

проф. Переслегин Сергей Борисович

О концепции "виртуального государства"

1. Государство может быть определено:

- как "основное орудие политической власти в классовом обществе" (марксистская трактовка);
- как "политическая форма организации жизни общества, которая складывается как результат возникновения и деятельности публичной власти" (политическая трактовка);
- как субъект международного права (юридическая трактовка);
- как субъект, обладающий всей полнотой суверенитета на определенной территории (территориальная трактовка).

Выделяют следующие признаки государства:

- наличие особой системы органов и учреждений, образующих в совокупности механизм государства;
- наличие права, регулирующего систему общественных отношений и порядок деятельности государственных механизмов;
- наличие определенной территории, пределами которой ограничена государственная власть.

Обычно, к атрибутивным проявлениям государственности относят:

- монополию законодательства и судопроизводства;
- монополию эмиссии денег и иных знаков оплаты (почтовых марок и пр.);
- монополию управления вооруженными силами.

Перечисленные выше детерминанты в совокупности составляют понятие государственности. Однако в реально существующих государствах они выражены в существенно различной степени. Например, Ватикан не имеет своей территории (географически папское государство занимает квартал в пределах города Рима, юридический статус этой территории, по меньшей мере, не очевиден). Андорра и Сан-Марино не имеют армии и собственной системы судопроизводства. Государства единой Европы не осуществляют независимой денежной эмиссии. Заметим здесь, что так называемые "правительства в изгнании" всегда рассматривались в качестве субъектов международного права, хотя не контролировали никакой территории и не управляли никаким населением (а равным образом, не имели вооруженных сил, не осуществляли эмиссию денег и не отправляли судопроизводство).

Мы приходим к выводу, что наиболее правильной является *конвенциональная трактовка государственности*: государство есть то, что система международного права (то есть, прежде всего - другие государства, затем ООН, в последнюю очередь - иные международные организации) признает государством. Эта трактовка позволяет сформулировать понятие "*виртуального государства*".

2. Виртуальное государство не имеет собственной территории. В качестве его "юридического адреса" может быть взята любая географическая точка, находящаяся в международных водах или в космическом пространстве. Например, удобно создать виртуальное государство в "начале отсчета" - точке с координатами 00 с.ш., 00 в.д., то есть - в центре Гвинейского залива.

3. Однако виртуальное государство может владеть территорией. В частности, оно вправе иметь посольства (консульства) в пределах тех государств, которые установили с ним дипломатические отношения. В соответствии с современным международным правом, такие помещения пользуются правом экстерриториальности.

4. Равным образом, правом экстерриториальности пользуются помещения транспортных средств (судов, самолетов, железнодорожных составов, автомашин), принадлежащих виртуальному государству и соответствующим образом зарегистрированных как его собственность.

5. Виртуальное государство не соотносится с какой-либо нацией. Тем самым, оно не имеет национального языка и осуществляет свои отправления на одном из признанных международных языков (английском, русском, китайском, арабском, эсперанто, латыни...).

6. Виртуальное государство является субъектом международных отношений.

7. Следовательно, виртуальное государство должно иметь собственные государственные органы, отвечающие современным представлениям о субъектах международного права.

8. Это подразумевает построение юридической оболочки виртуального государства.

9. Юридическая оболочка виртуального государства должна включать в себя:

- декларацию, оправдывающую существование этого государства с точки зрения исторических или цивилизационных приоритетов¹ (примером такого документа может быть "Декларация прав Будущего-в-настоящем");
- конституцию (основной закон), описывающую государственный строй, основные права и обязанности граждан и общественных объединений, механизм государственного управления;
- закон о гражданстве;
- декларацию, выражающую отношение виртуального государства к основополагающим документам, определяющим мировое юридическое пространство (прежде всего, к "Атлантической хартии" и зависимым от нее международным соглашениям);
- гражданский кодекс;
- уголовный кодекс.

10. Виртуальное государство должно строиться на принципах "двойного гражданства" (гражданин виртуального государства может быть также гражданином иного государства, если законы последнего это допускают).

11. Основопологающим принципом гражданства виртуального государства является самоопределение: любой носитель разума, признающий законы виртуального государства и желающий получить гражданство этого государства, может его получить.

12. Виртуальное государство имеет право:

- регистрировать на своей виртуальной территории промышленные и иные хозяйственные предприятия, банки, страховые компании, транспортные системы (суда, авиалайнеры, автомашины, трубопроводы), информационные системы (сайты, порталы, сети);
- устанавливать правила налоговых отчислений для зарегистрированных на его виртуальной территории объектов хозяйственной, финансовой, информационной и транспортной деятельности, получать соответствующие налоги и распоряжаться ими в соответствии с Конституцией виртуального государства и его Гражданским кодексом;
- собирать налоги с граждан виртуального государства (если это не противоречит Конституции, Гражданского кодексу и международным соглашениям, ратифицированным виртуальным государством);
- осуществлять эмиссию денег (в том числе электронных) и иных знаков оплаты;
- осуществлять внешнеторговую деятельность (в том числе, посредническую);
- осуществлять образовательную деятельность;
- осуществлять страховую деятельность;
- осуществлять дипломатическую деятельность (в том числе, посредническую);
- приобретать в государственную собственность земли, промышленные и иные хозяйственные предприятия, финансовые, образовательные, страховые учреждения, системы транспорта и в дальнейшем распоряжаться этой собственностью;
- контролировать морское и воздушное пространство в пределах, по крайней мере, 12 морских миль вокруг условной точки его "регистрации", получать транзитные и концессионные отчисления с этой морской территории.

13. Важным направлением деятельности виртуального государства может стать регистрация, создание и дальнейшая эксплуатация международного виртуального университета. По сути, речь идет об очень привлекательной возможности создать образовательный центр, юридически изъятый из-под юрисдикции отдельных национальных государств и осуществляющий свою деятельность в интересах того или иного глобального проекта. Например, - проекта "Когнитивная фаза".

14. Интересной возможностью развития виртуального государства является регистрация на его "территории" *единой международной транспортной системы* (практически это означает изъятие международного транспорта из юрисдикции национальных государств и передача его единой транснациональной монополии).

15. Аналогичным образом, виртуальное государство может стать "центром кристаллизации" *единой международной (внегосударственной) финансовой системы, единой международной информационной системы.*

16. Сугубо формально, виртуальное государство является механизмом использования противоречия между структурами, создающимися по мере развития процессов глобализации/глокализации, и национальными государствами. Экономически, оно может рассматриваться как "абсолютный оффшор", позволяющий осуществлять те формы экономической деятельности, которые способствуют глобализации/глокализации, но не соответствуют национальному и международному экономическому законодательству.

В рамках классификации А.Неклессы виртуальное государство представляет собой даже не "глубокий Юг", а в терминах У.Эко "предел Африки". Тем оно и интересно.

Заметим здесь, что постиндустриальный барьер и создание когнитивной фазы подразумевает переформатирование всей нормативной системы торговли/производства. В известном смысле, весь мир на время превратится в "глубокий Юг". С этой точки зрения наличие управляемого виртуального "предела Африки" внутри Евро-Атлантической цивилизации полезно.

17. "Виртуальное государство" может представлять интерес как влиятельный *международный политический клуб*.

Можно рассмотреть несколько версий такого Клуба:

а) Виртуальное государство как ролевая игра без стратегического элемента. В этой модели (простейшей из всех) гражданами являются политики, менеджеры, эксперты одного государства, например, России. Для этих людей виртуальное государство оказывается коммуникативной площадкой, облегчающей выход в транснациональную плоскость и, следовательно, повышение статуса.

б) Виртуальное государство как политическая форма организации региональных государственных объединений. В такой модели оно оказывается "оболочкой", "юридическим лицом", обозначающим данное объединение. Его гражданами являются влиятельные политики региона.

в) Виртуальное государство как форма управления межрегиональным конфликтом (например, Индо-Пакистанским). Здесь виртуальное государство используется как коммуникативная и экспериментальная площадка, граждане его - политики и эксперты среднего звена, вырабатывающие рекомендации для лиц, принимающих решение. Практически, речь идет об очень элитарной стратегической ролевой игре.

г) Виртуальное государство как организатор транснационального Проекта, исполнителями которого выступают национальные государства²

д) Виртуальное государство как политическая форма организации глобальной сверхэлиты.

18. Многообещающим направлением деятельности виртуального государства может стать "*экспериментальная юриспруденция*" - практическое испытание "в лабораторном масштабе" гражданских, уголовных, международных правовых норм и систем норм. Понятно, что такие испытания будут оплачиваться заинтересованными государствами или внесударственными организациями.

В частности, представляет интерес экспериментальная проверка концепции "развивающегося общества" (как альтернатива устаревшей концепции "гражданского общества").

19. Особый международный статус виртуального государства делает его весьма привлекательным центром для развития международного морского и воздушного туризма (например, все пассажиры круизного лайнера получают на время путешествия гражданство виртуального государства и соответствующие права).

Здесь речь идет, как об игре, особой форме *карнавала*, которая способна сделать отдых привлекательнее, так и о предоставлении "простым гражданам" дипломатических прав. Это может представлять интерес в следующих случаях:

а) Гражданин страны А желает совершить путешествие в страну Б, с которой у страны А весьма натянутые отношения. Получив статус гражданина виртуального государства, он может более комфортно отдохнуть (пример: русские в Латвии);

б) Гражданин страны А желает совершить путешествие в страну Б, с которой у страны А нет дипломатических отношений. Он приедет туда как гражданин виртуального государства.

в) Турист желает получить услуги, которые в стране пребывания недоступны (например, по религиозным соображениям). Для этого он оформляет себе дипломатический статус через виртуальное государство. Например, Иран не может предоставлять "простым туристам" ряд товаров и услуг, которые доступны для лиц с дипломатическим паспортом. Возможность легко получить такой паспорт сделает Иран существенно более привлекательным для туристов, что отвечает интересам иранской стороны.

20. Интересной и востребованной формой виртуального государства может быть "литературное государство" (мир Толкиена, мир Стругацких и т.п.).

21. В рамках конвенциональной трактовки государственности виртуальное государство нуждается для своего создания:

- в создании нормативной базы;
- в провозглашении;
- в формировании органов управления и субъекта государственности;
- в "регистрации" (то есть, в признании со стороны других государств и международных организаций, прежде всего - ООН).

Здесь необходимо иметь в виду, что само по себе "провозглашение" не значит ничего или почти ничего. Виртуальное государство имеет смысл, если оно становится достаточно многообещающим *проектом*, в который есть смысл вкладывать не только деньги, но и связи.

Сегодня остается возможность воспользоваться формальными каналами ООН, то есть, поставить вопрос о признании виртуального государства перед Ассамблеей этой организации. Надо сказать, что секретариату ООН будет весьма трудно отыскать причины для отказа.

Сноски

1. Этот момент является принципиальным. "Исторически сложившиеся" государства не нуждаются в обосновании своего существования. Вернее, они имеют такое обоснование - и именно историческое. Вновь создающиеся государственные образования должны обладать некой специфической проектностью, иными словами - претендовать на свое особое место в мировом сообществе. Как правило, создание государств оправдывается национальными интересами и подтверждается предъявлением силы. Для виртуального государства единственным возможным "мотивом существования" является наличие культурного или цивилизационного проекта, который подразумевает наличие суверенитета и, при этом, по тем или мотивам не может быть осуществлен существующими национальными государствами или их совокупностью. [\[Назад\]](#)

2. Здесь мы пользуемся классической "оперативно-штабной" схемой, в рамках которой проектная деятельность требует разделения управленческих структур на Организатора (Штаб) и Исполнителя (Оперативное звено). Организатор обеспечивает Исполнителя ресурсами, ставит перед ним задачи и контролирует их исполнение. В современных транснациональных проектах дифференциация штабного и оперативного звена выражена слабо. [\[Назад\]](#)

Sergey Pereslegin

About the concept of the "Virtual State"

1. The state can be determined:

- as " the basic instrument of political authority in a class society " (marxist treatment);
- as " the political form of the organization of a life of a society which develops as result of occurrence and activity of public authority " (political treatment);
- as the subject of international law (legal treatment);
- as the subject, possessing all completeness of the sovereignty in the certain territory (territorial treatment).

Allocate the following attributes of the state:

- presence special systems of bodies and the establishments forming in aggregate the mechanism of the state;
- presence of the right regulating system of public attitudes and the order of activity of machineries of government;
- presence of the certain territory which limits limit the government.

Usually, to attributive displays of statehood carry:

- monopoly of the legislation and legal proceedings;
- monopoly of a currency issue and other signs on payment (stamps and so forth);
- monopoly of management of armed forces.

The listed above determinants in aggregate make concept of statehood. However in the real-life states they are expressed in essentially various degree. For example, Vatican has no territory (geographically papal state borrows quarter within the limits of city of Rome, the legal status of this territory, at least, it is not obvious). Andorra and San Marino have no army and own system of legal proceedings. The states of uniform Europe fail independent monetary issue. We shall notice here, that so-called " the governments in exile " were always considered as subjects of international law though did not supervise any territory and did not operate any population (and similarly, had no armed forces, failed a currency issue and did not send legal proceedings).

We come to a conclusion, that the most correct is the conventional treatment of statehood: The state is that the system of international law (that is, first of all - other states, then the United Nations, in last turn-) recognizes other international organizations by the state. This treatment allows to formulate concept of " the virtual state ".

2. The virtual state has no own territory. As it " the legal address " any geographical point which is taking place in the international waters or in a space can be taken. For example, it is convenient to create the virtual state in "reference mark" - a point with coordinates 00 rf., 00 el., that is - in the center of gulf of Guinea.

3. However the virtual state can own territory. In particular, it has the right to have embassies (consulate) within the limits of those states which have established with it diplomatic relations. According to modern international law, such premises use the right of extraterritoriality.

- to carry out diplomatic activity (including, intermediary);
- to get in a state ownership of the ground, industrial and other economic enterprises, financial, educational, insurance establishments, systems of transport and further to dispose of this property;
- to supervise sea and air space in limits, at least, 12 sea miles around of a conditional point of his "registration" to receive transit and concession deductions from this marine territory.

13. The important direction activity of the virtual state can become registration, creation and the further operation of the international virtual university. As a matter of fact, the question is very attractive opportunity to create the educational center which is legally withdrawn from under jurisdiction of the separate national states and carrying out the activity in interests of this or that global project. For example, - the project " Cognitive phase ".

14. An interesting opportunity of development of the virtual state is registration in his "territory" of uniform international transport system (practically it means withdrawal of the international transport from jurisdiction of the national states and transfer of his uniform transnational monopoly).

15. Similarly, the virtual state can become " the center of crystallization " uniform international (private) financial system, uniform international information system.

16. Especially formally, the virtual state is the mechanism of use of the contradiction between the structures created in process of development of processes of globalization / glocalizations, and the national states. Economically, it can be considered as " the absolute offshore ", allowing to carry out those forms of economic activities which globalizations / glocalizations promote, but do not correspond to the national and international economic legislation.

Within the framework of A.Neklessy's classification the virtual state represents at all " the deep South ", and in U.Eko's terms " a limit of Africa ". It and is interesting to those.

We shall notice here, that the postindustrial barrier and creation cognitive means phases of reformation of all normative system of trade / manufacture. In a sense, all world for a while will turn in " the deep South ". From this point of view presence controlled virtual " a limit of Africa " inside the Euro-Atlantic civilization is useful.

17. " The virtual state " can be of interest as influential international political club.

It is possible to consider some versions of such Club:

a) the Virtual state as role game without a strategic element. In this model (elementary of all) citizens are policies, managers, experts of one state, for example, Russia. For these people the virtual state appears the communicative platform facilitating an output in a transnational plane and, hence, increase of the status.

b) the Virtual state as the political form of the organization of regional state associations. In such model it appears "environment", " the legal person ", designating the given association. His citizens are influential policies of region.

c) Virtual the state as the form of management of the inter-regional conflict (for example, Indo-Pakistan). Here the virtual state is used as a communicative and experimental platform, his citizens - policies and experts of an average link, developing recommendations for the persons, making the decision. Practically, the question is very elite strategic role game.

d) the Virtual state as the organizer of the transnational Project as which executors act national государства²

e) the Virtual state as the political form of the organization of global superelite.

18. A promising direction of activity of the virtual state can become " experimental jurisprudence " - practical test " in laboratory scale " civil, criminal, international rules of law and systems of norms. Clearly, that such tests will be paid by the interested states or the private organizations. In particular, experimental check of the concept of " a developing society " (as alternative of the out-of-date concept of " a civil society ") is of interest.

19. The special international status of the virtual state does by his rather attractive center for development of the international sea and air tourism (for example, all passengers cruise the liner receive citizenship of the virtual state and corresponding rights for the period of travel). Here the question is, as about game, special to the form of a carnival which is capable to make rest more attractively, and about granting to " simple citizens " diplomatic rights. It can be of interest in the following cases:

a) the Citizen of the country And wishes to make travel to the country, with which at the country And rather tense attitudes. Having received the status of the citizen of the virtual state, it can have a rest more comfortably (an example: Russian in Latvia);

b) The citizen of the country And wishes to make travel to the country from which the country And does not have diplomatic relations. It will arrive there as the citizen of the virtual state.

c) the Tourist wishes to receive services which in a host country are inaccessible (for example, on religious reasons). For this purpose it makes out to itself(himself) the diplomatic status through the virtual state. For example, Iran cannot give " simple tourists " a number of the goods and services which are accessible to persons with a diplomatic passport. An opportunity it is easy to receive such passport will make Iran essentially more attractive to tourists that is equitable to interests of the Iranian party.

20. The interesting and demanded form of the virtual state can be " the literary state " (world of Tolkien, world of Strugatskies, etc.).

21. Conventional treatments of statehood the virtual state requires frameworks for the creation:

- in creation of normative base;
- in declaration;
- in formation of controls and the subject of statehood;
- in "registration" (that is, in a recognition on the part of other states and the international organizations, first of all - in the United Nations).

Here it is necessary to mean, that in itself "declaration" does not mean anything or nearly so anything. The virtual state is meaningful, if it becomes promising enough project in which there is a sense to put not only money, but also communication.

Today remains opportunity to take advantage of formal channels of the United Nations, that is, to raise the question about a recognition of the virtual state before Assembly of this organization. It is necessary to tell, that it will be rather difficult for secretary of the United Nations to find the reasons for refusal.

Footnotes

Сергей Переслегин, Николай Ютанов

БУДУЩЕЕ КАК ПРОЕКТ

Нам предстоит разговор о будущем. Но рассуждать о будущих розах — не есть ли это занятие по меньшей мере неуместное для человека, затерянного в готовой вспыхнуть пожаром чаще современности? А исследовать шипы этих еще несуществующих роз, выискивать заботы праправнуков, когда мы не в силах управиться с изобилием сегодняшних, — не покажется ли все это попросту смешной схоластикой? Иметь хотя бы оправдание, будто ищешь нечто, вселяющее оптимизм, или движим любовью к истине, которая-де особенно отчетливо видна именно в грядущем, не ведающем бурь (даже в их буквальном смысле, если удастся овладеть климатом)! Но моим оправданием не может служить ни академическая страсть, ни невозмутимый оптимизм, обязывающий верить, что, как бы ни пошли дела, все кончится благополучно. Мое оправдание одновременно и проще, и гораздо прозаичнее, и, пожалуй, скромнее: берясь писать о завтрашнем дне, я просто делаю то, что умею и неважно даже, как это у меня получается, поскольку это мое умение — единственное.

А коль скоро так, то моя работа будет излишней не больше и не меньше, чем любая другая; ведь всякая работа стоит на том, что мир существует и будет существовать и дальше.

Станислав Лем - «Сумма технологий»

Кризис — чертовски удобное понятие: емкое, глобальное и всеохватное. И списать на кризис можно все что угодно, и ждать его можно, затаившись и предостерегая, ежегодно и ежечасно, а если «варвары вдруг да и не прибыли», то все равно лучше перестраховаться — особенно в России. У нас ведь куда ни посмотри — везде кризис. Кризис Культуры, Нации, Финансов, Идеологии, Армии и Флота, а также — Общемировой, как надсистема всех наших бед. И тут, конечно, исламское завоевание не за горами, и, следовательно, вся цивилизация (европейская) пребывает в кризисе.

Но, судя по всему, самый фундаментальный кризис современности — это кризис Будущего. Коллективное бессознательное восприятие Будущего, как продленного Настоящего, (так называемое «мертвого будущего») порождает химеру глобальной неустойчивости цивилизации. И в главные целевые установки мира выходит необходимость «сохранить `хрупкое` равновесие».

Попробуем проанализировать эту футурологическую проблему.

Волноваться не стоит: независимо от разрешения футурологического кризиса какое-то будущее у нас будет. Но суть в том, что за последние двадцать пять лет ни в литературе, ни в науке, ни как результат деятельности социальных институтов не появилось сколько-нибудь значимых работ, посвященных развитию европейской цивилизации. Во всяком случае, не возникло «проколов Реальности», соизмеримых с разработками Римского клуба или «классической моделью Ефремова — Стругацких». Это при том, что предыдущие откровения передовой философской мысли: коммунистические, экологические, технократические, постиндустриальные и даже религиозные — были изучены вдоль и поперек. Прямо по Райкину вышло: «Отца родного не пожалеют, опишут с ног до головы».

Если мы назовем «реальным будущим» непознаваемое для нас новое, незнакомое будущее, а все остальное поименуем «описываемым будущим», то мы легко сформулируем два основных парадокса футурологии:

во-первых, «реальное будущее» абсолютно неинтересно жителю нашей цивилизации;

во-вторых, структура «земного рая», равно как и «земного ада» полностью исчерпана текущей Реальностью.

И писатель, и футуролог, как бы они ни открещивались друг от друга, создают разными художественными средствами миры, структурно подобные текущей Реальности, потому что только решение уже известных, но еще не до конца «освоенных» проблем человечества интересно любому жителю нашей планеты, а по большому счету, и самому разработчику, идеологу. В этом факте нет ничего плохого (и ничего хорошего). Это статистическое наблюдение психологов: человек осознает себя счастливым «сейчас и здесь», а не «где-то, как-то непонятно и когда-то далеко», вот писатели и создают художественные отражения сегодняшних проблем, и многомерные метафоры — лишь формы авторского мнения или видения.

Когда же ученые и писатели отваживаются работать с «ненаступившими противоречиями», они иногда получают литературные или иные премии, но читателям их произведения кажутся «странными». Такие произведения и исследования могут существенно изменить технологию жизни цивилизации. Не сразу, бессознательно, сменив несколько поколений. Потом время уходит вперед, и создателей «странных» моделей с удовольствием ловят на мелких технических ошибках.

Таких авторов немного. С. Лем рискнул создать целый ряд произведений, в которых «все сегодняшние проблемы благополучно разрешены», и мы «будем анализировать мир, который возникнет после их решения». Р. Лафферти ускорил на порядок реальное время течения жизни своих героев, удесятирив наполненность этих жизней, что прозвучало как оплеуха комфортному воспитанию и бесконечно растянутому образованию в развитых странах. В этом же ряду А. и Б. Стругацкие с повестью «Малыш», в которой время и пространство действия не привязаны ни к какой известной модели реальности, и В. Виндж с метафорой коллективной психики в романе «Пламя над бездной», и И. Ефремов с возвышенным занудством «Туманности Андромеды», из которой, между тем, выросла уникальная коммунистическая модель, так и ускользнувшая в параллельные времена вероятностной истории Земли...

Второй парадокс футурологии в своей части «про рай земной» гласит, что варианты утопий многообразны, но основных идей всего три: меняется **материальный мир, человек или поле связей** (общество). Соответственно, возникают «утопии потребления», «негуманоидные модели» и «социальные утопии».

Материальные утопии носят наиболее древний характер и зафиксированы в сознании на уровне архетипов. Они пришли из времен, предшествующих неолитической революции, и были порождены страхом голодной смерти, который десятки тысячелетий определял все человеческое существование. Оказывается, что при всем, якобы неисчерпаемом богатстве человеческих потребностей, материальные утопии добавляли в мир всего лишь три элемента.

Итак:

материальное изобилие, воспринимаемое, прежде всего, как изобилие продуктов питания;

возможность «облететь весь мир за полчаса», реализующая стремление к познанию, которое, видимо, заложено в человеке на том же архетипическом уровне, что стремление к выживанию или инстинкт продолжения рода;

способность собственно летать (здесь можно только вспомнить Клопа Говоруна из «Сказки о тройке» А. и Б. Стругацких: «несомненно, проистекающая из зависти к нам, насекомым»).

Неожиданно выяснилось, что к исходу XX столетия все эти задачи удовлетворительно решены в текущей Реальности (в развитых странах) и более не требуют художественного анализа и отнесения к другому времени/обобщенному пространству. Более того, появление **виртуальной вселенной** открыло путь к достижению совсем уж немыслимого «материального рая».

И очень скоро цивилизация сможет построить «вселенную высокой виртуальности», пребывая внутри которой нельзя будет никаким экспериментом определить, находишься ли ты в реальном мире или же в виртуальности. Понятно, что «вселенная высокой виртуальности» может быть построена под конкретного человека и обеспечивать для него не просто «земной рай», но даже и его личный рай, Вселенную, которая нужна именно этому человеку. Цивилизация распадается на множество индивидуальных Реальностей; общество образуется их пересечением. Пожалуй, такой мир — предельный случай «материально-технической утопии». Он может быть построен на Земле лет через двадцать — двадцать пять. Или даже раньше. И начинающему программисту, и продолжающему свои труды писателю, и любому читающему эти строки ясно как это воплотить в жизнь.

«Материальная утопия» нашла свое художественное воплощение в произведениях Г. Гуревича «Мы из Солнечной системы», Д. Симмонса «Падение Гипериона» и, кстати, в сказке Н. Носова «Незнайка в Солнечном городе».

На границе между «материальными» и «негуманоидными» системами лежит проблема личного физического бессмертия. Однако человечество всегда настороженно относилось к этой теме, и желание существовать вечно в одном физическом теле не прослеживается даже в архетипах. Тому есть глубокие причины, которые, однако, далеко выходят за рамки данной статьи. Заметим лишь, что всерьез эта тема обсуждалась, пожалуй, только в саркастической новелле П. Буля «Когда не вышло у змея».

«Негуманоидные» или «квазигуманоидные» утопии всегда представляли собой отдельный жанр. Кардинальные изменения человека сразу же выводили произведение за рамки читательского восприятия. Что же касается изменений локальных (увеличение скорости мышления, продолжительности активной жизни, улучшение памяти, овладение экстрасенсорными способностями), то эти задачи также неожиданно оказались в хорошем приближении решены. Прогресс достигнут за счет новейших компьютерных технологий — с одной стороны, и за счет овладения известными с незапамятных времен психотехниками — с другой.

К утопиям данного класса можно отнести «Возвращение со звезд» Ст. Лема, «Город» К. Саймака, «Человек без лица» А. Бестера, «Вода и кораблики» В. Рыбакова.

Социальные утопии сводятся к художественному анализу политических систем, поданных под религиозным или идеологическим «соусом». Оказалось, что моделей общественного устройства в принципе не очень много, и все они давно реализованы на практике. Сколько-нибудь разумные варианты были исследованы еще в прошлом столетии; в XX веке прошли (или, вернее сказать не прошли) испытание концепции, уже откровенно экзотические — СССР, Рейх, Японская империя. «Земной рай» так и не получился, а принципиально новых построений ни в философии, ни в фантастике и не появилось.

Социальные утопии достигли своего расцвета в «Классической модели (Имперского) Коммунизма», связанной с именами Ефремова, Стругацких, Ле Гуин, Буджолд, Хайнлайна. Вновь приходится упомянуть «Падение Гипериона»

Д. Симмонса «квинтэссенцию «постиндустриальной модели». Отдельный раздел составляют утопии «педагогические», такие как «Кимон» К. Саймака или «Отягощенные злом» А. и Б. Стругацких. А вот класс «буржуазных утопий» остался пустым даже в текущей капиталистической Реальности... Разве упомянуть Д. Дефо с его «Робинзоном Крузо»...

Что же касается антиутопий, то можно с уверенностью сказать, что бояться нам уже нечего: **структура «земного ада» также исчерпана текущей Реальностью.**

Число человеческих страхов ограничено; они сводятся к страху физической смерти, психической смерти (безумия), психологической смерти (уничтожение семьи, лишение возможности продления рода) и социальной смерти (изгнанию из трибы). Все это давно реализовано в виде социальных систем, которые данные страхи материализуют и, более того, становятся их **метафорой.**

Итак, познавать «реальное будущее» скучно или страшно, да и знание это принципиально не востребуемо; исследование же «описываемого будущего» методами фантастики и футурологии потеряло смысл, поскольку и «земной рай» и «земной ад» оказались предметом изучения социологии, если не истории наций, народностей и государств.

Промышленная революция, пусть с некоторыми шероховатостями, но в целом решила витальные (жизнеобеспечивающие) проблемы человечества, и тот, кто готов это осознать, живет в обеспеченном, динамичном и интересном мире. Нам уже не нужно воспринимать конструкции «земного рая» (и «ада») художественными приемами «утопии и антиутопии существуют вокруг нас как текущая Реальность. Потому бесполезно искать новые идеи в рамках прежних моделей.

Зато в ближайшие годы цивилизация имеет шанс коснуться нового круга проблем: как строить иное и как вписать это иное в свою прежнюю жизнь, выменяв себе ощущение успеха на страшилки перед неизвестным. Надо все лишь позволить Будущему войти в нашу жизнь. А «Декларация прав Будущего в Настоящем» станет документом, узаконивающим эту выгодную сделку.

Декларация прав Будущего в Настоящем

Эффективнее конструировать живое будущее, т.е. будущее инноваций, чем мертвое, механическое будущее, которое строится и без нашего участия.

Механическое будущее, по сути дела, — это улучшенное или же ухудшенное «сегодня», воспринимаемое через стереотипный набор грядущих катастроф и кризисов (войны, перенаселенность, голод, СПИД, загрязнение среды, истощение ресурсов, оледенение, таяние льдов Антарктиды, падение метеоритов, комет, астероидов и лун — зачеркнуть ненужное, вписать недостающее).

Мы полагаем, однако, что первый (футурологический) принцип бесполезен, второй (эсхатологический) — вреден, и оба они вводят в заблуждение, поскольку описывают живой и даже одушевленный объект, каким является ноосфера, в терминах «мертвого времени». Приведем отдаленную, но, по крайней мере, понятную аналогию: пусть в качестве «системы» выбран двухлетний ребенок. Тогда футурологический анализ, продолженный на двадцать лет вперед, предложит в качестве модели ползающее четырех-пятиметровое существо, способное к примитивному общению. Эсхатологический анализ сведется к материализации детских страхов (потеряться, описаться при гостях, оказаться в темноте...) Ни в том, ни в другом варианте не будет построена модель хотя бы «подростка», не говоря уже о «взрослом».

У России есть реальный шанс использовать в интересах «живого будущего» ресурсы развитых стран.

В настоящее время развитые страны, население которых удовлетворено собой и довольно своей жизнью, тяготеют к концепции «мертвого будущего», к остановке реального исторического процесса.

Речь здесь идет об очень простых вещах. Настоящее, как система, стремится продлить себя «из вечности в вечность» и щедро платит за это, предоставляя своим адептам необходимые финансовые, информационные, духовные ресурсы. Будущее стремится к статусу Текущей Реальности и тоже готово платить за это. Пытаясь остановить развитие, США и западноевропейские страны накапливают огромную потенциальную энергию «отсроченных изменений». Эту энергию могут использовать в своих целях другие страны и, прежде всего, Китай и Россия. Когда-то, именно таким способом третьеразрядные Северо-Американские Соединенные Штаты превратились в мировую державу.

Представьте себе на минутку, что некоторые открытия будущего уже сделаны, но из благородного беспокойства за спокойствие граждан энной страны запрещены. Люди, способные работать на перспективу в энной стране, имеются, но по недоразумению все заключены в тюрьму. И, наконец, куда двигаться уже понятно, но генеральный курс энским Президентом еще не одобрен.

Ну и как такое остановить? При информационной-то связности стран! Не на Западе, так в России, в Африке или в Индонезии все эти ответы на вопросы: «куда развиваться?», «как действовать?» и «кто это начнет?» найдут свой дом, — там и будет построено живое будущее. В рамках старой метафоры о траве, пробивающейся сквозь асфальт, можно сказать, что асфальт при этом иногда разрушается, но от этого никто не умирает.

Итак, хотелось бы использовать **потенциальную энергию Будущего** (накопленную прежде всего в «остановившихся» «развитых» странах), **преобразовать ее из информационной формы в финансовые потоки и производственную деятельность и тем самым создать плацдарм, через который Будущее проникнет в Настоящее.**

Мы рассматриваем «конструирование Будущего» как последовательное осуществление ряда проектов — от региональных до национальных и международных, каждый из которых привносит ту или иную инновацию, но ни в коем случае ничего не зачеркивает в «мире существующем».

Речь ни в коем случае не идет о переустройстве общества/государства/человека. До сих пор все попытки совершить это — от раннехристианских до постиндустриальных — либо не приводили вообще ни к какому осмысленному результату, либо — оборачивались Реальностью, не вполне согласующейся с замыслами Разработчиков. На наш взгляд, это было связано с претензией Революционеров знать и понимать Вселенную целиком, во всем ее бесконечном многообразии. Поскольку человеческий мозг ограничен в своих возможностях, они были вынуждены предельно упрощать Будущее, и добивались реализации весьма экзотических и примитивных его вариантов. Примечательно, что почти все эти проекты семантически строились на понятиях «вернуться» и «отказаться».

Напротив, мы не собираемся бороться за «семью без абортов», «общество без мусульман», или «мир без ядерного оружия». Сама постановка задачи в таком виде абсурдна: Будущее не может оказаться беднее Настоящего, потому следует стремиться не к сокращению, а к расширению индивидуального «пространства

решений» каждого гражданина России. То, что на Западе сейчас возобладала противоположная тенденция, для России есть весьма позитивное обстоятельство.

Говоря о Будущем, как о проекте, мы исходим из того, что любая реалья, без которой ныне невозможно представить себе Ойкумену — мир обитаемый, когда-то существовала лишь в виде проекта, плана, надежды, желания. Преосуществляя воображаемое в действительное, человек, нация или государство творили историю, превращали застывшее время в живое и создавали в Настоящем элементы Будущего.

Возможно, паровая машина была бы изобретена без Уатта (хотя, наверное, и позднее), но очень сомнительно, чтобы олимпийское движение появилось бы без Пьера де Кубертена. Один из лучших музеев Парижа — музей Д'Орсе — был создан творчеством великих художников-импрессионистов и организаторским талантом президента страны Ж. Помпиду, который сумел найти финансовые и юридические возможности, чтобы превратить в постоянно действующий выставочный зал старое здание вокзала, предназначенное к сносу. Умолчим здесь о Василии Третьякове, Альфреде Нобеле и Махатме Ганди... или о Петре Первом, который собственноручно выстроил почти все государственные, культурные и научные институты Империи; ими Россия пользуется вот уже триста лет.

Наверное, не пояись эти люди — было бы создано что-то иное. Но Олимпийских игр, Третьяковской галереи, Нобелевских премий, принципа ненасилия в политике — всего этого не возникло бы никогда, и мы сейчас жили бы в совершенно ином Настоящем, в мире с другими нравственными ценностями и жизненными ориентирами.

Таким проектом может быть выпуск книг, строительство школ и парков неизвестных до сегодня приключений и развлечений, организация новых форм массовых мероприятий, преобразование больших систем-технологий, таких как, например, шоу-бизнес, в социальные институты, альтернативные собственно государству. Это может быть любое научное исследование любых динамик, любых систем.

Вряд ли стоит тешить себя иллюзиями, что все эти малые и большие дела и грандиозные научные или социальные открытия сразу дадут Вам место в парламенте, деньги и славу. Важно другое — когда и если инновации станут оптовым товаром, Российский деловой мир, как бы консервативен он ни был, примет их за норму жизни. «Ну, право слово, это есть уже у всех моих соседей». И в таком случае — создание нового будет частью любого процесса, не потому, что так выдумали умники, а потому, что за другое особых денег-то не получишь. Важно, чтобы будущее в России стало модным. Если это не национальная идея — ну хотя бы молодежь делом займется!

Будущее есть совокупность проектов, и конструирование здесь понимается как построение в стране условий для реализации тех вариантов будущего, которые считаются успешными с точки зрения хотя бы одного из граждан страны. Целью такого конструирования является не создание очередной «программы выхода из кризиса», не поиск спасающей политической и/или экономической комбинации, не выбор меньшего из двух или нескольких зол, но построение плацдарма, Космодрома для тех кораблей мечты, которым пока в нашей озирающейся на Америку реальности некуда приземляться.

По сути, работа в некоем, может быть, виртуальном пока институте Будущего на стадии создания инициативной группы, предполагает читателям мозговой штурм «Да — новому» с отсутствием критики идей на всех этапах. И такая рабочая группа,

конечно, представляет собой группу свободных людей, не связанных государственной иерархией.

И очевидно, что каждый участник такой группы сможет вести самостоятельный проект и включать в работу по нему любое количество людей и связывать их любыми формальными отношениями, в том числе и вести работы в одиночку. Лишь бы этот проект был, «Да», а не «Нет» и «Если бы».

Финансирование проекта может осуществляться по рейтинговой системе всех участников, после краткого ознакомления с проектами и воплощения их по истечении недельного, месячного срока работ. Это может происходить на конференции. На Форуме реально проводить идейные штурмы по возникающим проблемам и балинтовские группы по личным запросам руководителей проектов. Каждый руководитель проекта, вероятно, сможет привлекать любые средства финансирования в свой проект вне своего странного головного института.

При отсутствии финансирования работ его руководитель задает себе сакраментальный вопрос: «Как я могу использовать сложившуюся ситуацию на благо собственного будущего, если мой проект будущего общественного оказался...(нужное вписать)?»

В рамки такого НИИ «ОТЧЕГОБЫИНЕТ» могут входить организации, согласные опираться на философские принципы позитивизма. Согласные на случайную (хаотическую, в лучшем случае — сетевую) структуру финансирования и спокойно берущие на себя ответственность за ее отсутствие. Согласные на «Да — принятие» идей всех рабочих групп и/или на конструктивное сотрудничество, независимо от согласия с той или иной идеей. Согласные представлять свои результаты в утвержденные на Форуме дни. Согласные исповедовать и рекламировать идею инновационного, быстрого, живого и интересного будущего. Согласные опираться в конструировании этого будущего на постепенное наращивание новых структур в областях права, образования, культуры, психологии и медицины, организации производства, идеологии или в тех областях, которые они считают приоритетными.

Декларация готова к подписанию.

Отказ от принципа «хрупкости мира» не избавляет человека от ответственности за свои поступки, но позволяет перейти к фактическому управлению Текущей Реальностью. Принцип «устойчивости мира» можно сформулировать в достаточно практичной и позитивной форме:

Вселенная дружелюбна к любому человеку Земли.

Такая форма-слоган допускает противоречивые толкования и интерпретации, но позволяет осознать, что человек сам хозяин своего мироздания. Всякое случившееся событие, вне зависимости от того, оценивается ли оно субъективно как «хорошее» или «плохое», есть стимул к развитию, к осознанию своей сущности, к выполнению собственных созидательных задач в этой Вселенной.

Заметим, что это убеждение представляет собой краеугольный камень любой религии, в том числе — христианской. Заметим также, что вместе с тем оно не противоречит позитивистской философии, не исключая крайних ее форм.

Другими словами, мы считаем, что каждый человек сам, совершенно свободно и абсолютно самостоятельно выбирает: будет ли он богатым и здоровым, или же — бедным и больным, и этот внутренний выбор не имеет корней в окружающей человека Реальности.

Точно так же каждый способен сознательно творить историю, создавая новые сущности и тем преобразовывая мир от Настоящего к Будущему, «от существующего к возникающему». В этой связи можно предложить лозунг:

**От каждого по Чуду Света,
каждому по индивидуальной ответственности за то, что натворил.**

Вот такая простая декларация из четырех пунктов и двух лозунгов.

Заложив основы нашего с Вами взаимопонимания, мы готовы перейти к рассмотрению конструкторской разработки под названием «Россия».



МАНИФЕСТ ВИРТУАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВА

1. Мир тесен

Мир сделался слишком тесен и мал для свободного творчества. Проблема даже не в численности населения, а в тотальной "поделенности" мира, в его переполненности готовыми формами, институтами, центрами власти. Свободного места и свободных ресурсов, чтобы сделать что-то масштабное "с чистого листа", в нем почти не осталось. Эта проблема равным образом существует и в благополучных, и в неблагополучных странах, внешне принимая разные формы.

В благополучных странах, в Америке и Европе, теснота мира выступает как скука комфортного, но бесцельного существования. Большинство людей в этих странах получает все, что нужно для жизни, в том числе разнообразный набор сфер деятельности, активных социальных ниш, где они могут реализовать свою энергию. Но эти "pret-a-porter" варианты так плотно занимают политическое, экономическое и культурное пространство, что какие-то новые формы отношений уже не могут там возникнуть. А поскольку в мире сейчас все больше укореняется одна единая культура, единый всепланетный социум, все это "готовое социальное платье" кроится по одному шаблону, не оставляя места для чего-то другого, на него не похожего. Несмотря на кажущееся разнообразие возможностей выбора, человек не имеет возможности **самому построить свой мир**, развернуть творческий потенциал своей личности в тех формах, которые ей внутренне присущи. Мера свободы здесь изначально ограничена чисто служебной функцией в рамках давно налаженной машины производства и потребления. На человека со всех сторон давят господствующие экономические отношения, шаблоны масс-медиа, идеалы благополучия, контролирующая и регламентирующая власть государственных структур. Все это не оставляет места для **других возможных миров**, способных увеличить разнообразие форм жизни (или хотя бы выйти за пределы реального однообразия).

Если есть на планете люди, которые в полной мере чувствуют себя хозяевами жизни и способны что-то в ней изменить, то их немного, и они цепко охраняют свою монополию на "мироустройство". Все остальное человечество, даже пресловутый "золотой миллиард", обречено быть пассивным материалом для этих элит, которые, пользуясь сосредоточенным в их руках могуществом, каждому сверчку указывают свой шесток. Огромный творческий потенциал человечества остается незадействованным, и оно превращается в обезличенное стадо, которому

навязывают унифицированные стили жизни, стандарты потребления, поведенческие шаблоны и стереотипы мышления.

В неблагополучных странах, например в России, теснота мира принимает форму полной безысходности, поскольку здесь количество реально доступных ниш еще меньше. Элиты, контролирующие эти страны, в гораздо большей мере давят на подвластное население и лишают его даже иллюзии свободного выбора. Они слишком опасаются за свою власть, поэтому проводят тактику "выжженной земли" на подвластной территории более последовательно. Они беднее и скaredнее, чем элиты развитых стран, поэтому стремятся в большей степени грабить подвластное население и лишать его всяких ресурсов для свободной деятельности. Не только высшая, но и средняя прослойка в этих странах формируется по принципу присасывания к органам власти и коррупционным схемам. В результате всем распоряжаются специалисты по интригам, коррупции и поиску синекур. Понятно, что уровень интеллекта, образования и творческих способностей у них не достаточен, чтобы управлять сложнейшим организмом страны в эпоху высоких технологий. И это еще ниже опускает уровень возможностей подвластного населения. Большая часть людей, в силу крайней нищеты, не могут преодолеть стартовый порог и приобщиться к современной экономике.

Переполненность мира в неблагополучных странах парадоксальным образом принимает форму опустошенности. В России наблюдатель из Европы и Америки увидит огромное количество "пропадающих зря" ресурсов, потенциально существующих, но не занятых активных ниш - в экономике, политике, культуре. Эти ниши остаются "свободными" потому, что попытка их занять тут же вызывает нездоровый интерес многочисленных чиновников, контролеров, полицейских, бандитов, влиятельных структур, которые считают данное поле деятельности своим феодалом и стремятся либо задушить конкурента, либо урвать свой кусок. В результате пространство свободного развития сужено до минимума, все новое и перспективное чахнет на корню или уходит на Запад. Бескрайние "ничейные" просторы России, ее "неисчерпаемые ресурсы", ждущие "свободного труженика" - это миф, на самом деле все давно застолблено, оценено и поделено. Эти "хозяева" никогда не позволят ей породить из себя что-то новое, самостоятельное и полноценное, потому оно не будет терпеть их власть.

2. В поисках Нового Света

В прошлом, когда человеку становилось тесно, он шел искать Новый Свет. Иногда он осваивал безлюдные просторы вновь открытых земель, иногда - завоевывал чужую землю силой оружия, чтобы построить на ней собственный мир. В глубокой древности целые народы, стесненные природой, соседями или собственной многочисленностью, срывались с места и шли искать лучшей доли. В древней Элладе молодежь разросшегося города садилась на корабли и плыла куда-нибудь к неизведанному берегу, чтобы построить там новый город. Библейские евреи из египетского рабства 40 лет шли через пустыню искать Землю Обетованную. Русские несколько веков подряд уходили от своей тяжелой государственности на окраины, в вольные казачьи земли, и далее - за Урал, в Сибирь, к Тихому океану, на Аляску, дошли до Калифорнии. Европейцы Нового времени массами бежали из переполненной Европы, от ее старых догм и окостеневших традиций, от властителей, желавших распоряжаться чужими душами, или просто от безысходности и нищеты, - и постепенно из освободившихся колоний на чужом континенте выросло царство воплощенной утопии. Оно тогда и присвоило себе символическое имя "Нового Света". Но с тех пор, как эта утопия полностью реализовалась, Америка уже в свою очередь стала центром Старого Света,

символом мирового статус-кво. Однако воля к Новому Свету, к свободному созиданию своей судьбы, нежелание верить в "конец истории", есть не только в других странах, но продолжается и там...

Новый Свет нужен человеку не потому, что он хочет сбежать от проблем, а чтобы найти поле для приложения своих сил, своего творческого импульса, который не вмещается в рамки Старого Света. **Здесь у него до 99% усилий уходит не на свободное самовыражение, а на сопротивление, на борьбу с инерцией "общепринятого"**. Эта борьба высасывает все силы и часто заставляет забыть главную, позитивную цель. Поэтому и бежали люди из цивилизованного "земного рая" в дику суровую глушь, где есть только одно преимущество: удаленность от старых центров силы, что дает шанс начать "с чистого листа". Сбросить иго сложившихся форм, которыми прошлое сдавливает нашу жизнь, и построить свой мир по своему разумению - вот что ищут люди в Новом Свете.

Только нам уже некуда податься в земном пространстве: на географической карте больше не осталось "белых пятен", пригодных для жизни, но недостижимых для старых центров власти. Колонизация планет у далеких звезд начнется еще не скоро. Вряд ли на что-то подобное стоит надеяться нашему поколению. Сегодня те, кого не устраивает теснота, завершенность окружающего мира, тирания окостеневших структур, вынуждены ограничиваться суррогатом, одним из шаблонных "протестных" или "нонконформистских" выборов: революция, антиглобализм, анархия, андеграунд, традиционализм и т.п. Все эти выборы по-своему ущербны, ибо вынуждают **растрачивать энергию свободы на бессильное противодействие старому по правилам этого старого, а не на строительство нового, исходя из его собственной логики**. Эти "экстремальные" идентичности являются не столько попыткой изменить окружающий мир, сколько безнадежным стремлением отгородиться от него в некоем собственном аутсайдерском мирке. Типичной для нашего времени является фигура революционера, который сам не верит в реальность революции и использует революционную позу как прибыльный поп-арт. Типичной является фигура традиционалиста, который сам первым готов признать полное вырождение традиции, а свою миссию видит в том, чтобы ее безутешно оплакивать.

Где же найти нам Сверхновый Свет, чистую нераспаханную землю, свободную от маразма старых форм, от ига всемогущих структур, от ублюдков, тянущих руки к чужой свободе? Где тот пустынный берег для строительства нового города, к которому мы должны направить свои корабли?

3. Сверхновый Свет существует

Главное отличие *Сверхнового* Света - не географические просторы сами по себе, а пространство для организации нового социума, способное вместить в себя все многообразие человеческих отношений. С совершенствованием информационных технологий таким пространством становится среда коммуникации, куда мало-помалу перемещается все, включая экономический базис современного общества. Современная экономическая и управленческая деятельность немыслима без компьютеров, без сетей и баз данных, без Интернета. Нарушения пространства коммуникации (вызванные, например, компьютерными вирусами, распространяющимися по сети) приносят колоссальные потери всем без исключения секторам экономики, а не только тем, которые обычно относят к "виртуальной экономике". В этом смысле вся современная экономика, особенно банки и крупный бизнес, наполовину живет в виртуальном мире. Или, точнее, "виртуальная реальность" сегодня составляет вполне "реальную" часть нашего мира, возможно даже главную его часть.

Несмотря на частичную "виртуализацию" управления и экономики, центр тяжести современных государств лежит в "старой реальности", где они составляют компактные массы, ограниченные со всех сторон географическими рубежами. Однако в условиях глобализации значимость этой материальной компактности теряется. Уже можно представить себе возникновение государства, центр тяжести которого лежит в виртуальном мире. **Такое государство образует не общность территории, а общность граждан, тесно связанных друг с другом в пространстве коммуникации.** Материальные анклавов такого государства могут быть разбросаны по всему миру: участки земли, предприятия, офисы, военные базы, космические станции и т.п. Юридически большая часть этих объектов может лежать на территории обычных государств, а большинство "виртуальных граждан" может пользоваться выгодами двойного гражданства, - что не мешает этому "виртуальному государству" в политическом, экономическом, культурном и даже военном смысле составлять могущественную целостность, с которой придется считаться всем остальным мировым силам. От обычного государства оно отличается только тем, что его центр власти, центр его общественной жизни, источник его суверенитета находится в виртуальном пространстве, то есть "нигде".

Основать в виртуальном пространстве настоящее государство с полноценным социумом - это и значит *открыть* Сверхновый Свет.

Тем, кто хочет стать его первооткрывателями, сегодня не нужно плыть куда-то за тридевять земель, достаточно, не отходя от своих компьютеров, организовать и воспроизвести в пространстве коммуникации те отношения, которые и составляют социум: экономические, общественно-политические, культурные. При этом не имеет значения, в каком модусе первоначально развиваются эти отношения. Виртуальное государство может стартовать как **"игра"** - это нисколько не умаляет реальности образующихся в нем связей. Экономическая игра, которая приносит своим участникам *реальный доход*, позволяет им завести *реальные* экономические отношения, это не "виртуальная тренировка", а самая настоящая экономическая система. Также и общественно-политическая игра, которая позволяет *реально организоваться* массам людей, способных *реально влиять* друг на друга и на ситуацию "вне игры", - это не игра, а реальная общественно-политическая система. А в области культуры вообще нельзя провести грань между "игрой" и "реальностью". Важно только, чтобы эти потоки коммуникации - **экономический, общественно-политический, культурный**, - развивались не по отдельности, а вместе: чтобы они регулировали друг друга, реагировали друг на друга, достраивали друг друга. О перерастании этой игры в настоящий социум можно говорить тогда, когда эта "игровая" сеть отношений для участника игры станет более значимой, чем отношения, связывающие его с "обычным" социумом. Ведь **социум - это не более чем потоки коммуникации.**

Перерастание игры в полноценное виртуальное государство возможно, если отношения, возникающие в ходе игры, представляют для ее участника вполне реальный интерес, позволяют ему занять новую социальную нишу, доступа к которой он лишен в "реальном" социуме. Особенно легко это сделать в неблагополучном государстве, где набор доступных социальных ниш беден и ущербен. Поэтому, несмотря на отставание в области развития и распространения новейших систем коммуникации, именно неблагополучные регионы планеты станут родиной первых виртуальных государств.

4. Первые шаги

В перспективе развитие технологий коммуникации сотрет даже внешнее различие между виртуальными и "реальными" социумами. Уже сегодня при сетевом

общении заурядной является передача не только звука и текста, но и видеоизображения. А будущее за целостными виртуальными вселенными, где люди не просто общаются, сидя за мониторами, а действительно **живут**, погружаясь всеми органами чувств и всеми струнами души. Но ждать этого не обязательно. Для того, чтобы завязать в виртуальном пространстве вполне реальные отношения, достаточно уже нынешнего технического уровня. Важно только, чтобы эти отношения не замкнулись в одном модуле - экономическом, политическом или культурном, - а притягивали участника по всем трем каналам. Если "игра в виртуальное государство" сможет вызвать у своих участников практический интерес во всех трех аспектах, она неизбежно перерастет в полноценный социум. А вызвать этот интерес способен уже сам факт того, что виртуальное государство начинается "с чистого листа", и поэтому не обременено балластом устаревших форм и отношений, который так усложняет жизнь в реальных государствах.

Экономический интерес

Виртуальная экономика игры обеспечивает прямой контакт между производителем и покупателем услуги или товара, и уже поэтому приносит огромные преимущества и тому и другому. Первое из этих преимуществ - **ликвидация посредника** и всевозможных посреднических накруток. Второе - отсутствие стартового порога для производителя, поскольку теперь он может выйти на глобальный рынок со штучным товаром или уникальной услугой, без необходимости тратиться на массовую рекламу, на маркетинг, на сеть распространителей. Третье, и самое главное преимущество, - возможность бесконечной дифференциации продукта, в зависимости от запросов покупателя. Виртуальное пространство обмена можно организовать так, чтобы производитель уникального товара (услуги) легко встретился со своим уникальным покупателем, живущим на другом конце света и никогда до этого о нем не слышавшим. Это в корне меняет сам тип производителя и покупателя, как они сложились в истории.

Исторически, с началом промышленной революции, стало выгодным массовое производство, ориентированное на массовые, шаблонные запросы. Формировался шаблонный производитель и такой же шаблонный покупатель. До сих пор большая часть рекламы, которая обрушивается на нас со всех сторон, рассчитана на то, чтобы навязать миллионам людей одни и те же стандартные товары и услуги. При этом по многим позициям итоговые цены на стандартные товары во много раз превосходят их себестоимость и приближаются к стоимости индивидуального (ремесленного) производства. В них входят разнообразные маркетинговые накрутки (за престижность, за статусность товара, за знак фирмы), колоссальные затраты на рекламу и сеть распространения. У многих людей сегодня появляется желание тратить те же деньги на уникальные товары (услуги), сделанные по их индивидуальному запросу. Реальная экономика во многих секторах, хоть и с трудом, с опозданием и пока не для всех, пытается приблизиться к этим требованиям. Экономика виртуального государства с этого начинается, она способна без проблем довести до покупателя бесконечное множество сколь угодно дифференцированных товаров и услуг и дать занятие такому же числу производителей.

Общественно-политический интерес

Не только в экономике, но и в политике над всем властвует посредник. Все знают, что даже в самых демократических странах власть принадлежит не народу, а медиа-структурам, которые манипулируют политиками, чиновниками и общественным мнением. Виртуальное государство впервые делает возможным

прямую демократию, когда мнение каждого, без посредников и толкователей, может быть донесено до всех, а воля народа осуществляется непосредственно, например, путем постоянных референдумов. Здесь можно реализовать механизмы, позволяющие мгновенно отстранить от власти чиновника или политика, которым недовольны избиратели, и тут же, без отсрочки назначить нового. Здесь информацию о конкретном политике избиратель может получать не через пристрастную рекламу, а непосредственно в полном объеме: детальное досье, отчет обо всех его финансовых операциях, перечень всего хорошего и плохого, что он в жизни сделал. Жалобы граждан на провинившегося чиновника не тонут в прессе и не теряются в коридорах правоохранительных органов, а попадают в его общедоступное досье (настроив соответствующую опцию, их можно будет видеть написанными прямо у него на лбу). Чтобы устранить коррупцию в зародыше, для государственных деятелей можно устроить круглосуточное "реалити-шоу", позволяя каждому гражданину их контролировать.

Самое замечательное в том, что эти преимущества не ограничиваются пространством игры. Начнем с того, что избиратели в игре привыкают вести себя как полноценные граждане, а будущие политики получают ценный опыт управления и власти, который потом можно перенести в реальный мир. А если игра станет мощной и многочисленной, ее политическое влияние и само по себе неизбежно будет проникать в окружающий социум. Например, используя средства и контакты игроков, связи, которые создает между ними игра, виртуальное государство сможет осуществлять естественную для любой страны функцию защиты своих граждан и их интересов. Кроме того, в лице проверенных игрой лидеров мы получаем, наконец, хотя бы горстку честных политиков, которых можно потом продвигать на реальных выборах, с целью приблизить реальное государство к нашему идеалу.

Культурные интересы

Притягательность виртуального пространства для творцов и потребителей культурной продукции ясна уже из экономического раздела, поскольку виртуальный рынок обеспечивает прямой контакт производителя с потребителем также и в сфере культуры. Более важно, что виртуальная среда позволяет изменить основы культурного творчества, которое в современном мире, даже если стратифицировано по статусу (на "элитное" и "массовое"), все равно обращено к недифференцированной толпе, к "никому конкретно". В виртуальной среде спонтанным образом возрождается более старое, традиционное понимание культуры как **культуры сообществ**, культуры, которая оформляет пространство существования конкретного сообщества, позволяет сообществу открыто (а не в каком-нибудь "андеграунде") развивать свою специфику, придает узнаваемую форму принятым в нем моделям поведения, стилям жизни, идеалам благополучия. Так понимаемая культура - нечто абсолютно необходимое для жизни, а не просто средство досуга, поэтому она обладает особенной притягательностью и для авторов, и для потребителей.

Виртуальное государство - это "сообщество сообществ", оно тоже нуждается в своей культуре, которая, по аналогии с обычными государствами, имеет ранг "национальной", интегрирующей все многообразие современных культурных форм. Создание такой "национальной" культуры - обширное поле деятельности для творцов, которых влекут действительно масштабные творческие задачи. Эта "национальная" культура, или, более широко, мифология виртуального государства, составляет не только его лицо, но и главный жизненный нерв, - именно она в конечном итоге связывает отдельные сети отношений в единое целое, превращает сборище игроков в полноценную консорцию, **ядро нового народа**. При посредстве

этой культуры постепенно вырастает дух новой общины, новый "национальный дух". Без этого уникального общего духа виртуальная экономика и виртуальная политика нового социума будут лишь бледным отражением процессов в окружающем реальном социуме.

Заметим, что эта новая культура и новый национальный дух не будут какими-то специфически "сетевыми" и "виртуальными". Сеть - лишь пространство трансляции культурного содержания. В этом пространстве отменяется множество препятствий, которыми сковано творчество и мышление в реальном социуме, поэтому на сознание в большей мере начинают действовать ранее подавлявшиеся глубинные цивилизационные архетипы. Для творческого человека "эмиграция" в виртуальное государство может стать не бегством от своей национальности, наоборот, возвращением к ее более чистой форме. Если, например, виртуальное государство начнут создавать русские, они построят именно Новую Россию. И если эта "Новая Россия" будет больше похожа на "Новую Европу", чем на нынешнюю РФ, то только потому, что исторические обстоятельства исказили ход развития реальной страны и не дали возможности проявиться ее исконным европейским архетипам. В этом смысле виртуальное государство - не уход от проблем России, а наоборот, единственное средство исправить ситуацию "снизу", создав необходимую для этого силу, вместо сетований и чрезмерных надежд на добрую волю нынешней власти.

5. Будущее в Сверхновом Свете

Виртуальное государство начинается как игра. Однако это никак не сказывается на его перспективах. "Виртуальное" в данном случае не означает "ненастоящее" или "игрушечное". Экономическое, политическое и культурное влияние виртуальных сообществ на окружающий мир может быть сколь угодно большим. Существовая в виртуальном пространстве, как бы "нигде", сами по себе эти сообщества вполне реальны. "Виртуальная" коммуникация - это реальная коммуникация. Отношения, в которые вступают члены виртуальных консорциев, их общение, координация усилий, самоорганизация - это вполне реальные вещи. "Виртуальность" дает возможность образовывать вполне реальные сети контактов, сколь угодно большие и разветвленные, - причем не случайные, а организованные, дифференцированные, где люди связаны друг с другом не по принципу случайных соседей или сослуживцев в "реальном" мире, а по тому, что и делает их личностями - по собственным интересам, вкусам и возможностям.

Главное достоинство "виртуального социума" состоит в том, что он дает возможность организовать свободное пространство, отключенное от внешнего маразма и назойливых усилий власти контролировать человеческие сообщества. Здесь у старой власти отнимается ее первейшая функция - задавать правила игры, создавать модели поведения и навязывать их людям как единственные и самоочевидные. Потеряв эту функцию, любая власть обречена на поражение. В виртуальных просторах рождаются новые центры власти со своими законами и правилами игры, и по мере того, как сетевое пространство будет вплетаться в экономическую и политическую жизнь человечества, эта власть будет выходить наружу, в реальный мир.

От игры и общения - к общему делу, от безобидного, "внутрисетевого" общего дела - к такому, что меняет "реальность снаружи". Яркий пример организующего потенциала, который здесь сокрыт, - сетевая программа поиска сигналов внеземных цивилизаций, когда компьютерные ресурсы тысяч энтузиастов ненавязчивым образом объединились в мощнейший вычислительный центр, рассредоточенный по всей планете. Это уже не игра - колоссальный ресурс планетарного масштаба образовался "сам собой", на чистом энтузиазме, по ту сторону всякой власти. Точно

так же в будущем могут возникать сколь угодно мощные финансовые и политические образования. Игнорируя "посредничество" чиновников, партийных политиков, боссов масс-медиа, миллионы людей способны войти друг с другом в прямой контакт и создать на пустом месте вполне реальную силу, которая сметет затаившийся бюрократический спектакль.

Представим вполне вероятный для будущего сценарий, когда в неблагополучной стране число граждан виртуального государства составит значимую часть ее населения. А поскольку это наиболее активные люди, то уже следующие "реальные" выборы сотрут зыбкую границу между "реальным" и "виртуальным". Просто на месте старого государства "вдруг" возникнет совершенно иное, столь же реальное, незаметно выросшее на той же географической почве. Останется простым делом техники - демонтировать старые структуры и дать пинка под зад угнездившейся там толпе надзирателей и мошенников.

Кстати, никто не может обещать, что виртуальные государства в ходе своего развития не превратятся в таких же монстров, как и обычные. Скорее всего, темных моментов в их истории будет не меньше. **Ценность Сверхнового Света не в том, что он гарантированно будет раем, а в том, что он дает шанс.** Он возвращает право на свободное историческое творчество людям, которых теснота современного мира этого права лишила. Как они воспользуются этим шансом на "вторую жизнь", зависит от них самих. Плохое и хорошее, будучи проявлением свободной воли, равным образом составляют человеческую жизнь. Они противоположны не друг другу, а отсутствию жизни - серому безмолвию прикованных к телевизору масс.

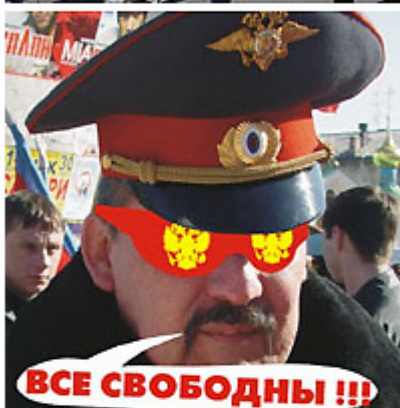
Сверхновый Свет нужен не для того, чтобы всех осыпать манной небесной, а для того, чтобы преодолеть ограниченность географической карты мира. Он делает эту карту "объемной", как минимум "трехмерной" - и дает человечеству мир, еще свободный от передела. Этот мир не лишен страданий и неудач, но всегда открыт для еще не реализованных творческих импульсов. В этом мире новое получает шанс родиться и окрепнуть, прежде чем вступать в схватку за "место под солнцем". И сколько бы виртуальных миров не рождалось, им не вычерпать этот резервуар свободы.

Сверхновый Свет предоставляет человеку дополнительную степень свободы - выбирать **не только свое место в уже готовом мире, но и сам мир, в котором он хотел бы жить.** Творческий потенциал человечества больше не будет сдерживаться теснотой мира и заполненностью социальных ниш, которые цепко контролируют нынешние элиты, используя различные "неспортивные" методы. Из государства-тюрьмы и государства-профилактория активные люди будут переселяться в государство, которое нуждается в их творчестве, в их свободной воле. И, задействуя максимум их творческой энергии, такое государство будет побеждать остальные в неизбежной конкуренции. **Место революций займет тотальная миграция людей из одного виртуального социума в другой.** "Монополия на мироустройство" уничтожается, вместо этого наступает "свободная конкуренция миров", которая станет главной движущей силой истории. Она разрушит нынешнюю реальность, поскольку никто больше не захочет играть быдло в скучной массовке. Зачем быть никем, если там, в Сверхновом Свете, ты получаешь шанс стать самим собой?

Пока Интернет, виртуальная экономика, сетевые сообщества людям в новинку, поэтому взгляд большинства прикован к поверхности этих явлений и не способен увидеть главное. С исторической точки зрения, главное достоинство среды коммуникации в том, что, порождая пространство Сверхнового Света, она радикально меняет отношение человечества к своему прошлому и своему будущему. С прошлым больше не будут бороться, будущего не будут пассивно ожидать. Не будут разбивать о прошлое лоб, не будут его добивать после победы -

а будут голосовать ногами в будущее, которое находится не за тысячи лет и не за тридевять земель, а прямо здесь, в одном щелчке мыши. Сверхновый Свет дает возможность **распараллелить исторический процесс**: в одной и той же географической точке потечет не одно историческое время, а множество автономно развивающихся времен разных виртуальных сообществ. Хозяева современности больше не смогут пользоваться тактикой "выжженной земли", подавляя в зародыше любую альтернативу навязываемой ими реальности. А в Сверхновом Свете будут рождаться новые империи, новые религии, новые народы, новые цивилизации... Рождаться, чтобы воплощаться в окружающей реальности и распространяться в абсолютную бесконечность.

Декабрь 2001



Вадим Штепа

ПОСТПОЛИТИКА – 1

8 октября должны состояться выборы в Законодательное собрание Карелии – а по опросу на сайте www.petrozavodsk.ru "Вы пойдете на выборы?" ответы "Меня это не интересует" и "Мой голос ничего не решит" в сумме побеждают законопослушное "Обязательно, это мой долг".

Действительно – то, что сейчас называют "политикой", большинству граждан просто неинтересно. Ибо выбирать просто не из кого. Двумикий Янус "партии власти" – это перефразированное название комедии "Серый и еще серее". (Хотя и оригинальное название этого фильма не хуже отражает суть.) Пенсионеры, конечно, по традиции проголосуют за коммунистов. А "Яблоко" с выборов просто сняли, прицепившись к каким-то формальностям (крюкотворное искусство нынешних "избиркомов" известно).

Впрочем, "яблочников" в этой ситуации как-то и не особо жаль. Их карельские активисты копируют поведение своего московского начальства вплоть до мелочей. Так, они самовлюбленно полагают себя "главными демократами", и вместо равноправного сотрудничества с другими оппозиционными силами лишь милостиво приглашают поддерживать их лидеров. В общем, та же "вертикаль", только сбоку.

Что же остается делать тем независимым людям, кому отвратительна нынешняя власть, но не больше восторгов вызывают и "оппозиционеры", мечтающие ее пополнить собой? Лет 10 назад в журнале "ИНАЧЕ" я размышлял о "постполитическом авангарде", который остается единственным адекватным выбором в условиях, когда политика превратилась в разновидность шоу-бизнеса. Но если тогда между властью и нами оставалась еще какая-то идеологическая разница, то теперь все идеологии стерты машиной "политтехно", которая по заказу крошит их в самые разнообразные, но равно бессмысленные калейдоскопы... Теперь разница между властью и нами – сугубо стилистическая. Мы даже можем говорить одними и теми же словами – но вкладываем в них принципиально иной смысл.

Постполитика – это в первую очередь стиль отношения к происходящему. Постполитические деятели прекрасно понимают, что сегодня мы живем в мире образов, а не идеологий, и потому важнейшим эффектом любой акции является медиа-эффект. Только он еще способен расшевелить прикованного к телеящику обывателя. Так что нацболы с их театральными захватами властных учреждений делают все правильно. Самое главное, что бесит власть – они при этом избегают всяческого насилия. В противном случае, конечно, их бы давно объявили "международными террористами" и спустили на них до зубов вооруженных "героев России" вроде Рамзана Кадырова. Но даже и в нынешней ситуации система не выдерживает и бросает участников этих арт-акций в тюрьмы на какие-то совершенно неадекватные сроки. Чем только сама показывает свою архаичную дикость...

Недавно на сайте НаЗлобу.Ру Дмитрий Ольшанский раскритиковал нацболов за то, что они-де совсем не соответствуют по стилю своим историческим предшественникам – ленинским революционерам. А вместо их современных, постполитических акций надо как век назад стрелять, взрывать, жечь... Эта критика была бы уместна, если бы литератор Ольшанский сам брал уроки у литератора Савинкова. Пока же – это лишь салонный воинственный треп. Очень напоминает, как другой литератор, Дугин в начале первой чеченской войны громыхал в "Лимонке": "Надо брать оружие и отправляться на фронт!" – а сам вооружался портвейном и шел на очередную "радикальную" тусовку...

Из этой же серии – призыв Андрея Морозова "Вооружайтесь!" Надо сказать, что сам я вполне разделяю идеи движения "Гражданское оружие" – хватит уже доверять нашу защиту коррумпированным ментам, которые зачастую используют оружие именно как средство рэкета. Однако в нынешних условиях призывы "запасаться обрезам" – то ли кустарщина, то ли откровенная подстава. Ибо это замечательный повод для власти развязать, наконец, настоящий террор против всех оппозиционеров, которые, якобы, собираются ее "насильственно свергнуть". Пока же кремляне, хоть и блокировали в стране нормальную политическую жизнь, все-таки не могут окончательно запретить и общественные движения. Это привело бы к полной дискредитации их режима на Западе, что чревато опасностями для их зарубежных авуаров...

Если власть все же перейдет определенную грань, народное вооружение начнется спонтанно – этому учит история всех мировых революций. Революцию бессмысленно "запрещать" – она свершается неизбежно, когда народ лишают политического бытия – и тогда он толкает колесо истории дальше...

А сегодня все политические смыслы перевернуты напроочь. Так, власти чем дальше, тем громче вещают от лица "законности". Но взглянем же на Основной закон, имеющий "высшую юридическую силу и прямое действие". Так, согласно российской Конституции, "единственным источником власти является народ". Однако в нынешнем государстве власть считает своим источником саму себя, а народ превращен в практически бесправное "подвластное население". Есть и уточняющее положение: "Народ осуществляет свою власть непосредственно, а также через органы государственной власти". Ныне же наблюдается совершенно обратная картина: эти чиновничьи "органы" (чья конституционная роль ограничена дополнением "а также") фактически узурпировали власть и взяли на себя миссию "санкционировать" или нет (чаще всего, конечно же, "нет") любую непосредственную народную инициативу. "Слуги народа", таким образом, оказались "господами" над ним...

И – пытаются направить народный протест в удобное и безопасное для себя русло. То – гонят "ура-патриотическую" волну ненависти к Европе, Украине, Грузии... То – наоборот, запугивают всех "русским фашизмом" (противоядием от которого изображается нынешний, типично фашистский корпоративизм Газпрома и пр.). Допустимой "оппозиции" при этом режиме позволено выдвигать лишь материальные требования (вернуть льготы, снизить тарифы и т.д.), то есть – не ставить вопрос о власти в принципе, но выпрашивать у нее подачки.

Новое, реально оппозиционное движение выходит за рамки этих стереотипов, и потому с точки зрения прежней политики выглядит "иррационально". Оно действует по собственной логике, создает собственные образы, и тем самым освобождается (и освобождает заинтересованную им публику) от диктата навязчивых, но фальсифицированных политических смыслов нынешней власти. Здесь уместно вспомнить поэтов Серебряного века, чей творческий огонь куда более вдохновил революцию, чем идеологические жалобы на "тяжелое положение трудящихся". Сегодня, в постполитическом мире, дело этих поэтов продолжают организаторы новосибирских "монстраций":

Фантазия приветствуется!

Политические лозунги и лозунги, имеющие смысл – не приветствуются.

Чем меньше надуманного смысла, – тем монстративней!

Одевайтесь ярко и необычно.

Приносите с собой музыкальные инструменты: трубы, бубны, барабаны, свистки, консервные банки на веревочках все, что сочтете интересным и оригинальным!

Девиз этого движения лаконичен и изложен на специальном сайте, где присутствует только надпись: "Мы верим, что сознательный идиотизм победит идиотизм бессознательный!" Которым страдают обыватели, все еще верящие нынешней власти...

Интересно совместить этот сибирский опыт с карельским – неформальным движением кондопожан и петрозаводским Клубом Радикальных Оптимистов. Принципы этого синтеза в общих чертах будут выглядеть так:

1. Заведомо "абсурдные" лозунги – транспаранты, на которых написано "Транспарант", "Таня, не плачь!", "Купи арбуз!", "Реальность – удел богов!", "Где я?", "А-а-а-а-ах!", "Жизнь – повидло!", "404 Not found" и т.д. Это – наиболее яркая пародия на действительный абсурд лозунгов нынешней власти.

Так, на карельском офисе известной партии вывешен огромный плакат "Сильная Россия – Единая Россия. В.В. Путин". Очевидно, что смысла в нем не больше, чем в лозунгах советской эпохи "Миру – мир!" и "Больше демократии – больше социализма". Однажды, впрочем, заседатели этого офиса, придя туда утром, обнаружили аккуратно выполненный местными художниками "римейк" названия своей партии, гораздо точнее показывающий ее действительный смысл. На этом самом их партийном плакате, под медведем, крупно значилось: "Едим Россию". Плакат, конечно, вскоре заменили, но всем стало ясно, что эпоха уже другая, что в "совок" ее уже не вернуть...

2. Вместо "партийных" митингов с гневным обличением "антинародного режима" новые движения устраивают флешмобы, уличные шоу и прочие арт-акции, которые привлекают гораздо больше публики. Творческая молодежь, которая их организует, действует именно постполитическим методом – на грани "игры" и "серьезности", где их невозможно четко разделить.

Характерным примером такого шоу стала акция петрозаводских панков из движения "Антифашистская инициатива" (не имеющего ничего общего с "антифашиствующими" нацистами) во время открытия в столице Карелии памятника Юрию Андропову. Пока представители власти произносили громкие речи о "выдающемся партийном (!) и государственном деятеле", ребята с торжественным видом принялись возлагать к этому памятнику венки с надписями: "От благодарных венгров", "От благодарных афганцев", "От благодарных жертв КГБ"...

3. Постполитика возникает на основе сетевых отношений – от структуры участвующих групп до информационных связей между ними. Как было сказано в одном из анархо-манифестов 1990-х (который начинает исполняться лишь сегодня), "Только полные идиоты могут считать, что объединение в единую партию или единую субкультуру способствует победе. Наоборот, образование малых групп, действующих на малых пространствах, просто не просматривается с "головной башни"... Если система действует на молекулярном уровне, то мы – на атомном. Дао и состоит в том, что город лучше брать малыми отрядами, а не общим штурмом с одного направления".

4. Как показал недавний карельский опыт, власть более всего опасается не каких-то разовых экстремальных акций (против их участников немедленно применяется ОМОН), но – именно мирных общенародных сходов. Это прямая демократия, которая фактически дезавуирует присвоивших власть чиновников...

5. Очень мощным постполитическим оружием являются спонтанные гражданские акции. Так, в сегодняшнюю, уже слегка остывшую Кондопогу, усилиями "миролюбивых" властей начинают постепенно возвращаться похозяйничавшие здесь "гости с Юга". Но никакого насильственного противодействия они не встречают. Им просто объявлен молчаливый бойкот – местные жители ничего у них не покупают, не сдают жилье, не разговаривают на улицах... И это сопротивление



Вадим Штепа

ПОСТПОЛИТИКА – 2

"Занавес!"

Политика кончилась.

Но дело здесь не только в Матрице путинизма, создавшей фиктивную реальность. Политика кончилась *вместе со своими смыслами*. Путинизм лишь придал этому концу "весомую, грубую, зримую" форму.

В нулевые годы все *идеологии*, некогда вдохновлявшие политику, растворились в постмодернистских *технологиях*. Без этих технологий любые идеи остаются лишь уделом маргинальных мечтателей.

Такое вот, для пессимистов – **без-**, а для оптимистов – **междувремя**...

В условиях тотального политехно "реальная политика" окончательно превращается в спектакль. Однако "**протест**" против спектакля сам становится его частью и продолжением...

Розанов был пророком:

LA DIVINA COMEDIA.

С лязгом, скрипом, визгом опускается над Русскою Историею железный занавес.

– Представление окончилось. Публика встала.

– Пора одевать шубы и возвращаться домой.

Оглянулись.

Но ни шуб, ни домов не оказалось...

Эта *спектакулярность* – по принципу сочетания противоположностей – яснее всего тем, кто сам умеет ставить "спектакли". Иначе говоря – творческим людям, мыслящим иррационально с точки зрения "общепринятого".

Всякий "оппозиционный" рационализм сегодня смешон. А потому наш метод – не партии или митинги, но **флешмобы** и **монстрации**, **крокодилы** и **колобки**...

Помимо креативности, вторым критерием постполитики является *регионализм*. Не либеральный, социальный или национальный – это все атавизмы эпохи идеологий. А, к примеру, **ландшафтный**. Как в Питере, где самые живые, с фаллическими жестами, акции устраиваются против проектируемого фаллоса "Газиллы". Или в Карелии, где спасители озера Ястребиного и горы Воттоваара от превращения в щебеночные карьеры перегрузили своими письмами и вывели из строя правительственный мейлсервер...

Постполитические деятели не бьются "за свободу" – потому что и так свободны. Здесь уместно вспомнить давнюю притчу о рок-революционере Борзыкине. Когда лидер "Телевизора" надрывно призывал публику: *"Выйти из-под контроля!"*, мудрый БГ недоуменно пожал плечами: *"Да кто ж ему мешает?"* – и вышел из зала...

Они не требуют от государства "справедливости" – но организуют собственные, справедливые сообщества.

Они не проклинаят "инородцев" – но сами творят новую русскую нацию.

Формат для такого творчества в актуальной ситуации есть. Это виртуальное государство, теоретический манифест которого мы с коллегами опубликовали в "ИНАЧЕ" еще в 2001 году, и как всегда опередили время. Теперь кое-кто повторяет эти идеи как собственное открытие. Но, впрочем, мы ничуть не в обиде, и не претендуем на "копирайт" (лишь бы и "открыватели" на него не претендовали). Видимо, время для воплощения этих идей назревает только сейчас – когда иллюзии участия в "реальной политике" развеиваются окончательно.

Игра с реальностью

Несмотря на всевозможное "закручивание гаек", Интернет за последние годы напротив становится все шире и доступнее. Технически – модемный диалап окончательно ушел в прошлое, сменившись высокоскоростной безлимиткой. Да и по контенту – блоги стали самой открытой площадкой для любых (около)политических дискуссий. Забавна и показательна уже неоднократно отмечавшаяся специфика русского сегмента ЖЖ – если в Штатах это в основном тинейджерская тусовка, то здесь он превратился в настоящую (а не официально-фиктивную) "общественную палату".

Свободная пресса также, похоже, покинула свои тесные бумажные тела и отдала душу независимым сетевым порталам.

Первое впечатление – будто бы власть хочет загнать оппозиционеров в виртуальную сеть. Но на самом деле – в реальную сеть она загоняет себя...

Адекватными эпохе постмодерна являются только те события, которые разворачиваются на грани "игры" и "реальности", без четкой границы между ними. Когда даже непонятно, где одно переходит в другое...

Но это и есть принцип существования виртуальных государств. Напомню фрагмент нашего давнего манифеста:

"Виртуальное государство может стартовать как "игра" - это нисколько не умаляет реальности образующихся в нем связей. Экономическая игра, которая приносит своим участникам реальный доход, позволяет им завести реальные экономические отношения, это не "виртуальная тренировка", а самая настоящая экономическая система. Также и общественно-политическая игра, которая позволяет реально организоваться массам людей, способным реально влиять друг на друга и на ситуацию "вне игры", - это не игра, а реальная общественно-политическая система. А в области культуры вообще нельзя провести грань между "игрой" и "реальностью". Важно только, чтобы эти потоки коммуникации - экономический, общественно-политический, культурный, - развивались не по

отдельности, а вместе: чтобы они регулировали друг друга, реагировали друг на друга, достраивали друг друга. О перерастании этой игры в настоящий социум можно говорить тогда, когда эта "игровая" сеть отношений для участника игры станет более значимой, чем отношения, связывающие его с "обычным" социумом".

Приведу только самые известные примеры виртуальных государств.

Княжеству Силандия, к примеру, вот уже 40 лет. Оно вообще возникло еще в досетевую эпоху. Отставной британский майор Рой Бейтс высадился за заброшенной морской платформе времен Второй мировой войны и провозгласил себя князем этого никем не занятого рукотворного "острова" в нейтральных водах. Силандия с тех пор выпустила свои документы, учредила титулы, направила во многие страны своих послов и коммивояжеров (умудрявшихся заключать реальные контракты), а с появлением Интернета легко освоилась в нем и открыла свой независимый сервер...

До сих пор существует и созданный новозеландскими студентами в Восточном Тиморе султанат Окуси-Амбено, основой экономики которого официально является экспорт галлюциногенных грибов и путешествия на дирижаблях...

Но, конечно, самым легендарным является виртуальное государство NSK культовой словенской группы "Laibach". Оно ставит своей задачей создать "экстерриториальную нацию артистов и художников" и выдает паспорта всем желающим к ней присоединиться. Все это можно было бы счесть "лишь игрой", если бы не одно историческое обстоятельство – во время югославской войны 1990-х годов беженцам разных национальностей удалось покинуть блокированную Боснию, пройдя через ООН-овские кордоны именно с паспортом виртуального NSK, а не с реальным югославским! Именно с этого момента, видимо, отсчитывается процесс глобальной перемены местами "виртуального" и "реального"...

Виртуальное государство – это не пародия на реальное, оно просто явление иной эпохи и природы. Напротив, пародия (а точнее – симулякр) возникает, когда виртуальное государство пытаются строить по образу и подобию реального. И у нас есть уже такой забавный пример – Respublika.ru, являющаяся нелепым клоном РФ, со своей кремлядью – никем не избираемой и всевластной "Администрацией" (президента?).

Революция в Матрице

Настоящее виртуальное государство, способное заинтересовать своих граждан (а именно их интерес – его главный мотор) может возникнуть лишь на совершенно иных основах. Прежде всего, чтобы вновь не воспроизводить клоны РФ и учитывая континентальное многообразие Рунета, такие государства целесообразнее строить по региональному принципу. Гражданам виртуальных Ингрии, Карелии, Поморья, Залесья, Кубани, Урала, Сибири будут гораздо ближе и яснее задачи своих сообществ, чем очередная централизованная "виртуальная Россия", где наверняка опять за всех будет "говорить Москва"...

Кстати, как и другие виртуальные государства в мире, наши также обретут вполне легитимное право выпускать и выдавать своим гражданам паспорта, а также любую иную "национальную" символику и атрибутику. Однако, при попытках обвинить виртуальных граждан в "сепаратизме", идеологические стражи (не говоря уж о стражах в погонах) реального государства будут выглядеть для окружающего мира пещерными идиотами.

Но гражданам региональных виртуальных государств никакой реальный "распад России" и не нужен. Напротив, они смогут полноценно развиваться лишь с налаживанием сетевых экономических связей с соседями. И торговать с ними

посредством какой-нибудь виртуальной валюты, потоки которой будут не в силах отследить никакие контролеры из "реала".

Политически виртуальное государство будет строиться на принципах прямого гражданского самоуправления. Если же граждане сочтут необходимым делегировать те или иные функции государства конкретным представителям, то сетевая демократия дает возможность реализовать максимально простой и действенный механизм делегирования – систему перманентных выборов. Гражданин виртуального государства всегда может отозвать свой голос и отдать его в поддержку другого представителя. Президент, министр, депутат и т.п. (названия условны), чей ресурс поддержки падает ниже некоторой минимальной доли, автоматически исключается из власти, и на его место приходит другой. Собственно "выборы" происходят постоянно, и в любой момент времени каждый гражданин может включить свою кандидатуру в открытый электоральный список и начать "предвыборную кампанию"...

Культурная миссия виртуальных государств, как представляется, будет сосредоточена на выработке уникальных, глобально узнаваемых "региональных брендов", которые в реальном централизованном государстве пока затерты до сплошной "провинциальной" серости. Это потребует, конечно, мощного творческого, "архифутуристического" синтеза, который органично воссоединит местные мифы и традиции с новейшими тенденциями современной культуры.

Впрочем, виртуальные государства могут строиться на уровне не только регионов, но и отдельных городов. На этот счет есть интересные разработки Сергея Корнева о [виртуальном муниципалитете](#). Однако здесь, на мой взгляд, надо не пытаться дублировать реальную городскую власть, но организовывать принципиально иное, "параллельное" пространство. В идеале к этой власти отношения не должно быть **никакого** – ни "за", ни "против", но *помимо*. Виртуальный муниципалитет (мне больше нравится слово "вече") будет формулировать инициативы общественного самоуправления – и явочным порядком их воплощать.

Таким образом, свершится "революция в Матрице": чем активнее виртуальные гражданские проекты будут прорастать в реальность, тем более будет виртуализироваться "реальная" власть андроидов...

Политика кончилась? Да здравствует политика! Которая вновь символически начнется с сети независимых полисов – как на родине демократии.

Пора открывать новый исторический цикл...

октябрь 2007 года

Сергей Корнев

Локализация виртуального

«Виртуальный Муниципалитет» как «тренажер» для будущей региональной элиты

1.

В любой революции побеждает не тот, кто свергает власть, а тот, кто ее берет и умеет ею распорядиться. «Романтики революции» оттесняются в сторону, разбуженный ими народ оказывается в положении использованной массовки, а у руля становятся «эффективные менеджеры» и «крепкие хозяйственники» из прежней тусовки управленцев. Опыт украинской и российской оппозиции последнего десятилетия дает однозначный алгоритм становления «признанным лидером революции»: сначала стать членом властного клана, обрасти связями, украсть побольше, а потом выйти из игры и обрушиться с критикой на «засилье бюрократов и коррупционеров»...

Почему так происходит? Потому что власть нельзя осуществлять путем бойких передовиц. Это – прежде всего «ремесло»: управленческие навыки, опыт, осведомленность, разветвленная сеть знакомств и связей. В силу особенностей социально-экономической системы в России, Украине и других подобных странах просто нет никаких иных «питомников» управленческих кадров, помимо существующей властной пирамиды и тесно связанного с ней крупного бизнеса. Конечно, в этой системе, особенно на нижних этажах (регионы, муниципалитеты), имеется немало достойных и ответственных людей, которых можно будет выдвинуть наверх. В регионах также много достойных управленцев и бизнесменов, которых оттерли в сторону в эпоху «укрепления вертикали». Но есть большое сомнение в их способности радикально изменить систему, особенно учитывая тот факт, что они являются питомцами вполне определенной управленческой школы.

Допустим, победила «революция», «вертикаль» ослабела, все одиозные фигуры исчезли. В регионах начинается сезон тотальных выборов: полная свобода для всех – объединяйся, агитируй, избирайся. Митинги никто не разгоняет. На СМИ никто не давит. НО! Остались – деньги, остались – связи, организованность, остались – управленческие и манипуляторские навыки. – Остались у тех, у кого все это было «до революции». Победит на этих выборах не «народ» и не «революционные романтики», а представители прежней «партии начальников», которые тут же начнут выстраивать новую систему под себя.

2.

Что же могут сделать креативные сообщества в регионах, чтобы очередная «смута» не свелась к заурядной «смене царя и бояр»? Если мы хотим, чтобы власть формировалась «снизу», а не спускалась «сверху», нужен собственный «питомник» управленческих кадров, изначально «заточенных» под прозрачную и зависимую от общества систему власти. В текущей политической ситуации этим питомником может быть только «виртуальный тренажер», созданный по известной модели «виртуального государства», но с одним важным отличием от ныне существующих проектов.

«Виртуальное государство» - понятие достаточно широкое и расплывчатое, общее представление о нем можно получить по статье в «Википедии». На практике называющие так себя проекты делятся на два класса.

Первая группа – это попытки создать некоторое подобие настоящего «сетевого государства», не привязанного к территории и выходящего из зоны контроля обычных стран. Важный аспект таких проектов – бизнес-компонента, наделяющая проект ощутимым эквивалентом «реальности» для участвующих в нем людей (пример – <http://www.neweurope.ru>). Такие проекты могут быть интересными и многообещающими сами по себе, но в контексте реальных проблем отдельно взятого города они дают не так много. Исключение – если проект изначально *локализован* и создается не для абстрактной «сетевой общественности», разбросанной по всему земному шару, а для жителей этого самого города, с целью дать им альтернативное пространство самоорганизации.

Вторая группа – это «политические тренажеры», симулирующие государство в аспекте верхушечной политической жизни. Типичный пример – проект <http://www.respublika.ru> . Чему может научиться человек в рамках такого тренажера? Практически ничему, потому что отдельно взятые навыки политического спектакля «Кремль – Охотный ряд» значат очень мало. Такая игра скорее уводит в сторону от реального мира, чем учит обращению с ним. Очень трудно представить ситуацию, когда, наигравшись в подобную игру, некое сообщество граждан вдруг решает бросить вызов власти на федеральных выборах в реальном пространстве. Для этого, как минимум, нужен более высокий уровень интернетизации в «глубинке».

Но не все так печально. Подобный симулятор можно серьезно улучшить, если привязать его к конкретному городу. Если сделать целью не политические игры в изолированном виртуальном пространстве, а «теневой» процесс управления абсолютно реальным городом – тем самым городом, в котором непосредственно живут «виртуальные управленцы». **Вместо витающего в открытом космосе «Виртуального Государства» требуется привязанный к месту «теневой Виртуальный Муниципалитет».** (Не путать с интернет-представительствами обычных муниципалитетов, для которых часто используется тот же термин)

3.

Виртуальный Муниципалитет дает ту самую локализацию, привязку к месту, которой не хватает обычному «виртуальному государству». Что может быть сделано в рамках такого тренажера?

1) Координация здоровых сил города

Прежде всего, это относительно защищенная от цензурной активности властей площадка, где могут собираться, вступать в контакт, завоевывать новых сторонников все оппозиционные силы города, нацеленные на реальный перехват власти. При соблюдении несложных правил, городским и региональным властям будет весьма непросто закрыть подобный сервер в законном порядке, особенно если технически он с данным регионом не связан. Во-первых, обсуждаться на нем будет не «большая политика» (что могло бы привлечь внимание федералов), а вопросы городского хозяйства, действия местных чиновников и прочая «малоинтересная текучка провинциальной жизни». Оформлено это будет как «экономическая игра-тренажер». Острые политические проекты, лобовые атаки на

местных чиновников и т.п. лучше развивать на отдельных площадках. Такое разделение логично и оправдано: с одной стороны – площадки для организации каких-то энергичных акций, с другой стороны – легальная и открытая «игровая площадка», где конструируется сообщество, некоторые члены которого потом могут координироваться для организации любых акций. А если власти все-таки закроют игровой сервер, ничто не мешает тут же открыть новый: достигнутый уровень взаимных контактов и организации не теряется, так как это **эффект в реальном мире**, а не принадлежность сервера.

2) Детальное изучение ситуации в городе (том числе – городского хозяйства и инфраструктуры)

Управление невозможно без знания ситуации, без элементарной осведомленности обо всех текущих аспектах городской жизни. Виртуальный Муниципалитет – это место, где можно собирать и анализировать экономическую статистику, информацию о реальном функционировании городского хозяйства, сведения о кадрах, работающих в муниципалитетах. Кстати – расследовать «проделки» этих кадров в плане расхищения городской собственности. Задача – не столько аккумулировать «чемоданы компромата» на текущие городские власти, сколько выявить там достойных людей (если таковые имеются). Но самое главное – поставить «теневое управление» городом на фундамент реальных фактов, максимально приблизить к реальности собственную программу развития города.

3) Разработка альтернативных стратегий управления городом

Достигнув приемлемого уровня осведомленности о ситуации в городе, Виртуальный Муниципалитет сможет выдвигать собственные программы развития города, которые по качеству и привязке к реальности будут конкурировать на равных с программами «крепких хозяйственников». Постоянный мониторинг, сравнение реального развития событий и рекомендованного Виртуальным Муниципалитетом – это один из ключевых факторов собственно «тренинга» и «теневого управления». «Сбрасывая» сопутствующую аналитику в городское информационное пространство, можно создать серьезные проблемы для местной власти и даже заставить ее в ряде случаев ориентироваться на рекомендации «теневого правительства». Сверхзадача – создание интересных проектов в сфере экономики, культуры, общественной жизни, которые могут вызвать интерес у местного бизнес-сообщества, у других активных сообществ города и получить реальное развитие. В этот момент «теневое» управление становится явным.

4) Агитация в среде горожан, в том числе – проведение акций оффлайн

Участники Виртуального Муниципалитета, естественно, должны не замыкаться в игре, а как можно больше информации и активности «выстреливать» вовне, в том числе – для продвижения самой игры и вовлечения в нее новых граждан, особенно – активной перспективной молодежи. Некоторые «внешние» акции и проекты могут «официально» подаваться от имени «Теневого Муниципалитета» и иметь своей декларированной целью исключительно «промоушен виртуальной игры». Другие акции, по ситуации, будут проводиться его участниками как независимые и самодовлеющие. А кое-какие официально могут даже «осуждаться за экстремизм и неpolitкорректность».

5) Вовлечение значимых целевых аудиторий: активной молодежи, разумных представителей местной элиты

Одна из важнейших целей «игры» – «отделение агнцев от козлиц», вовлечение в собственно «игру» или хотя бы в сеть связанных с ней контактов «управленческих кадров будущего», «золотого кадрового фонда», которым располагает данный город. Это может быть активная и талантливая молодежь, разумные представители местного бизнес-сообщества и даже некоторые муниципальные чиновники. Можно предположить, что в некоторых городах деятельность «Виртуального Муниципалитета» будет приветствоваться местной властью и использоваться для решения городских проблем.

6) Выявление и воспитание потенциальных лидеров, управленцев нового типа

Наконец, главное достоинство «игры»: «Виртуальный Муниципалитет» – это хорошая тренировочная площадка для выявления и воспитания кадрового резерва лидеров и управленцев. Это гораздо более полезное занятие для «молодого оппозиционера», чем строчить бойкие статьи о глобальных проблемах, не оказывающие никакого влияния на ситуацию. Это дает возможность тренировать не «идеологов», но управленцев, причем управленцев нового типа – готовых и способных действовать в условиях тотальной прозрачности и ответственности перед обществом.

7) Приучение людей к прозрачной и ответственной перед обществом системе управления

Помимо потенциальных лидеров, ту же школу проходят и рядовые участники проекта: они приучаются к роли свободных людей, способных к самостоятельному мышлению. Эта политика разительно отличается от той, что навязывает своим сторонникам большинство оппозиционных партий и группировок: они привыкли к авторитарному вождизму, к «позе миссионера», к безропотному исполнению «партийными низами» директив, исходящих от «центра». Им нужны такие же покорные стада, что и нынешним правителям, только распропагандированные на другой манер и бредущие за другими вожаками. Виртуальный Муниципалитет, как система деятельности, разрушает эту рабскую установку и учит смотреть на лидеров как на менеджеров, абсолютно ответственных и контролируемых гражданами-«акционерами».

Что мы имеем «на выходе»? В оптимальном случае, «сонный провинциальный город» превращается в подобие античного полиса или в древний Новгород. Пресловутое «гражданское общество» в городе будет представлять собой не тупую массу, а структурированное и организованное сообщество, готовое отстаивать свои интересы и выступать как полноценный субъект местной и региональной политики. Это особенно пригодится в момент очередной смуты или шатания власти. В худшем случае, если проект в данном городе забуксует, мы получим по крайней мере сплоченную группу из десятка-другого «практикующих краеведов», – молодых энтузиастов, проявляющих интерес к реальному устройству своего города и обладающих в этом плане какими-то знаниями и навыками. Для многих городов России это уже достижение.

4.

Выше мы противопоставили локализованный Виртуальный Муниципалитет классическому («общесетевому») Виртуальному Государству. На самом деле принципиального конфликта здесь нет. Виртуальный Муниципалитет – это один из способов построить действенное и жизнеспособное Виртуальное Государство, – построить его «снизу», а не «сверху». Ничто не мешает уже сложившимся и эффективно действующим Виртуальным Муниципалитетам отдельных городов объединить свои усилия на региональном уровне, выбрать общерегиональное «теневое правительство». Ничто не мешает затем таким «Виртуальным регионам» создавать структуры межрегиональной координации, «Виртуальную Конфедерацию Русских Земель».

Это дает нам именно тот путь формирования общерусского единства, который позволит избежать кремлевского гиперцентрализма и маразма византийской государственности. Это путь формирования власти «снизу», от народа, от общества, не позволяющий региональным и федеральным структурам превратиться в самодовлеющую субстанцию, манипулирующую бесправным «населением». В долгосрочной перспективе такой проект гораздо актуальнее и серьезнее, чем верхушечное «теневое правительство» оппозиции, составленное из идеологов-публицистов и бывших министров, которое оперирует на уровне «глобальных программ» и рассматривает «общество» (в том числе «молодежь») лишь как массовку для собственных проектов.

ноябрь 2006 года