

Щоб переглядати документи та підписи, які на них накладені, додаткове програмне забезпечення не потрібне. Щоб накласти підпис, необхідно встановити додаток для веб-браузера, дотримуючись інструкцій при реєстрації. Для несанкціонованого доступу до електронних документів рекомендується завантажувати файли в зашифрованому паролем вигляді. Така можливість передбачена в програмі Microsoft Word. Paperless дозволяє розшифровувати файли локально у веб-браузері перед підписанням або переглядом. Усі документи зберігаються у трьох екземплярах в розподіленій зашифрованій хмарі на незалежних серверах. Задля додаткового страхування, рекомендується завантажувати документи на комп'ютер. У перспективі планується додати синхронізації документів з веб-сервісами Dropbox та Google Диск та розробити застосунки для мобільних платформ iOS та Android.

Для перевірки коректності накладення ЕЦП електронні документи слід перевірити за допомогою сервісів iGov.org.ua [3] або АЦСК органів юстиції України [4].

Сервіс підтримує лише формат PDF. Якщо електронний документ не відкривається, то оригінал документа був сформований у старому форматі PDF, або з помилками. Рекомендується використовувати документи у форматі PDF/ A.

Таким чином, було досліджено функціональні можливості двох українських веб-сервісів для здійснення електронного документообігу на базі технології хмарних обчислень. Встановлено, що вони перебувають на початку свого розвитку, передбачено завантаження і зберігання документів, накладання електронного цифрового підпису та надсилання документів контрагентам. Окрім того, безкоштовне користування сервісом передбачено лише при обмеженій кількості завантажених документів, а чим більший документообіг, тим і вища помісячна оплата за послуги. Отже, дослідження потребує подальшого спостереження та аналізу, оскільки веб-сервіси продовжують активно розвиватися та впроваджувати нові функції, що підвищує якість електронного документообігу.

Список використаних джерел:

1. Вчасно [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vchasno.com.ua>. – Дата звернення: 24.11.2017.
2. Paperless [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://paperless.com.ua>. – Дата звернення: 24.11.2017.
3. iGov: портал державних послуг [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://igov.org.ua>. – Дата звернення: 24.11.2017.
4. Акредитований центр сертифікації ключів органів юстиції України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ca.informjust.ua>. – Дата звернення: 24.11.2017.

Червінчук А.О.

аспірантка,

Науковий керівник: Іванова О.А.

доктор наук із соціальних комунікацій, професор,

декан факультету журналістики, реклами та видавничої справи,

Одеський національний університет імені І.І. Мечникова

ФЕНОМЕН ВІЙНИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ СУЧАСНОСТІ

Війна існує із моменту зародження людства та неодноразово ставала причиною занепаду імперій. Якщо у давні часи війна означала наявність обов'язкового військового конфлікту між супротивниками, то сьогоднішня кидає нові виклики для

«сторони, яка провокує конфлікт» та «сторони, яка прагне уникнути агресії». Це пов'язано насамперед із розвитком інформаційних технологій та формуванням інформаційного суспільства. На теперішньому етапі розвитку війна – це не обов'язково боротьба двох сторін із застосуванням військової техніки; це боротьба ідеологій, концепцій, смислів.

Війна стає реальністю для суспільства, в якому не вщухає боротьба за територію, могутність, розподіл сфер впливу. Однак війну можна розглядати не обов'язково як акт агресії однієї держави стосовно іншої; війна може відбуватися на локальному рівні – між соціальними групами, корпораціями.

Війни не зникають, хоча в історичній пам'яті людства є спогади про Першу Світову та Другу Світову війни. Сучасні війни трансформуються та набувають нових форм, а також ці форми використовуються паралельно. Науковий інтерес пояснюється веденням війн у постіндустріальну епоху із застосуванням нових методів боротьби. Ці чинники і зумовлюють актуальність теми дослідження.

Мета дослідження – окреслити основні підходи до розуміння поняття «війна» та визначити сутність цього феномену в сучасному інформаційному суспільстві.

У процесі дослідження застосовано комплекс загальнонаукових методів: аналіз, синтез, узагальнення, порівняння, аналогію. Науковий пошук здійснено на основі системного підходу до феномену війни.

У своїх наукових працях до проблеми війни зверталися такі закордонні дослідники як: Р. Арон, А. Дж. Тойнбі. Серед українських дослідників проблему війни у своїх працях розглядають: Є. Магда, Г. Почепцов, Л. Смола.

Серед дослідників не визначено єдиного підходу до розуміння війни. На сучасному етапі працею із глибоким аналізом сутності війни, її стратегії та техніки є робота «Про війну» військового теоретика Карла фон Клаузевіца. У своїй праці Карл фон Клаузевіц говорить про те, що війна – акт насилля, який має за мету змусити противника виконати нашу волю [2, с. 50]. У цьому випадку фізичне насилля є засобом, а головною ціллю залишається нав'язування думки [2, с. 50]. Відповідно до цього працює одностороння модель комунікації, в якій «сторону, яка нападає» не цікавить думка противника, адже потрібно нав'язати необхідну, вигідну одній сторіні. Із цього приводу влучною є думка Г. Почепцова, який говорить, що інформація створює реальність, потрібна інформація створює потрібну реальність [4, с. 95].

Карл фон Клаузевіц наголошує на тому, що війна завжди є інструментом політики, продовженням політичних відносин; витікає із політичного стану і викликана лише політичними мотивами [2, с. 50–51]. Виходячи із зазначеного, війна нагадує гру, яка не завжди проходить за планом (суб'єкти і їхні ролі можуть змінюватися), але досягнення первинного завдання є головним, навіть, якщо означає поразку. Схожість гри з війною полягає й в тому, що у грі та війні першочергово визначаються ролі та «сцена» для боротьби, однак нерідко одну сторону «змушують» брати участь у війні і цю боротьбу не так легко завершити, як гру. Саме тому вважаємо доцільним порівняння гри і війни лише у випадку інформаційної боротьби, без застосування військової сили.

Британський військовий і теоретик Б. Г. Ліддел Гарт у своїй праці «Стратегія непрямих дій» висуває теорію непрямих дій і наголошує на перевазі впливу одного розуму на інший із метою послабити противника [3, с. 5–6]. О. Васильченко говорить про те, що війна – форма соціальної взаємодії, зокрема радикалізований вираз соціального конфлікту; головним є «образ ворога», який переходить у мотивацію, а пізніше – атаку [1, с. 168–169]. Також ефективним є легітимізація власних дій в очах жителів певної території. Розглянемо дії Росії стосовно території на Сході України. Створені образи «ворога» (українська влада) та «рятівника» (Росія), підкріплювали дезінформацією, яку транслиували на місцевому телебаченні та пропагували ідеї

«русского мира», «Росії-визволителя», «України-недержави». Таким чином, жителів дезорієнтували та зафіксували у їхній свідомості одну думку, яка вигідна Росії. У цьому випадку ми говоримо про нову форму боротьби – інформаційну, яка може існувати окремо, а може поєднуватись із прямими військовими діями.

Г. Почепцов зазначає, що пропаганда є обов'язковою прикметою війни [4, с. 60]. Він пояснює це таким чином: «Через перевантаженість інформацією людина дезорганізована та такою аудиторію легко маніпулювати» [4, с. 60]. На нашу думку, Анексія Криму є прикладом інформаційної війни, адже аудиторію готували впродовж певного часу, референдум дав змогу відчувати, ніби у людей був вибір, якого насправді не було.

У цьому контексті Г. Почепцов говорить про новий вид війни – війни смислів, яка націлена на те, щоб замінити наявні цілі на ті, які вигідні тому, хто атакує [4, с. 111]. Квазіреальність, яку створила Росія та продовжують впроваджувати головні пропагандисти Кремля, націлена на підтримку створених у головах людей (квазівійна) образів та працюють за принципом Й. Геббельса – факти із реальності покриваються шаром брехні.

Росія в цьому випадку називає власні дії «актом звільнення», тому що вважає Україну небезпечною державою не тільки для чужих громадян, але й для своїх. Саме тому жителями продовжують маніпулювати, говорячи про «бендерівців», «зелених чоловічків», розповідаючи про «звірства» (які насправді відбуваються зі сторони агресора) українських військових і т.д.

На нашу думку, інформаційна війна можлива для сучасного суспільства й активно впроваджується не лише через розвиток інформаційних технологій, але й специфіку сприйняття інформації людьми. Загубившись у шаленому інформаційному потоці, люди не можуть вирізнити правду та брехню, не можуть протистояти маніпуляціям через те, що не перевіряють інформацію. Інформація залишається головною складовою інформаційною війни, яка є, на думку Г. Почепцова, найінтелектуальнішим варіантом військового протистояння [4, с. 5]. Ми вважаємо, що інформаційна війна не виникає непередбачувано, цей вид боротьби є запланованим та ретельно продуманим, зазвичай триває довгий проміжок часу та необов'язково переростає у військовий акт. Пропагандисти Кремля проводили інформаційну війну проти України задовго до подій 2014 року, «готували» громадян для вигідної реакції, намагалися спровокувати громадянську війну. Якщо під час Першої Світової інформаційна складова відіграла важливу роль, проте використовувалася паралельно збройній боротьбі (пропагандисти піднімали бойовий дух солдатів, дезінформували противника), то у конфлікті сторін Росія-Україна інформація стала причиною збройної боротьби, спровокувала її. Саме тому доцільним для характеристики відносин Росії-України вважаємо термін «гібридної війни». На нашу думку, гібридна війна – це тиск на різні фактори функціонування країни одночасно (економічний, політичний, військовий та психічний). Якщо Перша Світова війна проходила на суходолі, то зараз противник використовує комплекс дій із застосуванням військової техніки та маніпуляцією свідомостями громадян. Новий вимір боротьби вимагає нових методів захисту, до яких українське суспільство не було готовим.

Проаналізувавши основні підходи до розуміння поняття «війна», визначили, що такий вид соціальної взаємодії триває з моменту існування людства та триватиме далі, набуваючи нових форм. Посилення ролі інформації у будь-яких комунікаційних процесах спровокувало виникнення нового способу протиборств – інформаційних війн. Традиційні військові атаки трансформувалися у новий вид контролю та впливу на суспільну свідомість за допомогою використання інформаційних технологій. Якщо раніше головною причиною війн ставала боротьба за територію, то на сьогоднішній момент причиною стає політичний фактор.

Список використаних джерел:

1. Васильченко О. М. Війна як засіб формування ідентичності [Електронний ресурс] / О. М. Васильченко // Філософія і політологія в контексті сучасної культури. – 2014. – Вип. 8. – С. 167–171. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/filipol_2014_8_43
2. Клаузевиц К. О войне: в 2-х т. / К. Клаузевиц. – М. : Госвоениздат, 1936. – Т. 1. – 442 с.
3. Лиддел Гарт Б. Х. Стратегия непрямых действий. – М.: ИЛ, 1957.
4. Почепцов Г. Смысли і війни: Україна і Росія в інформаційній і смисловій війнах. – Видавничий дім «Києво-Могилянська академія». – К., 2016. – 316 с.

Шинкарук Р.С.*аспірантка,**Київський національний університет культури і мистецтв***ДИТЯЧА ПЕРІОДИКА ЯК ЦІННИЙ ЕЛЕКТРОННИЙ РЕСУРС
В СУЧАСНІЙ УКРАЇНІ (НА ПРИКЛАДІ ЖУРНАЛУ «ПІЗНАЙКО»)**

За період незалежності в Україні з'явилася велика кількість різноманітних періодичних видань для дітей, метою створення яких є всебічний розвиток читача, збагачення культурними цінностями та виховання особистості. Проте з розвитком інформаційних технологій та мережі Інтернет періодичні видання набувають нового формату – електронного. Під електронним виданням розуміємо «електронний документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, має вихідні відомості та призначений для розповсюдження в незмінному вигляді» [1, с. 2]. Виходячи з цього, електронний журнал є різновидом періодичного видання, що публікується в одному з електронних форматів і розповсюджується через мережу Інтернет або змінні накопичувальні пристрої (CD та DVD диски). Одне з визначень електронному журналу у своєму дисертаційному дослідженні надає дослідник П.Г. Салига. Так, він зазначає, що мережевий електронний журнал – це «самостійне продовжуване електронне видання, що є структурно завершеною групою матеріалів аналітичних жанрів, які пройшли редакційно-видавничу обробку та призначені для розповсюдження в комп'ютерних мережах у незмінному вигляді» [6, с. 11].

Вагомим чинником популяризації електронних журналів є зручність у використанні. Поступово вони стають універсальним та інформаційно цілісним ресурсом для дітей в сучасній Україні. Такі журнали відрізняються інтерактивністю; оперативністю пошуку інформації; мультимедійністю; можливістю одночасного ознайомлення та користування ресурсом на декількох пристроях, а також отримання друкованого аналога [5].

Одним з яскравих прикладів сучасного періодичного видання для дітей в Україні є журнал «Пізнайко». Особливість цього видання – поєднання електронного та друкованого формату. Журнал характеризується пізнавально-розважальним змістом та дає змогу читачам отримувати інформацію в ігровому форматі. Періодичність виходу номерів становить 1 раз на місяць. Видання випускається трьома мовами (українською, російською та англійською) й тематично розрізняється в залежності від вікової категорії користувачів. Тому журнал виходить одночасно в чотирьох форматах: «Пізнайко від 2 до 6», «Пізнайко від 6», «Познайка» (російськомовне видання) та «Posnauko» (англомовне видання).

Зміст кожного з журналів базується на принципах пригоди, що заохочує дітей до читання та розвиває в них логіку. Цікаве оформлення та яскраві ілюстрації до тексту