

# ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ЄС: ПОЛІТИЧНА СФЕРА

Вінницький національний технічний університет

## *Анотація*

*У статті перераховано та проаналізовано основні положення щодо тенденцій розвитку інформаційних технологій у ЄС.*

**Ключові слова:** *ЄС, інформаційні технології, інформація, цифрові технології, політична комунікація.*

## *Abstract*

*The article lists and analyzes the main provisions on trends in information technology in the EU.*

**Keywords:** *EU, informational technologies, information, digital technologies.*

## Вступ

Без перебільшень, інтернет набуває все більшого значення кожного дня, розширюючи можливості громадян у багатьох сферах суспільного життя. Така можливість застосування інформаційних технологій цілком трансформувала уявлення людей про сприймання та пошук інформації, змінило певні соціальні навички, зокрема, у політичній сфері. Тенденція розвитку інформаційних технологій створює умови простої та швидкої комунікації для розв'язання політичних питань. У сучасній політиці такі можливості є необхідністю, адже вони сприяють комунікації політика з електоратом, вивченню очікувань громадян, побудові оптимального іміджу політика.

Дослідженню проблем впливу інформаційно-комунікативних технологій на діяльність політичних акторів присвячено наукові роботи З. Бжезинського, Г. Кіссінджера, Р. Кеохейна, С.Хантінгтона, А. Багірова, К.Гаджієва, В.Гондюла, О. Білоруса, В. Бебика, О. Зернецької, Є. Камінського, В. Копійки, Г. Почепцова, М. Рижкова, М. Розумного та інших, які аналізують проблеми політичного прогнозування, міжкультурного співробітництва, проблеми забезпечення національних інтересів міжнародних акторів у сучасному інформаційному просторі.

Метою цієї праці є вивчення особливостей використання інформаційних технологій у сфері політичної комунікації та цифрових технологій у ЄС.

## Основна частина

Цифрові технології змінюють наш світ. Тому трансформації соціальної, бізнесової та політичної сфер є неминучими. Європейський Союз має власний план, метою якого є органічне впровадження нових технологій як у побуті, так і в бізнесі, і політиці – досягнення політично-нейтральної Європи до 2050 року. Для цього у ЄС створили Європейську комісію – організацію, яка займається плануванням основних пріоритетів та здійсненням рішень щодо політичних цілей ЄС. Одним з головних пріоритетів комісії на 2019-2024 рр. є підготовка Європи до цифрового століття, виділяючи 9 напрямків розвитку інформаційних технологій: 1) штучний інтелект, 2) європейська стратегія інформаційності, 3) європейська стратегія індустріалізації, 4) високопродуктивні обчислення, 5) цифровий ринок, 6) цифрові послуги, 7) кібербезпека, 8) цифрові навички, 9) комунікації [1].

Штучний інтелект є засобом розвитку багатьох сфер діяльності у Європі, починаючи від медичної сфери та фермерства, закінчуючи безпекою та виробництвом. Бажані результати можуть бути досягнуті лише за умови довіри до застосування і якості технологій. Саме тому стратегія ЄС з розвитку штучного інтелекту опирається на встановлення чіткої цінності цієї технології для людей з метою пошуку впевненості у рішеннях, запропоновані штучним інтелектом. Європейська комісія пропонує: нове законодавство, яке адаптоване до ризиків застосування штучного інтелекту, але не обмежене в інноваціях; умови до систем з високим ризиком, які заключаються у прозорості, можливості проаналізувати та у наявності людського контролю; створення органів, які б контролювали діяльність систем штучного інтелекту; створення об'єктивних датасетів. Нині фонд розвитку та розробки штучного інтелекту в ЄС отримує 1.5 мільярда євро. Цього недостатньо для досягнення бажаних результатів. Планується підвищити інвестиції в штучний

інтелект до 20 млрд євро на рік протягом наступного десятиріччя. Більше, ніж 25% усіх роботів, створених як для персонального використання, так і для індустріального, виробляються в Європі [2].

Контроль та розповсюдження інформації є актуальною проблемою сьогодення. Європейська інформаційна стратегія націлена на утворення єдиного інформаційного ринку відкриє нам новий рівень інформаційної свободи у межах ЄС та вплине на політичну діяльність. Будуть утворені чесні та прозорі правила доступу та використання інформації. Для цього необхідно створити потужні інструменти та інфраструктуру, які б дозволяли обробку та зберігання величезної кількості інформації. Ці технології є надзвичайно затребувані, адже вони дозволять автоматизувати процеси обробки даних, які зекономлять величезну кількість ресурсів. Наприклад, система сповіщення про затримані потяги в реальному часі дозволила б зекономити 27 млн робочих годин [2]. Це 740 мільйонів євро у формі оплати праці. Індустріальна стратегія розвитку повністю відповідає стандартам, запропонованим інформаційною стратегією, що дозволить спонукати виробників до інновацій та підвищення конкурентоспроможності на новому рівні.

До 2025 р. очікується збільшення обсягу глобальної інформації на 530%. Для користування такою кількістю інформації необхідно змінювати підходи до її обробки. Для цього необхідні технології високопродуктивних обчислень, або суперкомп'ютери. Суперкомп'ютери можуть бути використані як у дослідженні погоди та змін клімату, у кібербезпеці, створенні нових типів транспорту та й у політичній діяльності. Доволі актуальною темою при обговоренні застосувань суперкомп'ютерів є медицина, адже їх застосовують для розробки ліків та оптимізації лікування COVID-19. Розвиток високопродуктивних обчислень є одним з ключових доменів для інвестування в ЄС, який визначений в наступному фінансовому фреймворку «Multiannual Financial Framework» на 2021-2027 роки.

Акт про цифрові ринки спрямований на створення чітких та об'єктивних критеріїв для великих онлайн платформ для кваліфікування у, так звані, «сторожі». Такі платформи будуть зобов'язані дотримуватися визначених правил, а у випадку недотримання накладаються штрафи та, у крайньому випадку, нефінансові наслідки. Цей акт дозволить створити більш безпечне інформаційне та бізнесове середовище як для споживачів та компаній, які надають послуги через посередників («сторожів») так і для самих платформ.

Акт про інформаційні сервіси пропонує зміни у взаємодії компаній, які надають інформаційні послуги, між собою та з клієнтами. Очікується багато наслідків як для компаній-провайдерів, хостингів, онлайн платформ різних розмірів, так і для звичайних користувачів. В основному це відноситься до взаємодії між компаніями, між громадянами і державними органами, до захисту і боротьби проти незаконної інформації [3].

16 грудня 2020 року Європейська комісія разом з Верховним представником ЄС з питань закордонних справ і політики безпеки представила нову стратегію з кібербезпеки. Одним з пунктів цієї стратегії є підтримка кіберспільноти: ENISA, ISACs, JRC, CSIRTs/ CERTs, ECSO, Women4Cyber. Ці спільноти є важливими організаціями, які допомагають підтримувати рівень інформаційної безпеки як у ЄС, так й у світі. У стратегії описані оновлення у питаннях кіберзлочинців, кібердипломатії та захисту інформації. ЄС кооперує з іншими країнами для допомоги у боротьбі проти цифрових загроз. Комісія підтримує декілька різних програм у Західних Балканах та у 6 країнах Східного партнерства, які є сусідами ЄС, а також у інших країнах по всьому світу через відділи Міжнародного зв'язку та Розробки [4].

Враховуючи усі плани на покращення цифрового та інформаційного середовища у країнах ЄС, доволі логічною є ініціатива покращення цифрових навичок у населення. «Digital Education Action Plan» - план, спрямований на організацію навчання та тренування, які відповідають 21-ому століттю - високоякісна, інклюзивна та доступна цифрова освіта у Європі. План дій має дві стратегії: 1) фокус на підтримку розробки високоєфективного середовища для навчання (наприклад, впровадження та підтримка гігабітного зв'язку у школах та інші плани трансформацій в області освіти); 2) покращення цифрових навичок та обізнаності серед населення. Покращення якості комунікацій та зв'язку є одним з пріоритетів ЄС. До 2025 року планується, що у кожному господарстві буде доступ до 100Mbps інтернету, з можливістю до апгрейду, 5G покриття в усіх густозаселених містах та доступ до мобільної мережі у будь-якому місці [3].

Звичайно, нині є широкі можливості для застосування інформаційно-маніпулятивних технологій: вони стають на вістрі внутрішньополітичної боротьби, а також є ефективним засобом зовнішньої інформаційної експансії. Розвиток систем комунікації та обміну інформацією значною мірою обмежили державну монополію у цій сфері і створили умови виникнення транснаціонального феномену «міжнародного» громадянського суспільства, значною мірою звільненого від державного контролю. Проте ті самі новітні технології стали засобом побудови «нового» тоталітаризму, за якого людина не лише підпадає під повний контроль, а й піддається впливу значно більш ефективних засобів контролю масової свідомості [1].

За таких умов перед глобальними гравцями, природно, виникає спокуса вирішувати геополітичні завдання за допомогою «м'якої сили», і задля цього швидкими темпами розвиваються традиційні структури інформаційного впливу і розгортаються нові, більш потужні, високотехнологічні і спеціалізовані підрозділи,

у тому числі й у складі збройних сил. Натомість в Україні використання інформаційно-маніпулятивних технологій унаслідок внутрішньополітичної специфіки здебільшого спрямоване на вирішення поточних вузькопартійних завдань, а розв'язання проблеми створення системи ефективної протидії зовнішній інформаційній експансії перебуває на початковій стадії.

### Висновок

Європейський Союз активно впроваджує інформаційні технології у політичній сфері. Розроблено детальну стратегію розвитку цифрової сфери, з чітким планом та пріоритетами. Штучний інтелект та принципово нові методи обробки інформації відкривають нові можливості для маніпуляцій, прогнозування і контролю над громадянами.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Денисюк С. Г. Виміри ефективності політичної комунікації в системі «влада-громадяни». *Вісник Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого*. Харків, 2012. Вип. 1(11). С. 259-267.
2. Офіційний сайт Європейського союзу. Основні пріоритети. URL: [http://ec.europa.eu/info/strategy\\_en](http://ec.europa.eu/info/strategy_en)
3. Офіційний сайт Європейського союзу. Інформаційна стратегія. URL: [https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-data-strategy\\_en](https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-data-strategy_en)
4. Офіційний сайт Європейського союзу. Акт про цифрові послуги. URL: [https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act-ensuring-safe-and-accountable-online-environment\\_en](https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act-ensuring-safe-and-accountable-online-environment_en)

**Глебов Іван Юрійович** – студент групи ІІСТ-17б, факультету комп'ютерних систем та автоматики, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: [morpice0009@gmail.com](mailto:morpice0009@gmail.com)

**Денисюк Світлана Георгіївна** – доктор політичних наук, професор, професор кафедри суспільно-політичних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: [svetadenisiyk@gmail.com](mailto:svetadenisiyk@gmail.com)

**Hliebov Ivan Yuriyovich** – student of IIST-17b, Faculty of Computer Systems and Automation, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: [morpice0009@gmail.com](mailto:morpice0009@gmail.com)

**Svitlana G. Denysiuk** – Doctor of Politician science (Eng.), professor, professor of social and political sciences department, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: [svetadenisiyk@gmail.com](mailto:svetadenisiyk@gmail.com)