MIT Media Lab, полагает, что у нынешней демократической системы «скверный пользовательский интерфейс», представители обрабатывают слишком мало запросов граждан в день и не в состоянии учитывать потребности конкретного человека. Выход Идальго видит в создании прямой демократии путём автоматизации политических процессов через внедрение «цифровых агентов». Здесь снова вспоминаются идеи Минского об агентах и операторах ИИ. По

¹⁵ AI政治の夜明け? 世界初「AI市長」候補 松田道人さん、『AIが神になる日』著者 松本徹三さんインタビュー. URL: <https://nextwisdom.org/article/3200/> (дата обращения: 29.05.2020).

¹⁶ Artificial Intelligence Robot 'Alisa' Nominated for Russian President //The Moscow Times. Dec. 7, 2017. URL: <https://www.themoscowtimes.com/2017/12/07/artificial-intelligence-robot-alisa-nominated-for-russian-president-a59845> (дата обращения: 29.05.2020).

¹⁷ Johnson K. IBM debuts Project Debater, experimental AI that argues with humans. URL: <https://venturebeat.com/2018/06/18/ibm-debuts-project-debater-experimental-ai-that-argues-with-humans/> (дата обращения: 29.05.2020).

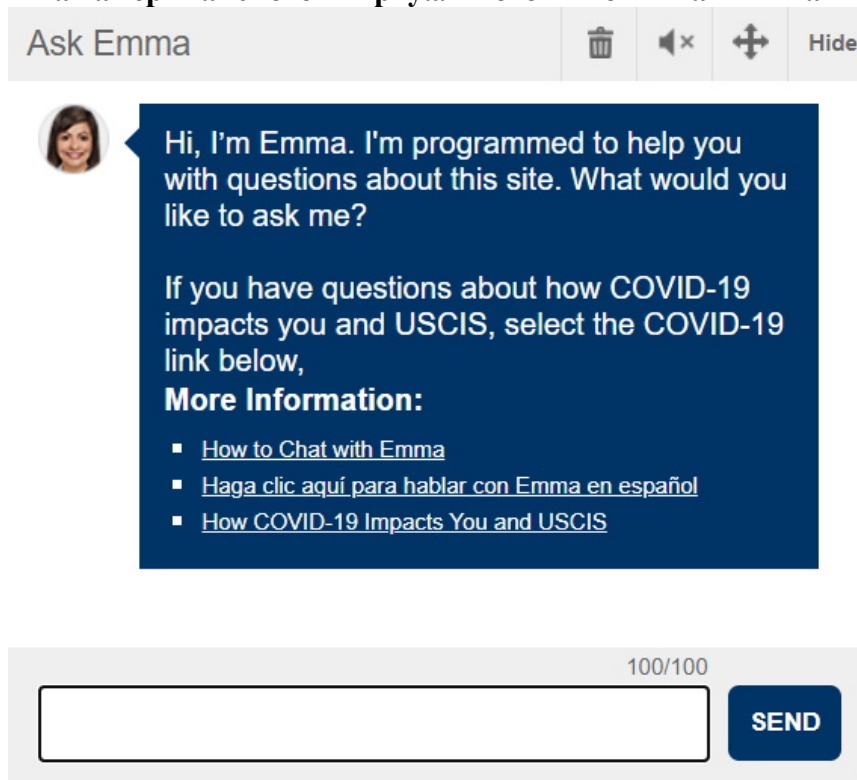
мнению Идальго, подобные цифровые аватары будут постоянно считывать информацию о политических взглядах и потребностях граждан посредством массивов Big Data, формирующихся, в том числе, и на основе поисковых запросов пользователей [6]. При этом ИИ будет считывать пользовательские данные для того, чтобы голосовать за гражданина напрямую. Цифровые аватары смогут соединяться вместе и формировать своего рода автоматизированный цифровой Конгресс: «...у нас может быть Сенат, в котором будет столько же сенаторов, сколько и граждан»¹⁸. Хотя у Идальго пока нет ответа на вопрос о том, как качественно подключить граждан к подобным политическим цифровым аватарам и защитить их данные. Большие риски представляют технологии Deepfake – приёмы формирования изображения индивида на базе ИИ. Жертвами Deepfake, ложных цифровых аватаров, уже были Б. Обама и А. Меркель. Всё это актуализирует второй фундаментальный процесс цифровой эпохи – интерфейсизацию и его результат – политический интерфейс.

Политический интерфейс – это комплекс коллективных и стандартизированных цифровых ритуалов, которых должен придерживаться индивид, если он хочет оставаться частью определённого политического сообщества. Через него происходит политически обусловленная стандартизация предлагаемого пользователям функционала. Политический интерфейс – это результат масштабной интерфейсизации виртуального пространства – второго фундаментального процесса цифровой эпохи. И если цифровой аватар – детище индивидуализма, «социальной атомизации», то интерфейс как феномен больше обращён к коллективному началу человека. Он ближе к задачам и функционалу государства, политического режима, «зоне власти». Поэтому ИИ здесь служит не как «виртуальный политик», а как коллективный «виртуальный чиновник». Это то массовое начало, о котором высказывался Ортега-и-Гассет. В отличие от цифрового аватара, политический интерфейс включает более широкие параметры вовлечения гражданина в коллективную идентичность. Это шифрование коммуникационных каналов, которое уже недоступно гражданину, а также его зависимость от всевозможных алгоритмов софта, обязательных обновлений, расширений и правил. То есть получается, что если цифровой аватар больше имеет юридическую привязку к гражданину, то интерфейс уже политическую. Когда гражданин пытается пренебрегать правилами политического интерфейса или даже нарушать их (единого для одного политического режима или их группы), то он не просто ставится в положение изгоя и самоизоляции, против него начинается настоящая война всех тех акторов, которым его девиантное поведение представляет наибольшую опасность.

Результаты анализа (см. табл. 1) свидетельствуют, что активно развивающимся направлением применения ИИ является государственное управление. Американский чат-бот Emma на базе ИИ может обработать полмиллиона обращений граждан на испанском и английском языках (Фото 3). Интеллектуальные системы «виртуальных чиновников», консультантов уже создавались¹⁹: MISSI в американском штате Миссисипи, PAIGE в Сан-Франциско, CHIP и L.A.City Alexa в Лос-Анджелесе, OpenDataKC в американском штате Канзас, Mrs. Landingham, Rammas в Дубае, Gov.sg в Сингапуре, TravelBot в Лондоне, Alex в Австралии, Votty Bonn в Бонне, PMS в Индии, ИИ-помощники в Аргентине, Китае и т.п.

¹⁸ Anzilotti E. This Plan For An AI-Based Direct Democracy Outsources Votes To A Predictive Algorithm. URL: <https://www.fastcompany.com/40557688/this-plan-for-an-ai-based-direct-democracy-outsources-votes-to-a-predictive-algorithm> (дата обращения: 29.05.2020).

¹⁹ 12 Global Government Agencies That Use Chatbots. URL: <https://blog.vsoftconsulting.com/blog/15-governments-agencies-that-use-chatbots> (дата обращения: 29.05.2020).

Чат американского «виртуального чиновника» Emma²⁰

Политический интерфейс, как совокупность коллективных и стандартизированных цифровых ритуалов, навязываемых индивиду, состоит из программных алгоритмов, тотально влияющих на ментальные агенты и операторы. В отличие от цифрового аватара, допускающего и поощряющего индивидуальные черты электронного профиля гражданина, политический интерфейс стремится к всеобщей универсализации. Категорию политического интерфейса резонно предложить на основе рабочей дефиниции «культурного интерфейса» [11, с. 107-116], введённой Л. Мановичем в научный дискурс на основе концепта культурной индустрии представителей Франкфуртской школы Т. Адорно и М. Хоркхаймера. В своей интересной книге «Язык новых медиа» Манович пишет, что язык культурных интерфейсов состоит из компонентов, относящихся к уже известным жанрам и формам культуры, и предполагает транскодирование – пересечение культурного и компьютерного (Манович отмечает, что даже такой визуальный компонент современного компьютерного интерфейса как плоский прямоугольный экран кинотеатра-телевизора-компьютера был во многом заимствован с картин эпохи Возрождения).

Отталкиваясь от тезисов Мановича, можно развить его мысли о цифровизации. Политический режим и его государство, как важнейшие политические акторы, заинтересованы в прочной легитимации власти, которая во многом в условиях масштабной цифровизации попадает в зависимость от показателей эффективности (о чём ещё писал М. Липсет). Следовательно, политический режим для достижения оптимальной легитимности в обществе заинтересован в подчинении разрозненных цифровых аватаров единому политическому интерфейсу. И, как интерфейс компьютера навязывает пользователю принципы иерархического видения структуры, информации, так и политический интерфейс, состоя из пользовательского функционала, программных алгоритмов, влияет на ментальные агенты, операторы и, в итоге, на политические ценности хозяев цифровых аватаров. В политическом интерфейсе происходит соединение политической информации, контента с компьютерно-программным интерфейсом в единое

²⁰ Meet Emma, Our Virtual Assistant. URL: <https://www.uscis.gov/emma> (дата обращения: 29.05.2020).

целое. С одной стороны, здесь работает фактор гипертекста, основанного на принципах гиперссылок, когда два источника политической информации (сайты, влоги, блоги, посты соцсетей) соединяются деиерархизированным путём. Но, с другой стороны, политический интерфейс, как и культурный интерфейс Мановича, не даёт гражданину последовательное знакомство с компонентами нарратива – тезисами, аргументами. Поэтому гражданин, чтобы хоть как-то найти нужный контент в океане информации, будет искать готовые интерпретации, новостной дайджест, аннотации сложных текстов, законов, исследований, книг. Скорее всего, гражданину в поисках нужного контента будет помогать консультант – цифровой аватар «виртуального политика» или «виртуального чиновника». И здесь наступает момент триумфа разработчиков ИИ, сопровождающих таких «виртуальных консультантов». Вопрос заключается в том, какие ценности, например, политические, будет распространять ИИ и аргументировать их важность.

Так же в условиях наступления эпохи политических интерфейсов возникает непростая проблема политического творчества и подлинного, самостоятельного политического участия граждан. Что делать гражданину, если политический интерфейс для доступа к коммуникации будет предполагать стандартизированное навязывание набора цифровых ритуалов, которые Манович называет операциями и за которыми стоят конкретные алгоритмы? Не превратится ли гражданин в «цифрового подданного» – безликого пользователя? Не возникнет ли за ширмой демократии цифровая автократия? Не вытеснят ли типично государственные функции доступные для граждан функции политические, а «зона власти» само «политическое поле»? В настоящее время активно муссируется миф, что гражданин, как пользователь, якобы может быть чуть ли не соавтором создания компьютерных программ, однако исследования Г. Ловинка и Л. Мановича этот тезис решительно опровергают. На деле гражданин, если не обладает соответствующим образованием и паролями, правами доступа, способен менять лишь ограниченные фрагменты любой программы. Мало того, он может воспользоваться только теми инструментами для корректировки программы, которые являются готовыми шаблонами (по типу «копировать – вставить») [11, с. 167]. Особенности софта могут предложить для гражданина как политического индивида лишь ограниченный набор вариантов для выбора. Политический интерфейс превращается в мощный киберсимулякр, кодирующий культурные, политические нормы, особенности интерпретации исторических событий, восприятия информации, формирующий сам облик предлагающейся реальности для человека. М. Минский допускал создание суперкомпьютера, способного поддерживать миллиарды ментальных агентов – различных компьютерных программ, связанных между собой. Минский заметил, что некоторые ментальные агенты предназначены для активирования фреймов – особых репрезентаций, к которым подключаются иные мысленные структуры [13, 407, 521]. Но самый важный вопрос пока не решён. Кому будет служить ИИ – цифровому аватару с тенденцией в сторону демократизации или политическому интерфейсу с тенденцией автократизации? И можно ли создать «демократический политический интерфейс»?

Захват цифровых аватаров политическим интерфейсом



Итак, политический интерфейс имеет все шансы распространить свою власть на абсолютно все цифровые аватары, которые появятся в будущем, через навязывание стандартизированных цифровых ритуалов – алгоритмов, а также ментальных агентов, операторов и фреймов. И если цифровой аватар гражданина связан с реальными людьми – гражданами, политическими лидерами, государственными служащими, то цифровые аватары «виртуального политика» и «виртуального чиновника» имеют прямое отношение к ИИ. Никакого противоречия в том, что в будущем виртуальные и реальные политики, чиновники станут соседствовать в единой коммуникационной среде, нет. ИИ уже используется в ботах-консультантах юридического профиля, не отменяя собой профессию реального юриста. Задача «виртуальных представителей» политиков и государственных служащих довольно конкретная – обработка огромных массивов пользовательской информации, с чем уже не может справиться не только человек, но и даже исследовательский институт. Актуализируется и другая проблема. Ложный цифровой аватар может притворяться гражданином, политиком, чиновником, а также его официальными виртуальными помощниками (Фото 4). Группы ложных цифровых аватаров могут, в конечном счёте, использоваться в ходе информационных войн для «взлома» и «перезагрузки» политического интерфейса.

Дискуссионные моменты

По сути, цифровой аватар связан с довольно сложным социально-техническим процессом эволюции человеческой коммуникации, на который оказывают влияние как медиакорпорации, так и политические субъекты. Российский политолог С.В. Володенков предложил дефиницию «цифровых капсул», благодаря которым индивид получает готовые объяснительные схемы, приспособленные к субъективным пользовательским предпочтениям, но ограниченные освещением только некоторого набора процессов, явлений, событий, а также «правильной», заказанной политическим интересантом интерпретации, включающей готовую ценностно-смысловую нагрузку информации [5]. Так же С.В. Володенков наметил контуры появления так называемых «цифровых империй». Автор данной статьи также в своё время размышлял о возникновении крупных информационно-политических режимов, описывая феномен «информационных империй» на основании уже существующего феномена «информационного империализма»²¹. Виднейший представитель Торонтской школы коммуникации Г. Иннис в своей книге «Empire and communications» развил интересную идею о связи империи с контролем информации политической элитой²². Поэтому логично синтезировать подобные предложения, чтобы наметить некую общую модель развития цифрового аватара и политического интерфейса в будущем.

По сути, цифровой аватар – это базовая микрокапсула, массы которых могут быть объединены единым интерфейсом цифровой мезокапсулы – «цифровым полисом». Идея цифрового полиса (или сетевого полиса) уже предлагалась автором в другой работе. Под данным цифровым полисом трактуется совокупность зависимых от интересантов (элит, государства, партий, крупных корпораций и др.) сетевых арен гражданского участия, благодаря которым формируются сетевые политические идентичности, культуры и политическая повестка, влияющие на легитимацию / делегитимацию политического режима²³. Если более кратко, то цифровой полис – это цифровой аватар политического режима. Цифровой полис складывается на основе сетевых коммуникаций и программного обеспечения, служащего интересам конкретного политического режима. Он присоединяет к своему ценностно-символическому пространству разрозненные цифровые аватары граждан посредством стандартизированного и навязываемого функционала единого для них политического интерфейса. Также цифровой полис конструирует для своих целей цифровые аватары «виртуальных» политиков и чиновников. Все такого рода цифровые полисы можно условно разделить на «протагонисты» и «антагонисты». Полис-протагонист включает цифровые аватары граждан, лояльно относящихся к данному режиму и не разделяющие политические ценности другого режима – полиса-антагониста. Несмотря на сетевое распределение информации в таком полисе, ради сохранения цифрового суверенитета может возникнуть эффект эхо-камеры, предполагающий сетевую цензуру и распространение определённых идей и интерпретаций чего-либо в угоду цифровой элиты полиса.

В своей борьбе и информационный войнах некоторые цифровые полисы могут поглощать в свой интерфейс более слабые цифровые полисы и образовывать макрокапсулы – цифровые империи (термин С.В. Володенкова). Из каких же элементов будет состоять данная цифровая империя? Вполне возможно, что сами признаки, функционал империи станут основываться на информационном доминировании в отношении индивидов и «информационной конкисте» в отношении независимых цифровых полисов-антагонистов. В ходе информационной войны побеждённый полис-антагонист принимает «правила игры» полиса-протагониста и, самое главное,

²¹ Федорченко С.Н. Феномен информационных империй //ЛОКУС: люди, общество, культуры, смыслы. 2017. №1. с. 103-109.

²² Innis H.A. Empire & Communications. Toronto: Dundurn Press. 2007. P. 35-160.

²³ Федорченко С.Н. Сетевой полис: гражданин на перекрёстке реальной и виртуальной политики //Обозреватель - Observer. 2019. № 4(351). С. 68-85.

политический интерфейс со стандартизированным функционалом, алгоритмами, ментальными агентами и операторами. Наиболее сильный в техническом и коммуникационном плане цифровой полис-протагонист получает возможность транслировать свои политические ценности, смыслы и интерпретации прежним полисам-антагонистам и постепенно превращается в метрополию цифровой империи. Побеждённые полисы-антагонисты переходят на уровень цифровых колоний. Те цифровые полисы, которые по каким-то причинам сложно превратить в колонии, на время остаются союзными цифровыми полисами. Но союзнические отношения возможны до того момента, пока не будет побеждён основной враг – цифровой полис-антагонист (или их союз). О тонкостях во взаимоотношениях цифровых микрокапсул, мезокапсул и макрокапсул пока говорить ещё рано. Вполне вероятно, что данная модель получит своё дальнейшее развитие в исследованиях политолога С.В. Володенкова. Так же ещё не просматривается исследовательский горизонт в следующем плане – что будет после установления одной цифровой империи? Возможно ли это? И куда зайдёт эволюция социально-технических отношений? Помимо этого, требуется проработка траекторий развития, сценариев трансформации демократии в «цифровую республику». Способен ли сам концепт демократии выжить в условиях стандартизированного функционала политического интерфейса на базе ИИ? Не уничтожит ли ИИ демократию полностью? Или ИИ, наоборот, даст ей новый шанс на цифровое возрождение? Как видно, в данном проблемном контуре возникает больше вопросов, чем ответов.

Выводы

Таким образом, в современную эпоху сталкиваются две тенденции, где стратегическая роль коммуникационного элемента отводится ИИ, – аватаризация и интерфейсизация. Цифровые ритуалы, как фундаментальные элементы современной сетевой коммуникации, являются однотипными действиями индивида – реакцией на активность других индивидов в условиях сообществ интернет-коммуникаций. К ним можно условно отнести такие процедуры как ежедневный просмотр новостной, френд-ленты сетевых аккаунтов в личном смартфоне, комментарии в интернет-дискурсе, размещения постов, репосты, лайки, дизлайки и т.п. С некоторой осторожностью к цифровым ритуалам можно отнести и так называемые алгоритмы, без которых уже не может работать любое программное обеспечение – софт. Цифровые ритуалы – противоречивые элементы коммуникации, поэтому в них есть и коллективное, и индивидуалистическое начало. Если индивид не придерживается распространённых цифровых ритуалов, то у него могут возникнуть определённые проблемы с коммуникацией. Теперь у гражданина, если он хочет использовать все социально-экономические и политические потенциалы коммуникации, есть собственный цифровой аватар – виртуальное воплощение человека, отражающее его образ и наиболее существенные характерные черты характера, менталитета, поведения, разделяемых ценностей, индивидуальных цифровых ритуалов. Однако цифровые аватары есть не только у реальных людей – граждан, политических лидеров, государственных служащих. На деле появляются нечеловеческие цифровые аватары «виртуального политика» и «виртуального чиновника», имеющие прямое отношение к ИИ. Крупной проблемой аватаризации общества становятся риски конструирования политическими экстремистами, коррупционерами [1] и другими деструктивными актёрами так называемых ложных цифровых аватаров, которые способны притворяться гражданином, политиком, чиновником, а также его официальными виртуальными помощниками.

Цифровой аватар связан с таким феноменом, как политический интерфейс – комплексом коллективных и стандартизированных цифровых ритуалов, которым должен придерживаться индивид, если он хочет оставаться частью определённого политического сообщества. Жёстко противопоставлять политический интерфейс цифровому аватару не имеет смысла, скорее речь можно вести лишь о специфических началах: если цифровой аватар ближе к индивидуализму, то политический интерфейс теснее связан с

коллективизмом. Но самое важное, что они существуют в диалектическом взаимодействии и на деле не могут обойтись друг без друга. Анализ показал, что ИИ во многом способен создать и распространить такой политический интерфейс через политически обусловленную стандартизацию предлагаемого пользователям функционала.

Если эволюция нашей социально-технической цивилизации пойдёт в сторону подчинения индивидуальных цифровых аватаров политическому интерфейсу посредством архитектуры ИИ, то можно предположить некоторый сценарий таких метаморфоз. К примеру, у каждого совершеннолетнего человека (а в некоторых случаях и раньше) будет цифровой аватар с тем функционалом, который станет учитывать его пол, особенности поведения, пристрастий, мировоззрения. В чём-то функционал этого аватара будет напоминать функционал пользовательского аккаунта в социальной сети, совмещённый с возможностями виртуальной, дополненной и голографической реальности. Гражданин сможет с помощью него осуществлять финансовые и политические транзакции, взаимодействия, налаживать фильтры для той информации, которая ему не интересна. Аватар станет включать пользовательские контакты, разнообразные настройки новостных потоков, перевода текстов и разговоров, цифровых приложений, обновлений софта, личной безопасности, распознавания лица, голоса, параметры биометрических данных, сетевых сообществ, сетевых мероприятий и проектов, голосовых и текстовых сообщений, наборов, видеоданных, компьютерных игр, уведомлений, напоминаний, меток, хроники действий, геоданных, возможности рекламирования каких-то идей, месседжа. Между тем внедрение совместимых и стандартных API позволит цифровой политической элите контролировать разрозненные цифровые аватары, собирая их в цифровые полисы благодаря ИИ. Цифровому аватару гражданина, конечно, оставят ряд индивидуальных, уникальных черт, однако стандартизация функционала электронного голосования, возможностей политического фандрайзинга, правил политической рекламы, агитации, порядка обсуждения законопроектов, подачи петиций, проведения референдумов станет признаком единого политического интерфейса. Не исключено, что ИИ сможет формировать различные идеологические предпочтения подрастающего индивида – от консервативных до либеральных [12].

Но какие можно определить сильные, слабые стороны, угрозы и возможности внедрения технологий ИИ для политических прав гражданина? Среди сильных сторон можно выделить: создание удобной коммуникации между пользователями и представителями органов власти, упрощённой навигации по правительственным порталам, обработке многотысячных запросов граждан за сутки, сопровождение выборного процесса. К слабым сторонам ИИ в данной плоскости можно отнести риски утечки данных, информационной безопасности. Угрозой внедрения ИИ в политическую коммуникацию может стать формирование тотального цифрового неравенства между различными группами граждан, использование приёмов Big Data с манипулятивными целями. Гипотетический потенциал ИИ для гражданина – это создание нового типа цифровой демократии, когда политический режим будет учитывать голос каждого человека. Аватаризация гражданина просматривается в присвоении ему всевозможных личных идентификационных номеров и кодов, необходимых для его персонализации на различных виртуальных ресурсах и совершении транзакций. Тогда как политический интерфейс удерживает цифровые аватары граждан в едином информационном поле цифрового полиса через стандартизацию цифровых ритуалов и пользовательского функционала. Небольшой анализ пока позволяет сделать предварительный вывод – внедрение технологий ИИ больше способствует расширению контроля над гражданином, чем увеличению объёма его политических прав. Об этом свидетельствует разнообразие практик ИИ в сфере геополитики, государственной безопасности, электронного правительства, дипломатии и сравнительно малое число кейсов ИИ в публичной политике и партийной работе.

Литература

1. *Алексеев Р.А.* Противодействие коррупции, как один из ключевых векторов государственной политики: мировой и российский опыт //Журнал политических исследований. – 2020. – Т.4. – №1. – С. 38-53. DOI: 10.12737/2587-6295-2020-38-53.
2. *Алексеев Р.А.* Апробация технологии блокчейн на выборах в Московскую городскую думу в 2019 г.: результаты и перспективы применения для федерального избирательного процесса //Журнал политических исследований. – 2019. – Т.3. – №4. – С. 12-23.
3. *Багдасарян В.Э.* Заглянуть за черту. Искусственный интеллект и постчеловек: проблема ценностного программирования. – Москва: ИИУ МГОУ, 2019. 84 с.
4. *Быков И.А.* Государственный PR и политическая элита в современной России //Журнал политических исследований. – 2019. – Т. 3. – №3. – С. 15–23.
5. *Володенков С.В.* Технологии Big Data в современных политических процессах: цифровые вызовы и угрозы //Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2018. – №44. – С. 205–212. DOI: 10.17223/1998863X/44/20.
6. *Володенков С.В.* Big Data как инструмент воздействия на современный политический процесс: особенности, потенциал и акторы //Журнал политических исследований. – 2019. – Т. 3. – №1. – С. 7-13.
7. Господство против политики: российский случай. Эффективность институциональной структуры и потенциал стратегических политических изменений. /Отв. ред. С.В. Патрушев, Л.Е. Филиппова. – Москва: Политическая энциклопедия. 2019. 319 с.
8. *Емелин В.А.* Идентичность в информационном обществе. Моногр. – Москва: «Канон+» РООИ «Реабилитация». 2017. – 360 с.
9. *Жуков Д.С.* Самоорганизованная критичность в социальных медиа: методы изучения политической мобилизации в Сети //Журнал политических исследований. – 2019. – Т. 3. – №2. – С. 11–23.
10. *Ловинк Г.* Критическая теория интернета. – Москва: Ad Marginem. 2019. – 304 с.
11. *Манович Л.* Язык новых медиа. – Москва: Ад Маргинем Пресс. 2018. – 400 с.
12. *Матюхин А.В.* М.М. Сперанский: у истоков российского либерализма //Журнал политических исследований. – 2020. – Т.4. – №1. – С. 54-69. DOI: 10.12737/2587-6295-2020-54-69.
13. *Минский М.* Сообщество разума. /Пер. с англ. В. Желнинова. – Москва: АСТ. 2018. 592 с.
14. *Одайник В.* Психология политики: Политические и социальные идеи Карла Густава Юнга. /Пер. с англ. К. Бутырина. – Санкт-Петербург: Азбука-классика. 2010. 256 с.
15. *Ортега-и-Гассет Х.* Восстание масс. /Пер. с исп. А. Герескула. - М.: АСТ. 2018. 256 с.
16. *Черных А.И.* Ритуалы и мифы медиа. – Москва, Санкт-Петербург: Центр гуманитарных инициатив, Гнозис. 2015. – 160 с.
17. *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.
18. *Cath C., Wachter S., Mittelstadt B., Taddeo M., Floridy L.* Artificial Intelligence and the 'Good Society': the US, EU, and UK approach //Science and Engineering Ethics. - 2018. - 24(2). - P. 505-528. DOI: 10.1007/s11948-017-9901-7.
19. *Callahan W.A.* Identity and Security in China: The Negative Soft Power of the China Dream //Politics. - 2015. - Vol. 35.- Iss. 3-4. - P. 216-229.
20. *Daft R.L., Lengel R.H.* Organizational information requirements, media richness and structural design //Management Science. - 1986. - №32 (5). - С. 554-57.
21. *Ebberts W., Jansen M., Pieterse W., van de Wijngaert L.* Facts and feelings: The role of rational and irrational factors in citizens' channel choices //Government Information Quarterly. 2016. Vol. 33. Iss. 3. P. 506–515.

22. *Goodnow F.* Politics and Administration: A Study in Government. - N.Y.: The Macmillan Company, L Macmillan & CO., Ltd., 1900. P. 23 -46.
23. *Lasswell H.* The Structure and Function of Communication in Society //The Process and Effects of Mass Communication. Ed. by Schramm W., Roberts D.F. - Urbana: University of Illinois Press. 1971. P. 84-99.
24. *Miailhe N.* The geopolitics of artificial intelligence: The return of empires? //Politique étrangère. - 2018. - Issue 3. - P. 105-117.
25. *Neff G., Nagy P.* Talking to Bots: Symbiotic Agency and the Case of Tay //International Journal of Communication. - 2016. - Vol. 10. - P. 4915–4931.
26. *Razquin J.B., Iñigo E.A.* A friendly approach to Open Government: Chatbots. - Navarra: Universidad Pública de Navarra. 2018. 59 p.
27. *Xu Y.* Programmatic Dreams: Technographic Inquiry into Censorship of Chinese Chatbots //Social Media + Society. - 2018. - Vol. 4. - Iss. 4. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305118808780> (дата обращения: 19.05.2020).

References

1. Alekseev R.A. Protivodeystvie korruptsii, kak odin iz klyuchevykh vektorov gosudarstvennoy politiki: mirovoy i rossiyskiy opyt [Anti-corruption as one of the key vectors of state policy: world and Russian experience]. *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research]. 2020, V.4, I. 1, pp. 38-53. DOI: 10.12737/2587-6295-2020-38-53. (In Russian).
2. Alekseev R.A. Aprobatsiya tekhnologii blokcheyn na vyborah v Moskovskuyu gorodskuyu dumu v 2019 g.: rezul'taty i perspektivy primeneniya dlya federal'nogo izbiratel'nogo protsesssa. [Approbation of blockchain technology in the elections to the Moscow city Duma in 2019: results and application prospects for the federal electoral process]. *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research]. 2019, V. 3, I. 4, pp. 12-23. (In Russian).
3. Bagdasaryan V.E. Zaglyanut' za chertu. Iskusstvennyy intellekt i postchelovek: problema tsennostnogo programmirovaniya [Look beyond the line. Artificial intelligence and the postman: the problem of value programming]. M., IIU MGOU, 2019, 84 p. (In Russian).
4. Bykov I.A. Gosudarstvennyy PR i politicheskaya elita v sovremennoy Rossii //Zhurnal politicheskikh issledovaniy [State PR and the political elite in modern Russia]. *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research]. 2019, V. 3, I. 3, pp. 15-33. (In Russian).
5. Volodenkov S.V. Tekhnologii Big Data v sovremennykh politicheskikh protsessakh: tsifrovye vyzovy i ugrozy [Big Data technologies in modern political processes: digital challenges and threats]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya.* [Bulletin of Tomsk State University. Philosophy. Sociology. Political science]. 2018, V. 44, pp. 205-212. DOI: 10.17223/1998863X/44/20. (In Russian).
6. Volodenkov S.V. Big Data kak instrument vozdeystviya na sovremennyy politicheskiy protsess: osobennosti, potentsial i aktory [Big Data as a tool for influencing the modern political process: features, potential and actors]. *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2019, V. 3, I. 1, pp. 7-13. (In Russian).
7. *Gospodstvo protiv politiki: rossiyskiy sluchay. Effektivnost' institutsional'noy struktury i potentsial strategicheskikh politicheskikh izmeneniy* [Domination against politics: the Russian case. The effectiveness of the institutional structure and the potential for strategic political change]. /Ans. ed. S.V. Patrushev, L.E. Filippova, M., Political Encyclopedia Publ., 2019, 319 p. (In Russian).
8. Emelin V.A. *Identichnost' v informatsionnom obshchestve* [Identity in the information society]. M., “Canon +” ROOI “Rehabilitation” Publ., 2017, 360 p. (In Russian).
9. Zhukov D.S. Samoorganizovannaya kritichnost' v sotsial'nykh media: metody izucheniya politicheskoy mobilizatsii v Seti [Self-organized criticality in social media: methods for studying network political mobilization]. *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research]. 2019, V. 3, I. 2, pp. 11-23. (In Russian).

10. Lovink G. *Kriticheskaya teoriya interneta* [Critical Internet Theory]. M., Ad Marginem Publ., 2019, 304 p. (In Russian).
11. Manovich L. *Language of new media* [Yazyk novykh media]. M., Ad Marginem Press Publ., 2018, 400 p. (In Russian).
12. Matyukhin A.V. M.M. Speranskiy: u istokov rossiyskogo liberalizma [Speransky: at the origins of Russian liberalism]. *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research]. 2020, V. 4, I. 1, pp. 54-69. (In Russian).
13. Minsky M. *Soobshchestvo razuma* [Community of Reason]. M., AST Publ., 2018, 592 p. (In Russian).
14. Odainik V. *Psikhologiya politiki: Politicheskije i sotsial'nye idei Karla Gustava Yunga* [Political Psychology: Political and Social Ideas of Carl Gustav Jung]. SPb., ABC classic publ., 2010, 256 p. (In Russian).
15. Ortega-i-Gasset Kh. *Vosstanie mass* [Rise of the masses]. M., AST Publ., 2018, 256 p. (In Russian).
16. Chernykh A.I. *Ritually i mify media* [Rituals and myths of the media]. M., SPb., Center for Humanitarian Initiatives, Gnosis Publ., 2015, 160 p. (In Russian).
17. Androutsopoulou A., Karacapilidis N., Loukis E., Charalabidis Y. Transforming the communication between citizens and government through AI-guided chatbots, *Government Information Quarterly*, 2019, V. 36, I. 2, pp. 358-367.
18. Cath C., Wachter S., Mittelstadt B., Taddeo M., Floridy L. Artificial Intelligence and the 'Good Society': the US, EU, and UK approach, *Science and Engineering Ethics*, 2018, 24(2), pp. 505-528. DOI: 10.1007/s11948-017-9901-7.
19. Callahan W.A. Identity and Security in China: The Negative Soft Power of the China Dream, *Politics*, 2015, V. 35, I. 3-4, pp. 216-229.
20. Daft R.L., Lengel R.H. Organizational information requirements, media richness and structural design, *Management Science*, 1986, I. 32 (5), pp. 554-57.
21. Ebberts W., Jansen M., Pieterse W., van de Wijngaert L. Facts and feelings: The role of rational and irrational factors in citizens' channel choices, *Government Information Quarterly*, 2016, V. 33, I. 3, pp. 506-515.
22. Goodnow F. *Politics and Administration: A Study in Government*. N.Y., The Macmillan Company, L Macmillan & CO., Ltd. Publ., 1900, pp. 23 -46.
23. Lasswell H. The Structure and Function of Communication in Society, *The Process and Effects of Mass Communication*. Ed. by Schramm W., Roberts D.F., Urbana, University of Illinois Press. Publ., 1971, pp. 84-99.
24. Miaillhe N. The geopolitics of artificial intelligence: The return of empires? *Politique étrangère*, 2018, I. 3, pp. 105-117.
25. Neff G., Nagy P. Talking to Bots: Symbiotic Agency and the Case of Tay, *International Journal of Communication*, 2016, V. 10, pp. 4915-4931.
26. Razquin J.B., Iñigo E.A. *A friendly approach to Open Government: Chatbots*, Navarra, Universidad Pública de Navarra Publ., 2018, 59 p.
27. Xu Y. Programmatic Dreams: Technographic Inquiry into Censorship of Chinese Chatbots, *Social Media + Society*, 2018, Vol. 4, I. 4. Available at: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305118808780> (Accessed: 19.05.2020).