

Институты гражданского общества в цифровую эпоху

Научный руководитель – Баранов Андрей Владимирович

Гнатыхин Илья Юрьевич

Студент (магистр)

Кубанский государственный университет, Факультет управления и психологии,
Краснодар, Россия

E-mail: ignatyshin8@gmail.com

Под институтами гражданского общества мы будем понимать организованные объединения граждан, действия которых направлены на реализацию каких-либо целей и задач, на разрешение собственных, общих для групп проблем. Чаще всего это общественные движения, НКО и неправительственные организации. К ним также можно отнести гражданские инициативы, где еще неорганизованные, но уже объединившиеся неформально для консолидированных коллективных действий граждане. А также структуры, их объединяющие, например, сетевые федеральные или региональные неправительственные организации, общественные палаты, комитеты.

Институты гражданского общества - коллективная форма организации. Создание и функционирование сообщества сейчас не лежит в плоскости только взаимодействия лицом к лицу или презумпции абстрактной коллективной общности в духе Жан-Люка Нанси. А подходы, описывающие гражданское общество как средство достижения индивидом личной выгоды не решают проблему коллективных действий. Ландшафт политического (взаимо)действия необратимо изменился во многом из-за воздействия технологий. Стоит заметить, что это не просто ввод новых медиумов политической коммуникации (в этом ничего нового, как писал Маршалл Маклюэн, "The medium is the message" [1]), а изменение целы пластов культуры, в том числе политической. А это напрямую влияет на то, как политика воспринимается на низовом уровне, откуда и как люди получают о ней знания; как создают, делятся и пересобирают политические смыслы, как достигают своих целей. Стоит вспомнить недавний скандал вокруг выборов в США или более ранние твиттерные революции. Определенный сдвиг показывает существование троллинга и так называемых «фабрик троллинга» [2].

Институты гражданского общества здесь удобнее всего рассматривать с позиции интернет политики, а также теории культурного софта (cultural software).

В современном мире больше не встает вопрос о том, влияет ли интернет на политику, а скорее, как, почему и с какими последствиями. Благодаря тому, что интернет в настоящее время распространяется с невероятной скоростью в развивающемся мире, новая среда чревата напряженностью, парадоксами и противоречиями. Интернет как создает пространство для самоорганизации (Маршалл Маклюэн говорит о «мировой деревне», где все настолько сблизилось посредством коммуникации, что «избирательная урна» просто становится ненужной), обсуждения, решения определенных проблем, так и делает это пространство «темным» из-за сокрытости мотивов участников, возможности тотальной анонимности, возможности слежки, использования информации и управления ей в целях отличных от заявленных.

Таким образом, интернет исследования рассматривают влияние новых коммуникационных технологий на политические партии и выборы, группы давления, общественные движения, местную демократию, бюрократию и глобальное управление.

Феномен «культурного софта» (culture software) - относительно новое явление для российского научного сообщества. Программное обеспечение понимается через эту оптику как

совокупность культурных практик, социальное и политическое воздействие которых следует тщательно изучать. В той мере, в какой социальные и политические процессы зависят от программного обеспечения необходимо понимать особенности используемых компьютерных программ, а также закодированные в них культурные и политические «правила». Стоит заметить, что взаимодействие программного обеспечения является и процессом, и результатом, то есть компьютерный метамедиум как влияет на структуру, качественные и количественные характеристики политических отношения, так и структурируется ими.

Можно сказать, что возможность, как пишет Лев Манович, создавать, читать, просматривать, изменять и делиться информацией с помощью компьютерного метамедиума (create, read, view, remix, and share) создает новый потенциал для гражданских инициатив [3]. Повлияв на политическую культуру, программное обеспечение сделало её более текучей. В этом случае политическая субъективация и технологии политизации становятся более медиатизированными и пользовательскими посредством возможности передачи, создания и «ремикширования» политических смыслов, что значительно отличается компьютер от всех медиумов прошлого. Программное обеспечение может стать платформой для принятия политических решений, лоббизма, инкорпорировав в себя эту культуру (например, Пиа Манчини создала в Аргентине «партию сети» и приложение «DemocracyOS», которое фиксирует для представителя мнения избирателей по конкретным вопросам).

Таким образом, гражданское общество в лице технологий получило как огромные возможности, так и угрозы. Компьютер и интернет становятся частью нашей культуры, что некоторым образом определяет наше сознание.

Источники и литература

- 1) Маклюэн Г. М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2014.
- 2) Филлипс У. Трололо. Нельзя просто так взять и выпустить книгу про троллинг. М.: Альпина Паблишер, 2016.
- 3) Manovich L. Software takes command : extending the language of new media. New York: Bloomsbury Academic, 2013.