

величезному обсязі друкованої продукції, набула в роки незалежності, адже більшість соціокомунікативних функцій, які раніше виконувала Всесоюзна книжкова палата, було покладено на КПУ.

Сьогодні установі належить унікальне інституційне місце в діяльності суспільства, її основним призначенням є збір першоджерел, їхня систематизація, аналіз і синтез, зберігання, аби зробити видавничу продукцію доступною для всіх комунікаторів і забезпечити широкий діапазон потреб потенційного читача лаконічною та кваліфікованою інформацією про нові видання.

Зрозуміло, що наближення до окреслених перспектив за теперішніх часів (як, власне, і в минулому) залежить не лише від Книжкової палати України. Однак є не тільки надія, а й впевненість у дедалі більшій потребі в її науковій та методичній діяльності.

Запурука цього — вже накопичені ресурси у вигляді різноманітних баз даних, а головне — хоч і незначний за чисельністю, але дружний і згуртований колектив професіоналів.



СОЦІОКОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ



УДК 316.77:[316.485.26:004



Ігор Парфенюк,

кандидат наук із соціальних комунікацій,
декан факультету журналістики та міжнародних відносин
Київського університету культури і мистецтв

Інструментарій інформаційних війн: традиційні та новітні засоби

Акцентовано на актуальності вивчення інструментарію інформаційних війн як комплексу інформаційно-психологічних заходів. Розкрито сутність інформаційного впливу за допомогою літератури, кінематографа, мережі Інтернет, комп'ютерних ігор, медіавірусів. Наголошено на потребі моніторингу відкритих і закритих джерел інформації всередині та зовні країни, вивчення раніше нанесених інформаційних атак, дослідження громадської думки, прогнозування суспільно-політичних процесів, удосконалення інформаційного та культурного законодавства, а також розроблення теоретичних засад відновлення культурного простору, розповсюдження якісної національної інформаційної продукції тощо.

Ключові слова: інформаційна війна, ЗМІ, інформаційний вплив, масова та індивідуальна свідомість, цінності, переконання

Постановка проблеми. Головними засобами інформаційної війни (ІВ), що дають змогу чинити маніпулятивний вплив, є ЗМІ, релігійно-ідеологічні організації та об'єднання, література, кінематограф, естрада, Інтернет, комп'ютерні ігри, медіавіруси тощо. Нині ці засоби активно використовують для трансформації світоглядних цінностей, за їх допомогою агресор може корегувати інформаційно-культурний простір, здатний вливати на свідомість людей у потрібному напрямі.

Інформаційна війна — це комунікативна технологія цілеспрямованого впливу на масову аудиторію і вид протистояння між різноманітними суб'єктами; комплексний вплив на систему державного та військового

управління протиборчої сторони і широкомасштабна інформаційна боротьба із застосуванням інструментів дії на психіку людей; комплекс заходів та операцій, що застосовують у конфліктних ситуаціях, а також з метою цілеспрямованого інформаційного впливу на масову свідомість; дії для досягнення інформаційної переваги і форма психологічних операцій чи пропаганди тощо. Такий підхід актуалізує потребу докладного звернення до інструментарію інформаційних війн, оскільки він становить частину соціальних комунікацій, спеціально організовані дії, які впливають на свідомість, підсвідомість та поведінку об'єктів впливу для досягнення поставленої агресором мети.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Першим науковцем, який сформулював основні положення й концепцію інформаційної війни, вважають фізика Т. Рона. У контексті різноманітних теоретичних і прикладних наук інформаційні війни вивчали закордонні дослідники А. Манойло, А. Петренко, В. Вепринцев, В. Прокоф'єв, Дж. Лакофф, Д. Ронфельд, Д. Фролов, Е. Ріддайр, І. Панарін, М. Волковський, М. Лібікі, Р. Моландер, С. Гриняєв, С. Расторгуєв, а також вітчизняні — М. Сенченко, В. Горбулін, В. Петрик, В. Полевий, Г. Почепцов, Л. Леонт'єва, М. Онищук, О. Саснко, О. Штоквиш, С. Степаниця, Я. Жарков та ін. Проте й досі недостатньо досліджено питання засобів інформаційних війн, завдяки яким вплив на свідомість об'єктів агресії відбувається через деформацію домінуючих цінностей у культурному просторі або ж впровадження нових принципів і моделей, що формуватимуть потрібні світосприйняття й поведінку.

Мета статті — дослідити інструментарій інформаційних війн як комплекс інформаційно-психологічних заходів, які здійснюються з метою цілеспрямованого впливу на психіку, масову та індивідуальну свідомість людей для зміни або використання їхнього світогляду, цінностей чи моральних переконань.

Виклад основного матеріалу дослідження. Однією з основних особливостей інформаційної війни є дія на свідомість і підсвідомість людини. Приміром, емоційно-культурний вплив літератури, поезії, театру вперше найяскравіше виявився у Стародавній Греції. Відомий грецький вислів, що боги спілкуються з людьми через поезію та за її допомогою диктують свої думки й закони, доволі актуальний у сучасному контексті. Саме у Греції вирізнялася функція літератури, яку набагато пізніше визначили агітаційною. Відтоді й до сьогодні книга є потужним засобом впливу на ухвалення рішень для реалізації певних завдань, формування громадської думки тощо [3]. Цей механізм ефективно використовували і партійні лідери СРСР, доводячи пропаганду в художній літературі до гіпертрофованих масштабів, і сучасні адепти інформаційної війни проти України. Антиукраїнська інформаційна агресія, котра активно культивується в російській літературі, насамперед спрямована та не, аби продемонструвати світові, що українці — це неповноцінна нація, а наша держава не має підстав бути вільною й незалежною. У цих псевдохудожніх творах Україна постає на кшталт монстра, якого обов'язково перемагає добро, що втілює Росія. Українців автори бачать недалекими, злими, жорстокими й сповненими ненависті до колишнього "старшого брата". Відповідно, персонажі, що вступили у "справедливу" боротьбу, — росіяни та колабораціоністи-українці, котрі підтримують проросійські настрої, — розумні, мужні й шляхетні [7]. У такий спосіб література допомагає формувати негативний образ наших співвітчизників, державних символів, традицій та культури, провокуючи ворожість із боку росіян. Безумовно, література такого стибу позначається на самоідентифікації українців, навіть через раціональне неприйняття сюжету, цілеспрямований вплив на психіку розхитує впевненість у власних силах, повноцінності, унікальності й робить націю більш уразливою.

Подібний негативний вплив в інформаційно-культурному просторі нашої країни чинять популярні американські та європейські бестселери, автори яких навчають рецептів швидкого досягнення кар'єрних чи фінансових успіхів, популярності тощо. Західні методи й техніки перегонів до найвищих щаблів у суспільній ієрархії суперечать нашій шкалі цінностей, підривають основи автентичної культури. Наслідуючи зразки західної розкутої поведінки, зокрема літературний епатаж і нівелювання моральних норм, чимало сучасних вітчизняних авторів продукують твори сумнівної культурної якості, часто зловживаючи нецензурною лексикою, непристойними та жорстокими сюжетами. У прагненні унормувати чужі сумнівні взірці роблять свій облудний внесок у руйнування основ української літературної традиції та культури.

Помилково вважати, що з появою новітніх засобів інформації та комунікації традиційна література втрачає роль інструменту впливу, навпаки — чимало книг розповсюджуються в Інтернеті, сучасні мобільні технічні засоби (е-книги, планшети, смартфони тощо) дають змогу завантажувати величезний обсяг видань, звертаючись до них, незалежно від часу чи простору.

Ще потужнішим засобом ментального впливу є кіно. На відміну від літератури, контакт нашої підсвідомості зі смисловою оболонкою фільму відбувається на кількох рівнях, активізуючи різні органи чуття — зір і слух. Крім того, значно підсилює візуальний ефект, скеровуючи сприйняття, й музичне оформлення, а досягти такого синтезу при читанні літературного твору неможливо. У кінематографі музика спрямована на ефект очікування, і наша уява працює значно швидше й продуктивніше, а отже й вплив на підсвідомість ефективніший. Кіно як засіб пропаганди здатне спровокувати надзвичайно високу емоційну дію, активно генеруючи у свідомості глядача ілюзорну картину світу в надто ідеалізованій формі. Відповідно до авторського задуму, фільм може викликати у глядача відчуття справедливості й моральної правоти певного персонажа, попри його фактичну роль у житті. При цьому вплив на психіку людини відбувається приховано, на емоційному рівні, поза свідомим контролем, блокувальна функція раціональності вимикається [5].

За допомогою кінематографа в українській соціум вкорінюється культура споживацтва, розпусти, жорстокості, лабільних моральних норм. Традиційні цінності, викристалізовані впродовж століть, деформуються під впливом маніпуляторів із телеекрана. Розгортається нова реальність, закріплюються стереотипи на кшталт "виживає найсильніший, тому засоби не мають значення", "людина вільна від будь-яких зобов'язань перед батьками, друзями, суспільством", "усе продається і купується, тому людина теж товар" тощо. Кінопродукція, представлена на наших екранах, здебільшого російського та американського виробництва, а отже ці держави, що мають значно потужніший потенціал в інформаційному просторі, зважаючи ще й на неконкурентність українського кінематографа, отримують можливість одночасно пропагувати масову культуру з власним ідеологічним наповненням і за-

робляти кошти. При цьому наша країна залюбки оплачує ці іноземні культурно-інформаційні впливи.

До новітніх засобів інформаційної війни, які активно застосовують проти України, належать Інтернет, комп'ютерні ігри та медіавіруси. Мережа як глобальний і доступний інструмент трансляції різноманітного контенту та комунікації дедалі частіше впливає на формування потрібних думок аудиторії. Інтернет-атаки також здійснюються за допомогою комп'ютерних вірусів — спеціальних програм, розроблених для руйнування інформаційного середовища супротивника [6]. Віруси належать до технічних аспектів ведення ІВ, тому більше уваги приділимо решті засобів впливу на свідомість та культурні цінності людини.

Останнім часом набула актуальності (особливо під час російсько-грузинської війни) інформаційна війна за допомогою інтернет-спільнот. Ці ресурси мають високий рівень довіри, їх не контролюють ані держава, ані власники. Однак вітчизняні медіа такого типу інтегровані в російській сегмент мережі Інтернет (із 10 найвідвідуваніших сайтів в Україні — 2 вітчизняні й 5 (половина) — російських). Загроза в тому, що російська влада усвідомила вагому роль цих ресурсів, на відміну від української, яка не вважає їх вартими уваги як медіа. Лише 7—8% блогів ведуться українською мовою, і ця частка дедалі скорочується. В нашій державі бракує фахівців із питань новітніх медіа, також немає власних лідерів у цьому сегменті — вітчизняні користувачі орієнтуються на відомих російських блогерів, адже, як не прикро, Україна створює вкрай мало власного контенту, споживаючи здебільшого іноземний [1]. Зважаючи на те, що аудиторія Інтернету має стійку тенденцію до постійного розширення, його роль як потужного засобу впливу в інформаційних війнах лише зростає. Найбільші можливості для якнайефективнішого використання цього інструменту має РФ, оскільки, як зазначалося, вітчизняний мережевий простір значною мірою інтегровано в російський. Наші користувачі послуговуються цими ресурсами, збільшуючи російськомовний контент, оскільки, по-перше, немає мовних перешкод, а по-друге, зацікавлені в поширенні своєї інформації поза межами України.

Одним з найефективніших засобів інформаційного впливу, залучених до арсеналу ІВ, також є комп'ютерні ігри, розраховані переважно на юну й молоду аудиторію. Їх поширеність і популярність лише зростають із часом, тому вважаємо за доцільне розглянути цей інструмент докладніше. Психологи давно занепокоєні негативним впливом ігор на свідомість і тонкий емоційний план молодого покоління. Безумовно, вкрай небезпечними щодо формування стійкої залежності є рольові комп'ютерні ігри, в яких гравець виконує роль певного персонажа. Віртуальна реальність формує власний світ, часто-густо привабливіший за реальний, досягається ефект "присутності" й, врешті-решт, відбувається деформація уявлення людини про себе та навколишній світ, "розпад особистості" на "Я віртуальне" та "Я реальне", зростання дистанції між якими збільшує дезадаптацію та порушення у сфері психічного стану.

Поширена думка про те, що певні комп'ютерні ігри, як-от військові стратегії та "екшн", спочатку створені для розвитку спеціальних навичок у військо-

вих, формують жорстокість та агресію. Експерти провели чимало досліджень, які підтверджують це припущення. З одного боку, ігри допомагають позбавитися агресії та негативних емоцій, з іншого — навпаки, провокують девіантну поведінку. Згідно з дослідженнями, ігри навіть чинять сильніший негативний вплив на дітей, ніж фільми-бойовики, адже, переглядаючи їх, дитина лише спостерігає за подіями на екрані, приміряє на себе ролі, тоді як під час гри повністю занурюється у світ персонажа, ідентифікуючи себе з ним у реальності [2].

Зважаючи на застороги психологів, можемо зробити висновок, що комп'ютерні ігри доволі результативні в інформаційній війні. Сценарій гри примушує виконувати певні дії відповідно до сюжету, а їхнє перманентне щоденне повторення формує потрібні, приміром, замовникам, навички, котрі можуть бути використані в реальному житті. Комп'ютерні ігри як засіб впливу найчастіше використовують у комплексі з іншими інформаційними інструментами під час стратегічних ІВ. Мета цього засобу — внесення змін у світобачення людини, корекція поведінкових і моральних моделей відповідно до потрібного агресорові алгоритму, розмивання меж самоідентифікації через перенесення віртуального світу в реальний.

Новітнім ефективним інструментом інформаційних війн є медіавіруси — події чи явища, що, послуговуючись медійними комунікаційними каналами, надзвичайно швидко та масово поширюють в інформаційному просторі меми та мемокомплекси (одиниці культурної інформації, які за своєю природою є реплікаторами соціокультурних процесів, здатні до самокопіювання та конкурують одне з одним у боротьбі за ресурс існування — людський розум). Медіавіруси прямо чи опосередковано призводять як до глобальних, так і до локальних світоглядно-поведінкових трансформацій у суспільному вимірі. Серед структурних особливостей цього засобу впливу виокремлюють наявність оболонки, функцію якої можуть виконувати певні події, візуальний образ, фраза, музика, система ідей, винахід, технологія, наукова теорія, скандал, людина тощо, а також наявність мемів і мемокомплексів із відповідним інформаційно-ідейним навантаженням. Оболонка медіавірусу має бути помітною, що спрощує процес її сприйняття, закріплення в медіапросторі й захоплення певної аудиторії. Відтак до зони впливу залучають меми та мемокомплекси, здатні призвести до трансформації найрізноманітніших аспектів суспільного життя та змін сприйняття певних його реалій [4, с. 51]. Медіавіруси як засіб інформаційного впливу застосовують у зовнішніх і внутрішніх інформаційних війнах завдяки здатності швидко поширюватися та викликати значний резонанс, особливо в молодіжному середовищі.

Висновки. Інформаційна війна проти України ведеться на всіх рівнях із використанням найсучаснішого ефективного інструментарію. З розвитком нових технологій розширюються можливості для інформаційно-культурного впливу, відповідно, ті країни, що приділяють увагу не лише традиційній, а й сучасній інформаційній зброї, виявляються на крок попереду в конкурентній боротьбі на міжнародній арені.

Інформаційна безпека особистості й держави багато в чому залежить від стану культурного простору, який є своєрідним "фільтром" для шкідливого контенту в процесі соціальних комунікацій. Завдання підтримання безпеки передбачає не лише моніторинг відкритих і закритих джерел інформації всередині та зовні країни, вивчення здійснених інформаційних атак, дослідження громадської думки, прогнозування суспільно-політичних процесів, удосконалення інформаційного та культурного законодавства, а й розроблення теоретичних засад відновлення культурного простору, розповсюдження якісної національної інформаційної продукції тощо.

Список використаної літератури

1. *Интернет* становить загрозу для інформаційної безпеки України // Телекритика (звіт за підсумками круглого столу "Інформаційна безпека України. Медійний аспект", 30 вересня 2008 р.). — Режим доступу: <http://www.telekritika.ua/bezpeka/2008-10-24/41481>. — Назва з екрана.
2. *Квітка О.* Комп'ютерні ігри... Це добре чи погано? / О. Квітка // *Нова ера*. — Режим доступу: http://novaera.te.ua/article_view.php?article=613. — Назва з екрана.
3. *Переслегин С.* О влиянии литературы на общество и об ответственности писателя / С. Переслегин // *Интерпресскон*. — Режим доступу: <http://www.rusf.ru/interpresscon/1998/doclad/do98prsl.htm>. — Загл. с екрана.
4. *Семенюк Г. С.* Медіавіруси на тлі еволюційних процесів медіапростору: суть і проблематика / Г. С. Семенюк // *Інформаційне суспільство*. — Київ, 2012. — Вип. 15. — С. 46—51.
5. *Сороченко В.* Кино как средство информационно-психологической войны / В. Сороченко // *Энциклопедия методов пропаганды*. — Режим доступу: <http://psyfactor.org/kinoprop/kino.htm>. — Загл. с екрана.
6. *Цветков О.* Інформаційна війна в Інтернеті / О. Цветков // *Перехід IV*. — Режим доступу: <http://www.perehid.kiev.ua/16.html>. — Назва з екрана.
7. *Шерихов А.* Война с Украиной: книжная формула "российской дружбы" / А. Шерихов // *ФЛОТ* 2017. — Режим доступа: <http://flot2017.com/item/analitics/4246>. — Загл. с экрана.

Акцентовано внимание на актуальности изучения инструментария информационных войн как комплекса информационно-психологических мероприятий. Раскрыта сущность информационного влияния при помощи литературы, кинематографа, Интернета, компьютерных игр, медиавирусом. Подчеркнута необходимость мониторинга открытых и закрытых источников информации внутри и снаружи страны, изучения ранее нанесенных информационных атак, общественного мнения, прогнозирования общественно-политических процессов, усовершенствования информационного и культурного законодательства, а также разработки теоретических основ восстановления культурного пространства, распространения качественной национальной информационной продукции.

Attention is accented on actuality of study of tool of informative wars as a complex of informative-psychological measures. Essence of informative influence is exposed through literature, cinema, Internet, computer games, mediaviruses. The necessity of monitoring of the opened and closed information generators is underline inside-outside country, study of the before inflicted informative attacks, study of public opinion, prognostication of social and political processes, improvement of informative and cultural legislation, and also development of theoretical bases of renewal of cultural space, distribution of high-quality national informative products.

Надійшла до редакції 1 лютого 2019 року

УДК 004.774:[070.431.1:654.197]



Наталія Соколова,
аспірантка Маріупольського державного університету

Соціальні мережі як нові джерела отримання інформації в телевізійних новинах

Досліджено аспекти використання соціальних мереж як джерела інформації для створення телевізійних сюжетів. З'ясовано, що журналісти активно використовують відомості, отримані із соціальних мереж, зокрема найбільшою популярністю в Україні користується YouTube як сервіс відеоінформації, Facebook як генератор оперативних новин і зріз громадської думки та Instagram як джерело особистих і цікавих фотofактів.

Ключові слова: соціальні мережі, телевізійний сюжет, телевізійні новини, джерела інформації

Вступ. Від часу виникнення телевізійна журналістика непинно рухається вперед, змінюючи не лише форми й зміст програм, а й способи отримання інформації. З розвитком Інтернету та комунікаційних технологій виразною стала потреба у вивченні со-

ціальних мереж. Зростання їхньої популярності відкрило нову сферу поширення оперативної, актуальної та сенсаційної інформації. Нині телевізійні новини, яким зазвичай належала провідна роль у продукуванні й трансляції інформації завдяки синтезу слова, звуку,