

## ЦИФРОВИЗАЦИЯ ПОЛИТИКИ И БИОПОЛИТИКА: ПРОБЛЕМА КОГЕРЕНЦИИ

**А. А. Кузнецова**

Московской государственной университет имени М. В. Ломоносова,  
Российская Федерация, 119991, Москва, Ленинские горы, 1

В рамках данной статьи произведен последовательный анализ основных характеристик современного биополитического знания (всеобщая рационализация и переход с индивидуального уровня контроля над отдельно взятым человеком на уровень контроля населения, а следовательно, развитие стратегии дата-политики; переход от биовласти к стратегии нейровласти, развитие биополитики эмоций и т.д.). Базовые принципы традиционного биополитического подхода соответственно изменяются в направлении индуктивного, т.е. скрытого, управления человеческим мышлением и поведением. Также рассмотрены некоторые базовые тренды цифровизации политики (возникновение дилеммы между транспарентностью и тотальным контролем, контроль как манипулирование интерпретациями событий, развитие управленческих механизмов посредством использования привычных канонических восприятия и их трансформации и т.д.). Развитие и внедрение современных цифровых технологий влияет на психологию индивидов, трансформирует ее через модификацию восприятия. Важной тенденцией цифровизации политики является развитие технологий по управлению человеческим восприятием и потребностями. Помимо этого автором исследованы конкретные подходы имплементации специфических для данных двух направлений политологических исследований принципов в организации городского пространства (создание психически поддерживающего физического окружения, использование так называемого Квадрата Девяти при конструировании городского архитектурного массива и т.п.). Архитектура города и дизайн городского пространства могут оказывать как положительное влияние на психологию и эмоции человека (способствуя высвобождению нейрорхимических веществ, отвечающих за ощущение счастья), так и негативное (провоцируя сенсорную депривацию, вызывающую стресс). На основе проведенного анализа целью данной статьи является формирование научного представления о разных стратегиях властвования, в частности нейровласти и дата-политике, а также о конкретных способах реализации данных стратегий в контексте управления населением (например, посредством организации планирования и строительства городских зданий).

**Ключевые слова:** биополитика, цифровизация, дата-политика, нейровласть.

### ВВЕДЕНИЕ

В информатике термин «когерентность памяти» представляет собой свойство компьютерных систем, которое заключается в способности двух или более процессоров или ядер получать доступ к одной и той же области памяти. Процесс цифровизации политики и сама биополитика на современном этапе развития науки и общественных отношений базируются на схожих началах — задаче формирования новых технологий управления поведением людей в соответствии с властными задачами. В рамках данной статьи последовательно

рассмотрены основные характеристики современной биополитики, базовые тренды цифровизации политики, а также общие направления имплементации характерных для данных двух феноменов принципов в городском пространстве.

### БИОПОЛИТИКА СОВРЕМЕННОСТИ И ЕЕ ОСОБЕННОСТИ

С приходом эпохи модерна изменился подход власти к управлению — чуть ли не главное место стало отводиться всеохватывающему описанию, классификации, а также кодификации, т. е. так называемой бюрократии. Если в эпоху феодализма властителя абсолютно не интересовала внутренняя жизнь его подданных, то новый тип власти своей целью ставил задачу тотального подведения жизнедеятельности каждого отдельно взятого индивида под регламентацию закона и обязанность платить налоги. Стало возможным говорить об оформлении биополитики. Биополитика при этом может пониматься как изучение систем, представленных разнообразными проявлениями обыденной жизни, деятельности людей, их взаимоотношениями между собой и телесностью и использующихся с целью реализации власти и контроля над акторами и участниками разными явными и неявными способами [Iaconesi, 2017]. Для реализации указанных выше задач создавались специализированные структуры — институты биополитики, главными из которых М. Фуко в своих работах «Нужно защищать общество» [Фуко, 2005], а также «Рождение биополитики» [Фуко, 2006] признавал школу, тюрьму и психиатрическую клинику, а также социальную медицину как основную технологию контроля над телом<sup>1</sup>.

В понимании Фуко, истина означает собой общепринятый, нормальный ряд практик и действий, определяющих контекст всеобщего восприятия и понимания. На современном этапе развития биополитики индивидуальное тело при его анализе и управлении трансформируется в коллективное и даже глобальное. Тело индивида не является лишь его собственностью, а располагается в коллективном распоряжении, регулирующем его жизнедеятельность в целях выживания всего человечества, при этом оно должно отдаваться на эти нужды индивидом абсолютно добровольно. Индивид рассматривается как совокупность биологических компонентов, на которые он не имеет сам «эксклюзивного права»<sup>2</sup>. Тело работника рассматривается как субстрат рабочей силы, неспособной к существованию непосредственно без самого работника. То есть жизнь (простой *bios*) становится ценной лишь в той степени, насколько она вмещает в себя «чистую потенцию» (*dynamis*) [Чукуров, 2016, с. 73]. Жизнь рабочего и его тело в капиталистической системе интересуют представителей власти и принимающие решения лица лишь косвенно, как тот объект, благодаря качествам которого возможно получить прибыль, результат [Вирно, 2013, с. 82].

---

<sup>1</sup> «В контексте капиталистического общества тело является биополитической реальностью, а медицина — биополитической стратегией» [Полегкий, 2020].

<sup>2</sup> Например, в условиях пандемии тела людей рассматриваются в качестве «неблагонадежных», потенциально опасных, находящихся под презумпцией виновности [Полегкий, 2020].

«Медикализация политической рациональности» способствует построению особенной иерархии, которая позволяет классифицировать общество по новым основаниям, нежели бинарная оппозиция «законное — незаконное», а также делить его на категории лиц, соблюдающих принятые нормы и нет, подверженных модификации поведения или нет и т. п. [Фуко, 2006, с. 15]. В XX в., с точки зрения Фуко, биополитические формы господства становятся основным показателем рациональности государственной власти, чья область вмешательства определяется мерами управления, направленными на регулирование рождаемости, заболеваемости, влияния окружающей среды, негативных проявлений жизнедеятельности социума (такие как болезни, миграция, безумие и т. п.) [Фуко, 2005, с. 256–257].

Подобная всеобщая рационализация, понимаемая как представление окружающих феноменов в виде ряда конкретных численных показателей, дала толчок к полному обезличиванию людей как таковых в процессе управления. Как следствие этого стало возможно говорить, что лица, принимающие решения, перестали взаимодействовать непосредственно с индивидами, но основное свое внимание устремили на формальные отчеты, документы, запросы, т. е. данные. Цифровизация системы управления ускорила процесс принятия решений, однако одновременно как бы заменив качество информации ее количеством. То есть биополитика с уровня анализа жизнедеятельности отдельно взятого индивида (его здоровья и т. п.) переместилась на уровень анализа населения в целом (например, уровня рождаемости, заболеваемости и смертности), «когда у тебя достаточно данных, с телами взаимодействовать как бы и необязательно» [Стахеев, 2020], поскольку вести наблюдение за данными значительно проще, нежели за «телами». Подобному виду трансформированной биополитики наиболее подходит термин «дата-политика».

Новая биополитика — дата-политика — открыла возможность для манипуляции показателями с целью формирования требуемого власти представления о ходе дел<sup>3</sup>. При этом само тело индивида вверяется под его личную ответственность на условиях общественных ограничений<sup>4</sup> и отсутствия характерной для средних веков автономии. Последнее становится реальностью, поскольку всеобщий надзор через мониторинг различного рода личной информации (соцсети, госуслуги, налоги, камеры на дорогах, справки, анализы и т. п.) только усиливается.

Польский исследователь Альфред Коржибски подобную проблему обозначил как «соотношение карты с территорией», когда условные показатели самими людьми по своей сути не являются<sup>5</sup>. Этот феномен можно также назвать

---

<sup>3</sup> Не слишком значительное количество пойманных преступников можно заменить показателем уровня раскрываемости, а экономику можно и не реформировать, ведь она показывает «рост в уверенные полтора процента», а то и отрицательный рост, но незнающие люди воспримут это все равно как рост [Стахеев, 2020].

<sup>4</sup> Например, свобода и возможность заботиться о теле у человека зависит от его социального положения, уровня дохода [Стахеев, 2020].

<sup>5</sup> «Указующий на предмет палец не является самим этим предметом. Проценты, коэффициенты и векторы — это не люди» [Стахеев, 2020].

квантовым Чеширским котом, когда характеристики частицы мы наблюдать можем, а сами частицы нет, т.е. между объектом и его параметрами происходит разрыв. Подобная ситуация способна вылиться в совокупность проблем, при которых люди утратят доступ к реальности. Вместо этого они получают доступ к миллионам различных интерпретаций других людей, взгляды которых зависят лишь от персональных предпочтений.

Сколько человек, столько и истин. Если каждый географ будет рисовать не реально существующий маршрут, а лишь свои ожидания насчет маршрута, географическая карта превратится в художественный вымысел с псоглавцами и мифологическими чудовищами, однако по ней нельзя будет доехать до нужного места, она станет бесполезной, утратит способность выполнять собственную функцию. Данная опасная тенденция имеет место и в сфере управления — когда вместо реального положения дел лица, принимающие решения, имеют дело с желательной версией интерпретации событий. Страшно подумать, какие решения, а также их последствия могут ждать человечество в таком случае: возможная потеря контроля становится вполне реальной угрозой сегодняшнего дня. Эскапизм — дело опасное.

Данное утверждение справедливо, так как в современной цифровой культуре значительную ее часть составляют различного рода фальсификации и дезинформация, которые представлены обыкновенно в виде своеобразной правдификации (попытке показать публике вроде бы как истинное положение дел, но в нужном заказчику свете).

В условиях перехода от «общества дисциплины» к «обществу контроля» [Делёз, 1999] происходит переход от «биовласти» к «нейровласти» [Väliaho, 2014], так как область контроля сменяется от тела к разуму, сознанию [Iaconesi, 2017]. Традиционное понимание политики предполагает управление жизнью и смертью, понимаемыми как различные способы жизнедеятельности тела. В условиях современности наиболее важным и актуальным становится управление эмоциями. Биополитику эмоций можно определить как совокупность технологий и алгоритмов управления или же особый тип режима властвования, которые «обуславливают способы чувствования, реагирования и т.д.», посредством этого «задавая когнитивные рамки» [Полегкий, 2020].

Страх является успешным механизмом управления эмоциями — в стремлении справиться с беспокойством люди готовы отказаться от какого-либо инакомыслия<sup>6</sup>. Глобальные проблемы вызывают глобальный страх, система же «коллективного реагирования» своей массовой поддержкой постепенно заглушит любые иные точки зрения. В качестве нового инструмента управления массами начинает выступать паника<sup>7</sup>. Страх же (уравновешенный идеей «заботы» о благе) выступает в качестве техники стимулирования людей, которая,

---

<sup>6</sup> Например, так называемый «страх как политика» [Дуткевич, Казаринова, 2017, с. 9].

<sup>7</sup> И «боль», как в диснеевском мультиме «Геркулес» (реж. Дж. Маскер, Р. Клементс, 1997), где «боль» и «паника» — помощники Аида, любимая фраза которых звучала «если, если — это хорошо». В контексте современности это означает, что сильный страх перед гипотетически возможным злом способен подчинять даже самых строптивых неверующих, как Фома.

при правильном направлении, позволяет подтолкнуть индивидов к определенным необходимым реакциям<sup>8</sup>. Ведь реальный властный контроль над жизнью общества возможен тогда, когда власть превращается в жизненную функцию, принятую и исполняемую каждым гражданином добровольно, по собственному согласию и личной интенции [Хардт, Негри, 2004, с. 36].

На основе вышесказанного можно сделать вывод о том, что современная биополитика трансформируется в биополитику эмоций и дата-политику. Вследствие этого базовые принципы традиционного биополитического подхода также изменяются в направлении индуктивного (скрытого, вмененного самому объекту воздействия) управления человеческим сознанием.

### **ТЕНДЕНЦИИ И ОСОБЕННОСТИ ЦИФРОВИЗАЦИИ ПОЛИТИКИ**

Ускоренное насаждение цифровизации, понимаемое как «искусственное широкомасштабное внедрение цифровых технологий во все сферы общественной жизни», без достаточной подготовки может вызвать ряд проблем [Мамычев, Петрова, 2020, с. 22].

Одной из важных дилемм цифровизации как процесса трансформации политики является противоречие, которое возникает между транспарентностью и тотальным контролем. С одной стороны, идея прозрачности в своей основе базируется как на наличии возможности отслеживать все совершенные операции (действия) посредством цифровых технологий, так и на легкодоступности разного вида данных в цифровом формате<sup>9</sup>. С другой — в контексте «прозрачного» мира, испещренного вдоль и поперек информационными каналами, тотальный контроль и надзор над людьми посредством технологий становится реальностью<sup>10</sup>. То есть транспарентность позволяет информации циркулировать в таком объеме и настолько свободно, что последняя становится технологией реализации тотального контроля.

Однако не все так просто. Ведь полученную информацию нужно уметь грамотно интерпретировать. А поскольку сколько людей, столько и мнений, то намного эффективней в плане сокращения временных затрат ресурсов не вникать во взгляды каждого отдельно взятого человека, но формировать стандартное восприятие у целых групп населения, насаждать так называемые стереотипы, понимаемые как упрощенное кодирование определенной информации касательно ситуации или феномена реального мира.

---

<sup>8</sup> Например, теория подталкивания (*nudge*). Подробнее см.: [Thaler, Sunstein, 2008; Halpern, 2016; Белянин, 2018].

<sup>9</sup> Например, обязательная публикация новых принятых законодательных актов позволяет гражданам осознавать изменение приоритетов властных структур по тому или иному вопросу, а «обязательная публикация документов по государственным контрактам в интернете делает более прозрачными для граждан расходы бюджета». Подробнее см.: [Галкин, 2019].

<sup>10</sup> Например, путем отслеживания их виртуальных следов в сети Интернет, определения геопозиции смартфонов, на камерах наблюдения в публичных местах, при совершении электронных банковских операций и т. п. Подробнее см.: [Галкин, 2019].

Одним из возможных подходов к формированию стереотипов является способ воздействия на индивидов через каноны зрительного восприятия, которые стали привычны для людей вследствие развития кинематографа и прочих массовых средств медийного представления информации. Подобный подход позволяет посредством использования привычной для подачи обыкновенно правдивого материала оболочки ложную или нереальную информацию показать истинной. Поскольку человек обыкновенно будет стремиться сократить затраченное им на осмысление получаемой информации время, он, вероятнее всего, отнесется к подобно представленному смысловому содержанию такой информации некритично, примет ее за истину [«Трансформация человека...», 2020].

Немецкий художник Тиль Новак в качестве аргументации эффективности данного подхода создал работу под названием «Проект центрифуги для мозга» («The Centrifuge Brain Project», 2011) [Галкин, 2019], чей формат являлся копией канона документальных фильмов. В своем фильме художник представил рассказ об ученом, который якобы доказал наличие зависимости между уровнем силы гравитации и умственным коэффициентом интеллекта человека (чем ниже гравитация, тем якобы умнее человек). В качестве доказательства ученый якобы построил центрифугу (чем-то напоминающую аттракцион «Молот Судьбы» в московском парке аттракционов «Остров Мечты»), которая позволяла проверить его гипотезу на практике. Люди в эту фикцию поверили, даже без наличия реальных доказательств.

Подобное некритичное отношение людей к воспринимаемой информации объяснялось укорененностью у них обыденного восприятия. Для большинства людей парки аттракционов ассоциируются с детством. Взрослая жизнь полна забот, а детство (тем более по прошествии времени) начинает казаться забытым раем<sup>11</sup>. Поэтому зачастую люди добровольно готовы «обмануться даже ради маленького намека на тот мир, который был таким чудесным, свежим и радостным» [Галкин, 2019, с. 126–132]. Любой фейк, дарующий шанс хоть на долю секунды почувствовать былые светлые эмоции (которых теперь в жизни вследствие возраста, тяжелых обстоятельств жизни и т.п. не хватает катастрофически), будет принят большинством с охотой<sup>12</sup>.

У взрослых людей под давлением тягостей жизни велик соблазн забыть о правде, совершить в побег в подобного рода очевидную детскую ложь через художественный «наркотик»<sup>13</sup>. Однако подобный эскапизм работает не только в случае регрессии к состоянию ребенка, но и в случае трансформации на пути

---

<sup>11</sup> Неспроста Дж. Барри написал повести, посвященные идее о том, как взрослыми становятся все дети, кроме одного. Подробнее см.: [Барри, 1987].

<sup>12</sup> «Как только включается детство, граница между вымыслом и реальностью начинает стираться, ибо на том и зиждется счастье ребенка в его мире, где реальны все сказки и фантазии». Подробнее см.: [Галкин, 2019, с. 126–132].

<sup>13</sup> Например, тот самый проект Тиля Новака. Подробнее см.: [Галкин, 2019].

к «новому взрослому»<sup>14</sup>, который готов и осознает свое положение как человека в контексте цифровой культуры, где фейк эквивалентен своеобразной правде — постправде. Таким образом, художественный фейк превращается в проблематизирующий метод, позволяющий человеку совершить отрезвляющий переход из детского мира грез в реальность цифровой постправды.

Фабрикация постправды происходит не содержанием, а, как уже говорилось ранее, канон, или, иначе, форматом повествования (экранным правдоподобием [Галкин, 2019]). Манипуляция с форматом зачастую позволяет запутать зрителя, при этом заставив его сомневаться в правде и верить в ложь.

Очередным примером может служить проект «Золотые голуби» Туур Ван Балена и Ревиталия Козна. В рамках проекта авторами высказывалась гипотеза о возможности изменения бактерией процесса пищеварения голубей с целью превращения их испражнений в мыло. Казалось бы, безумная и нереальная мысль, в которую невозможно поверить, ведь таких голубей никто не видел, и даже авторы не удосужились продемонстрировать. Однако оказывается, что это невозможное возможное: подобная манипуляция с биологией птиц действительно возможна с научной точки зрения, но пока нереальна с позиции политики и права (поскольку подобные эксперименты запрещены). В результате художественный проект оказывается не фантастикой и вымыслом, а интеллектуальным тараном, который поднимает биополитический вопрос в качестве обсуждаемого на повестке дня<sup>15</sup>.

Данные процессы являются следствием того, что современное общество потерялось «в лабиринтах перехода из модерна в посткапитализм» [Изотов, 2017], в результате чего человеческая личность разбивается на множество идентичностей, для каждой из которой формируется отдельный рынок товаров и услуг, при том, что сама личность также рассматривается как товар.

В этой связи становится уместно вспомнить о развитии так называемого интернета вещей. Интернет вещей (Internet of Things, IoT) — это концепция вычислительной сети, которая объединяет взаимодействующие между собой и с окружающей средой без участия вовсе или с минимальным участием человека различные устройства («вещи») [Грингард, 2016, с. 33–34]. Интернет вещей часто используется в промышленном производстве и все чаще проникает в повседневную жизнь<sup>16</sup>.

Одной из важных черт интернета вещей является маркировка при помощи различных бар-кодов, радиочастотных меток разнообразного вида, например цифровых меток на стенах зданий и архитектурных строений в городской сре-

---

<sup>14</sup> Похожую стратегию использует голландский художник Флорис Кайк в своих фальшивых документальных фильмах в жанре мокьюментари. Подробнее см.: [Галкин, 2019].

<sup>15</sup> Для Ван Балена эта теоретическая возможность биохакеру за пределами научной лаборатории совершить подобную манипуляцию на основе открытых данных реестра Standard Biological Parts, без учета формальных ограничений, подобна игре с детским конструктором «Лего», только биологическим. Подробнее см.: [Галкин, 2019].

<sup>16</sup> Например, «умные» дома, «в которых реализуются принципы саморегуляции и ресурсосбережения, (температурный принцип — при взаимодействии с окружающей средой и выборе схемы отопления или кондиционирования)» [Шаев, 2016, с. 203].

де, обыкновенно используемых любителями квестов в реальности. Подобный процесс маркирования способствует «удваиванию мира» [Шаев, 2016, с. 204]: реально существующие объекты после приобретения метки подвергаются индивидуализации и каталогизации в виртуальной реальности, превращаясь в элементы интернета вещей. Таким образом, информация начинает храниться как бы отдельно от объекта иначе. Если ранее данные о здании хранились в одних реестрах, в то время как само здание как физическая реальность не являлось тотальным эквивалентом информации о себе, то в подобных условиях информация об объекте начинает храниться с привязкой к самому объекту, как бы на нем, зачастую замещая сам объект как существующая данность<sup>17</sup>.

В качестве наиболее понятного примера можно рассмотреть контекстную рекламу, которая формируется в зависимости от вводимых поисковых запросов на устройстве. Фактически благодаря технологиям интернета вещей становится возможным контроль и отслеживание потребностей и приоритетов индивида, его «склонностей в прямой или опосредованной форме» [Шаев, 2016, с. 204].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что цифровизация политики происходит посредством развития современных технологий, чье внедрение оказывает влияние на психологию индивидов, трансформируя ее соответствующим образом посредством использования канонов восприятия. Одной из основных современных тенденций цифровизации политики является развитие технологий по управлению человеческим восприятием и потребностями.

### ЦИФРОВИЗАЦИЯ ПОЛИТИКИ И БИОПОЛИТИКА В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Информация об окружающей среде поступает в мозг человека через процессы восприятия, чья направленность определяется мотивированными потребностями схемами (*schemata*) [Moneim, 2005]. Эти схемы являются частично врожденными и частично приобретенными. Они образуют связь между восприятием и познанием, а также управляют не только процессами восприятия, но и эмоциональными реакциями (аффектами) и действиями (пространственным поведением), которые, в свою очередь, влияют на схемы по мере различения результатов поведения [Lang, 1987]. Ряд школ психологии раскрывают важность отношений между стимулами для смысла, который мы создаем, и контекстом<sup>18</sup>. Наиболее важным свойством является то, что наше восприятие окру-

---

<sup>17</sup> Примером может служить набирающие популярность неизменяемые токены (англ. *non-fungible token*, NFT) — криптографический сертификат цифрового объекта с возможностью передавать сертификат через механизм, применяемый в криптовалютах [Кузнецова, 2021; Корнеев, 2021]. Сам по себе токен не дает владельцу права на обладание цифровым активом в контексте законодательства об авторском праве. NFT не препятствует копированию объекта, он только закрепляет за владельцем «цифровую фишку», созданную на основе одного из экземпляров цифрового артефакта.

<sup>18</sup> Например, гештальт-школа, теория фреймов, НЛП и др. Подробнее см., напр.: [Дилтс, 2010; Бейтсон, 2000].

жающей среды носит временной и последовательный характер [Canter et al., 1975].

Это означает, что в процессе своей жизнедеятельности люди сначала занимают определенные биологические «ниши», в которые впоследствии на основе накопившегося опыта они вносят изменения с целью оптимизации своей жизни. По своей сути люди превосходят все другие виды живых существ в своей способности к преобразованию пространства. Ведь люди строят свои дома, агрикультурные, промышленные, транспортные и прочие системы. Но люди способны трансформировать не только свое физическое окружение, но и свою информационную среду [Heersmink, 2020].

Цифровая биополитика предоставила материальное подспорье оптимизации человеческой жизни посредством конструирования жизнеспособного примера устройства системы «ячеистого» типа. Представления порождают творческие сингулярности, которые рассматриваются в качестве образцов для жизненного поведения, но при этом они очень тесно связаны с технологиями их производства, которые подвергаются модификациям с течением временем, при том что смыслы, а также политические ожидания задаются действующими системами и структурами сиюминутно [Colman, 2016].

Таким образом, возможно утверждать, что сначала одни поколения людей формируют свои здания, а потом существующие здания формируют последующие поколения людей. Главной целью архитекторов и дизайнеров вследствие этого должен быть рост благополучия путем создания физического окружения, которое является «психологически поддерживающим» [Moneim, 2005]. Например, Роджер Ульрих, исследователь из Техасского университета, сделал наблюдение, согласно которому пациенты больницы, которые обладают возможностью наблюдать за окном деревья и траву<sup>19</sup>, идут на поправку значительно быстрее и менее нуждаются в обезболивающем, нежели те пациенты, кому в окна видны лишь асфальт и бетон [Ulrich, 1984]. Также имеются данные, свидетельствующие о том, что свет разных цветов, попадая в глаз, может косвенно влиять на центр эмоций в гипоталамусе, который, в свою очередь, влияет на гипофиз [Varley, 1980]. На слух же влияет интенсивность освещения<sup>20</sup>, зрительное внимание улучшается при снижении уровня шума [Moneim, 2005] и т. п.<sup>21</sup>.

---

<sup>19</sup> В современных крупных городах зачастую используется концентрический принцип планировки, при котором в центре находятся все важные функциональные строения, в то время как на периферии находятся спальные районы, в которые люди приезжают только чтобы поспать. Подробнее см.: [Поляков, 2021].

<sup>20</sup> Психологически дискомфортным для человека считается нахождение и проживание на высоте более 5–6 этажей, то есть приблизительной высоты среднестатистических деревьев. Подробнее см.: [Поляков, 2021].

<sup>21</sup> Современное движение «медленных городов» пропагандирует принципы повышения качества жизни путем замедления ритмов. В таких городах нет однообразия и усреднения, поддерживаются местные кухни, а также создаются зеленые зоны. Международная организация Cittaslow внесла первый российский город в этот список — Светлогорск, Калининградская область.

Существует также теория о применимости принципа Квадрата Девяти при оценке восприятия людьми архитектурных строений. Квадрат Девяти — принцип деления анализируемого пространства на девять частей с централизованным пространством (средним квадратом), окруженным внешней зоной (восемью квадратами). Квадрат Девяти является лишь определенным алгоритмом восприятия закономерностей, вследствие чего имеет множество различных вариаций. Данный шаблон восприятия может быть применен в разных ситуациях: от планов городов до экстерьеров зданий и планов этажей. Например, греческий Парфенон, римский Пантеон и Тадж Махал в Индии также являются образцом применения принципа Девяти Квадратов при строительстве [Ruggles, 2018].

Еще один важный фактор, способствующий популярности паттерна Девяти Квадратов в архитектуре, — это его сходство со строением человеческого лица. Это наблюдение позволяет объяснить физиологические реакции и появление чувства удовольствия, которые вызывает у людей созерцание определенной архитектуры [Ricci, 2018]. Исследования, проведенные для изучения младенческих предпочтений, показали, что дети предпочитают одни мимические модели выражения лица другим. В одном исследовании младенцам предъявили паттерны, составленные из различных квадратов, которые смутно напоминали лицевые структуры (например, форма буквы «Т» — символическая репрезентация двух глаз, носа, губ) [Ricci, 2018]. Считается, что подобным же образом люди воспринимают и архитектуру города вокруг себя.

Восприятие идет рука об руку с эмоциями. Джек Кац, криминолог Калифорнийского университета Лос-Анджелеса (UCLA), в своей книге «Соблазны преступления» [Katz, 1990] анализировал мотивации различных преступников. В очень большом ряде случаев девиантное поведение было вызвано желанием людей испытать приятные ощущения посредством «трансформации рутинного действия в нечто гораздо более грандиозное и символическое» [Эллард, 2016, с. 95].

Брендан Уолкер, исследователь и «инженер острых ощущений» [Эллард, 2016, с. 95], вдохновленный наблюдениями Каца, занялся исследованиями эмоций людей с целью конструирования наиболее интересных парков аттракционов. В своих исследованиях Уолкер свел отчет об экстремальных эмоциях людей, которыми они делились с ним при опросах, к набору уравнений. Данные уравнения показали, что основными элементами возбуждающего опыта являются: высокий физиологический тонус, чувства с положительной валентностью, а также частота смены данных чувств в течение определенного временного промежутка [Walker, 2005]. Ощущения становятся «острыми» тогда, когда они стремительно выбивают человека из его привычного состояния, повергая его в непривычное «дезориентирующее и эйфорическое состояние» [Эллард, 2016, с. 96]. Его работа позволила выработать «фактор острых ощущений» — стандартный показатель прогнозируемых эмоций клиентов на аттракционах.

К городскому пространству данные исследования имеют непосредственное отношение. Городские конструкции, подобно аттракционам, являются внешними силами, чье внезапное действие способно погрузить человека в различные

виды среды, тем самым пробудив в нем эмоции, а впоследствии и чувства. Рутинные ежедневные действия, маршруты могут ввести сознание в депрессию посредством сенсорной депривации. Главная же задача любого автора строительного проекта — сделать так, чтобы здание выполняло свое функциональное предназначение и удовлетворяло потребности человека<sup>22</sup>.

Монохромные цвета, неудачно расположенные окна, отсутствие архитектурных деталей и повторяющиеся стили создают уникальную форму сенсорной депривации. Таким образом, архитектура и дизайн могут оказывать существенное влияние на психологию и эмоции человека. Хорошо спроектированные здания, в которых используются удачные шаблоны, такие как Квадрат Девяти, или которые вызывают чувство безопасности, имеют положительное психологическое воздействие и вызывают высвобождение нейрохимических веществ, которые заставляют нас чувствовать себя довольными [Ricci, 2018]. Здания в плохом состоянии заставляют нас нервничать и бояться, активируя нашу симпатическую нервную систему, что вредно для нашего здоровья. Широкое разнообразие уникальных зданий и магазинов будоражит наш разум, а скучные повторяющиеся здания утомляют нас, что, как клинически доказано, вызывает стресс. Кроме того, постоянное воздействие таких негативных характеристик зданий может быть вредным для здоровья, поскольку они могут служить источником хронического стресса. К счастью, этого можно избежать, учитывая все имеющиеся в нашем распоряжении когнитивные исследования и строительные технологии. В идеале при строительстве новых зданий и городских территорий следует не просто избегать этих отрицательных атрибутов, но работать над противодействием им путем включения вышеупомянутых методов красивого дизайна.

Современные технологии неизбежно меняют привычные алгоритмы восприятия, тем самым модифицируя поведение населения. Эта модификация тем не менее базируется на привычных и проверенных опытом времени образцах общественно допустимого поведения. Изменения затрагивают все сферы жизни граждан, в том числе и городское пространство, которое является сейчас основным местом жизнедеятельности населения.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

На основе проведенного анализа характерных особенностей современной биополитики, а также ряда тенденций цифровизации политики можно сделать следующие выводы. В рамках современного политологического знания актуальными являются стратегии дата-политики (характерные для общества дисциплины) и нейровласти (характерные для общества контроля). Данные стратегии в условиях современности реализуются порой совместно в рамках биополитики посредством таких интернет- и виртуальных технологий, как информационные капсулы, изменение паттернов восприятия и т. п.

---

<sup>22</sup> О подобной задаче архитектуры, которая помимо функционального назначения выполняет также и функцию удовлетворения эмоциональных потребностей, говорил архитектор Фриденсрайх Хундертвассер.

Ярким примером их когеренции являются, в частности, современные подходы к организации планирования и строительства, прежде всего городского. К тому же человеческое восприятие неразрывно связано с эмоциями. Вследствие масштабного развертывания технологических новаций в рамках общества контроля властные структуры неизбежно стремятся не только сохранить, но и упрочить контроль над реакциями людей.

### Литература

Барри Дж. Питер Пэн; Крюс Д. Тим Талер, или Проданный смех; Трэверс П. Мэри Поппинс. М.: Правда, 1987. 576 с.

Бейтсон Г. Экология разума. Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии / пер. с англ. М.: Смысл, 2000. 476 с.

Белянин А. В. Ричард Талер и поведенческая экономика: от лабораторных экспериментов к практике подталкивания // Вопросы экономики. 2018. № 1. С. 5–25.

Вирно П. Грамматика множества: К анализу форм современной жизни / пер. А. Петров. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 176 с.

Галкин Д. Недетское детское: цифровая культура, постправда и биополитика // Художественный журнал. № 109. АРТ ГИД. 2019. С. 95–101.

Галкин Д. Цифровая культура: горизонты искусственной жизни. Томск: Томский университет, 2013. 288 с.

Грингард С. Интернет вещей: будущее уже здесь. М.: Альпина Паблишер, 2016. 188 с.

Делёз Ж. Общество контроля // «Z». М., 1999. № 1. С. 101–102.

Дилтс Р. Фокусы языка. Изменение убеждений с помощью НЛП / пер. с англ. СПб.: Питер, 2010. 256 с.

Дуткевич П., Казаринова Д. Б. Страх как политика // Полис. Политические исследования. 2017. № 4. С. 8–21.

Изотов В. Биополитика и «Твиттер». Новые технологии в пространстве власти, 27 июля 2017. URL: <https://cyprusrussianbusiness.com/index.php/articles/2916-biopolitics> (дата обращения: 04.02.2022).

Корнеев А. Что такое NFT-токены. И при чем тут Бэнкси // РБК Крипто. 2021. URL: <https://www.rbc.ru/crypto/news/6040cd429a7947281adb5a94> (дата обращения: 04.02.2022).

Кузнецова Е. Гид по NFT: как продавать свой и покупать чужой цифровой артефакт: Краткий материал для тех, кто пока не познакомился с технологией // TJournal. 2021. URL: <https://tjournal.ru/internet/352273-gid-po-nft-kak-prodavat-svoy-i-pokupat-chuzhoy-cifrovoy-artefakt> (дата обращения: 04.02.2022).

Мамычев А. Ю., Петрова Д. А. Биополитические и цифровые тенденции развития политико-правовых практик в период пандемии // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2020. Т. 12, № 4. С. 18–29.

Полегкий А. Биополитика коллективного тела // Koine Community, 22 мая 2020. URL: <https://www.koine.community/oleksii-polegkii/biopolitika-kollektivnogo-tela/> (дата обращения: 04.02.2022).

Поляков А. С., Вархотов Т. А. Terra Urbana. Города, которые мы п...м. М.: Эксмо, 2021. 368 с.

Стахеев И. Рождение дата-политики. Почему российские чиновники «заболели цифровой экономикой» // Новая газета\*. 2020. № 2, 13 января.

Фуко М. Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Праксис, 2006. Ч. 3: Статьи и интервью, 1970–1984. 320 с.

Фуко М. Надзирать и наказывать: рождение тюрьмы. М.: Ad Marginem, 1999. 480 с.

Фуко М. Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975–1976 учебном году / пер. Е. А. Самарской. СПб.: Наука, 2005. 312 с.

---

\* Признана в РФ иностранным агентом.

Фуко М. Рождение биополитики. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1978–1979 учебном году / пер. с фр. А. В. Дьякова. СПб.: Наука, 2010. 448 с.

Хардт М., Негри А. Империя / пер. с англ., под ред. Г. В. Каменской, М. С. Фетисова. М.: Праксис, 2004. 437 с.

Чукуров А. Ю. Homo Lego: человек-конструктор (к постановке проблемы) // Общество. Среда. Развитие. 2016, № 2. С. 72–76.

Шаев Ю. М. Интернет вещей и основания биополитики // Грамота, 2016. № 12 (74), ч. 3. С. 203–206.

Эллард К. Среда обитания: Как архитектура влияет на наше поведение и самочувствие / пер. с англ. М.: Альпина Паблишер, 2016. 288 с.

«Трансформация человека в цифровую эпоху»: доклад Андрея Курпатова в Совете Федерации // YouTube. 12 февр. 2020. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=X3a\\_7xR\\_gyк](https://www.youtube.com/watch?v=X3a_7xR_gyк) (дата обращения: 04.02.2022).

Canter D., Stringer P. with Griffiths I., Boyce P., Walters D., Kenny C. Environmental Interaction Psychological Approaches to our Physical Surroundings, London: Surrey University Press, 1975. 374 p.

Colman F. Digital biopolitics: the image of life // Resisting biopolitics: philosophical, political and performative strategies. Routledge studies in contemporary philosophy. 2016. No. 71. Abingdon, U. K.: Routledge. P. 189–201.

Dean M. Governmentality: Power and Rule in Modern Society. 2<sup>nd</sup> ed. London: SAGE Publication Inc., 2010. 304 p.

Flyverbom M., Madsen A. K., Rasche A. Big Data as governmentality in international development: digital traces, algorithms and altered visibilities // The Information Societies. 2017. Vol. 33, no. 1. P. 35–42.

Foucault M. Security, Territory. Population. Lectures at the College de France, 1977–78. London: Palgrave Macmillan, 2009. 434 p.

Foucault M. The Essential Works 1954–1984. Vol. 1: Ethics, Subjectivity and Truth. New York: The New Press, 1997. 384 p.

Halpern D. Inside the Nudge Unit: How Small Changes Can Make a Big Difference. London: Ebury Press. 2016. 352 p.

Heersmink R. Narrative niche construction: memory ecologies and distributed narrative identities // Biology and Philosophy. 2020. No. 35 (5). P. 1–23.

Iaconesi S. Interface and Data Biopolitics in the Age of Hyperconnectivity. Implications for Design // The Design Journal. 2017. Vol. 20. P. S3935–S3944. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352896>

Katz J. Seductions of crime: Moral and Sensual Attractions in Doing Evil. New York: Basic Book, 1990. 367 p.

Lang J. Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987. 352 p.

Lemke T. Foucault, Governmentality, and Critique. Rethinking Marxism // A Journal of Economics, Culture & Society. 2002. Vol. 14, no. 3. P. 49–64.

Lemke T. 'The birth of bio-politics': Michel Foucault's lecture at the College de France on neo-liberal governmentality // Economy and Society. 2001. Vol. 30, no. 2. P. 190–207.

Moneim D. W. A. Architecture and Human Behavior, Does Design Affect Our Senses? // Journal of the Egyptian Society of Engineers, 2005. URL: [https://scholar.cu.edu.eg/sites/default/files/w\\_moneim/files/architecture\\_and\\_human\\_behavior\\_colored.pdf](https://scholar.cu.edu.eg/sites/default/files/w_moneim/files/architecture_and_human_behavior_colored.pdf) (дата обращения: 04.02.2022).

Ricci N. The Psychological Impact of Architectural Design. CMC Senior Theses. 2018. 1767 p. URL: [https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2850&context=cmc\\_theses](https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2850&context=cmc_theses) (дата обращения: 04.02.2022).

Ruggles D. Beauty, Neuroscience & Architecture. Denver, CO: Fibonacci, LLC, 2018. 136 p.

Schuilenburg M., Peeters R. Gift politics: Exposure and surveillance in the Anthropocene // Crime, Law and Social Change. 2017. Vol. 68, no. 5. P. 563–578.

- Thaler R., Sunstein C. *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth and Happiness*, Yale University Press. 2008. 293 p.
- Ulrich R. S. View Through a Window May Influence Recovery from Surgery // *Science*. 1984. Vol. 224, iss. 4647. P.420–421.
- Varley H. (ed.). *Colour*. London: Mitchell Beazley Artist House, 1980. 256 p.
- Väliaho P. *Biopolitical Screens: Image, Power, and the Neoliberal Brain*. Cambridge: MIT Press, 2014. 208 p.
- Walker B. *The Taxonomy of Thrill*. London: Aerial Publishing, 2005. 52 p.
- Whitson J. Foucault's fitbit: Governance and gamification // *The Gameful World*. Eds by S. Derterding, P. Walz. Boston: MIT Press, 2015. P.339–358.
- Zanotti L. Governmentality, Ontology, Methodology: Re-thinking Political Agency in the Global World // *Alternatives: Global, Local, Political*. 2013. Vol. 38, no. 4. P.288–304.

**Кузнецова Анастасия Александровна** — аспирант;  
a.kuznetsova@polit.msu.ru, ace96@inbox.ru

**Статья поступила в редакцию:** 4 марта 2022 г.;

**рекомендована к печати:** 4 июля 2022 г.

**Для цитирования:** Кузнецова А.А. Цифровизация политики и биополитика: проблема когеренции // *Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС*. 2022. Т. 18, № 3. С. 304–320.  
<https://doi.org/10.21638/spbu23.2022.305>

## **DIGITALIZATION OF POLITICS AND BIOPOLITICS: THE PROBLEM OF COHERENCE**

**Anastasya A. Kuznetsova**

Lomonosov Moscow State University,  
1, Leninskie Gory, Moscow, 119991, Russian Federation; a.kuznetsova@polit.msu.ru

Within the framework of this article, a consistent analysis of the main characteristics of modern biopolitical knowledge was made (general rationalization and transition from the individual level of control to the level of population's control, and consequently, the development of the data policy strategy; the transition from biopower to the strategy of neuropower, the development of the biopolitics of emotions, etc.). Accordingly basic principles of the traditional biopolitical approach shift to inductive, i. e. hidden, control over human mind and behavior. Some basic trends in the digitalization of politics are also discussed in the article (the emergence of a dilemma between transparency and total control, control as a manipulation over the interpretation of events, the development of management mechanisms through the use and transformation of the daily canons, etc.). The development and implementation of modern digital technologies affects the psychology of individuals and transforms it through the modification of perception. The development of technologies to manage individuals' perceptions and needs is also an important trend in the digitalization of politics. In addition, specific principles of these two areas of political science researches' implementation in the organization of urban space are explored (creation of a mentally supporting physical environment, the use of the so-called "Square of Nine" in urban architectural design, etc.). Urban architecture and space design can have both a positive impact on human psychology and emotions (promoting the release of neurochemicals responsible for happiness) and a negative one (provoking sensory deprivation that causes stress). The purpose of this article is to form a scientific understanding of various strategies of conduct, in particular neuropower and data politics, as well as specific ways to implement these strategies in the context of population management (for example, through the organization of planning and construction of urban architecture).

**Keywords:** biopolitics, digitalization, data-politics, neuropower.

## References

- Barrie J. *Piter Pjen*; J. Krüss, T. Thaler, oder *Das verkaufte Lachen*; Travers P.L. *Mary Poppins*. Moscow: Pravda Publ., 1987. 576 p. (In Russian)
- Bateson G. *Steps to an Ecology of Mind*, transl. from English. Moscow: Smysl Publ., 2000. 476 p. (In Russian)
- Belyanin A. V. Richard Thaler and behavioral economics: From the lab experiments to the practice of nudging (Nobel Memorial Prize in Economic Sciences 2017). *Voprosy ekonomiki*, 2018, no. 1, pp. 5–25. (In Russian)
- Canter D., Stringer P. with Griffiths I., Boyce P., Walters D., Kenny C. *Environmental Interaction Psychological Approaches to our Physical Surroundings*. London: Surrey University Press, 1975. 374 p.
- Chukurov A. Ju. Homo Lego: a man as a constructor. *Society. Environment. Development*, 2016, no. 2, pp. 72–76. (In Russian)
- Colman F. Digital biopolitics: the image of life. *Resisting biopolitics: philosophical, political and performative strategies. Routledge studies in contemporary philosophy*, 2016, no. 71, pp. 189–201.
- Dean M. *Power and Rule in Modern Society*. 2<sup>nd</sup> ed. London: SAGE Publication Inc., 2010. 304 p.
- Deleuze G. Societies of control. “Z”, 1999, no. 1, pp. 101–102. (In Russian)
- Dilts R. *Sleight of Mouth. The Magic of Conversational Belief Change*, transl. from English. St Petersburg: Piter Publ., 2010. 256 p. (In Russian)
- Dutkiewicz P., Kazarinova D. B. Fear as Politics. *Polis. Political Studies*, 2017, no. 4, pp. 8–21. <https://doi.org/10.17976/jpps/2017.04.02> (In Russian)
- Ellard C. *Places of the Heart*, transl. from English. Moscow: Alpina Publisher Publ., 2016. 288 p. (In Russian)
- Flyverbom M., Madsen A. K., Rasche A. Big Data as governmentality in international development: digital traces, algorithms and altered visibilities. *The Information Societies*, 2017, vol. 33, no. 1, pp. 35–42.
- Foucault M. *Security, Territory. Population. Lectures at the College de France, 1977–78*. London: Palgrave Macmillan, 2009. 434 p.
- Foucault M. *The Essential Works 1954–1984, vol. 1: Ethics, Subjectivity and Truth*. New York: The New Press, 1997. 384 p.
- Foucault M. *Intellectuals and Power: Featured Political Articles, Speeches and Interviews, pt. 3*. Moscow: Praxis Publ., 2006, 320 p. (In Russian)
- Foucault M. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Moscow: Ad Marginem Publ., 1999. 480 p. (In Russian)
- Foucault M. *Society Must Be Defended: Lectures at the College de France in 1975–1976*, transl. by E. A. Samarskaya. St Petersburg: Nauka Publ., 2005. 312 p. (In Russian)
- Foucault M. *The Birth of Biopolitic: Lectures at the College de France in 1978–1979*, transl. from French by A. V. D’iakov. St Petersburg: Nauka Publ., 2010. 448 p. (In Russian)
- Galkin D. *Digital. culture: artificial life horizons*. Tomsk: TGU Publ., 2013. 288 p. (In Russian)
- Galkin D. Non-children’s children’s: digital culture, post-truth and biopolitics. *Art magazine*, 2019, no. 109, pp. 95–101. (In Russian)
- Greengard S. *The Internet of things*. Moscow: Alpina Publisher Publ., 2016. 188 p. (In Russian)
- Halpern D. *Inside the Nudge Unit: How Small Changes Can Make a Big Difference*. London: Ebury Press, 2016. 352 p.
- Hardt M., Negri A. *Empire*, transl. from English, ed. by G. V. Kamenskaya, M. S. Fetisova. Moscow: Praxis Publ., 2004. 437 p. (In Russian)
- Heersmink R. Narrative niche construction: memory ecologies and distributed narrative identities. *Biology and Philosophy*, 2020, no. 35, pp. 1–23.
- Iaconesi S. Interface and Data Biopolitics in the Age of Hyperconnectivity. Implications for Design. *The Design Journal*, 2017, vol. 20, pp. S3935–S3944. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352896>

- Izotov V. *Biopolitics and "Twitter". New Technologies in the Space of Power*, July 27, 2017. Available at: <https://cyprusrussianbusiness.com/index.php/articles/2916-biopolitics> (accessed: 04.02.2022). (In Russian)
- Katz J. *Seductions of crime: Moral and Sensual Attractions in Doing Evil*. New York: Basic Book, 1990. 367 p.
- Korneev A. What is NFT. And what's up here with Banksy. *RBK Kripto*. Available at: <https://www.rbc.ru/crypto/news/6040cd429a7947281adb5a94> (accessed: 04.02.2022). (In Russian)
- Kuznecova E. Guide to NFT: (how to sell your own and buy someone else's digital artifact). *TJournal*. Available at: <https://tjournal.ru/internet/352273-gid-po-nft-kak-prodavat-svoy-i-pokupat-chuzhoy-cifrovoy-artefakt> (accessed: 04.02.2022). (In Russian)
- Lang J. *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*, New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987. 352 p.
- Lemke T. Foucault, Governmentality, and Critique. *Rethinking Marxism. A Journal of Economics, Culture & Society*, 2002, vol. 14, no. 3, pp. 49–64.
- Lemke T. 'The birth of bio-politics': Michel Foucault's lecture at the College de France on neo-liberal governmentality. *Economy and Society*, 2001, vol. 30, no. 2, pp. 190–207.
- Mamychev A. Ju., Petrova D. A. Biopolitical and digital trends in the development of political and legal practices during the pandemic. *The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service*, 2020, vol. 12, no. 4, pp. 18–29. <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2020-4/018-029> (In Russian)
- Moneim D.W.A. Architecture and Human Behavior, Does Design Affect Our Senses? *Journal of the Egyptian Society of Engineers*, 2005. Available at: [https://scholar.cu.edu.eg/sites/default/files/w\\_moneim/files/architecture\\_and\\_human\\_behavior\\_colored.pdf](https://scholar.cu.edu.eg/sites/default/files/w_moneim/files/architecture_and_human_behavior_colored.pdf) (accessed: 04.02.2022).
- Polegkij A. Biopolitics of the Collective Body. *Koine Community*, May, 22, 2020. Available at: <https://www.koine.community/oleksii-polegkij/biopolitika-kollektivnogo-tela/> (accessed: 04.02.2022). (In Russian)
- Poljakov A. S., Varhotov T. A. *Terra Urbana. Cities that we ....* Moscow: Eksmo Publ., 2021. 368 p. (In Russian)
- Ricci N. *The Psychological Impact of Architectural Design: CMC Senior Theses*. 2018. 1767 p. Available at: [https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2850&context=cmc\\_theses](https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2850&context=cmc_theses) (accessed: 04.02.2022).
- Ruggles D. *Beauty, Neuroscience & Architecture*. Denver, CO: Fibonacci, LLC, 2018. 136 p. (In press)
- Schuilenburg M., Peeters R. Gift politics: Exposure and surveillance in the Anthropocene. *Crime, Law and Social Change*, 2017, vol. 68, no. 5, pp. 563–578.
- Shaev Ju. M. Internet of Things and Foundations of Biopolitics. *Gramota*, 2016, no. 12 (74), pt. 3, pp. 203–206. (In Russian)
- Staheev I. Birth of Data-Politics. Why Russian officials «fell ill with the digital economy». *Novaia gazeta\**, 2020, no. 2, January, 13. (In Russian)
- Thaler R., Sunstein C. *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth and Happiness*, Yale University Press, 2008. 293 p.
- Ulrich R. S. View Through a Window May Influence Recovery from Surgery. *Science*, 1984, vol. 224, iss. 4647, pp. 420–421.
- Varley H. (ed.) *"Colour"*, London: Mitchell Beazley Artist House, 1980. 256 p.
- Väliaho P. *Biopolitical Screens: Image, Power, and the Neoliberal Brain*. Cambridge: MIT Press, 2014. 208 p.
- Virno P. *Grammar of the Set: Toward an Analysis of the Forms of Modern Life*, transl. by A. Petrov. Moscow: Ad Marginem Press, 2013. 176 p. (In Russian)
- Walker B. *The Taxonomy of Thrill*, London: Aerial Publishing, 2005. 52 p.
- Whitson J. Foucault's fitbit: Governance and gamification, in: S. Deterding, P. Walz (eds). *The Gameful World*. Boston: MIT Press, 2015, pp. 339–358.

\* Is recognized in Russia as a foreign agent.

Zanotti L. Governmentality, Ontology, Methodology: Re-thinking Political Agency in the Global World. *Alternatives: Global, Local, Political*, 2013, vol. 38, no. 4, pp. 288–304.

«Human Transformation in the Digital Age»: report by Andrew Kurpatov to the Council of the Federation. *YouTube*. February, 12, 2020. Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=X-3a\\_7xR\\_gyk](https://www.youtube.com/watch?v=X-3a_7xR_gyk) (accessed: 04.02.2022). (In Russian)

**Received:** March 4, 2022

**Accepted:** July 4, 2022

**For citation:** Kuznetsova A. A. Digitalization of politics and biopolitics: The problem of coherence. *Political Expertise: POLITEX*, 2022, vol. 18, no. 3, pp. 304–320. <https://doi.org/10.21638/spbu23.2022.305> (In Russian)