

Сергей Рыжков



Геополитика
глобальной сети Интернет

16+

Сергей Романович Рыжков

Геополитика глобальной сети Интернет

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=27620145

SelfPub; 2023

Аннотация

Историю цивилизации можно представить как бесконечное стремление к захвату и удержанию территории, от «открытия» и освоения новых территорий до современного “передела”. Философия всегда откликалась на новые вызовы, синтезируя методы познания как окружающего мира, так и места человека в нем. Цивилизационная конфликтность непрерывно растёт, а с появлением новых ресурсов временно ослабевает, чтобы вновь усилиться при достижении дефицита.

Содержание

Введение	4
Открытие	6
Освоение	10
Осознание	13
Противостояние	16
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Сергей Рыжков

Геополитика глобальной сети Интернет

Введение

«As soon as men decide that all means are permitted to fight an evil, then their good becomes indistinguishable from the evil that they set out to destroy».

– Christopher Dawson.

«Стоит человечеству решить, что для борьбы с пороком все средства хороши, как добро становится неотличимым от порока, который было призвано победить».

– Кристофер Доусон

Историю цивилизации можно представить как бесконечное стремление к захвату и удержанию территории, от «открытия» и освоения новых территорий до современного “перередела”. Цивилизационная конфликтность непрерывно растёт под влиянием постоянных пересечений интересов, а с появлением новых ресурсов накал временно ослабевает, чтобы вновь усилиться при достижении дефицита. Так с появлением цифровой среды на этапе её развития стояла проблема

«цифрового неравенства», когда новые технологии не были доступны глобально. Само понятие “геополитика” сформировал Рудольф Челлен (1864—1922). Он называл так “доктрину, рассматривающую государство как географический организм или пространственный феномен” [1]. Приведение внешней политики России в соответствие с объективными задачами развития и укрепления “славянского культурно-исторического типа” сформировалось благодаря научному обоснованию, которое привел Н.Я. Данилевский. По его мнению, отчужденность России от Европы имеет глубинные мотивы: «Европа не признает нас своими. Европейцы видят в России и славянах не только чуждое, но и "враждебное начало»[2]. Работа Н.Я. Данилевского нашла свое отражение в трудах философов К.Н. Леонтьева (1831—1891) и О. Шпенглера (1880—1936). Арнольд Тойнби (1889—1975) выделил особый тип цивилизации “православно-русскую” в труде “Постижение истории”. Ни о какой богоизбранности или иной уникальности страны (мультинациональной, разнословной и многоконфессиональной) речь, не велась, скорее здесь на лицо попытка объяснить внешнюю конкуренцию России и Европы.

Открытие

Появление цифровой среды началось с идеи обеспечения более развитого хранения и использования данных посредством объединения компьютеров в сеть, описанной в статье "Симбиоз человека и компьютера" 1960 г. Джозефом Ликлайдером. В октябре 1967 г., спустя пять лет после Карибского кризиса, как часть проекта по осуществлению мер противодействия ядерной угрозе (а именно созданию непрерывных информационных потоков для управления армией и страной) появился проект компьютерной сети ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network). Нужно пояснить, что угроза ядерного апокалипсиса была явной и совершенно недвусмысленной ввиду размещения советских ракет на Кубе. Даже сейчас, когда минуло полвека событиям того времени, вызывает ужас просмотр американских учебных фильмов, где детям в случае визуального обнаружения гриба ядерного взрыва, рекомендовалось буквально "надеть противогаз и лечь под парту". Согласно тексту документа от 24 марта 1969 года «RFC под номером 4» [3] представляющему собой не столько «запрос комментария», сколько расписание запуска сети, первый тестовый обмен информацией был произведён 15 октября 1969 года между Калифорнийским Университетом Лос-Анжелеса и Исследовательским Институтом Стэнфорда. Первая сеть заработала в декабре 1969 г.

и объединила 4 компьютера (рис. 1). Основной принцип соединения отдельных физических сетей, не связывая сетевые ресурсы постоянными каналами с помощью коммутации пакетов, используется и в наше время для работы глобальной сети Интернет.



Рисунок 1. Научно-исследовательские сети США 1969 г.

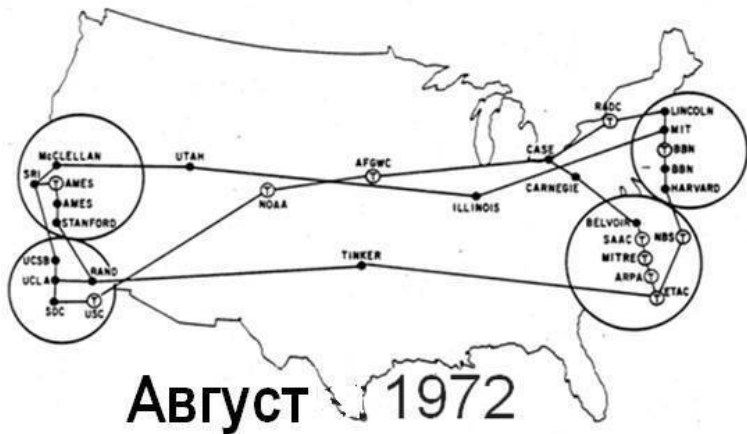


Рисунок 2. Научно-исследовательские сети США 1972г.

Развиваясь в благодатной почве научного сообщества, прирастая последователями, проект информационной сети развивался как грибница под тёплым летним дождём. Появившийся в 1969 г. благодаря противостоянию СССР и США в ходе холодной войны, ARPANET вырос в то, что принято называть глобальной сетью Интернет. То, что создавалось как научно-военный проект, вырвавшись из лабораторий в открытый мир произвело информационную революцию и стало основой не только управления информационными потоками отдельно взятой страны, но всей планеты. Сеть не просто выросла в геометрической прогрессии, но и предо-

ставила неограниченные цифровые ресурсы всему миру.

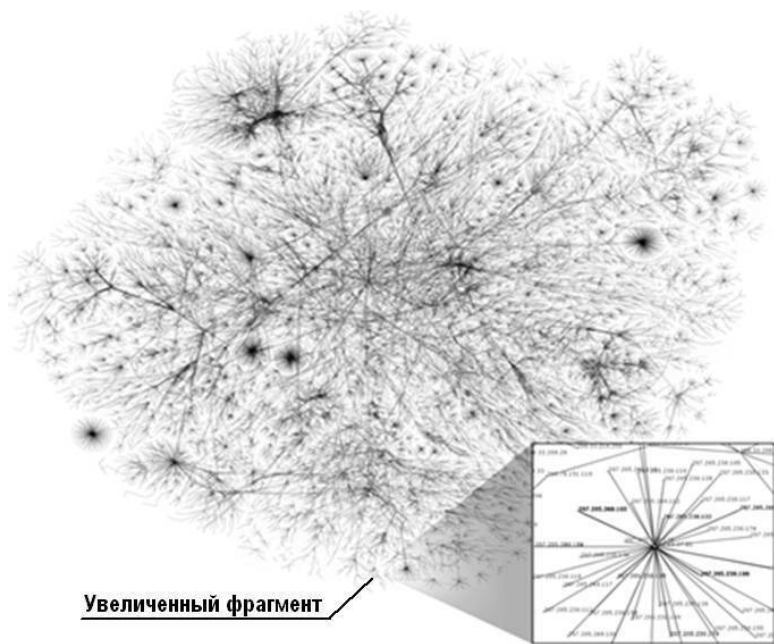


Рисунок 3. Интернет, абстрактная карта 30% глобальной сети, по данным сайта ortpe.org. 2005 год.

Освоение

Контроль групп "избранных" над информацией как над инструментом влияния и управления (а кибернетика, это прежде всего наука об управлении) быстро превратился в религию. Наиболее ярко, этот процесс нашёл отражение в постмодернистском романе В. Пелевина о поколении россиян, которое взросло и формировалось во времена политических и экономических реформ 1990-х годов. Не так уж мы и «отстали» от США в осмыслении преодоления цифрового неравенства, мы даже перспективны до сих пор, но (к сожалению), в основном лишь как потребители и рынок сбыта. «Всесилие» Интернета было по достоинству оценено нашими согражданами во время августовского путча ГКЧП, когда традиционные каналы связи блокировались. В тот момент большинство граждан нашей страны впервые узнали не только о компьютерных технологиях как таковых, но и о возможности получать актуальную информацию посредством глобальной сети. Вплоть до середины нулевых самым желанным звуком современников оставался скрип модулятора-демодулятора цифрового сигнала – «модема». В контексте культа информации, как ресурса власти начинает зарождаться опасение появления мощного информационного тоталитаризма.

Осознание обществом того, что единственный путь избе-

жать подобного исхода заключается в том, что информационные технологии должны проникнуть во все сферы жизнедеятельности человека, приходит постепенно. Ограничение использования плодов прогресса лишь экономической средой без учета духовных потребностей нового общества ведёт к культуре потребления, а это в свою очередь, губит саму экономику, вызывая кризис перепроизводства. Более того, потребности психологического и философского осмысления новых условий бытия человека, привели к появлению различных сект, псевдорелигиозных и религиозных групп, пытающихся дать ответ на извечные вопросы человека "кто я?" и "где я?" в меняющемся мире быстрее, чем догматизированная церковь.

С момента осознания современных информационных ценностей, когда и материальная и духовная сферы жизнедеятельности общества в общем приняли и стали использовать их, с этого момента социум действительно стал информационным.

Возможно одно из важных положительных качеств бытия в современном «одноразовом» мире, это постоянное удешевление потребительской электроники, этот фактор, а также развитие технологий постепенно изживают проблему цифрового неравенства, делая Интернет доступным всем и каждому вне зависимости от того что движет жаждой знания конкретного индивидуума или страны. Интернет, как среда без границ используется и во зло и во благо. И далеко не

факт, что создание искусственных границ в цифровой среде делает мир лучше.

Сэр Тим Бернерс-Ли? предложивший идею "Всемирной паутины" World Wide Web в 1989 году, когда работал инженером в лаборатории CERN в Женеве, считает что приемлемый в ценовом отношении доступ к Интернет должен быть признан как одно из основных прав человека. "Пришло время признать Интернет как одно из основных прав человека. Это означает гарантирование приемлемого в ценовом отношении доступа для всех, обеспечение доставки Интернет-пакетов без коммерческой или политической дискриминации, а также защита неприкосновенности частной жизни и свободы веб-пользователей независимо от того, где они живут."

Индекс развития Интернет в странах мира (The Web Index 2013) показал, что почти 40 процентов опрошенных стран блокируют чувствительный онлайн-контент в "умеренной или крайней степени", и что половина всех веб-пользователей живут в странах, которые серьезно ограничивают их права в сети. Почти 4,4 млрд. людей – большинство из них в развивающихся странах по – прежнему не имеют доступа к Интернет. Дания, Финляндия и Норвегия были признаны лучшими по уровню использования Интернет для экономического, политического и социального прогресса. Внизу списка из 86 стран были Йемен, Мьянма и Эфиопия.

Осознание

Современный человек добровольно переходит из родного ему материального мира в искусственный мир информационной техники, что таит угрозу самой природе человеческой. И новый смысл появляется в словах Н. А. Бердяева «Быть личностью, быть свободным есть не легкость, а трудность, бремя, которое человек должен нести. От человека сплошь и рядом требуют отказа от личности, отказа от свободы и за это сулят ему облегчение его жизни. От него требуют, чтобы он подчинился детерминации общества и природы. С этим связан трагизм жизни» [4]. В современной цифровой среде человек сам с радостью отказывается от собственной личности в обмен на псевдо-признание его виртуального аватара (например «лайки» в социальных сетях). Как и всякий обман виртуальное существование индивидуума начинается с **самообмана**, вместо истинно творческой деятельности появились её суррогаты типа «репостов», «комментов» и искусственно раздуваемая новостная шумиха «хайп» (информационный повод широкого коммуникационного охвата), в некотором смысле это даже приемлемо, т.к. даёт выход протестным настроениям общества не позволяя вылиться в уличные беспорядки. Тем не менее, граница между искусственным киберпространством и реальными баррикадами сильно размыта, это одна из причин того,

что современные техноутописты, шифрпанки и криптоанархисты никогда не выйдут на улицы отстаивать свои убеждения о свободе личности. Так или иначе, современный человек перестаёт отличать виртуальное от реального, в попытке с помощью эскапизма забыть об окружающих его проблемах. Как ничтожны и какими ненужными должны быть достижения конкретного индивида, чтобы вместо собственных успехов его вдохновляли лишь успехи страны в неизвестных ему и далёких от него областях. Вместе с тем появилось новое анархическое течение – «криптоанархизм», его последователи надеются защитить приватность и свободы собственной личности благодаря использованию сильной криптографии на основе публичных ключей. Появление криптовалют (биткоин и аналоги) также связано с протестом против тотального цифрового контроля. Слепая вера в криптографию может подтолкнуть и на «тёмную сторону» гарантируя безнаказанность. Подобная ситуация остро поднимает этические вопросы ответственности пользователя глобальной сети, при высоком уровне анонимности невозможно обеспечить соблюдение законности, с другой стороны и сам закон лишь попытка достичь справедливости, а не сама справедливость. За «криптографической ширмой» встречаются не только борцы за неприкосновенность частной жизни, но и торговцы различным нелегальным товаром (оружие, наркотики, работоторговля, человеческие органы). Проблема работоторговли в современном цифровом мире так же остра, как

и при колонизации берегов Нового света, с той лишь разницей, что в цифровой среде понятие берега буквально размыто. В процессы информатизации молодежь вовлекается чаще и интенсивнее, чем старшие поколения, иногда попадая в искусно расставленную западню злоумышленников. В то же время, попытки ограничить доступ новых поколений к цифровым ресурсам заведомо обречены. Дмитрий Сильвестров своим предупреждением к переводу книги Йохана Хейзинги *HOMO LUDENS* указывает на наше Новое время как на пустое стремление испуганного общества посредством образования контролировать пуэрилизм молодого поколения, его естественную агрессию. Индустрия видеоигр как раз подтверждает этот страх. Потребитель видеоигр застревает в игре, мучительно преобразующей всю нашу жизнь.

Противостояние

Стоит отметить, что скончавшийся на 92 году жизни 06 декабря 2014 года «отец видеоигр» Ральф Байер получил образование благодаря службе в вооруженных силах США – по льготе для демобилизованных (G. I. Bill of Rights). А то, что мы сегодня называем видеоиграми появилось благодаря появилось благодаря военному заказу на учебные интерактивные фильмы, Ральф Байер занялся этой разработкой выполняя оборонные заказы в компании Sanders Associates. В наше время виртуальное знакомство с армейскими буднями доступно в симуляторе US ARMY, распространяемый бесплатно он несёт не только пропагандистскую функцию (как и любое произведение культуры), но и является официальным виртуальным вербовочным пунктом армии США (при использовании IP адреса с геолокационной привязкой к территории США). Управление Министерства обороны США, отвечающее за разработку новых технологий для использования в интересах вооружённых сил (DARPA), тратит деньги налогоплательщиков не зря и делает всё возможное, чтобы в массовом сознании среднестатистического американца крутилась побасёнка, в которой США всегда Святой Георгий, а абстрактный "терроризм" – это змий, потому что если внешняя политика сложнее, и нужно говорить, слушать, а не просто убивать, то на кой же тогда всё это суперору-

жие и броня? Они нужны не потому (или не только потому), что люди тупы или ленивы, а потому, что они придают смысл технологическому уровню, промышленной и военной мощи, что в несколько извращённой форме питает неуывдаемый оптимизм янки.

В общедоступной программе агентства DARPA на 2015 присутствует проект **Crowd Sourced Formal Verification (CSFV)** – «Сложные математические проблемы можно представить в виде интересных и увлекательных игр, в которые люди будут с удовольствием играть онлайн. Привлечение в эти игры множества игроков потенциально позволит разгрузить аналитиков в сфере безопасности. Программа CSFV направлена на представление серьёзных математических задач в виде интересных головоломок, которые игроки могут решать для собственного удовольствия. С помощью интеллекта и изобретательности игроков планируется сократить нагрузку на аналитиков силовых ведомств и коренным образом улучшить доступность формальной верификации.»

Вместе с тем совершенно иное представление о видеоиграх несут работы Джейн Гакенбах (Jayne Gackenbach) по изучению **положительного** влияния видеоигр на реабилитацию ветеранов страдающих посттравматическим синдромом. Одно из важных наблюдений, сделанных во время исследования, указывает, что геймеры (любители видеоигр) способны «управлять» сновидением, воспринимать ночные кошмары как часть игрового сюжета.

Ежедневное нерегламентированное во времени общение с виртуальным миром синтезированных текстов, изображений и звуков, с органами управления информационной техники, с виртуальной жизнью, виртуальными играми и персоналиями создает серьезные проблемы для воспитания личности, работы чувства. Конечно, человек живуч и гибко адаптируется к любой среде. Но эту способность нельзя беспрестанно эксплуатировать.

Любая технология, созданная человеком, может быть использована против него самого. Посредством технологии человек постоянно пытается отгородиться от хаоса природы [5] и получить конкурентные преимущества в соревновательном освоении природы. Но вот изощрённость самого смертоносного инструмента человека достигла нового уровня. Его интеллект (убивает не оружие, а разум, допускающий убийство), смог создать не мыслимое ранее пространство виртуального цифрового мира. Но так ли велика разница между освоением мира виртуального и любого другого «нового» мира? Неужели мы обречены повторять всё те же ошибки покорителей, исследователей и миссионеров, что и наши предки?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.