

ПРОБЛЕМА ПОЛІТИЧНОЇ ВЛАДИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

1. Поняття влади та її трансформація в інформаційному суспільстві. Віртуалізація політики.
2. Нові важелі влади в концепціях Д. Белла, М. Фуко, Е. Тоффлера, М. Кастельса.
3. Проблема трансформацій політичних режимів: доля демократії в інформаційному суспільстві. Поняття «електронний уряд» і «електронна демократія».
4. Інформаційний вплив та інформаційні війни.

Поняття влади та її трансформація в інформаційному суспільстві. Віртуалізація політики

Проблема влади в усіх суспільствах є однією з головних. Особливий інтерес до проблем влади виникає в періоди радикальних трансформацій соціуму. Від розуміння особливостей змін, що відбуваються у владних структурах, їх чинників та шляхів вирішення проблем владних відносин залежить ефективний розвиток суспільства, характер взаємодії влади і суспільства. Найбільш загальним визначенням влади можна вважати таке: **влада** – здатність і можливість здійснювати свою волю, справляти визначальний вплив на діяльність, поведінку людини, соціальної групи, суспільства з допомогою будь-якого засобу – авторитету, права, насилля (економічна, політична, державна, сімейна влада тощо). **Сутність влади полягає у відносинах управління, володарювання і підпорядкування.**

Існують різноманітні **інструменти здійснення влади**. Серед них найбільш значними є **насилля, багатство, знання**. Сила, багатство і знання як основні владні важелі утворюють «тріаду влади», відзначає Е. Тоффлер. Роль кожного з них у здійсненні владних відносин в ті чи інші історичні епохи різна. Якщо в

попередні епохи головним ресурсом влади була сила грошей, сировини і зброї, то в останні десятиліття ХХ – початку ХХІ ст. формується і набуває особливого значення новий ресурс влади – знання, або «інформаційний і символічний капітал» (П. Бурдьє). Глибока метаморфоза влади в сучасну епоху полягає в тому, що сила і багатство стали разюче залежати від знання. Тоффлер підкреслює, що знання перекидає переваги інших власних імпульсів і джерел.

Знання як владний ресурс має одну важливу особливість: воно невідчутне і суперсимволічне. На відміну від землі чи машин, які можуть використовуватись лише однією людиною чи фірмою в певний фіксований проміжок часу, знання доступне багатьом користувачам водночас. Знання в процесі використання не тільки не витрачається (зникає), а, навпаки, навіть може породжувати нове знання. Майбутня війна за домінування все більше й більше перетворюватиметься в битву за розподіл і доступ до знань.

Однією з найважливіших форм влади є **політична влада**. Сучасна політологія виходить із розуміння влади, яке запропонував **М. Вебер**. Влада розглядається як здатність окремої людини або групи людей стверджувати у сфері соціальних відносин, не звертаючи увагу на опір, власну волю. Слід зазначити, що до кінця ХІХ ст. політика пов'язувалась традиційно і переважно із державною владою, напрямками її діяльності та формами устрою. В ХХ ст. формується інша позиція, яка репрезентує політику як владу, не лише державну, а й пов'язану з недержавними структурами, в яких також зосереджується влада (партії, групи тиску, ЗМІ тощо).

Політика як різновид людської діяльності із встановлення владних відносин органічно пов'язана з комунікацією, що опосередковує цю діяльність і є системою взаємодії влади й суспільства. Під **політичною комунікацією** розуміють перманентний процес створення та розповсюдження політичної інформації як у середині політичної системи між її елементами та підсистемами, так і між політичною системою і суспільством. **Політична комунікація виступає своєрідним соціально-інформаційним полем політики**, де відбувається взаємодія суб'єктів політики шляхом обміну інформацією в процесі боротьби за владу або її здійснення.

Одним з найбільш впливових ресурсів здійснення політичної влади і політичних комунікацій у сучасному суспільстві стають **ЗМІ та Інтернет**. Основними етапами інформаційного процесу є одержання, відбір, препарування, коментування й поширення відомостей. Від того, яку інформацію, у якій формі та з якими коментарями одержують суб'єкти політики, багато в чому залежать їхні подальші дії. Мати важливу інформацію означає мати владу; вміти відрізнити важливу інформацію від неважливої означає мати ще більшу владу; можливість поширювати важливу інформацію у власній режисурі або замовчувати її означає мати подвійну владу – із цією думкою в епоху інформаційних технологій погоджуються всі.

Сучасний інформаційний потік характеризується різноманітністю і суперечливістю, складністю однозначної інтерпретації даних. Фрагментарність, або дроблення, інформації, створюючи видимість її різнобічності та оперативності подачі, перешкоджає непрофесіоналам (тобто переважній більшості громадян) сформувати цілісну картину політичних явищ або подій. Це дає комунікаторам, зокрема ЗМІ, додаткові можливості *маніпулювати аудиторією*, акцентуючи її увагу на певних сторонах події, замовчуючи або затемнюючи інші. Маніпуляція – спосіб панування шляхом духовного впливу на людей через програмування їхньої поведінки. Цей вплив спрямовано на психічні структури людини, здійснюється приховано і ставить своїм завданням зміну думок, спонукань і цілей людей у потрібному владі напрямку. Як зауважує Г. Шіллер, для досягнення успіху маніпуляція має залишатися непомітною. Успіх маніпуляції гарантований, коли маніпульований вірить, що все, що відбувається, природно і неминуче. Фрагментарність подачі інформації, зрештою, дезорієнтує слухачів і/або знижує їхній інтерес до реальної політики та змушує покладатися на оцінки коментаторів чи викликає політичну апатію. Серед інших, ЗМІ використовують такі **методи впливу на аудиторію, як фабрикування фактів, маніпулятивна семантика, спрощення, стереотипізація, повторення, дроблення, терміновість та сенсаційність**.

Особливо велика роль ЗМІ в перехідні періоди суспільного розвитку, оскільки без їхньої активної діяльності неможливо змінити політичну свідомість, ціннісні орієнтації й цілі різних верств населення й домогтися масової підтримки

політики соціальних перетворень. Особливо актуальною ця проблема стала для України, країни, у якій грамотність населення у сфері масових комунікацій низька, а темпи розвитку інформаційних і політичних технологій значно випереджають розвиток законодавчої бази в області інформаційної політики, які обмежували б можливості використання ЗМІ з метою маніпуляції.

Політичні рішення та дискусії, а також політична комунікація в сучасних політичних системах розвинутих країн світу відбувається не в первинній політичній площині, а через засоби масової інформації, набирає вагу так звана **медіакратія**. Тлумачення цього терміну в сучасній політології неоднозначне. Найбільш поширеним є розуміння медіакратії як влади, суть якої полягає в симбіозі ЗМІ та політичних інститутів. При цьому змінюється спосіб символізації політичних процесів, внаслідок чого основними механізмами реалізації влади стає контроль інформації і контроль свідомості (маніпуляція мотивами, поглядами, поведінкою). Основними технологіями впливу медіакратії на громадську думку є **конструювання віртуальної політичної реальності та віртуалізація політичного процесу**.

Конструювання політичної реальності – це процес створення віртуального політичного середовища за допомогою ЗМІ та Мережі, в якому «розігруються» та висвітлюються певні події, які мають викликати широкий суспільний резонанс. По суті ЗМІ фактично перестають відображати дійсність, а починають творити образи та симулякри (образи відсутньої реальності, правдоподібна копія, що позбавлена оригіналу), які й визначають реальність, або, використовуючи термінологію Бодрійяра, *гіперреальність*. Останню можна інтерпретувати як "соціальну віртуальну реальність", тобто інформаційне середовище, створене іміджевими технологіями засобів масової інформації в поєднанні зі стратегіями інститутів влади, в якій відбувається симуляція комунікацій. Один коллаж накладається на інший, виходить гібрид, який може існувати вже самостійно. При цьому суспільній думці нав'язується та або інша інтерпретація подій, що відбуваються. Симулякр стає універсальним інструментом маніпуляції соціокультурним простором сучасності.

Віртуалізація політичного процесу виявляється насамперед у формі маніпуляція політичними символами. **Маніпуляції політичними символами**

являє собою процедуру підміни висвітлення діяльності реальних акторів політичного процесу символічними (віртуальними) фігурами («борця», «месії», «талановитого керівника» або «сильного господарника»). При цьому відбувається спрощення політичної реальності на догоду її театралізації, видовищності. **Політичний процес стає не боротьбою реальних індивідів** (їхніх ідей, їх діяльності) між собою за доступ до легітимного визнання їхньої влади або втримання цієї влади, а **боротьбою іміджів**, певних віртуальних конструктів, що опираються на стереотипи, які нав'язуються ЗМІ або масовою культурою.

Основною метою віртуалізації політичного процесу є створення певної штучної реальності, що своєю яскравістю, епатажем або драматургією приховує справжню політичну боротьбу й політичну реальність, приховує справжні процеси розподілу владних повноважень на догоду театральності й драматургії другорядних, привертаючи увагу суспільства до ефектних явищ, що насправді не суттєво впливають на розвиток держави.

У сучасному суспільстві за допомогою складної системи комунікацій можливе «швидке» створення соціальних міфів і політичних символів. По суті, будь-який політичний процес, зокрема, наприклад, виборча кампанія, що проходить в умовах сучасного постіндустріального суспільства, є війною віртуальних реальностей: з одного боку – передвиборні обіцянки кандидата на заміщення виборної посади, з іншого – пропонується виборцям «картина світу» з боку державних засобів масової інформації. Досвід політичних кампаній свідчить про те, що дистанція між символічним виразом (наприклад, між іміджем захисника інтересів певної соціальної групи) й реальним представництвом цих інтересів, може бути настільки ж значна, як між погрозою примусу й фактичною можливістю реалізації цієї погрози. Названі дистанції також заповнюються відповідними міфами або страхами, традиціями і стереотипами політичної поведінки.

Технології віртуалізації політичного процесу в поєднанні з використанням психотехнологій можуть мати позитивний (стабілізація політичної системи, гармонізація суспільних відносин), **так і негативний характер** (виведення політичної системи зі стану динамічної рівноваги, криза

системи цінностей, створення передумов для соціально-психологічної катастрофи або революції).

Так, наприклад, модель віртуального дестабілізатора політичної системи включає такі компоненти: жертва; масовість і видовищність протесту; обов'язковість молодіжної (студентської) участі; включення міжнародних інформаційних потоків; наявність глядача тощо. Вона постійно доповнюється новими технологіями. Зокрема, наприклад, модель зміни влади може набувати вигляду створення прецеденту масових заворушень, які можуть бути досить видовищними, відповідаючи сучасним стандартам телебачення. Очікуваний ефект полягає в тому, що влада або «здасться без бою», або, імітуючи спокій, рано чи пізно не витримає й зірветься, намагаючись забрати учасників заворушень з вулиці. Внаслідок цього з'являються жертви. Причому це може бути не тільки чиясь випадкова смерть, але й арешти, які також носять символічний характер, створюючи необхідний ореол мучеництва, що різко підсилює символічний характер подій і прямо впливає на віртуальний політичний простір.

Зворотним боком функціонування медіакратії є спонтанне збільшення *інформаційного шуму*, тобто кількості інформації, що усвідомлено й неусвідомлено споживається індивідом та немає для нього будь-якої практичної цінності, але створює труднощі в рефлексивному осмисленні процесів, що відбуваються довкола нього. Інформаційний шум робить важким, а часом і неможливим аналіз інформації, що надійшла людині по масових каналах комунікації. Крім того, характер інформаційного шуму, як правило, є негативно-дратівливим. Величезний потік реклами, що культивує образи багатства, краси й успіху, постійні викриття певних сторін діяльності політиків і «війни компроматів» у політичній сфері підривають авторитет не тільки владних інститутів, але й самих передавачів інформації – ЗМІ. Результатом інформаційної експансії стають інформаційні бар'єри, що спотворюють політичну реальність і провокують індивіда на відхід із соціально-активної позиції в суспільстві. У Західній Європі та США, як і в Україні останнім часом, ЗМІ перестають виконувати функцію артикуляції думок, причому цей процес набуває рис, які Ж. Бодрійяр охарактеризував як «мовчання мас»: «Мовчання мас, безмовність мовчазної більшості – от єдина проблема сучасності», відзначає він.

Нові важелі влади в концепціях Д. Белла, М. Фуко, Е. Тоффлера, М. Кастельса

Роль технократів у концепції влади Д. Белла

Даніел Белл, звертаючи увагу на зміни ролі науки та знання у процесі суспільного розвитку, (про що йшлося в 1-му розділі) наголошує, що неминучим наслідком цього є зміни у правлячій еліті. Результатом зазначених змін стає **«зсув влади» на користь носіїв спеціальних знань**. Причому йдеться не тільки про управління економікою, члени «нової технократичної еліти» з їхніми інтелектуальними технологіями (системний аналіз, лінійне програмування тощо) стають тепер невід'ємним елементом прийняття політичних рішень. На відміну від колишніх апологетів технократії, Д. Белл не бачить можливості перетворення науково-технічних фахівців у політично панівний клас. Технократ у владі, вважає він, – може ставити проблеми, ініціювати нові питання й пропонувати технічні рішення для можливих відповідей, але дуже часто не має влади сказати «так» або «ні».

Найголовнішою перешкодою на шляху панування технократів є специфіка політичної сфери. По-перше, стверджує Д. Белл, поряд зі знаннями й освітою найважливішими джерелами влади, принаймні в наш час, продовжують залишатися власність і політична діяльність, отже, бюрократія й власники зберігають свої позиції у правлячій еліті. По-друге, науково-технічні фахівці не є монолітно згуртованою групою з єдиними інтересами, і в реальних політичних ситуаціях, на його думку, учені можуть розділятися ідеологічно й різні групи вчених діятимуть разом з різними групами інших еліт. Політика в тому вигляді, як ми її розуміємо, – пише Д. Белл, – завжди має пріоритет перед раціональним і найчастіше порушує раціональність. Науково-технічні знання можуть виступати як необхідний компонент політичних рішень, але ідея раціонального рішення, що влаштовує всіх, є утопією. Реалізувати її на практиці неможливо. Політика – це завжди зіткнення інтересів різних груп людей, а управління ними – результат компромісу, вольового ірраціонального рішення.

Теорія влади Мішеля Фуко

Особливістю теорії влади М. Фуко є відмова від характеристики влади як «власності» того або іншого класу, яку можна «захопити» або «передати». Влада, на його думку, не локалізується в одній тільки надбудові, у державному апараті, а поширюється по всьому «соціальному полю», пронизує усе суспільство, охоплюючи як гноблених, так і тих, хто гнобить: влада – це щось більше, ніж репресивна та ідеологічна функція, до того, як щось придушувати, вона спочатку це виробляє (щоб боротися зі злочинністю, поліція спочатку її створює).

Фуко представляє владу у вигляді «абстрактної машини», схожої на вічний двигун, робота якого не має потреби в допомозі з боку людини. Влада перестає бути інституціонально локалізованою, вона стає анонімною, невизначеною й невловимою. Влада всюди, але не тому, що вона охоплює усе, а тому, що виникає повсюди, відзначає він, вона розсіюється на безліч «вогнищ» і «коліщат», система яких створює «діаграму механізму влади», що нагадує тонку й гнучку сітку.

У своїй книзі «Наглядати і карати» (1975) французький філософ Мішель Фуко досліджує взаємозв'язок знання, насилля і влади у сучасному суспільстві. Він наголошує на глибокому зв'язку влади зі знанням, розвиваючи відому ідею Ф. Ніцше про невіддільність «волі до влади» від «волі до знання». М. Фуко підсилює її й доводить до крайності, розглядаючи на кшталт своєрідного «панкратизму» (всевладдя). Жодне знання, відзначає він, не формалізується без системи комунікацій, яка сама по собі вже є формою влади. Жодна влада не здійснюється без добування, присвоєння, розподілу та приховування знання. Немає відносин влади без корелятивного створення поля знання, вважає Фуко, як немає знання, яке водночас не припускає й не створює відносини влади. Відносини між знанням і владою виражає формула: влада встановлює знання, яке, в свою чергу, виступає гарантом влади. Визначальним чинником в історії відносин між знанням і владою є влада: «інша влада – інше знання», підкреслює французький філософ.

Фуко досить критично сприймає західну цивілізацію, називаючи її «інквізиторською», а суспільство – «дисциплінарним». Ми належимо, – стверджує він, – до інквізиторської цивілізації, що протягом століть практикує отримання,

передачу та накопичення знання. Близькість знання і влади проявляється в подібності наукового спостереження й політичного нагляду. Звідси основні функції влади – наглядати, спостерігати, контролювати тощо, які знаходять найбільш повне втілення в інституті в'язниці. Однак в'язниця виступає лише «чистою формою» «карцерної системи», що простирається набагато далі й охоплює все суспільство.

Адекватну модель дисциплінарного суспільства Фуко вбачає в паноптикумі І. Бентама, влаштованому таким чином, що в центрі нього перебуває кругла оглядова вежа, навколо її розташований будинок у формі кільця, у камерах якого за скляними стінами перебувають божевільний, хворий, солдат, засуджений, робітник і школяр, за поведінкою яких спостерігає розташований у вежі й невидимий для них наглядач. Принцип паноптикуму, на думку Фуко, лежить в основі організації всіх соціальних інститутів, і в'язниця є одним з його проявів, тому немає нічого дивного в тому, що в'язниця схожа на завод, казарму, лікарню, школу, а всі вони – на в'язницю. У системі «знання-влада» немає місця для людини й гуманізму, проте людину, на думку Фуко, може врятувати турбота про саму себе, формування індивідуальності, «естетизація життя» (через «створення зі свого життя витвору мистецтва»).

Концепція «зсуву влади» Е. Тоффлера

Інформаційна цивілізація характеризується, на думку Тоффлера, диференціацією життєвих стилів, форм організації влади та урядових інститутів. За рахунок розвитку глобальних інформаційних мереж і створення «світового села» інститути Другої хвилі розпадаються, виникає нове суспільство (про це йшлося в 1-му розділі), що потребує модернізованої конфігурації політичної влади. Тоффлер прогнозує дисперсію та спеціалізацію влади, що належатиме тим, хто має знання, творчі й моральні сили, тим хто в змозі організувати новий тип комунікації. Інтелектуальні працівники, як зазначає він, набагато краще підготовлені для того, щоб управляти самими собою, ніж типові робітники минулого. Тому й можуть з'являтися різноманітні форми самоврядування.

Головна зміна у механізмах реалізації влади в суспільстві, в якому провідну роль відіграє інформація і знання, відбувається не як зрушення від однієї

особистості, партії, інституту або країни до іншої, а як **неявний (hidden) зсув у відносній ролі та взаєминах насильства, багатства й знання**. Головним недоліком насильства є його негнучкість, воно може бути використане лише для покарання, тому його можна віднести до низькоякісної влади. Багатство можна використовувати і в позитивному, і в негативному плані, тому воно значно гнучкіше сили. Це влада середньої якості. Найбільш ефективним джерелом та інструментом влади є **знання**, воно дає **владу вищої якості**. Знання саме по собі виявляється не тільки джерелом найякіснішої влади, а й найважливішим компонентом сили та багатства. Не засоби виробництва дають владу, її дає контроль, вважає Тоффлер. Разом з тим, знання часто розподілене ще більш нерівномірно, ніж багатство й озброєння. Тому оптимальний розподіл знання, інтелектуальних ресурсів є важливим завданням сучасної цивілізації.

Трансформація влади в інформаційному суспільстві в концепції М. Кастельса

У своїй книзі «Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура» Мануель Кастельс розглядає особливості трансформації в сучасному суспільстві не тільки політичної, а й економічної, соціальної, інформаційної влади (про це йшлося в 1-му розділі). Влада, вважає він, є тим відношенням між людськими суб'єктами, яке на основі виробництва та людського досвіду нав'язує волю одних суб'єктів іншим шляхом потенційного чи фактичного застосування насилля, фізичного чи символічного. Інститути суспільства побудовані так, щоб нав'язати відносини влади, які існують у кожен історичний період, включаючи засоби контролю, межі дій та соціальні контакти, отримані внаслідок боротьби за владу.

Залежність суспільства від нових засобів розповсюдження інформації створює новий тип влади: головною політичною ареною стають ЗМІ, але вони, на його думку, політично безвідповідальні. При цьому політичні партії як суб'єкт історичних змін втрачають своє значення та стають функцією «керуючих соціальними протиріччями». Розглядаючи інформаційне суспільство як таке, що ґрунтується на мережах, Кастельс відзначає, що влада та багатство більше залежать від мережевої гнучкості, ніж від бюрократичної машини.

Нова влада полягає у пануванні інформаційних кодів, представницьких іміджів, на основі яких суспільство організує свої інститути, а люди будують своє життя і приймають рішення щодо своїх вчинків. Центрами такої влади стають «уми» людей. От чому владу в інформаційну епоху водночас можна ідентифікувати і не можна вловити, оскільки вона є функцією нескінченної битви навколо культурних кодів і кодексів суспільства. Незалежно від того, хто вийде переможцем у битві за «уми» людей, саме він правитиме світом, оскільки в доступному для огляду майбутньому жодні громіздкі, неповороткі механізми не зможуть суперничати з «умами», що спираються на владу гнучких, різноманітних мереж.

Аналізуючи ті трансформації, що відбуваються у політичній системі в інформаційну епоху, Кастельс акцентує увагу на кризі **національної держави як суверенної одиниці та кризою тієї форми демократії, що створювалась останні два століття**. Глобалізація капіталу, процес збільшення кількості різнобічних інтересів в інститутах влади, децентралізація владних повноважень та їхній перехід до регіональних і локальних урядів створюють нову геометрію влади, можливо, створюючи нову форму держави – **мережеву державу**, у якій соціальні актори чи громадяни максимізують можливості представництва своїх інтересів та цінностей, розігруючи різні стратегії у стосунках між різними інститутами на різних рівнях компетенції.

Громадяни будь-якого європейського регіону матимуть більше можливостей для захисту своїх інтересів, якщо вони підтримають свою місцеву владу в альянсі з Європейським Союзом проти своєї національної держави, чи навпаки стверджуватимуть локальну/регіональну автономію на противагу як національним, так і наднаціональним інститутам. Іншими словами, у новій структурі влади домінує мережева геометрія, в якій владні стосунки завжди специфічні для даної конфігурації акторів та інститутів. Стратегічні ігри, модифіковані на замовлення уряду, та персоналізоване лідерство замінюють класові об'єднання, ідеологічну мобілізацію та партійний контроль, які були характерні для політики індустріальної ери.

Кастельс звертає також увагу на **віртуалізацію та театралізацію політики**: із перетворенням політики на театр, а політичних інститутів в агенції з укладання угод, громадяни по всьому світу демонструють захисну реакцію, голосуючи задля

того, щоб запобігти шкоді від держави, замість того, щоб покласти на неї свої вимоги. У певному сенсі політична система позбавлена влади, але не впливу. Однак влада не зникає, в інформаційному суспільстві вона стає вписаною на фундаментальному рівні у культурні коди, за допомогою яких люди та інститути уявляють життя та приймають рішення, у тому числі й політичні.

Проблема трансформації політичних режимів: доля демократії в інформаційному суспільстві. Поняття «електронний уряд» і «електронна демократія»

Впровадження сучасних автоматизованих баз даних і знань, сучасних систем і засобів медіатизації та надпотужних обчислювальних центрів у сферу державного управління й контролю за діяльністю населення, підприємств, фірм та суспільних організацій висуває на авансцену політичного життя **проблему трансформації політичних режимів.**

Теоретики інформаційного суспільства відзначають, що можливі **дві альтернативи такої трансформації:**

- **підсилення демократії**, зміцнення прав людини та індивідуальної свободи і формування суспільства, орієнтованого на реалізацію потенційних можливостей людини у відповідності з їх запитом з боку суспільства;
- **підсилення тенденцій до тоталітаризму і авторитаризму**, до поступової деградації демократії и підсилення поліцейського контролю над особистістю, формування суспільства з абсолютним контролем на підґрунті новітніх технологій.

З одного боку, новітні інформаційні технології – електронні засоби інформації, глобальні інформаційні мережі, роблячи інформацію більш доступною, сприяють формуванню відкритих суспільств, знижують шанси на виживання закритих авторитарних систем, сприяють подальшому удосконаленню демократії. Мережеві комп'ютерні технології забезпечення політичної комунікації сприяють реалізації принципів народовладдя й дозволяють привести політичний устрій у відповідність із реальними потребами інформаційного суспільства. Політологами навіть введене нове поняття «електронна демократія» та близькі до