
ЕЩЕ РАЗ К ВОПРОСУ ОБ ОПРЕДЕЛЕНИИ ПОНЯТИЙ «ЭЛЕКТРОННАЯ ДЕМОКРАТИЯ» И «ЭЛЕКТРОННОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО»

А.М. Бобров

Кафедра теоретической и прикладной политологии
Историко-архивный институт
Российский государственный гуманитарный университет
ул. Никольская, 9, Москва, Россия, 103012

Статья представляет собой введение в системное определение терминов «электронная демократия» и «электронное правительство»; раскрывается суть демократии в информационном обществе как «демократии игровой», обладающей характерными специфическими чертами.

Ключевые слова: электронное правительство, электронная демократия, информационное общество.

Проблема разработки оптимальной концепции «электронной демократии» и «электронного правительства» в настоящее время весьма актуальна. Отчасти этот факт подтвержден значительным количеством научно-практических споров по данной тематике, отчасти самим — все более и более привыкающим быть «информационным» — обществом. Предпринимаются отнюдь не безуспешные попытки наметить подходы к концептуализации данных понятий с учетом реалий становления информационного общества [2. С. 339—345], но, как представляется, данный вопрос еще далек от своего окончательного решения.

Некоторые развитые страны уже «смирились» с тем, что они являются носителями «информационной идеологии», и признание ими данного факта немедленно означает продолжение этой господствующей «информационной» линии их развития. Однако нас несколько удивляет позиция, сложившаяся как вокруг разработки концепций «электронной демократии» и «электронного правительства», так и попыток практической их реализации в системе политического управления в этих странах. Лица, участвующие в разработке той или иной «концепции», заявляют о попытках внедрения то «электронной демократии», то «электронного правительства», однако, по нашему мнению, речь отнюдь не идет о реализации их как таковых. *В настоящее время при внедрении в практику деятельности государственных органов отдельных информационных сервисов демократия не становится «электронной», не становится «цифровым» и правительство — автоматизируются лишь некоторые их функции и процессы, то есть мы все еще имеем и с таким подходом будем продолжать иметь определенное время традиционную «нетехнологичную» демократию и традиционное «доинформационное» правительство.*

Обозначенная путаница объясняется в первую очередь незавершенностью теоретической разработки понятий «электронная демократия» и «электронное правительство», а точнее — отсутствием четкого определения границ каждого из них — ведь в общем и целом мнение и о такого рода демократии, и такого рода прави-

тельстве в научно-практических кругах, занимающихся данной проблематикой, отчасти сложилось. На наш взгляд, определение терминологической значимости понятий «электронная демократия» и «электронное правительство» требует определенной научной смелости и инновационности мышления — ведь они именуют собой не демократию и правительство сегодняшнего времени, которые нам доподлинно, со всеми своими достоинствами и недостатками известны, но — политические процессы в перспективе, процессы в обществе «расцвета информатизации». Таким образом, *при определении содержания и границ терминов «электронная демократия» и «электронное правительство» следует исходить не столько из сиюминутных потребностей общества в информационной компоненте политического управления и в насущных информационных сервисах прикладной политики, сколько из будущих потребностей «информационного общества» как такового — того, которое в настоящее время только складывается.*

Мы предлагаем рассмотреть эту проблему несколько шире обычного, ответив на следующие четыре вопроса.

1. Каково будет общество в своем политическом самосознании, если его политические потребности и процессы будет обеспечивать искомое нами полностью целостное в себе «электронное правительство» — не правительство переходного этапа, как это имеет место сейчас, а «электронное правительство» как таковое? Ответ на данный вопрос позволит нам выявить политические составляющие информационного общества ближайшего будущего, выявить особенности политико-социального мышления гражданина такого общества — то есть осознать для себя границы и сущность терминов «электронное общество» или «информационное общество».

2. Какова будет демократия в таком «электронном» или «информационном» обществе? Ответ на данный вопрос позволит нам дать достаточно четкое определение термина «электронная демократия».

3. Каковы будут политическое управление и коммуникация в «информационном» обществе при соблюдении принципов «электронной демократии»? Указанное позволит нам определить границы термина «электронное правительство».

4. Каковы будут конкретные, в деталях, политико-социальные функции такого «электронного правительства», какова будет его структура, система органов власти, совокупность государственных процессов? Сказанное позволит разрешить проблему отделения понятия «электронное правительство», например, от понятий «электронная система органов исполнительной власти», «электронная система органов законодательной власти», или — что звучит в значительной степени в стилистике фантастов середины XX века, — «электронной судебной системы».

Приступим к краткому рассмотрению четырех поставленных вопросов. Каким будет в своем политическом самосознании «информационное общество» — тот самый носитель «электронной демократии»? Об «информационном обществе» как таковом сказано достаточно много, поэтому в рамках данной статьи ограничимся лишь перечислением нескольких «знаковых» его особенностей как общества политического, как общества «электронной демократии».

Итак, каково участие гражданина в политических процессах в рамках «электронной демократии»? Как верно заявляет М.С. Вершинин: «...традиционные представления о демократии не могут быть экстраполированы на общества, трансформировавшиеся в процессе глобализации, дигитализации и постиндустриализма» [1. С. 153]. Сознание общества, его привычки, действительно, во многом обусловлены господствующей общественной средой эпохи. С другой стороны, следует согласиться, что «...интернет не меняет людей, он просто позволяет им делать то же самое по-другому... Вопреки утопическим представлениям Интернет, его развитие вряд ли превратит незаинтересованных, неинформированных, безразличных граждан в заинтересованных, информированных и активных киберграждан...» [4. Р. 157]. На наш взгляд, истина о политической заинтересованности граждан в реализации своих демократических прав в информационном обществе лежит между этими различными между собой утверждениями: *гражданин информационного мира, оставаясь в рамках исторического процесса самим собой, все же отличается от гражданина мира индустриального не только степенью заинтересованности в принятии политических решений и «получения в собственные руки инструментов прямой демократии», но и самим отношением к политическим решениям вообще.*

Мы уверены, что гражданин информационного общества не есть гражданин только «прямой демократии»: для классической прямой демократии у него слишком мало возможностей для «прямого восприятия политических проблем». Он попросту не знает политические реалии «прямо», без средств СМИ. Соответственно, его возможность «быстро доносить свой голос до избирательной урны» не является решающей для признания его управления страной «прямым». С другой стороны, гражданин информационного общества не то, чтобы «потребляет образы политической сферы»: он — существо политически активное, и нет никакой возможности и оснований утверждать, что граждане информационного общества — это бессловесные и бездумные зрители интерактивных развлекательных каналов. О некотором нестройном толковании в современной науке сути данной проблемы свидетельствует, например, фраза: «В информационном обществе... получает широкое развитие такая форма символической политики снизу, как символическое политическое участие, то есть целенаправленное создание видимости политических действий, но не организованным коллективом, а каждым в отдельности реципиентом социальной коммуникации» [3. С. 65]. Данный тезис является полностью верной констатацией имеющего место в информационных обществах феномена, но не определяет его причины.

Здесь же будет правильным рассмотреть динамику прямого участия граждан в политической жизни, начиная от древних государств до «информационных империй» наших дней — с тех времен, когда принятие гражданином решения, как и для всех остальных граждан, собравшихся на площади, выражало не только его желание, но *необходимость* быть «политичным», ибо по-другому у него попросту не было возможности продолжать жить (в биологическом смысле) дальше; когда непосредственное участие гражданина было ему насущно необходимо, ибо политическое решение на площади, среди знакомых ему людей, *которых он мог убеж-*

дать, с которыми мог непосредственно говорить до и после собрания, было решением относительно его *реальной жизни*. Влияние такого насущного политического решения на жизнь этого «древнего гражданина» было заметно ему *непосредственно после принятия такого решения*. В «информационных империях» во многом иначе: круг граждан, на мнение которых гражданин может фактически влиять, не составляет значительной части голосующего электората; политические решения, принимаемые ежедневно, обычно не отражаются прямо и сиюминутно на жизни гражданина, в связи с чем его участие в политике воспринимается им как нечто отстраненное, реально не нужное ни государству, ни ему самому.

Интерес в участии появляется у данного гражданина только тогда, когда государство предлагает ему возможность «пожелать этого собственного участия», «втянуться в некое действие» с возможностью интерактивной отдачи — при этом фактическая удаленность гражданина от «эпицентра» политических событий (если события не происходят также на площади, где находится и он сам) дает ему при помощи СМИ иллюзию «нереальности», «иллюзорности» происходящего, и в этой виртуальности живет его интерес — интерес участвовать, действовать, быть политическим. Гражданин «не знает факта», не имеет фактических данных — его знания о политической ситуации, в которой он «демократически участвует», будто преломлены через средства массовой информации, его участие в политическом процессе не влияет непосредственно на него самого, но несколько обуславливает происходящее вокруг него, в стране, и это гражданином осознается как возможность собственной «игры». *Участие гражданина в большинстве политических процессов, не касающихся его прямо, непосредственно, сиюминутно, будет восприниматься таким гражданином как интерактивный игровой сервис, как некий «геймплей» с его участием*. Такой гражданин готов к подобной политической игре, готов к иллюзии, а значит — готов к собственному, дозволенному им самим, обману. Отсюда мы регулярно будем иметь гармонично уживающееся недовольство граждан от «неверно трактующих все СМИ», но и их — как ранее казалось, противоречивое — желание «потреблять эту иллюзию».

Отсюда немедленно следует, что для того, чтобы гражданин начал проявлять свое участие в политической жизни, необходимо дать ему тем или иным образом основание того «желать», создать для него «игровое пространство», в котором он мог бы действительно и интересно для себя реализоваться политически. Итак, мы возьмемся утверждать, что *демократия в электронном обществе — это преимущественно игровая демократия. В иной же форме демократия в информационном обществе невозможна, за исключением случаев, упомянутых ниже*. Такой подход к демократии информационного общества подтверждается и именовани-ем такой демократии «нанодемократией», когда гражданин в принятии политических решений предоставлен самому себе и только себе самому. Естественно, при таком подходе он будет либо искать ответ на свой «политический вопрос» либо строго в себе, либо в известном ему информационном «море» — массмедиа, впитывая в себя образы этой большой интерактивной медиа-игры. Безусловно, находить решение в себе человек будет только тогда, когда «игра с масс-медиа» по той или иной причине ему не нужна; когда он чувствует, что сам созрел для совер-

шения того или иного политического выбора. Но анализ данного феномена «полностью самостоятельного выбора» относится, скорее, к области психологии, при этом подобные случаи на практике относительно редки, поэтому в данном смысле ими можно пренебречь. В остальном же следует обратить внимание, что с государственной политикой человек информационного общества остается как бы наедине, не находя иной достоверности, кроме «иллюзорных» масс-медиа — ему больше не удастся, как древним грекам, разузнать суть проблемы, поговорив со всеми гражданами полиса.

Известное утверждение о том, что гражданин с помощью развитых средств телекоммуникаций получает возможность «значительно влиять», в одиночку, на общественное мнение, на наш взгляд, не имеет под собой достаточных оснований, а те подобные случаи «медийной раскрутки» мнения того или иного гражданина, которые действительно имели место в сети Интернет, не следует воспринимать как новый социально-политический феномен, порожденный именно Интернетом. Для того чтобы делать подобные заявления о возможности массовой передачи мнения одного гражданина всем остальным гражданам (значительной части граждан), следует учитывать существующие социально-регулятивные тенденции внутри самого Интернета. Согласно таким тенденциям подобные «продвижения в массы» собственного мнения, обычно — вопреки воле таких масс — расцениваются как запрещенное поведение, «спам», и против таких мер отдельных граждан сетевыми операторами и владельцами социальных сервисов проводятся активные противодействующие мероприятия, вплоть до судебного уголовного преследования. Против возможности «очень простого» донесения через Интернет собственного мнения до каждого из граждан говорит и тот факт, что спам в сети составляет до 95% всего трафика — среди такого объема «собственных мнений» мнение отдельного гражданина будет подобно его крику в кричащей миллионной толпе. Однако мы не утверждаем, что гражданин не имеет возможности донести собственное мнение через сеть до других пользователей, но мы уверены, что затраты сил и денежных средств на продвижение собственного мнения «в массы» в Интернете и такие затраты для продвижения собственного мнения через другие, в том числе «традиционные СМИ», примерно равнозначны.

Итак, высказываясь против, например, трактовки «электронной демократии» как формы политической организации, характерной для информационного общества и объединяющей в себе свойства непосредственной и плебисцитной (референдумной) демократии, а также возможности информационных технологий, положим, что *электронная демократия — это демократия в таком обществе, где она при помощи развитых средств сетевых телекоммуникаций может преимущественно принять форму интерактивной игры.*

Кроме сказанного, мы понимаем сложность восприятия именованная электронной демократии «демократией игровой», особенно исходя из того, что в данное выше определение включено традиционное понятие «демократии», носящее на себе отпечаток «древних» или, по крайней мере, «известных нам воочию» времен. Однако эта проблема не кажется нам существенной. По сути, демократия

в информационном обществе продолжает оставаться демократией, она все также исповедует традиционные для демократии как таковой принципы, становится важным лишь ее «виртуальность», ее «иллюзорность». Мы можем пойти и дальше, заявив, что *информационное общество — это общество без «реальной демократии», т.е. без осознания народом своего непосредственного участия в политической жизни, ведь реальная демократия заменена своей игровой, а следовательно — «иллюзорной» формой.* Правда, демократия в таком обществе может моментально «превращаться» в традиционную свою форму, известную и древним грекам, когда гражданин отчетливо осознает факт того, что предлагаемое для его участия политическое решение относится к нему самому и результат такого решения начнет действовать на него немедленно. Можно сказать: «Информационные политические иллюзии пасуют перед реальностью наступления тяжелой судьбы», и это один из убедительных показателей того, что «игровая демократия» действительно является все еще настоящей демократией, действенным принципом организации политической власти.

Имеется и еще одна потенциальная сложность в правильном понимании термина «игровая демократия». Оценивая термин «игра», мы найдем, что такая социальная деятельность обязательно должна требовать «обратного возвращения посланного сигнала», то есть *интерактивности как неотъемлемого свойства игры*, иначе она превратится в простое, пассивное «зрительство», когда посылаемый в «показывающую систему» сигнал не находит однозначного или похожего на однозначный отклика. И такой «обратный сигнал», этот эффект присутствия, имеет место и в нашей игровой демократии — *государство как непосредственный «организатор игры» и как субъект игрового процесса не превращается в простой «созерцательный образ», как то зачастую утверждается теоретиками «символической демократии» — оно активно выстраивает свои взаимоотношения с гражданами через процессы, относящиеся непосредственно к ним самим.* Таких отношений «обратной отдачи» в информационном обществе достаточно много: это и механизмы выплаты гражданину льгот и пенсий, получение от гражданина налогов, его служба в армии, обращение в социальные медицинские учреждения, государственная регистрация сделок, проверки органов внутренних дел и многое другое. Через такие «непосредственно относимые к конкретному гражданину» политические «интерфейсы взаимодействия с большой игрой» гражданин игровой демократии чувствует себя причастным к политическому действию, ощущает, что государство тем или иным способом видоизменяется при его участии, пусть его действие не влияет однозначно на политический результат, но все же «обратный сигнал» и интерактивность имеют место.

Итак, *электронная демократия — это демократия, обеспечивающая при помощи развитых информационных технологий игровой эффект от участия граждан в управлении политическими процессами.* За формулировкой такого термина будет стоять ответы на вопросы — а что именно мы подразумеваем под таким «игровым эффектом от участия в управлении политическими процессами» и какой именно будет такая демократия; чем такая «электронная демократия» в кон-

кретике и чем она будет отлична от существующей в индустриальном обществе демократии? Ответы на данные вопросы находятся за пределами возможностей данного исследования. Сейчас же следует рассмотреть термин «электронное правительство» исходя из предложенной «четырёхзвенной» системы анализа.

На наш взгляд, из вышеизложенной концепции «игровой демократии» будет следовать то, что не только государство в информационном обществе остается без «реальной», а не игровой демократии, но и сам гражданин для себя остается без реального, «однозначно понятного ему» государства, довольствуясь иллюзорной его формой. Для гражданина информационного общества государство будто перестает существовать как таковое вне «интерфейсов игры» — он знает его как некую далекую от себя «концепцию», как информационную иллюзию, как некое «присутствие в отсутствии». Для него оно уже не то, что было для тех же древних греков, которые в государстве видели для себя возможность биологически жить, защищаться от нападений, иметь социальный статус, наделы, почести. Для гражданина информационного общества государство — не намного более, чем «ходячий миф», который не так легко встретить воочию в реальной жизни, кроме случаев тех «интерфейсов», о которых речь шла выше, и «обратной связи». Сказанное означает, что для *гражданина информационного общества категория государства словно «размывается», от нее остается «неясная смысловая тень»: гражданин такого общества перестает воспринимать государство целно, как реально существующую наличную систему, довольствуясь «примерным», «общим» пониманием государственной идеи, выраженной через СМИ и глобальные коммуникации.* Реальное же государство для него — это только те процессы, которые непосредственно объединяют его — личность — и государство, это а) то, что ему лично, сиюминутно нужно: выплата пенсий, помощь в чрезвычайном случае, расследование преступления и т.д., и б), то что государству нужно от гражданина сейчас и сиюминутно (может, в ближайшем будущем) — служба в армии, выплата налогов, необходимость постановки на учет в каком-либо органе и т.д. И так, *в информационном обществе, то есть в обществе «электронной» или «игровой» демократии, как реальный гражданин — субъект демократического самоопределения, так и реальное государство — субъект государственной власти — друг для друга размываются, исчезают, заменяемые своими иллюзорными, игровыми формами, и их контакт, их действительное пересечение осуществляется только на стадиях исполнения четко разграниченных социально-политических функций каждого — через интерфейсы «гражданин желает от государства» и «государство желает от гражданина».* И эти обозначенные «интерфейсы» не есть известные G2C и, как трансформированный аналог обозначения, C2G, хотя по фактической реализации традиционное понимание этих аббревиатур и изложенное нами понимание «интерфейсов» совпадают. Отличие «интерфейса» от G2C (C2G) в разделении потребностей: в концепции «интерфейса» мы говорим не «гражданин делает для...» и не «государство делает для...», а «гражданин желает...» и «государство желает...», то есть мы говорим не о предоставлении «государственных» (G2C) или «гражданских» услуг (C2G), а о требовании, об управляющем элементе (сиг-

нал «гражданин указывает государству», сигнал «государство указывает гражданину»). Это уже не диалог равноправных единиц, какими пытаются представить аббревиатуры G2C или C2G гражданина и государство: в трактовке нашего «игрового взаимодействия» они предстают обособленными свободными в себе субъектами, обменивающимися управляющими сигналами, не испрашивая себе «услуг», а реализуя свои государственные, гражданские, демократические права. Через данные интерфейсы государство и гражданин и обмениваются достоверной, из первых рук, информацией друг о друге — все остальное место информационного поля занимают СМИ, масс-медиа.

Итак, мы можем предложить следующее определение исследуемого термина: *электронное правительство — принцип организации деятельности органов государственной власти в информационном обществе, для которой характерны, через использование развитых средств сетевых телекоммуникаций, строго определенное число типов и интенсивность управляющих сигналов, направляемых государством и гражданами друг другу, при соблюдении полной их автономности во всех остальных сферах деятельности.*

Можно возразить указанному определению, сказав, что если мы отрицаем государственно-гражданские услуги как таковые, то не является ли это началом тирании потребностей государства или — наоборот — тирании гражданских потребностей? На наш взгляд, указанная концепция «интерфейсов» является достаточно цельной, исходя из того, что при нарушении гражданских прав (тирании государства над личностью) влияние государства в обыденной жизни гражданина будет возрастать и при этом немедленно потеряется игровой характер демократии, соответственно, информационное общество перестает быть в полной мере «информационным», откатываясь к древним, простейшим директивным формам политического бытования. Наоборот, чрезмерная тирания гражданских прав будет также немедленно отражаться на «реальной» жизни людей, превращая для них самих государство в понятный и прозрачный объект, творимый ими «по образу и подобию своему» (образу, следует думать, не всегда лучшему), что также нивелирует саму концепцию такого общества как «общества информационного», ведь слишком много «реального», внеинформационного вокруг гражданина будет отодвигать на второй и даже третий план средства телекоммуникации, возвращая гражданина к его древнегреческому или «революционно-французскому» предку.

В данной трактовке «электронного правительства» можно усмотреть некую «идеальную форму демократии», в которой функции гражданина и государства строго распределены, отграничены — и где это требуется — связаны, иными словами — оптимально скоординированы. Мы не боимся такого, во многом идеалистического, определения «электронного правительства» и надеемся, что электронная форма управления является одним из этапов решения задачи достижения наиболее гибкой и оптимальной координации государственных и общественных процессов, в которой (координации) равно признаются как свободы и права граждан, так и ими самими — их обязанности, чутко и беспристрастно уравновешенные друг с другом. Наверное, именно изложенная концепция «электронного пра-

вительства» позволяет видеть в каждом из развитых государств начатки этого гармоничного, сбалансированного информационного общества, являющегося, по сути, предметом желаний всех поколений политиков в течение всей истории политической мысли человечества. Такому заявлению способствует возможность *увидеть — через средства информационных технологий — общественные и политические процессы как систему в действии*, пусть во многом стохастическую, а также *представить деятельность органов государственной власти как строго формализованный набор (конечно, с заданной степенью свободы и гибкости) процессов, последствия реализации каждого из которых можно объективно оценивать*. Впрочем, мы не считаем, что электронное правительство — это та самая знаменитая Утопия, через которую общество придет к всеобщему благоденствию, но мы уверены, что изложенная концепция ведет к более глубокому, системному, а значит, и более разумному пониманию сути политического управления, к более эффективной координации (не регуляции!) общественных процессов, создает устойчивый каркас для достижения заданных обществом — для самого себя — результатов.

Также с уверенностью можно утверждать, что термин «электронное правительство» в значительной мере отличен от терминов, например «электронные органы исполнительной власти», «электронные органы муниципальной власти» и т.д. По сути «электронное правительство» не есть «правительство и входящие в него министерства, где установлено много компьютеров», оно есть термин «системный». Как правильно утверждает М.Н. Грачевым, «электронное правительство» есть понятие, выросшее из термина „e-government“» [2. С. 338—339]. Исходя из сказанного, следует воспринимать его в таком «глобально-управленческом» политическом смысле. Равно верно и высказывание этого же автора о различии «электронной инфраструктуры органов государственного и муниципального управления» и собственно «электронного правительства» [2. С. 339], и это представляется крайне важным с точки зрения понимания того факта, что использование Интернета, компьютерного документооборота в деятельности органа власти — это еще далеко не «электронное правительство» и, пожалуй, даже не его часть, а лишь самостоятельный, «оторванный от контекста» сервис, обслуживающий привычное нам «доинформационное государственное управление».

Несколько слов следует сказать и о реализации механизмов взаимодействия граждан и государства в рамках «электронного правительства» такой игровой демократии. На наш взгляд, игровой характер государственной деятельности предполагает видение, представление политического участия государства и граждан в трех основных видах или же концепциях.

1. Участие в глобальных, долгосрочных общенародных процессах («сложной игре с большим количеством участников»), организуемых народом и государством, где последнее выступает «оператором игры». Указанное касается, например, долгосрочных этнических конфликтов, среднесрочных планов развития экономики, многолетней подготовки к каким-либо значимым мероприятиям и т.д.

Участие гражданина информационного общества в такой «стратегической игре» будет ассоциироваться у него с вовлеченностью в многовариантное игровое пространство со множеством заинтересованных в исходе игры участников. Такой вид отношений между государством и гражданином имеет максимальный игровой характер.

2. Участие в локальных, относящихся к гражданину или близкому и знакомому ему сообществу длящихся достаточно многовариантных процессах, не имеющих значительного количества участников («сложной игре с небольшим количеством участников»), — таково большинство государственных процессов, реализующихся государственными органами на практике в связи с наличием соответствующих потребностей граждан и бизнесов (оформление арендных отношений, процесс принятия выморочного имущества государством, приватизация предприятий и т.д.). Этим процессам придается значительно меньший игровой характер, хотя доля «игры» в реализации их все еще присутствует, в основном в связи с непомерным для гражданина объемом законодательной базы, регулирующей сложные многовариантные процессы, и некоей политической составляющей таких задач.

3. Участие в локальных процессах, относящихся непосредственно к отдельному гражданину как таковому («личные неигровые процессы») — получение справки, выплата налога, получение дубликата документа. Эти процессы не имеют игрового характера из-за своей прозрачности и очевидности для гражданина их реализации. Именно на этом уровне взаимодействие гражданина и государства наиболее похоже на их взаимодействие в «доинформационные» эпохи.

Процесс построения электронного правительства сводится к разделению и «дигитализации» всех государственных процессов по вышеуказанным трем критериям — и для каждого из трех типов взаимоотношений информационное общество имеет собственный интерфейс управления, конкретное содержание которого определяется исполняемыми в тот или иной момент игровыми или неигровыми ситуациями. Видится, что построенное по такому принципу электронное правительство будет обладать не только особой внутренней структурой — этим G2G, которое, безусловно, также крайне важно и должно быть внимательно рассмотрено нами в отдельном исследовании, но и иметь специализированные коммуникационные порталы — интерфейсы для координации функций первого, второго и третьего уровня. Через такие три типа порталов (того или иного вида технической их реализации) граждане «продолжают себя» в государство, а государство себя — «в граждан», впрочем, государство, как говорилось ранее, влияет на граждан и непосредственно, через ту самую «обратную связь», относящуюся персонально к гражданину. *Пространство же масс-медиа предстает в такой концепции пространством «модерируемой свободы», где общество само для себя определяет критерии «морали и контента масс-медиа» и координирует содержащийся в них контент «по образу и подобию своему».* С данным утверждением можно спорить, утверждая, что правящие элиты контролируют масс-медиа, но мы уверены, что эти правящие элиты являются также продуктом

такого общества или во многом координированы с ним, в значительной мере следуют господствующему в обществе мировоззрению.

Мы попытались представить краткое введение в цельное представление об «электронной демократии» и «электронном правительстве». Разработка же системы функций, и, что самое важное, обозначенных выше «управляющих сигналов», исходящих от граждан и самого государства — сложная задача, которую решить в рамках объема данной статьи не представляется возможным.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Вершинин М.С.* Электронная демократия как компьютерно-опосредованная форма политической коммуникации // Коммуникация: теория и практика в различных социальных контекстах: Материалы международной научно-практической конференции «Коммуникация-2002». — Ч. 1. — Пятигорск, 2002.
- [2] *Грачев М.Н.* «Электронная демократия» и «электронное правительство»: к вопросу об определении понятий с учетом реалий становления информационного общества // Политическое управление и публичная политика XXI века: Государство, общество и политические элиты. — М., 2008.
- [3] *Поцелуев С.Г.* Символическая политика: констелляция понятий для подхода к проблеме // Полис. — 1999. — № 5.
- [4] *Hill K.A., Hughes J.E.* Cyberpolitics: Citizen Activism in the Age of the Internet. — Oxford, UK: Rowman and Littlefield Publishers Inc., 1998.

ON THE QUESTION OF EXPLICATION OF DEFINITIONS «E-DEMOCRACY» AND «E-GOVERNMENT»

A.M. Bobrov

The Department of Theoretical and Applied Political Science
Institute for History and Archives
Russian State University for the Humanities
Nikolskaya Str., 9, Moscow, Russia, 103012

The article contains definitions of terms «e-democracy» and «e-government». These phenomena reveal the meaning of democracy in information society as «game democracy» with its own unique features.

Key words: e-government, e-democracy, information society.