

**СПІВЗАСНОВНИКИ:**

Державна наукова установа  
"Книжкова палата України імені Івана Федорова";  
Харківська державна академія культури

**Шеф-редактор — Сенченко М.**  
**Головний редактор — Давидова І.**  
**Заступниця головного редактора — Васьківська О.**

**РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:**

**Давидова І.** — д-р наук з соц. комунікацій, проф.  
(голова редколегії), Україна  
**Сенченко М.** — д-р техн. наук, проф. (заступник голови  
редколегії), Україна  
**Бруй О.** — канд. наук з соц. комунікацій, Україна  
**Гандзюк В.** — канд. наук з соц. комунікацій, доц., Україна  
**Ільганасва В.** — д-р іст. наук, проф., Україна  
**Киричок А.** — канд. наук з соц. комунікацій, доц.,  
Україна  
**Лопатовська І.** — д-р філософії, доц., США  
**Мар'їна О.** — д-р наук з соц. комунікацій, доц., Україна  
**Маркова В.** — д-р наук з соц. комунікацій, проф.,  
Україна  
**Мацюк Г.** — канд. наук з соц. комунікацій, Україна  
**Сербін О.** — д-р наук з соц. комунікацій, Україна  
**Ткаченко В.** — д-р техн. наук, проф., Україна  
**Федушко С.** — канд. техн. наук, доц., Україна  
**Шейко В.** — д-р іст. наук, проф., Україна  
**Шпак В.** — д-р іст. наук, проф., Україна

**Рекомендовано до друку вченою радою Книжкової палати України (протокол № 11 від 25.11.2021).**

Відповідальна за випуск — Жданова Н.  
Коректура — Панченко Є.  
Комп'ютерні складання та верстання — Алексанян А.

Журнал "Вісник Книжкової палати" Атестаційною колегією Міністерства освіти і науки України віднесено до наукових фахових видань України в галузі соціальних комунікацій (наказ МОН від 29.06.2021 № 735).

*Використання у будь-якій формі матеріалів, що опубліковані в журналі, узгоджується з редакцією. Посилання на видання обов'язкові. Авторські оригінали не повертаються. Редакція не завжди поділяє точку зору авторів статей.*

Редакція, видавець і виготовлювач: Державна наукова установа "Книжкова палата України імені Івана Федорова".

Адреса: просп. Ю. Гагаріна, 27, Київ, Україна, 02094  
Тел.: +380 (44) 292-01-34 (приймальня),  
+380 (44) 292-30-11 (редакція)  
Факс: +380 (44) 296-71-15  
E-mail: visnyk@ukrbook.net

**CO-FOUNDERS:**

Ivan Fedorov Book Chamber of Ukraine  
State Research Institution;  
Kharkiv State Academy of Culture

**Editorial director — Senchenko M.**  
**Editor-in-Chief — Davydova I.**  
**Deputy Editor — Vaskivska O.**

**MEMBERS OF THE EDITORIAL BOARD:**

**Davydova I.** — Dr of Social Communication, Prof. (chairman of the editorial board), Ukraine  
**Senchenko M.** — Dr of Technical Sciences, Prof. (deputy chairman of the editorial board), Ukraine  
**Bruy O.** — PhD of Social Communication, Ukraine  
**Handziuk V.** — PhD of Social Communication, Assoc. Prof., Ukraine  
**Ihmanaeva V.** — Dr of Historical Sciences, Prof., Ukraine  
**Kyrychok A.** — PhD of Social Communication, Assoc. Prof., Ukraine  
**Lopatovska I.** — PhD, Assoc. Prof., USA  
**Mariina O.** — Dr of Social Communication, Assoc. Prof., Ukraine  
**Markova V.** — Dr of Social Communication, Prof., Ukraine  
**Matsiuk H.** — PhD of Social Communication, Ukraine  
**Serbin O.** — Dr of Social Communication, Ukraine  
**Tkachenko V.** — Dr of Technical Sciences, Prof., Ukraine  
**Fedushko S.** — PhD of Technical Sciences, Assoc. Prof., Ukraine  
**Sheyko V.** — Dr of Historical Sciences, Prof., Ukraine  
**Shpak V.** — Dr of Historical Sciences, Prof., Ukraine

**The Academic Council of the Book Chamber recommends printing this Bulletin (Protocol № 11 from 25.11.2021).**

Editor — Zhdanova N.  
Proofreader — Panchenko E.  
Computer layout — Aleksanyan A.

The Board of Attestation of the Ministry of Education and Science designed the Bulletin of the Book Chamber of Ukraine as the professional scientific publication of Ukraine in the field of social communication. (Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine No. 735 of June 29, 2021).

*You can use the materials printed in the Bulletin by an agreement with editorial staff. A reference to publications is necessary. Manuscripts are not returned. Editors are not always agreeing with point of view of the author.*

Ivan Fedorov Book Chamber of Ukraine, State Research Institution is the editorial office, publisher and manufacturer.

Address: Pr. Yu. Gagarin, 27, Kyiv, Ukraine, 02094  
Tel.: +380 (44) 292-01-34 (reception),  
+380 (44) 292-30-11 (editors)  
Fax: +380 (44) 296-71-15  
E-mail: visnyk@ukrbook.net

УДК 015:061.1](477)(051)

DOI: 10.36273/2076-9555.2021.11(304)

## З М І С Т

### **КНИГОЗНАВСТВО. ВИДАВНИЧА СПРАВА**

*СЕНЧЕНКО М.* Цифрова платформа книжкової індустрії ..... 3

*МИЛЬЧЕНКО Л.* Історія та сучасний стан видань шрифтом Брайля в Україні й за кордоном ..... 8

### **СОЦІОКОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

*ВАСИЛЕНКО В.* Побудова моделі формування іміджу закладу вищої освіти в Україні..... 18

*ОКОМАНИУК D.* Why cybervetting is becoming a new norm and how job seekers  
can use it to their advantage..... 23

*ХАЙЛО А.* Об'єкт дослідження: відеоігри ..... 25

### **ГЛОБАЛІСТИКА**

*ДЕРГАЧЕВ В.* Махатхир Мохамад. Лідер Малайзії, не предавший народ ради обогащения ..... 36

### **З АРХІВУ КНИЖКОВОЇ ПАЛАТИ УКРАЇНИ**

*ДОЯР Л.* Журнал "Комуніст України" в останній рік хрущовської "відлиги" ..... 42

### **СЛАВЕТНІ ВИДАВНИЦТВА УКРАЇНИ**

*ЧАДЮК О.* Життя Видавничого дому "Академперіодика"  
НАН України за карантинних обмежень..... 48

## C O N T E N T

### **BOOKSCIENCE. PUBLISHING**

*SENCHENKO M.* Digital platform of the book industry ..... 3

*MYLCHENKO L.* History and current state of books in Braille in Ukraine and abroad ..... 8

### **SOCIAL COMMUNICATION TECHNOLOGIES**

*VASYLENKO V.* Building a model of image formation of a higher education institution in Ukraine ..... 18

*OKOMANIUK D.* Why cybervetting is becoming a new norm  
and how job seekers can use it to their advantage ..... 23

*KHAILO A.* Object of study: video games ..... 25

### **GLOBALISTICS**

*DERGACHEV V.* Mahathir Mohamad. The leader of Malaysia, who did not betray  
the people for his own profit ..... 36

### **FROM THE ARCHIVE OF THE BOOK CHAMBER OF UKRAINE**

*DOIAR L.* "Communist of Ukraine" magazine in the last year Khrushchev's "thaw" ..... 42

### **GLORIOUS PUBLISHERS OF UKRAINE**

*CHADIUK O.* Life of the Publishing House "Academperiodyka"  
of the NAS of Ukraine under quarantine restrictions..... 48



УДК 655.4/.5:[025.355КПУ\_ім\_Федорова:004.4]](477) (045)  
DOI: 10.36273/2076-9555.2021.11(304).3-8

**Микола Сенченко,**  
директор Книжкової палати України, професор,  
e-mail: director@ukrbook.net  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7445-5185>

## Цифрова платформа книжкової індустрії

У статті розглянуто передумови та можливості створення Цифрової платформи книжкової індустрії (ЦПКІ) на основі баз даних Книжкової палати України, сформованих за роки незалежності, та екосистеми інформаційної взаємодії у видавничій галузі.

Наголошено, що цифровізація багатьох процесів у видавничій справі, пандемія COVID-19 та пов'язані з нею карантинні обмеження внесли суттєві корективи в технологічний устрій галузі, прискоривши цифрову трансформацію видавничої сфери. Ці чинники є основними передумовами побудови єдиної інформаційної платформи, що об'єднає видавців, бібліотеки та користувачів, забезпечивши їх якісним інформаційним наповненням і сучасними аналітичними сервісами.

Розглянуто галузевий інструментарій, що становитиме основу ЦПКІ. Це численні ресурси Книжкової палати України, що охоплюють електронні каталоги: книг, нотних, образотворчих, картографічних та електронних видань; інформаційні масиви УДК і таблиці зіставлення індексів УДК і ББК; бази даних: ретроспективної бібліографії, видавців, агентства ISBN і ISMN, статистики друку та інші.

З'ясовано загальні проблеми, що гальмують створення ЦПКІ, зокрема модернізація локальної комп'ютерної мережі Книжкової палати України, придбання сучасного програмного забезпечення, а також розв'язання низки організаційних питань.

**Ключові слова:** Книжкова палата України; цифрова трансформація; цифровізація; книговидання; книжкова індустрія; бази даних; класифікаційна система; стандарти, бібліографія

**Постановка проблеми.** У книжковій індустрії є галузевий інструментарій, яким постійно користуються майже всі видавництва та видавничі організації України. Це електронні каталоги книг, виданих за роки незалежності, та екосистема інформаційної взаємодії. Остання охоплює: Універсальну десяткову класифікацію (УДК), Міжнародні стандартні номери ISBN і ISMN, статистику друку, ідентифікатори, формати, систематизацію, стандартизацію тощо [1].

Цифрова трансформація та цифровізація багатьох процесів у видавничій справі, COVID-криза внесли суттєві корективи в технологічний устрій галузі, прискоривши тенденції книжкової онлайнізації. Видавці й бібліотеки активізували присутність у мережі інтернет і створили передумови для побудови єдиної інформаційної платформи.

Саме сьогодні у професійному середовищі постала потреба розроблення Цифрової платформи книжкової індустрії (ЦПКІ), що спроможна об'єднати суб'єктів книжкового ринку, забезпечити його якісним інформаційним наповненням і сучасними аналітичними сервісами. Пандемія зумовила необхідність швидкої консолідації зусиль для реалізації цього проєкту.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Нормативно-правове, методичне та довідково-інформаційне забезпечення видавничої справи відображено в законах України "Про обов'язковий примірник документів"; "Про видавничу справу"; "Про інформацію"; "Про Національну програму інформатизації" та інших.

**Мета статті** — розглянути питання створення Цифрової платформи книжкової індустрії.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** За основу Цифрової платформи книжкової індустрії слід

узяти галузевий інструментарій, сформований у Книжковій палаті України (КПУ). За роки незалежності фахівці установи розробили та впровадили низку проєктів, що дали змогу створити й актуалізувати бази даних (БД), які становлять стрижень Цифрової платформи книжкової індустрії [2]. Це такі ресурси:

— електронний каталог "Книги за роки незалежної України", який постійно поповнюється завдяки внесенню бібліографічних записів про видання, що надходять до Книжкової палати України. Пошук відбувається в автоматичному режимі за багатьма параметрами (автор, назва, видавництво, рік і місце видання, Міжнародний стандартний номер книги (ISBN) тощо). Це найповніший каталог, адже згідно із законодавством про обов'язковий примірник (ОП) КПУ отримує 85—90% книг, що видаються в Україні;

— електронні каталоги нотних, образотворчих, картографічних та електронних видань; переведено на електронні технології підготовку літописів нотних видань і рецензій; створено тематичні бази даних щодо європейської та євроатлантичної інтеграції України;

— бази даних ретроспективної бібліографії (бібліографознавчих і бібліографічних видань), образотворчих видань із фонду Державного архіву друку, починаючи від 1917 р.; розроблено тематичні бази даних: "Лауреати Національної премії України імені Тараса Шевченка"; "Голодомор 1932—1933 років в Україні"; "Інформатизація у видавничій, поліграфічній та бібліотечній галузях";

— електронні інформаційні масиви УДК і таблиці зіставлення індексів УДК і ББК; розроблено електронний інформаційний масив скорочених таб-

лиць УДК для масових бібліотек, який розміщено на вебсайті Консорціуму УДК у Гаазі; створено базу даних установ-користувачів УДК в Україні [3]. Від того, як проведено класифікацію та індексацію видань, значною мірою залежить правильне комплектування фондів бібліотек профільною літературою. Цей чинник надзвичайно важливий і для роботи видавництва та книготорговельних підприємств. Універсальна десятикова класифікація є міжнародною класифікаційною системою, що об'єднує всі галузі знань в єдиній універсальній структурі із загальною десятиковою нотацією. УДК призначена для індексування та пошуку відомостей у документних масивах за змістовими ознаками й відповідає найсуттєвішим вимогам до класифікації (міжнародність, універсальність, мнемонічність). Книжкова палата України створила еталон Універсальної десятикової класифікації українською мовою, впроваджує її в Україні та підтримує в актуальному стані згідно з ліцензійною угодою з міжнародним Консорціумом УДК;

— база даних видавців, які видають хоча б одну книгу впродовж року. Ця БД формується на основі бази даних видавництва, яким надано блок номерів ISBN і ISMN;

— база даних агентств ISBN і ISMN, що за наявності відповідного програмного забезпечення (ПЗ) дасть змогу автоматизувати й прискорити процес надання номерів ISBN і ISMN, забезпечити оперативне безпачерове спілкування видавців з агентством [1];

— база даних "Статистика друку", що містить інформацію про видавничу діяльність понад 1500 активних видавництв України. Використовуючи цю БД, кожне видавництво може отримувати інформацію про кількість випущених ним книг упродовж певного періоду, визначити свою позицію серед учасників книжкового ринку, сформувати власний каталог надрукованих книг [3].

Окрім того, створено ретроспективну бібліографічну базу даних "Персональні бібліографічні посібники 1926—1930 років"; електронний ресурс "Історія видавництва України. Державні видавництва України 1917—2007 рр." [4].

Переведено на електронні технології контроль за дотриманням державних стандартів у книжкових, періодичних і продовжуваних (крім газет) виданнях.

Сформовано екосистему книжкової індустрії, що охоплює бібліографічні посібники, стандарти, форми та класифікаційні системи.

Галузевий інструментарій, створений КПУ (бази даних, екосистема інформаційної взаємодії, бібліографічні навігатори), дає змогу впровадити чимало додаткових сервісів, що актуалізує потребу розроблення проекту "Цифрова платформа книжкової індустрії". У планах КПУ — сформувати бази даних авторів, перекладачів, редакторів, книгорозповсюдвачів, літературних агентів, книжкових крамниць і лотків, інформаційних сайтів інтернету [5].

*Що потрібно для створення ЦПКІ?*

Недоліком зазначених баз даних є недоступність широкому загалові видавців і бібліотекарів через брак

сучасного програмного забезпечення й застарілу технічну базу. Зокрема, наявне програмне забезпечення ґрунтується на системі "ПРОСАЙТ" Бібліотеки Конгресу США, яку, завдяки її колишньому директорові Дж. Біллінгтону, було передано КПУ безоплатно.

Виходячи з актуальності й перспективності ЦПКІ, основу якої становитимуть ресурси КПУ, для реалізації проекту насамперед потрібно модернізувати локальну комп'ютерну мережу Книжкової палати, придбати сучасне програмне забезпечення та оновити технічну базу. Зокрема, потрібні ресурси для:

1. Модернізації локальної комп'ютерної мережі КПУ, що потребує заміни 50% комп'ютерів і файл-сервера.

2. Придбання сучасного програмного забезпечення для функціонування ЦПКІ й розроблення конверторів для переведення БД у нове програмне середовище.

Є також низка невідкладних організаційних питань, що потребують розв'язання:

1. Невирішеною для системи обов'язкового примірника України залишається проблема охоплення мережеских книг, що надаються в режимі віддаленого доступу. Річ у тім, що охоплення системою обов'язкового примірника електронних публікацій спричиняє набагато більше труднощів, ніж документів на "твердих" носіях, коли організуються бібліографічний запис, зберігання й, особливо, надання користувачам, оскільки в кожній з цих операцій виникають проблеми пошуку й ідентифікації видань, а також суперечності з авторським правом і суміжними правами.

2. Постає потреба створення:

— нової електронної системи бібліографічної реєстрації видань як інформаційної системи для забезпечення потреб бібліотек, видавництв і книжкового ринку;

— нової інформаційної системи реєстрації випущених друкованих та електронних видань для корпоративного використання бібліографічної інформації, зокрема для формування асортиментних баз даних книжкової торгівлі.

3. Повнотекстове копіювання документів і формування цифрових фондів Книжкової палати України може здійснюватися за видами джерел: через переведення фондів Державного архіву друку в цифрову форму; через опрацювання електронних мережеских видань. Процес оцифрування відбувається через сканування документів на твердому носії, тобто це репродукування в цифровій формі, що є прямим порушенням Закону України "Про авторське право і суміжні права", що забороняє репродукування книг повністю. Отже, будь-які дії Книжкової палати України, що виходять за межі вимог зазначеного Закону, зокрема щодо копіювання, оцифрування та відтворення в цифровій формі для збереження й вивчення документів, потребують письмового дозволу автора чи власника авторських прав.

Розв'язання проблеми полягає в усуненні суперечностей і знятті обмежень для Книжкової палати

України на репрографічне та інші види копіювання й відтворення документів у цифровій формі. Оцифрування фонду Державного архіву друку має на меті зберігання та використання документів із науковою метою без виплати авторської винагороди. Це потребує внесення відповідних змін у закони "Про авторське право і суміжні права", "Про видавничу справу" (ст. 27), "Про обов'язковий примірник документів" щодо формування цифрового фонду Книжкової палати України та копіювання документів фонду на запити користувачів із науковою метою.

4. У Законі України "Про видавничу справу" було визначено, що Книжкова палата України бере участь у розробленні проєктів національних стандартів з питань видавничої справи та здійснює контроль за їх виконанням. Фактично це робить КПУ, проте функції з розроблення, розгляду та погодження національних стандартів, згідно із Законом України "Про стандартизацію", центральний орган виконавчої влади з питань стандартизації поклав на технічні комітети стандартизації. До роботи в них фахівців залучають на добровільних засадах, зокрема уповноважених представників суб'єктів господарювання, провідних науковців тощо. Ураховуючи добровільність такої діяльності, виникає колізія норм права між чинною редакцією ст. 27 Закону України "Про видавничу справу" та Законом України "Про стандартизацію", котру слід усунути. Варто розробити положення, згідно з яким Книжкова палата України як наукова установа має право організувати та виконувати роботи зі стандартизації, зокрема розглядати міждержавні (регіональні) стандарти, розробляти й погоджувати національні стандарти з урахуванням світових тенденцій і відповідності стандартам ISO; розробляти, переглядати, змінювати стандарти певного рівня (галузеві стандарти, технічні умови та правила усталеної практики).

Ураховуючи, що стандарти застосовують на добровільній основі, за винятком випадків, коли цього вимагають технічні регламенти (зокрема, закони), положення чинної ст. 27 Закону України "Про видавничу справу" щодо контролю за дотриманням видавцем стандартів, суперечить законодавству, оскільки не враховує зазначеної норми. За Законом України "Про стандарти, технічні регламенти та процедури оцінки відповідності" контроль та оцінку відповідності вимогам технічних регламентів має здійснювати орган з оцінки відповідності. Згідно з цим положенням необхідно:

1) ст. 27 Закону України "Про видавничу справу" надати статус технічного регламенту;

2) визначити Книжкову палату України органом з оцінки відповідності, що здійснює цю процедуру для визначення того, чи виконує видавець встановлені у відповідних технічних регламентах або стандартах вимоги. Процедура передбачає перегляд видань, контроль за дотриманням стандартів та оцінювання видавничої продукції щодо вимог технічних регламентів.

Отже, у Законі України "Про видавничу справу" слід передбачити положення, що Книжкова палата

України має проводити аналіз дотримання видавцями вимог технічних регламентів у процесі підготовки й випуску видавничої продукції та подавати відомості щодо порушення національних стандартів у галузі видавничої справи.

5. З метою розвитку статистичного обліку у сфері книговидання, книжкової торгівлі, вивчення книжкового ринку потрібно законодавчо затвердити такі заходи:

— упровадження системи збирання та опрацювання адміністративних даних щодо випуску, розповсюдження й продажу видань на регіональному, загальнонаціональному й міжнародному рівнях на основі науково обґрунтованої методики;

— проведення моніторингу книжкового ринку щодо асортименту видань і ціноутворення;

— розроблення методики науково обґрунтованого прогнозування розвитку видавничої справи та книжкового ринку.

6. Цифрові масиви даних Книжкової палати України мають стати одним із найважливіших компонентів сучасної інформаційної системи в галузі видавничої та бібліотечної справи, створювати які та керувати якими потрібно відповідно до норм законодавства. З цієї метою слід законодавчо визначити Книжкову палату України міжгалузевим інформаційно-аналітичним і бібліографічним центром, що має:

— сприяти взаємодії державних органів управління в галузі книжкової справи;

— координувати діяльність із бібліотечно-інформаційними, науковими установами та центрами науково-технічної інформації;

— інтегрувати системи бібліографічного й статистичного обліку в загальнонаціональну та міжнародну інформаційні системи;

— проводити консультативну роботу з питань підготовки й випуску видань;

— підтримувати в актуальному стані україномовну версію міжнародної класифікаційної системи — Універсальної десятикової класифікації;

— забезпечувати впровадження нових інформаційних технологій опрацювання документів, надавати бібліотекам бібліографічні записи в цифровому форматі;

— розвивати довідково-бібліографічне обслуговування, сприяти корпоративному використанню бібліографічної інформації, зокрема для формування асортиментних баз даних книжкової торгівлі;

— забезпечувати видавничу й суміжні галузі нормативними, методичними, аналітичними та інформаційними матеріалами;

— проводити процедуру оцінювання відповідності видавничої продукції вимогам технічних регламентів;

— формувати електронні документні ресурси та забезпечувати доступ до них через інтернет.

Більшість зазначених проблем можна розв'язати завдяки створенню Цифрової платформи книжкової індустрії, найважливішим складником якої має стати оперативність. Для забезпечення цих вимог у Закон

України "Про обов'язковий примірник" слід внести зміни, згідно з якими КПУ повинна отримувати електронні копії друкованих книг. Якщо Книжкова палата створює каталог, то має домовитися з видавцями про те, що вони надсилають цифрову копію видання до того, як вона надійде в друкарню. Фахівці установи здатні швидко опрацювати книги, описи яких з'являться в каталозі до початку продажів, і ними зможе скористатися книжкова торгівля. Істотний аспект — якість опису, адже КПУ як бібліографічний центр робить записи відповідно до ДСТУ. Фахівці Книжкової палати, власне, й створюють стандарти.

Звичайно, такий каталог слугуватиме лише основою, а надалі можна вибудовувати сервіси для різноманітних груп користувачів: видавців, традиційних магазинів, онлайн-ритейла, бібліотек, читачів. Нині важливо визначити концепцію, інтереси й відповідальність усіх учасників, вирішити, хто виконуватиме функції оператора та з яких джерел проєкт фінансуватиметься. Доступ до ЦПКІ має бути безоплатним для всіх користувачів.

Об'єднавчий інформаційний ресурс украї важливий для галузі. На цій платформі консолідуватимуться важливі сервіси й маркетингові інструменти, формуючи дієву універсальну систему. Водночас постає кілька запитань. Перше — для кого створюється Цифрова платформа? На мою думку, передусім для читача, який зможе скористатися нею через сервіси в бібліотеці, онлайн-книгарні чи традиційній книжковій крамниці. Друге — дорожня карта проєкту. Це велике та трудомістке завдання, що потребує обговорення в робочих групах, які об'єднують видавничу й бібліотечну спільноти, IT-спеціалістів, представників ритейла. Нарешті, третє — фінансування. Вважаю, це повинно бути державно-приватне партнерство. Проте щоб його реалізувати, потрібна політична воля на іншому рівні — національна стратегія чи програма, реалізована в осмязній перспективі. Слід знайти механізм, що поєднає державну фінансову підтримку проєкту з мотивацією всіх учасників.

Сьогодні кожна інтернет-книгарня здійснює опис видань самостійно. На цей процес витрачається величезна кількість ресурсів галузі, до того ж кожен суб'єкт робить це на власний розсуд. Наш резерв зростання — економія. Утім, важко заощадити, якщо витрачати гроші, багаторазово описуючи одну й ту саму книгу. Створення ЦПКІ дасть можливість значно зменшити витрати. Безумовно, це вимагає перед-проєктної роботи. Доцільно провести якісний аналіз запитів користувачів: кому і яка література потрібна, терміни подання такої інформації тощо. Водночас необхідно отримувати бібліографічний запис до надходження книги в продаж. Якщо прагнемо створити єдину систему, то слід провести складну й копітку роботу, координуючи зусилля великої кількості гравців.

Громадська спілка "Українська асоціація видавців і книгорозповсюджувачів", бібліотеки, Книжкова палата України та видавнича спільнота зацікавлені в створенні Цифрової платформи книжкової індустрії,

що допоможе сформувати єдине інформаційне поле галузі. Проте через складність завдань і координації учасників жодне видавництво чи бібліотека не спроможні повною мірою виконати цю програму. У малого й середнього книжкового бізнесу, звичайно, немає можливості створити такий ресурс власним коштом, але якщо він буде безоплатним, ймовірно, з'являться мікросервіси з усіх секторів компетенцій, знань і книг. Наявність платформи з мікросервісами — це і є виграш читачів. Наступний крок — можливість проведення опитування та визначення національного рейтингу: яка книга найкраще продається в країні та найзапитованіша в бібліотеках. Це величезна кількість статистичних зрізів по областях, регіонах, містах і спеціалізаціях.

Доцільно сформувати три робочі групи. Перша — загальноуправлінська, що об'єднує керівників, які формулюють стратегічні цілі й розподіляють ресурси. Друга — бібліографічна, щоб виробити спільну мову для цієї категорії фахівців, підвищувати грамотність видавців у цій сфері. Третя — спеціалісти в галузі інформаційних технологій, які відповідають за синхронізацію платформи, котра має зберігатися не в одній організації, а щонайменше в трьох.

Першорядним кроком стане підготовка та підписання угоди про операційну взаємодію. Варто залучити до її розроблення та підтримки Громадську спілку "Українська асоціація видавців і книгорозповсюджувачів", Книжкову палату України, Національну бібліотеку України імені В. І. Вернадського, Національну бібліотеку України імені Ярослава Мудрого, від яких решта учасників отримують потрібну інформацію. Щоб ресурс став якісним, доцільно навчити фахівців видавництва і бібліотек каталогізації в національному форматі. Другий етап — це проєкт попередньої каталогізації (каталогізації в книзі). Слід активніше залучати видавців до співпраці з каталогізаторами бібліотек, які описуватимуть видання й за це отримуватимуть їх безоплатно. Учасників потрібно мотивувати.

Проєкт варто розглядати як перший етап, який можна запустити за допомогою державного гранту, але функціонувати він має завдяки коштам зацікавлених осіб, тобто видавців і книгорозповсюджувачів, здатних його фінансово підтримувати.

Чому бібліотеки зацікавлені в Національній книжковій платформі? Сьогодні суспільство перебуває в умовах інформаційного колапсу. Незрозуміло, чи можна довіряти рейтингам, наскільки вони достовірні. Видавці ведуть цінові війни з книгарнями, але що робити комплекторам, які повинні обґрунтувати мінімальну ціну контракту, специфікацію, до того ж так, аби регіональна влада не звинуватила в нецільовому витрачанні бюджету. Потрібний сервіс, де для бібліотек було б вказано рекомендовану ціну.

Украї важливим аспектом є надання актуальної інформації про книги, наявні в продажу. Ми витрачаємо час на те, щоб ретельно відібрати видання до фонду, а виявляється, що їх давно немає на ринку.

Потрібна інформація, що постійно оновлюється, а для цього видавці мають бути зацікавлені в тому, щоб оперативно розміщувати її на Цифровій платформі. Відповідно, бібліотеки дістануть змогу працювати з перевіреними, акредитованими постачальниками й закуповувати книги через цей ресурс.

**Висновки.** Сьогодні для створення Цифрової платформи книжкової індустрії склалися сприятливі умови: є набір баз даних, стандарти, сервіси, що дозволяють технологічно швидко структурувати прайси, переводити в єдину базу даних, працювати із замовленнями, готувати технічну документацію, тобто реально спрощувати життя учасників ринку. Потрібний національний проєкт і державно-приватне партнерство. А розпочати слід із того, щоб кожен гравець сформулював власні запити.

Україні конче необхідно створити Цифрову платформу книжкової індустрії, взявши за основу ресурси Книжкової палати України — бази даних, унікальні за обсягом, різноманітністю та характером функцій. За роки діяльності установа зробила вагомий внесок у розвиток науки, культури, освіти, бібліографічної, книговидавничої й бібліотечної справи, інформатизацію суспільства, у збереження й пропаганду української книги. Її наукова діяльність знаходить вияв в організації та здійсненні багатоаспектного вивчення книги та преси як активних засобів масової інформації, визначенні ефективності виконання їхніх соціальних функцій. Органічне поєднання теорії й практики, традицій і новизни — принципи, на які завжди спиралася діяльність Книжкової палати України.

Потенціал бібліотечної мережі сьогодні — це плюс 10% видавничого ринку. Проблема полягає в тому, що слід визначити механізми взаємодії держави, видавців і бібліотечної мережі. Бібліотеки — це не лише книгосховища та розважальні центри, їхнє майбутнє лежить в іншій площині. Вони фахівці з систематизації контенту, із забезпечення доступу до інформації та навігації, що мають справу з великою кількістю розрізаних бібліотечних каталогів, інформаційних продуктів КПУ, неповними електронними базами. Думаю, що ідея створення ЦПКІ є масштабнішою: це основа сучасної національної

бібліографії, що має не лише забезпечувати роботу комплекторів, а й навігацію по всьому масиву вітчизняної видавничої продукції.

Найближчі кроки — об'єднання технологічних платформ національних бібліотек і КПУ, посилення української школи каталогізації, обстоювання ідеї національних стандартів, котрі мають бути схвалені бібліотечною та видавничою спільнотами. Другий етап — формування повнотекстового масиву контенту книг — важливого компонента для побудови комерційних, аналітичних та інших сервісів.

Якісний каталог як основа Національної книжкової платформи, безумовно, потрібний. Проте, щоб він був життєздатним і конкурентоспроможним без державного фінансування, слід зацікавити й залучити до участі як видавців і книгорозповсюджувачів, так і споживачів — бібліотеки та фізичних осіб. А для цього потрібна актуальна інформація щодо ціни й наявності певного видання, продавця, у якого його можна придбати. Такі відомості найдоцільніше отримувати від потужних видавців і великих книготорговельних підприємств, що мають сучасні інформаційні системи й щодня оновлюють каталоги. Причому інформація книгорозповсюджувачів є особливо цінною для бібліотек, оскільки містить дані про книги невеликих видавництв, що випускають якісну й необхідну читачам літературу.

Основна мета зазначеного проєкту — надавати читачеві корисні інструменти, опрацьовувати статистику й аналізувати читацькі вподобання. Мережеві книгарні та агрегатори, що працюють в академічній сфері, також можуть вносити дані до єдиної платформи.

Питання не лише в організації процесу передавання контенту, це лише частина інфраструктури. Надзвичайно важливі досвід і технології опрацювання даних, а тому потрібний ресурсний центр, що допомагав би видавцям, книгопродавцям та комплекторам у розвитку відповідних компетенцій, навчав їх, збирав аналітику й публікував результати дослідження провідних вітчизняних і світових практик. Сьогодні таким організаційним центром готова стати Державна наукова установа "Книжкова палата України імені Івана Федорова".

#### *Список використаної літератури*

1. Сенченко М. Центр державної бібліографії в цифрову епоху / Микола Сенченко // Вісник Книжкової палати. — 2016. — № 4. — С. 3—9.
2. Сенченко М. Книжкова палата України імені Івана Федорова — підсумки і перспективи / Микола Сенченко // Вісник Книжкової палати. — 2011. — № 12. — С. 3—6.
3. Сенченко М. Книжкова палата України: 100 років системних та інноваційних трансформацій / Микола Сенченко // Вісник Книжкової палати. — 2019. — № 1. — С. 3—7.
4. Сенченко М. На черзі кооперативна каталогізація / Микола Сенченко // Вісник Книжкової палати. — 1997. — № 8. — С. 3—4.
5. Сенченко М. Книжкова палата України : 100 років системних та інноваційних трансформацій, 1919—2018 / Микола Іванович Сенченко. — Київ : Кн. палата України, 2019. — 200 с.

***Mykola Senchenko***  
***Digital platform of the book industry***

*The article considers the preconditions and possibilities of creating the Digital Platform of the Book Industry (DPBI) on the basis of the databases of the Book Chamber of Ukraine, formed during the years of independence, given the ecosystem of information interaction in the publishing industry.*

*It is emphasized that the digitalization of many processes in the publishing business, the COVID-19 pandemic and related quarantine restrictions have made significant adjustments to the technological structure of the industry, accelerating the process of book internetization. These factors are the main prerequisites for building a single information platform that unites publishers, libraries and users, providing them with quality information content and modern analytical services.*

*The branch tools which will form a basis of DPBI are considered. These are numerous resources of the Book Chamber of Ukraine, covering electronic catalogs: books, music, art, cartographic and electronic publications; UDC information arrays and UDC and BBK comparison tables; databases: retrospective bibliography, publishers, ISBN and ISMN agencies, print statistics and others.*

*The urgent problems that hinder the creation of the DPBI, in particular the modernization of the local computer network of the Book Chamber of Ukraine, the purchase of modern software, as well as a number of organizational issues.*

**Keywords:** Book Chamber of Ukraine; digital transformation; digitization; book publishing; book industry; databases; classification system; standards, bibliography

### References

1. Senchenko M. (2016). Centr derzhavnoyi bibliografiyi v cifrovu epohu. *Visnik Knizhkovoyi palati*, 4, pp. 3—9.
2. Senchenko M. (2011). Knizhкова palata Ukraini imeni Ivana Fedorova — pidsumki i perspektivi. *Visnik Knizhkovoyi palati*, 12, pp. 3—6.
3. Senchenko M. (2019). Knizhкова palata Ukraini: 100 rokiv sistemnih ta innovacijnih transformacij. *Visnik Knizhkovoyi palati*, 1, pp. 3—7.
4. Senchenko M. (1997). Na cherzi kooperativna katalogizaciya. *Visnik Knizhkovoyi palati*, 8, pp. 3—4.
5. Senchenko M. (2019). *Knizhкова palata Ukraini : 100 rokiv sistemnih ta innovacijnih transformacij, 1919—2018*. Kyiv: Kn. palata Ukraini.

Надійшла до редакції 17 листопада 2021 року

УДК 002.1-028.25:003.24](477+100)(091)(045)  
DOI: 10.36273/2076-9555.2021.11(304).8-17

**Лариса Мильченко,**  
старший науковий співробітник  
відділу моніторингу засобів масової інформації  
Книжкової палати України,  
e-mail: svirel.34@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5905-077X>

## Історія та сучасний стан видань шрифтом Брайля в Україні й за кордоном

*У статті порушено проблему сприйняття інформації особами з порушенням зору. Розглянуто історію пошуку способів письма й читання для незрячих від IV ст. до н. е. до винаходу Л. Брайля.*

*Зауважено, що до XIX ст. люди з вадами зору не мали великого вибору у професійній сфері, були віддалені від світу книг, не мали змоги здобути освіту, а отже здебільшого виконували некваліфіковану та низькооплачувану роботу. Упродовж тривалого періоду людство експериментувало з багатьма засобами й методами, що допомогли б незрячим читати, писати та здобувати освіту, однак чимало з них виявилися нежиттєздатними, оскільки являли собою лише рельєфну версію друкованого тексту. На відміну від них система Л. Брайля виявилася надзвичайно ефективною, адже її основу становить раціональна послідовність знаків, призначених для кінчиків пальців, а не для очей.*

*Наголошено, що використовуючи абетку Брайля, люди з порушенням зору дістали доступ до широкого спектра матеріалів для читання, що життєво важливо для опанування знань, здобуття ранньої освіти, підвищення рівня грамотності та подальшого працевлаштування. Завдяки цій системі незрячі люди спроможні працювати, займатися улюбленою справою та всебічно розвиватися.*

**Ключові слова:** шрифт Брайля; лінійно-рельєфні та голчасті шрифти; рельєфно-крапкові шрифти; друк шрифтом Брайля; товариства сліпих

**Постановка проблеми.** Здорова людина здобуває 85% інформації через зір, тоді як особа з його порушенням такої можливості не має, тому слух, нюх і дотик стають її очима. Майже 2,2 млрд людей у всьому світі мають проблеми із зором. Згідно зі статистикою Всесвітньої організації здоров'я, 90% інвалідів по зору мешкають у країнах, що розвиваються. Кількість таких осіб в Україні коливається від 80 до 100 тис., із них понад 10 тис. — діти. Зважаючи на цю статистику, особливо гострими для нашої держави є проблеми соціального, економічного

та культурного розвитку осіб, позбавлених зору. Розв'язання цих питань значною мірою залежить не лише від державної турботи про людей з особливими потребами, а й від менталітету кожного члена суспільства.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** У результаті аналізу публікацій та інформаційних джерел віднайдено важливі наукові розвідки, що торкаються книговидання для людей із вадами зору. Зокрема, М. Мотика проаналізував технологічний процес виготовлення книг шрифтом Брайля, ґрунтовно розглянув особливості застосування трафаретного



способу друку для відтворення рельєфних зображень. Н. Матвєєва дослідила літературу для незрячих дітей у видавничому аспекті. Роль книги як засобу інтелектуального розвитку малечі з особливими потребами з'ясовувала І. Савчук. Доктор педагогічних наук І. Щелупанова вивчала особливості психофізіологічного сприйняття особами з порушенням зору тактильного зображення та методику роботи з ним.

Отже, в Україні є поодинокі теоретичні розробки щодо життєвого циклу тактильних книг у різних сферах (технологічній, видавничій, психологічній, педагогічній), проте дослідження не торкаються дизайн-проектування видань. Тож постає потреба ґрунтовного вивчення закордонних напрацювань і досвіду для пошуку нових шляхів розвитку дизайну книг шрифтом Брайля в Україні.

**Мета статті** — здійснити аналіз стану книговидання шрифтом Брайля в Україні та світі.

#### **Виклад основного матеріалу дослідження.**

*Історія.* Перші згадки про спроби винайти способи письма й читання для людей з вадами зору датовано IV ст. до н. е. Вони пов'язані з ім'ям грецького педагога-просвітителя Д. Александрійського, який, утративши зір у ранньому дитинстві, здобув непогану на той час освіту, використовуючи для читання й письма букви, вирізані з дерева.

Відомості про грамотних сліпих зустрічаємо у працях Е. Роттердамського (Нідерланди) та П. Мекксія (Іспанія), проте автори докладно не розглядали власне способів письма й читання.

У 1670 р. питання створення шрифтів для сліпих було порушено у творі іспанського абата Л. Бретчанського "Вступ або досвід деяких нових винаходів для головного мистецтва", під яким автор розумів мистецтво читати й писати.

Наприкінці XVIII ст. філософи-просвітники активно висловлювали думки про потребу підвищення рівня культури незрячих осіб через освіту. Уперше спеціальний шрифт для навчання людей з особливими потребами використав французький педагог-просвітник В. Гаюї, який 1784 р. заснував першу у світі школу для дітей із порушенням зору — "Майстерню трудящих незрячих", де навчав їх грамоти через "тактильне читання книг із рельєфними літерами"<sup>1</sup>.

В. Гаюї створив "опуклі букви" — перший рельєфно-лінійний шрифт, який назвав "унціал". Це був звичайний шрифт із літерами, що мали певний рельєф. Розмір великих букв дорівнював 12 мм, а маленьких — 5—6 мм, вони мали надрядкову та підрядкову частини (фото 1).

У 1786 р. було надруковано перші книги лінійно-рельєфним шрифтом, зокрема "Трактат про виховання сліпих" В. Гаюї, "Коротку французьку граматику" Де Вайллі, "Катехизис".



Фото 1. Книга французькою мовою, надрукована за допомогою методу В. Гаюї

Наприкінці XVIII ст. просвітники розгорнули широку роботу зі створення й удосконалення шрифтів для людей із порушенням зору.

На початку XIX ст. директор Паризького інституту сліпих Гільє дещо відкорегував шрифт Гаюї, що відтоді дістав нову назву — "італійський". У Франції ним послуговувалися недовго, тоді як в Італії — значно триваліше. Удосконалення шрифту В. Гаюї відбувалося у двох напрямках: зменшення й схематизація контурів латинських знаків; заміна стандартних знаків алфавіту умовними знаками-символами у формі крючочків, паличок, кружечків тощо. Згодом на цій основі було розроблено багато різновидів шрифту для незрячих, а саме: шрифти Лезюера (1809), шрифт Гоу (1833), шрифт Фрея (1833), шрифт Лукаса (1833), шрифт Галля (1833), шрифт Фрера (1838), шрифт Муна (1847), шрифт Петцельда (1877), що різнилися накресленням букв і формою друку. Однак розмаїття призвело до того, що книги, надруковані одним інститутом, були незрозумілі учням іншого. Окремі винахідники вважали, що сліпій людині під час читання важко переходити з одного рядка на інший, а тому випускали книги, в яких непарні рядки друкували звичним способом — справа наліво, а парні навпаки — зліва направо.

На початку XIX ст. засновник Віденської школи для сліпих І.-В. Клейн створив голчастий шрифт, застосувавши в підручниках для сліпих букви з крапок. Послідовники В. Гаюї зауважували про суттєвий недолік шрифту: його було складно читати, через що стали розробляти спрощені обриси букв і навіть системи кодування. Зокрема, 1831 р. Д. Галл, шотландський книговидавець з Единбурга, запровадив трикутний тактильний шрифт. Приблизно в той самий час засновник всесвітньовідомої "Школи Перкінса для незрячих" у Бостоні лікар С. Хауї запропонував власний адаптований шрифт. Однак, попри зовнішню спрощеність, усі системи мали загальні недоліки: читати стало не набагато зручніше, а вартість друку таких книг була надто високою.

У дореволюційній Росії справу В. Гаюї продовжив О. Скребицький, зокрема 1882 р. за допомогою розробленого ним шрифту було видано перші

<sup>1</sup> Слово "тактильний" походить від латинського "tactilis", що означає "дотиковий". Тактильність — вид сприйняття, який реагує на дотик і тиск. Через дотик розкривається багато характеристик поверхні предмета: холодність, теплота, твердість, пружність, м'якість, непроникність, гладкість чи шорсткість, рідкість та плинність, липкість, сипучість, геометричні форми тіл, переміщення у просторі.

відбитки уривків із твору К. Ушинського "Дитячий світ" і книги М. Корфа "Наш друг".

О. Скребицький ретельно працював над деталями шрифту й виготовив його з урахуванням тогочасних досягнень шкіл Західної Європи. Шрифт був придатним для навчання як дітей, так і дорослих, у яких дотик менш чутливий.

Значний внесок у розроблення засобів навчання для осіб із порушенням зору зробив директор Лейпцизького інституту сліпих Е. Гебольд. Він створив дошку для письма з постійними чи рухливими отворами, в яких можна писати кожну букву окремо звичайним площинним способом. Системи Гебольда й дотепер використовують у сучасній тифлопедагогіці.

У 1845 р. британський доктор В. Мун розробив схематичний тактильний шрифт на основі латинської абетки, з допомогою якого випускали літературу багатьма мовами. Друкували здебільшого Біблію та інші книги духовного змісту, котрі місіонери й релігійні громади охоче купували й розсилали в різні країни. Через те, що в англійських інститутах використовували велику кількість шрифтів, система В. Муна була не надто поширеною, однак її успішно застосовували до початку ХХ ст. (фото 2).



Фото 2. Шрифт В. Муна

Першим, подібним до брайлівського, був шрифт, винайдений іспанським абатом Л. Бретчанським. Він створив 12-крапковку систему, знаки якої розташував так, щоб їх сполучення відтворювало весь мовний звукоряд. Однак через заборону інквізиції абату не вдалося втілити винахід у життя.

Найдосконалішим був шрифт, розроблений Л. Брайлем. Відомий тифлопсихолог П. Віллей зауважував: "Якщо Гаюї першим наполягав на тому, щоб давати сліпим освіту, то Брайль відкрив спосіб, який дає змогу ефективно навчатися" (фото 3).

У 1829 р. Л. Брайль уперше оприлюднив свою систему в книзі "Способи написання слів, музики і співів за допомогою крапок". У 1837 р. побачило світ друге її видання, а також книга "Коротка історія Франції" брайлівським шрифтом, однак їх було надруковано ручним способом. Перша аналогічна типографська книга вийшла лише 1852 р. після смерті Л. Брайля.



Фото 3. Портрет Л. Брайля

Спочатку процес друкування книг за Брайлем був доволі складним, проте згодом його вдосконалили, адже система французького тифлопедагога мала значні переваги. Зокрема, він створив таблицю з 63 умовних знаків, складених із крапок, на позначення всіх букв алфавіту, цифр, розділових і нотних знаків, математичних формул. Шрифт дає змогу писати й читати значно швидше, ніж решта попередніх систем. За спостереженнями психолога П. Віллея, вправні читці по Брайлю здатні досягнути приблизно 100—120, а іноді й 200 знаків за хвилину. Для порівняння: здорові люди читають близько 500 знаків за хвилину.

У 1918 р. класичний шрифт Брайля офіційно визнано на території США. Метод став популярним завдяки зручності, простоті, високій швидкості зчитування та великій кількості надрукованих книг. Цю систему й донині широко використовують.

Шрифт Брайля адаптовано для багатьох мов світу, ним надруковано тисячі книг у різних країнах. Російськомовний варіант вперше запропонував князь Д. Оболенський 1861 р, а остаточну систему, якою нині користуються незрячі люди, 1881 р. розробив тифлопедагог К. Трумберг. Перші книги мовою Брайля в Росії надрукувала власним коштом просвітниці Г. Адлер. У 1898 р. вийшов перший журнал для незрячих "Дозвілля сліпих". У Радянському Союзі видання книг за системою Брайля розпочалося 1924 р. із зібрання творів В. Леніна (фото 4).

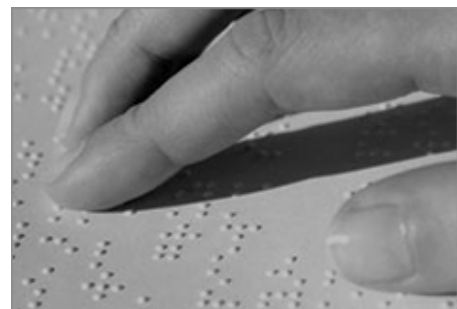


Фото 4. Сучасна книга, надрукована шрифтом Брайля

Видання книг шрифтом Брайля в Україні. Книгодрукування для людей із порушенням зору в Україні пройшло нелегкий шлях. Видатний київський педагог О. Анжріяшев, засновник і перший директор училища для сліпих, у вересні 1885 р. звернувся з листом до голови Ради опікування імператриці Марії Олександрівни.

рівни над сліпими К. Грота, в якому просив 500 крб на відкриття в Києві друкарні для видання підручників та іншої літератури рельєфно-крапковим шрифтом. Проте в Петербурзі цю пропозицію відхилили.

Першу в Україні друкарню книг шрифтом Брайля відкрили в Одесі за ініціативою відомого офтальмолога Г. Міцкевича. Зацікавившись питанням заснування бібліотек для незрячих читачів, він придбав складальний друкарський верстат і влітку 1889 р. видав збірку поезій О. Кольцова. Згодом розпочав друк творів М. Гоголя. Книги були невеликими за обсягом, текст друкували з одного боку аркуша, на якому містилося лише 18 рядків. Література, що призначалася для учнів спеціалізованих шкіл Одеси та Києва, дістала схвальну оцінку й незрячих користувачів, і зрячих педагогів. Загалом, книговидавнича діяльність лікаря Г. Міцкевича мала велике культурно-освітнє значення у справі вивчення та поширення брайлівської системи, забезпечення сліпих України друкованою літературою.

У лютому 1902 р. до 50-х роковин із дня смерті М. Гоголя у журналі "Досуг слепых" опубліковано повідомлення про вихід у світ комедії "Ревізор" рельєфно-крапковим шрифтом. Книга налічувала 160 сторінок, мала двобічний друк. Видання побачило світ у друкарні П. Должанського у Кривому Розі Херсонської губернії. На відміну від багатьох тогочасних видавців діяльність П. Должанського мала не підприємницький, а просвітницький характер. Варто зауважити про велике значення його зусиль, спрямованих на освіту незрячих у Західній Україні, що входила до складу Австро-Угорської імперії. Зокрема, 1865 р. у львівській школі сліпих навчання шрифтом Брайля запровадив директор М. Маковський.

У 1920-х рр., із набуттям українською мовою статусу офіційної, роботу з розроблення української брайлівської абетки здійснили тифлопедагоги з Харкова, які взяли за основу російський алфавіт. Для окремих літер використали знаки, що виявилися непотрібними через спрощення російської абетки, а саме: російське "ять" відтворювали як українське "є", а "їжицю" — як "ї"; на певний період було введено українське "г" (фото 5).

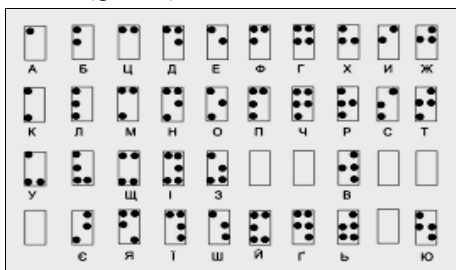


Фото 5. Загальний вигляд української абетки шрифтом Брайля

У книгодрукуванні брайлівське "г" відродилося лише 2008 р., зокрема у книзі "Тричі продана" П. Наніва, підписаній до друку видавничою групою Українського товариства сліпих 13 липня 2008 р.

Перші вітчизняні тифлопедагоги, так само, як і закордонні фахівці, намагалися вдосконалити брайлів-

ський алфавіт. Так було створено шрифти Полежаєва, Везієна, котрі, однак, були неоригінальними та незручними.

В Україні зберігся методичний посібник "Навчання грамоти в школах сліпих" 1952 р., укладений А. Ганджієм, в якому наведено українську абетку Брайля та методика навчання грамоти людей із порушенням зору.

У 1997 р. вийшов друком посібник "Методика навчання сліпих дітей письма і читання шрифту Брайля", авторами якого були Л. Мелешко та Н. Дзюба.

Голова Волинської обласної організації УТОС Ю. Симончук 2000 р. започаткував програму для навчання в реабілітаційних центрах сліпих шрифту Брайля, що містить зібрані автором мовні, математичні, хімічні та музичні позначення крапковим шрифтом.

З набуттям Незалежності України більшість рельєфно-точкових видань випускає підприємство "Республіканський будинок звукозапису і друку" Українського товариства сліпих (УТОС), що забезпечує літературою 64 спеціалізовані бібліотеки системи УТОС у 56 містах; спеціальну літературу також видають мінідрукарні в Києві, Харкові, Львові та ін. Слід зауважити, що попри зусилля вітчизняних видавців, попит на такі видання значно перевищує пропозицію.

За словами директора Київського УВП № 2 УТОС О. Вінковського, в Україні діє майже 60 підприємств із працевлаштування людей із порушеннями зору, на яких працюють 2600 осіб з інвалідністю. У 2020 р. було вироблено майже 1500 найменувань товарної продукції, яку реалізували на суму 450 млн грн. О. Вінковський наголосив, що це потужний виробничий комплекс зі складною непромисловою інфраструктурою. Робота осіб з інвалідністю потребує додаткових пристосувань та обслуговування. Крім того, технології постійно розвиваються, проте від 2014 р. підприємства УТОС не отримували бюджетних коштів на модернізацію й удосконалення виробництва, хоча за цими напрямками затверджено спеціальну державну програму.

Сьогодні суттєво бракує підручників і книг для незрячих, зокрема вітчизняні школи наповнені спеціальною літературою на 15—42% від загальної потреби. Педагоги стверджують, що досі користуються підручниками, надрукованими 2014 р., тоді як шкільна програма щороку зазнає змін. Наприклад, учні донині навчаються за географічними картами, де Україну навіть не позначено як державу, використовують старі схеми, ноти й таблиці. Такі підручники та посібники щороку втрачають якість, адже стираються крапки й зношується папір.

Попри те, що підручники застарілі, держава дозволяє ними користуватися, більше того, не надає належної підтримки для оновлення матеріальної бази. Досі 700 цілком незрячих школярів — саме стільки дітей із 1-го по 2-й класи навчаються у 6 спеціальних школах-інтернатах для сліпих (Київ, Харків, Львів, Одеса, Мукачєво і Слов'янськ) — не забезпечено підручниками. Брайлівських навчальних видань потребують учні 26 шкіл для слабозорих, а також сліпоглухонімих, для яких рельєфно-крапкова книга — чи не єдиний засіб пізнання світу.

В Україні незрячі з дитинства стикаються з проблемою дефіциту навчальної літератури. Навіть у найближчих сусідів, як-от Польща, абітурієнт із вадами зору складає ті самі іспити, що й здорові, вступає до ЗВО на рівних умовах. А головне, держава забезпечує такий рівень освіти, що дає дитині змогу повноцінно навчатися та складати іспити. У нашій країні інклюзивна освіта лише розвивається, наразі дітям з особливими потребами здебільшого надають пільги під час вступу чи спрощують вимоги до навчання у виші. Тому особи з порушенням зору не відчують конкурентного середовища, немає орієнтації на рівні умови, що насамперед залежать від інформаційного забезпечення, зокрема й навчальною літературою. Дуже часто, навіть здобуваючи дві освіти, незряча людина не може знайти роботу, замикається в чотириох стінах, відчуває потребу в самореалізації.

Не вистачає не лише підручників, а й художньої та науково-популярної літератури. Парадокс полягає в тому, що люди з вадами зору читають набагато більше, ніж зрячі. За результатами моніторингу, пересічний українець у середньому прочитує приблизно 12 книжок на рік, а незрячі люди — майже 50. Найбільше рельєфно-крапкових видань потребує старше покоління, яке майже не обізнано із сучасними технологіями, не знає комп'ютерних програм і не має пристроїв для прослуховування аудіокниг.

На переведення у брайлівський шрифт, редагування й коректуру однієї книжки, що в плоскодрукованій формі налічує 200 сторінок, потрібно приблизно тиждень. Складніше з виданнями для дітей і підручниками, оскільки вони містять картинки, малюнки, схеми, які потрібно сфотографувати й додатково описати. Тож великих накладів ані мінідрукарні, ані друкарня Українського товариства сліпих не випускають, щонайбільше — 300 примірників.

В Україні книги шрифтом Брайля не можна знайти у традиційних книгарнях і бібліотеках, їх пропонує лише Центральна спеціалізована бібліотека для сліпих ім. Миколи Островського, відкрита 1936 р. у Києві. Книжковий фонд становить 208 304 примірники, серед яких 81 990 — видання, надруковані шрифтом Брайля, а 79 620 — озвучені книги.

На думку фахівців, зберігати такі книжки доволі важко через те, що вони швидко псуються й без додаткових несприятливих умов: від частого використання стирається папір, заломлюються сторінки, через що пошкоджується шрифт; розпадаються оправи, адже багато старих видань мають обкладинку, а не палітурку. Крім того, 46 700 одиниць у бібліотечному фонді — це плоскодруковані видання, тобто звичайні книги. Їх найчастіше беруть родичі незрячих людей, щоб читати вголос, або бібліотека передає їх на опрацювання в Республіканський будинок звукозапису і друку Українського товариства сліпих, де з них форматують книги шрифтом Брайля та начитують на аудіоносії. Відтак видання розсилають по регіонах.

Спеціалізована бібліотека для сліпих ім. Миколи Островського є методичним центром для інших книгозбірень для незрячих в Україні. До анексії Криму й захоплення частин Донецької та Луганської областей таких закладів у регіонах налічувалося 79, нині — 64. Загалом столична спеціалізована бібліотека обслуговує майже 3000 читачів у Києві, у тому числі 300—400 осіб у читальній залі.

Найбільша проблема для установи — це відсутність власного транспорту для доставляння книг читачам додому чи у відділення "Укрпошти", якщо йдеться про надсилання в регіони, через те що одна невелика книга після друку шрифтом Брайля перетворюється на кілька масивних томів.

Щодо літературних уподобань, то користувачі особливо не вибирають, а замовляють майже весь наявний репертуар.

До 2009 р. бібліотечний фонд регулярно поповнювали періодичними виданнями шрифтом Брайля, крім того, щомісяця друкували журнали для дітей і дорослих, чотири рази на місяць виходила спеціалізована газета. Ситуація докорінно змінилася після внесення змін у законодавство України, коли влада вирішила, що фінансування літератури для незрячих людей має відбуватися коштом Фонду соціального захисту інвалідів. Ця бюджетна установа повинна виділяти Будинку звукозапису і друку УТОС кошти, зібрані від штрафних санкцій організацій, що не створили певну кількість робочих місць для людей з інвалідністю. На початку року Фонд не може спланувати, чи набиратиметься потрібна сума, через що гроші зазвичай надходять наприкінці року, коли обмаль часу, аби надрукувати заплановані книги. Відтак кошти повертаються в бюджет, адже, за чинним законодавством, їх не можна залишити та використати наступного року.

Є й інші нагальні проблеми, серед яких — застаріле промислове обладнання, на якому друкують літературу рельєфно-крапковим шрифтом, комп'ютерна база, що давно потребує модернізації тощо. Одне з найболючіших питань — папір, що не відповідає вимогам якості до видань шрифтом Брайля. Зі 100 зразків паперу, наявних в Україні, жодний не придатний для друку. До того ж постачальники не хочуть завозити специфічний папір з-за кордону через малу кількість — 5, а не 50 т на рік.

Раніше книги друкували на перфокартковому папері. Найстаріше видання в бібліотеці датовано 1896 р., однак його й досі можна читати так само, як і книги 1950—1960-х рр. Сьогодні видання шрифтом Брайля друкують на картоні, щільність якого придатна радше для газети та журналу, але не для книги. Після кількох прочитань матеріал стає крихким, що суттєво скорочує життєвий цикл книги. За кордоном, наприклад, для друку ілюстрацій, карт і схем використовують спеціальний пластик, міцніший за картон.

Нагальною проблемою є й дефіцит сучасної літератури для людей із вадами зору. Часто спонсори

чи особи, які відповідають за фінансування випуску книг, не враховують літературні смаки та читацькі потреби цієї аудиторії.

На думку експертів, щоб забезпечити всіх незрячих в Україні підручниками, періодикою, книгами, потрібно приблизно 12 млн грн на рік. Однак вітчизняні видавці зауважують, що випуск специфічних книг економічно не вигідний, оскільки одна друкована сторінка дорівнює трьом, написаним шрифтом Брайля, а отже вартість друку одного спеціального видання стартує від 400 грн і може сягати тисяч.

Однією з болючих проблем є нестача педагогів для людей, які потребують навчання шрифтом Брайля. Незважаючи на те, що в Україні значна кількість педагогічних навчальних закладів, тифлопедагогів готує лише одна кафедра в Національному педагогічному університеті імені М. П. Драгоманова в Києві.

Проте певною мірою ситуація змінюється на краще. За підтримки громадських організацій і волонтерів нових книг і цифрових пристроїв для незрячих людей стає дедалі більше. Так, наприклад, від 2016 р., за ініціативою меценатів і волинян, у Луцьку друкують книги для дітей, словники й художню літературу шрифтом Брайля. За допомогою спеціального принтера щомісяця мають видавати 30 примірників книг, інструкції для ліків і меню для ресторанів. Окрім того, реалізується волонтерський проєкт Braille Studio — перша недержавна студія друку шрифтом Брайля. Завдяки меценатам зібрано кошти на шведський рельєфно-крапковий принтер Everest, також волонтери придбали новий промисловий принтер BrailleBox V5. За час роботи Braille Studio випустила довідник "Велика чи мала літера" для незрячих читачів, які в дитинстві плутали великі й малі літери. У Луцьку також відкрили тактильний макет Луцького замку, що має популярність і в незрячих, і у здорових відвідувачів.

Книги шрифтом Брайля також з'явилися в бібліотеках Тернополя. Львів, на жаль, поки єдине місто в Україні, де в кожній бібліотеці є література для людей із вадами зору.

Щодо вітчизняних видавництв, то маємо позитивну динаміку. Зокрема, "Видавництво Старого Лева" випустило 7 видань шрифтом Брайля. У межах проєкту "Книги Брайлем" благодійного "Фонду родини Нечитайло" видано 37 творів загальним накладом 4310 примірників. Організатори наголошують, що проєкт допоможе зробити доступнішим читання художньої літератури для дітей з інвалідністю по зору. Особливу увагу благодійники приділяють книгам для дошкільнят і дітей шкільного віку, оскільки саме в цей період формуються навички читання й письма. Учасники проєкту також здійснюють адресне доставляння книг і поповнення фондів бібліотек, у тому числі й універсальних. Нині в бібліотеці проєкту налічується 92 видання: казки, оповідання та романи українських письменників, проте є в колекції й твори зарубіжних авторів. Нові книжки надходять у фонд переважно коштом засновників та завдяки різноманітним ініціативам, покликаним адаптувати читання для

незрячих. На сайті є вкладка "Допомога проєкту", де кожен охочий може фінансово долучитися до видання нової книги. Завдяки цій ініціативі впродовж року було випущено у світ "Маленьку книгу про кохання" У. Старка й "36 та 6 котів-детективів" Г. Вдовиченко. Нині триває збір коштів на книгу "Гаррі Поттер і філософський камінь".

Видавництво IST Publishing випустило комікс Blindman для людей із порушенням зору, в якому об'ємне зображення, виконане тисненням на папері, супроводжують поетичні рядки, надруковані шрифтом Брайля. Комікс розповідає про незрячу людину, яка торкається стіни й відчуває коливання звукових хвиль, що йдуть зсередини, розходячись поверхнею. Герой через тактильний контакт сприймає спочатку гармонійні звуки, потім — дисгармонійні й у підсумку осягає складний звуковий простір, що об'єднує різні типи звуків.

На жаль, через брак коштів припинив існування перший і єдиний в Україні журнал для дітей та юнацтва з порушеннями зору "Школяр", який виходив понад 75 років. Водночас у грудні 2010 р. редакція серії дитячих видань "Країна ангелат" репрезентувала у Львові оновлені журнали для дітей молодшого віку, що мали виходити щомісячно зі вкладкою рельєфно-крапковим шрифтом на базі всеукраїнських часописів для дітей "Ангелятко" та "Ангеляткова наука". Засновники розраховують на те, що батьки, братик чи сестричка можуть прочитати журнал вголос, а дитина ознайомиться зі вкладкою шрифтом Брайля. Попри те, що часописи розраховано на дошкільнят і молодших школярів, їх виписують та читають і люди старшого віку, у яких тільки розпочалися проблеми із зором чи стався нещасний випадок. Ці видання якнайкраще підходять для тих, хто має навчатися шрифту Брайля, адже містять прості слова й легкі тексти.

Проблемам залучення громадян з особливими потребами до активного суспільного життя присвячено українській фестивалю "Інклюзіон", що охоплює три напрями: культуру, інновації та просвіту на тему інклюзії. Організатори — ХОФ "Громадська Альтернатива" та Представництво Фонду імені Фрідріха Еберта в Україні — зауважують, що це "низка подій, яка щороку об'єднує людей з різних сфер, щоб розривати шаблони та стереотипи про можливості людини у суспільстві".

Нещодавно в Україні стартував соціально-культурний проєкт "Інклюзивні читання", головна мета якого — розроблення стандарту для виготовлення книг шрифтом Брайля та виведення питання інклюзії в ширшу дискусію на перетині соціально відповідального бізнесу, держави, креативних індустрій і дотичних користувачів. Передбачено створення цифрової платформи обміну книг шрифтом Брайля.

У Львові на підтримку незрячих людей репрезентовано проєкт "Книга, що долає бар'єри", у межах якого побачили світ 10 найменувань книг для дітей. Загалом 780 дитячих видань шрифтом Брайля надрукували на базі Ресурсного центру "Львівської політехніки" за фінансової підтримки Українського

культурного фонду. Кожна книга отримала QR-код, за допомогою якого можна послухати її аудіоверсію. Видання відправили у всі регіони України для обласних універсальних бібліотек і спеціалізованих шкіл.

У 2018 р. Генеральна Асамблея ООН започаткувала Всесвітній день абетки Брайля, який відзначають 4 січня. За даними ВООЗ, у світі проживає 180 млн осіб із поганим зором, з яких приблизно 45 млн повністю сліпі, а 135 млн мають слабкий зір. Щорічно кількість незрячих у світі зростає на 1—2 млн осіб. Якщо така тенденція збережеться, то до 2025 р. налічуватиметься понад 100 млн людей із вадами зору. Для нашої країни проблема сліпоти та порушення зору надзвичайно актуальна, оскільки захворювання посідає четверте місце серед основних причин інвалідності.

В Україні сьогодні мешкає майже 100 тис. осіб із порушеннями зору. Хоча зусиллями волонтерів і меценатів ситуація з виданням рельєфно-крапкової літератури поступово поліпшується, це не вирішує проблему дефіциту спеціальних книг.

З початком глобальної комп'ютеризації можливості незрячих читачів розширилися, нині друковані книги мають широкий спектр альтернативних засобів читання, наприклад, аудіокниги, мовні синтезатори й інтерактивні видання у форматі daisy — теж аудіо, але з можливістю пошуку в тексті. Створено портативні пристрої з живленням від акумулятора, які знімають текст на ширококутову вбудовану камеру, розпізнають його й читають за допомогою вбудованих синтезаторів мови. У 2019 р. 16-річна школярка зі Львова С. Петришин винайшла пристрій для осіб із порушенням зору, що автоматично перетворює звичний текст на шрифт Брайля. Додаток, розроблений для Android, допомагатиме вивчити шрифт Брайля через bluetooth-модуль. Цей винахід також полегшить незрячим користування банкоматами.

Утім, на думку тифлопедагогів, повністю замінити друковану книгу ці винаходи не зможуть. Дитина, яка не читає шрифтом Брайля, не зможе навчитися їм писати, і навіть дорослі без практики втрачають навички. Окрім того, для сліпоглухонімих людей рельєфно-точкове письмо — єдине джерело інформації та спілкування з навколишнім світом.

*Аудіокниги.* В Україні значна частина людей із вадами зору надає перевагу аудіокнигам. Ситуація в цьому сегменті ліпша, ймовірно, через те, що звукові видання професійно готують різні організації та й аудиторія значно ширша. Якщо в Будинку звукозапису пріоритетне значення має якнайбільша кількість начитаних годин, то інші видавництва дбають про якість запису, додають спецефекти й запрошують до читання відомих персон. Звісно, перші аудіокниги випускають невеличкими накладками, аби поповнити бібліотеки для незрячих людей, другі — переважно для продажу, але особам із вадами зору не відмовляють у допомозі. Наприклад, нещодавно аудіотвори класиків і сучасних авторів світової та української літератури було передано 25 регіональним УТОС. Диктори здебільшого озвучують твори шкіль-

ної програми. Як зазначили в Агенції культурних індустрій "Наш формат", така продукція є допоміжною на заняттях у спеціалізованих школах, а вчителі купують її з власної ініціативи. Однак, незважаючи на важливість і необхідність, запропонований проєкт озвучення всіх шкільних творів на всеукраїнському рівні не знайшов підтримки у провладних відомствах.

Спеціально для незрячих осіб студентки Інституту журналістики КНУ ім. Т. Шевченка Є. Олійник та Є. Вятчанінова ініціювали благодійний проєкт "Аудіокниги для людей із вадами зору", в межах якого випустили шість видань. Волонтерки прагнуть, аби на кожній кафедрі журналістики, філології, літератури, де є радіорубки, студенти також записували книжки, а викладачі всіляко підтримували благодійну діяльність і вносили її в навчальні плани. До проєкту також долучилися студенти Могиланської школи журналістики, Українського католицького університету, Тернопільської молодіжної організації "Обнова" та інші.

Періодично бібліотекам і спецшколам дарують аудіокниги приватні благодійники та компанії, але це радше виняток із прагматичних правил.

Результати всеукраїнського опитування "Думки і погляди населення України" (Омнібус), проведеного громадською організацією людей з інвалідністю Fight For Right у партнерстві з Київським міжнародним інститутом соціології (КМІС) у липні—серпні поточного року за підтримки Українського культурного фонду, свідчать, що нові сучасні книжки, особливо українською мовою, украй важко знайти в доступних форматах. Респонденти вважають, що на сайтах українських книгарень замало незвуально доступних інтерфейсів і електронних видань. Окремі учасники опитування зазначили, що користуються сканером для нових книжок і потім слухають їх в аудіоформаті, але пристрій розпізнає текст із численними помилками, що знижує якість контенту.

Більша частина осіб із порушеннями зору — 56% — слухають аудіокниги, 20,2% — надають перевагу виданням зі збільшеним шрифтом і лише 8,9% читають літературу шрифтом Брайля. Крім того, 46,4% незрячих користуються електронними бібліотеками, тоді як приблизно 35% долучилися б до цих послуг, якби мали відповідні пристрої: телефон, планшет тощо.

*Як читають незрячі за кордоном.* У багатьох країнах світу виданням літератури для людей із проблемами зору опікується держава, виходять книги не лише брайлівським шрифтом, а й зі збільшеним кеглем — для слабозорих.

У США ще від 1950-х рр. на реалізацію проєктів для незрячих щороку виділяють гранти. У Швеції, Канаді й Нідерландах друкують велику кількість брайлівської літератури. Крім того, всі написи на дверях в адміністративних спорудах обов'язково дублюють шрифтом Брайля. Рельєфно-крапковий шрифт обов'язковий на пакованні, особливо фармацевтичному.

Науковці шукають різні способи, аби спростити життя людей із вадами зору. Швеція, наприклад,

славиться сучасними технологічними рішеннями для осіб із порушенням зору. Зокрема, у період виборів до парламенту ця категорія громадян отримує документи для голосування, озвучені на диску й продубльовані шрифтом Брайля. Швейцарці також винайшли портативний пристрій введення-виведення інформації шрифтом Брайля, який можна використовувати як навігатор. Вражає кількість назв видань, котрі випускають у Швеції для незрячих, зокрема щороку виходить 6500 аудіокниг та 1500 книг, а щомісяця — 80 періодичних видань крапково-рельєфним шрифтом. Дослідження скандинавських науковців стали поштовхом для створення програвача нового покоління у форматі daisy, призначеного для осіб із порушенням зору. Нині цей формат є найпопулярнішим у багатьох країнах, адже дає змогу створювати закладки, підкреслювати найважливіше тощо.

У Польщі, Німеччині, Франції розроблено синтезатори мови — програми, що озвучують тексти. Поляки навіть створили таку програму для румунів. Водночас українські синтезатори мови доволі незручні й негативно впливають на слух, тому більшість незрячих читачів користуються російськими аналогами.

У Німеччині для аудиторії з порушенням зору щороку випускають 1200 аудіокниг. У країні поширені так звані аудіобібліотеки, де також записують книжки. В одній такій бібліотеці можна облаштувати десяток студій для дикторів.

Японський дизайнер К. Такаhashi створив універсальний шрифт Braille Neue для зрячих і незрячих, що дає можливість не дублювати написи брайлівським шрифтом, оскільки в ньому знаки японської писемності та літери латиниці поєднано з крапками абетки Брайля. У новому шрифті дизайнер, окрім стандартного Braille Neue, репрезентував і Braille Neue Outline — універсальний шрифт, що підтримує і японські, й латинські графеми.

У Росії діють два видавництва брайлівської літератури і 10 років поспіль проходить конкурс на найкращі книжки для незрячих у кількох номінаціях.

Прикро зазначити, що українським книгам і пристроям для читання для незрячих поки що важко конкурувати зі світовими аналогами. До речі, в Україні набув чинності Закон України "Про внесення зміни до статті 12 Закону України "Про лікарські засоби" щодо маркування лікарських засобів шрифтом Брайля", але його впровадження в життя лише розпочинається.

*Майбутнє.* Є багато нових розробок, покликаних удосконалити технологію друку шрифтом Брайля. Програмне забезпечення для перетворення тексту постійно модернізується, а отже стає доступнішим пересічному користувачеві. Нині незрячі читачі можуть не залежати від спеціалізованих друкарень, якщо мають персональний комп'ютер, програмне забезпечення для перетворення текстів і брайлівський принтер. Оскільки спеціальні пристрої й програми ще занадто дорогі для багатьох читачів, окремі виробники

спеціалізуються на бюджетній техніці. Для відтворення окремих шрифтів Брайля, призначених для індивідуального використання, застосовують вузький папір, що також дає змогу заощадити й зробити видання доступнішим.

В Європі та США набуває поширення так званий безпаперовий шрифт Брайля. Портативний пристрій, прикріплений до комп'ютера, може підняти лінію шрифту Брайля на дошці, використовуючи маленькі шпильки. У Кореї також нещодавно репрезентували технологію, що дає змогу друкувати шрифтом Брайля за допомогою нанесення прозорої, схожої на клей речовини на глянсовий папір.

Отже, як зазначалося, і шрифт Брайля, і технології його перетворення та друку постійно вдосконалюються у різних прикладних сферах. Наприклад, фізик Д. Гарднер розробив систему Брайля для написання рівнянь. Під назвою Dots Plus він пропонує звичайний шрифт Брайля для букв і цифр, але подає математичні символи так само, як бачать їх здорові люди, лише збільшеними й піднятими. Ця технологія допомагає зробити математичні формули компактнішими, тому з ними легше працювати. Разом зі сліпим математиком Д. Гарднер також розробляє мову Брайля, що використовує матрицю з восьми крапок замість шести.

Швидко вдосконалюється дуже корисна для незрячих технологія голосового виводу, що дає змогу комп'ютерам озвучувати текст. Утім, певні тексти, як-от складні математичні формули, важко відтворити через мовлення. Попри те, що голосові технології зазнають дедалі більших змін, шрифт Брайля навряд чи поступиться місцем іншим системам.

Розроблено перший у світі електронний підручник для людей із вадами зору, що надасть можливість навчатися дистанційно. Пристрій дістав назву "Сіолл" (від англ. see all — бачу все), оскільки здатний допомагати незрячому отримувати інформацію в доступній формі. Російські вчені репрезентували "Сіолл" на Міжнародному науковому конгресі в Німеччині, в якому взяли участь понад 100 учених із 12 країн світу. Спеціальний електронний підручник оцінили та протестували німецькі спеціалісти з найбільшої школи для сліпих та слабозорих у Ганновері. Пристрій складається з двох модулів: для вчителя й учня — та допомагає працювати практичну навичку читання й письма, зберігати та відправляти текст, а також віддалено перевіряти завдання. У підручник вставляють флеш-носій, після чого програма перетворює інформацію на рельєфно-крапковий шрифт. Далі вона виводиться в області "Читання" шрифтом Брайля, який людина може тактильно осягати, а за допомогою спеціального грифеля здатна самостійно набирати текст в окремій області, тренуючи навички письма.

У межах відповідної програми ЄС у фінальній стадії розроблення перебуває проект Anagraphs, над яким працює команда за участю дослідників з Інституту фотонних мікросхем Фраунгофера (Німеччина) та приватних компаній С. К. Productions, Innora

та Hobart Lasers. Розробники вважають, що їхній продукт — спеціальний дисплей зі шрифтом Брайля — зможе допомогти слабозорим і сліпим уперше отримати повноцінний доступ до читання цифрових книг. У пристрої, котрий можна під'єднати до будь-якої електронної книги чи персонального комп'ютера, використано сенсорний резистивний екран для створення крапок Брайля й формування тексту за допомогою воску. Порівняно з наявною електронною технологією переведення у шрифт Брайля, ця розробка не тільки простіша, а й дешевша у виробництві. Пристрій використовує так зване термогідралічне мікрореагування в комплексі з програмним забезпеченням, розробленим Pera Technology, що дає змогу виводити до 6000 пікселів Брайля на екран. Під час використання відбувається резистивне нагрівання екрана, що розширює парафінові воски, переводячи їх із рідкого стану у твердий.

**Висновки.** Рельєфно-крапковий шрифт за системою Брайля є єдиним ефективним засобом навчання грамоти людей із порушенням зору, тому одним із найважливіших завдань є переведення у цей формат шкільних підручників, художньої літератури, публіцистики та наукових праць.

Розуміння специфіки видавничого процесу для незрячих людей, зміна державного регулювання й фінансових схем допоможуть поліпшити ситуацію із забезпеченням літературою особливих категорій читачів у нашій країні. Сьогодні бібліотеки для осіб із вадами зору, як, власне, й для здорових користувачів, особливо в невеликих містах і селах, відчувають потребу в сучасній літературі, нерідко не спроможні передплатити періодичні видання через брак фінансування. Проте не потрібно багато коштів, аби дізнатися, яких книжок не вистачає бібліотеці чи які

видання слід передплатити та наскільки це можливо. Це і є свідомим патріотизмом, що виявляється не в гучних гаслах, а в повсякденних і, на перший погляд, незначних справах на благо рідної країни та народу.

Люди, позбавлені можливості бачити світ очима, потрапляють в інформаційний вакуум, і потрібно приділяти цій проблемі більше уваги, адже вона торкається не лише обмеженої спільноти з особливими потребами, а свідомого суспільства загалом.

В Україні діють сотні громадських організацій, що опікуються особами з порушенням зору, проте конкретні заходи здійснюють вкрай рідко. Лише УТОС має розвинену інфраструктуру підтримки сліпих на постійній основі, а отже потребує стійкої та інституційної фінансової допомоги держави. Організація має мережу соціальних об'єктів, що надають послуги незрячим громадянам: це і бібліотеки, що пропонують книжки зі збільшеним шрифтом, рельєфно-крапкові та озвучені видання; це і клуби, пристосовані для творчої реабілітації; це і спортивні секції; врешті, це гуртожитки й будинки, де проживають люди з особливими потребами. Водночас бракує допомоги й підтримки з боку держави, послуги надають співробітники, які працюють на постійній основі в зазначених соціальних закладах.

Держава повинна всіляко допомагати таким базовим організаціям, як товариства сліпих, і не в межах загальної програми підтримки громадських організацій інвалідів, а через окрему програму чи статтю в державному бюджеті.

Для поліпшення якості навчання сліпих дітей шрифтом Брайля та здобуття ними сучасної освіти у спеціалізованих школах доцільно збільшити кількість вітчизняних навчальних закладів, що готують тифлопедагогів.

#### Список використаних літератури та джерел

1. Красноусов П. Д. Луи Брайль / П. Д. Красноусов, Ф. И. Шоев. — Москва : ВОС, 1976. — 41 с.
2. Сидоріна І. Письмо для сліпих: з історії створення та розвитку / І. Сидоріна // Заклик. — 2006. — № 9. — С. 40.
3. Синьова Є. П. Рельєфно-крапкове письмо сліпих. Шрифт Луї Брайля : навч. посіб. / Є. П. Синьова ; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. — Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2003. — 108 с. — Режим доступу : <http://fate-yahoo.narod.ru/articles/sineva-shrift.html>. — Назва з екрана.
4. *Матеріали* інтернет-порталу наукового товариства інвалідів "Інститут соціальної політики". — Режим доступу: <http://library.rehab.org.ua>. — Назва з екрана.
5. *Шрифт* Брайля. У кн. : Українська радянська енциклопедія : [в 30 т.]. — Київ : Гол. ред. УРЕ, 1978. — Т. 2. — С. 20.
6. *Інтерв'ю* Вінсента Мішеля, голови Міжнародного комітету з нагоди святкування 200-х роковин Луї Брайля // Електронна бібліотека Львівського обласного фонду соціального захисту і реабілітації сліпих ; розділ "Брайлівські книги". — Режим доступу: [http://openlife.lviv.ua/index.php?option=com\\_content&view=category&id=84&layout=blog&Itemid=111](http://openlife.lviv.ua/index.php?option=com_content&view=category&id=84&layout=blog&Itemid=111). — Назва з екрана.
7. Литвак А. Г. Роль письменности в реабилитации слепых. В кн.: Сборник по реабилитации слепых / А. Г. Литвак, Е. П. Синева. — Москва : ВОС, 1982. — С. 98—106.
8. *Комп'ютерні технології та вища освіта людей з особливими потребами: Дистанційне навчання в системі соціально-трудової реабілітації* : зб. наук. доп. і ст. / [уклад. Л. В. Коваленко]. — Київ : Вища шк., 2002. — 255 с.
9. *Хабр*. — Режим доступу: <https://habr.com/ru/post/228269/>. — Загл. с екрана.
10. Японский дизайнер создал универсальный шрифт для зрячих и незрячих // Вести. МД. — Режим доступу: <https://nplus1.ru/news/2018/04/09/braille-neue>. — Загл. с екрана.
11. В Україні издали первый комикс для незрячих людей // Еспресо. — Режим доступу: [https://ru.espreso.tv/news/2019/08/23/v\\_ukraine\\_yzdaly\\_pervyy\\_komyks\\_dlya\\_nezryachykh\\_lyudey](https://ru.espreso.tv/news/2019/08/23/v_ukraine_yzdaly_pervyy_komyks_dlya_nezryachykh_lyudey). — Загл. с екрана.
12. В Україні запустили детскую онлайн-библиотеку книг шрифтом Брайля // НВ. Украина. — Режим доступу: <https://nv.ua/ukraine/chas-zmin-z-nv/knigi-shriftom-braylya-v-ukraine-zapustili-onlayn-biblioteku-dlya-nezryachih-detey-novosti-ukrainy-50061092.html>. — Загл. с екрана.



13. *Электронная книга для слепых со шрифтом Брайля* // Омилія. — Режим доступа: <https://omiliya.org/article/elektronnaya-kniga-dlya-slepykh-so-shriftom-braylya>. — Загл. с экрана.
14. *В Украине создали библиотеку книг для незрячих* // ТСН. — Режим доступа: <https://tsn.ua/ru/books/v-ukraine-sozdali-biblioteku-knig-dlya-nezryachih-1542411.html>. — Загл. с экрана.
15. *В Україні значна частина людей з порушенням зору надає перевагу аудіокнигам* // Читомо. — Режим доступу: <https://chytomo.com/v-ukraini-znachna-chastyna-liudej-z-porushenniamy-zoru-nadaie-perevahu-audioknyham/>. — Назва з екрана.
16. *Видання однієї книжки шрифтом Брайля коштує 400—1000 гривень* // Громадське радіо. — Режим доступу: <https://hromadske.radio/podcasts/kyiv-donbas/vydannya-odniyeyi-knyzhky-shryftom-braylya-koshtuye-400-1000-gryven-serputko>. — Назва з екрана.
17. *Українське товариство сліпих потребує державної допомоги* // Укрінформ. — Режим доступу: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3259152-ukrainske-tovarisstvo-slipih-potrebue-derzavnoi-dopomogi.html>. — Назва з екрана.

*Larysa Mylchenko*

### *History and current state of books in Braille in Ukraine and abroad*

*The article raises the issue of perception of information by visually impaired people. The history of the search for ways of writing and reading for the blind in a broad chronological section — from the IV century to the period of the invention of L. Braille.*

*It is noted that by the XIX century blind people did not have much choice of profession, were distant from the world of books and mostly made brushes or baskets. For a long time, mankind has experimented with many methods that would help people with special needs to read and write, but many of them proved unviable because they were only a relief version of printed letters. In contrast, the Braille system has become effective, because it is based on a rational sequence of signs intended for the fingertips, not the eyes.*

*It is emphasized that using the Braille alphabet, visually impaired people have access to a wide range of materials for reading and early education, which is vital for knowledge, literacy and employment. Thanks to this system, people can work, pursue hobbies and develop in every way.*

**Keywords:** *Braille; linear-embossed and dotted fonts; embossed-dot fonts; Braille printing; society of the blind*

#### *References*

1. Krasnousov P. D. & Shoeff F. I. *Lui Brajl*. Moskva: VOS.
2. Sidorina I. (2006). Pismo dlya slipih: z istoriyi stvorenniya ta rozvitku. *Zaklik*, 9, p. 40.
3. Sinova Ye. P. (2003). *Relyefno-krapkove pismo slipih. Shrift Luyi Brajlya: navch. posib*. Kyiv: NPU im. M. P. Dragomanova, [online]. Available at: <http://fate-yahoo.narod.ru/articles/sineva-shrift.html>.
4. *Materiali internet-portalu naukovogo tovaristva invalidiv "Institut socialnoyi politiki"*. (2018), [online]. Available at: <http://library.rehab.org.ua>.
5. *Shrift Brajlya*. (1978). U kn.: *Ukrayinska radyanska encyklopediya*: [v 30 t.]. Kyiv: Gol. red. URE, T. 2, p. 20.
6. *Interv'yu Vinsenta Mishelya, golovi Mizhnarodnogo komitetu z nagodi svyatkuvannya 200-h rokovin Luyi Brajlya*. (2013). Elektronna biblioteka Lvivskogo oblasnogo fondu socialnogo zahistu i rehabilitaciyi slipih; rozdil Brajlivski knigi, [online]. Available at: [http://openlife.lviv.ua/index.php?option=com\\_content&view=category&id=84&layout=blog&Itemid=111](http://openlife.lviv.ua/index.php?option=com_content&view=category&id=84&layout=blog&Itemid=111).
7. Litvak A. G. & Sineva E. P. (1982). *Rol pismennosti v rehabilitacii slepyh*. V kn.: *Sbornik po rehabilitacii slepyh*. Moskva: VOS
8. Kovalenko L. V. [uklad.]. (2002). *Komp'yuterni tehnologiyi ta visha osvita lyudej z osoblivimi potrebami: Distancijne navchannya v sistemi socialno-trudovoyi rehabilitaciyi: zb. nauk. dop. i st.* Kyiv: Vishcha shkola.
9. *Habr*, [online]. Available at: <https://habr.com/ru/post/228269/>.
10. *Yaponskij dizajner sozdal universalnyj shrift dlya zryachih i nezryachih*. (2021). *Vesti*. MD, [online]. Available at: <https://nplus1.ru/news/2018/04/09/braille-neue>.
11. *V Ukraine izdali pervyj komiks dlya nezryachih lyudej*. (2019). *Espreso*, [online]. Available at: [https://ru.espreso.tv/news/2019/08/23/v\\_ukrayne\\_yzdaly\\_pervyy\\_komyks\\_dlya\\_nezryachykh\\_lyudej](https://ru.espreso.tv/news/2019/08/23/v_ukrayne_yzdaly_pervyy_komyks_dlya_nezryachykh_lyudej).
12. *V Ukraine zapustili detskuyu onlajn-biblioteku knig shryftom Brajlya*. (2019). *NV*. Ukraina, [online]. Available at: <https://nv.ua/ukraine/chas-zmin-z-nv/knigi-shriftom-braylya-v-ukraine-zapustili-onlajn-biblioteku-dlya-nezryachih-detey-novosti-ukrainy-50061092.html>.
13. *Elektronnaya kniga dlya slepyh so shryftom Brajlya*. (2014). *Omiliya*, [online]. Available at: <https://omiliya.org/article/elektronnaya-kniga-dlya-slepykh-so-shriftom-braylya>.
14. *V Ukraine sozdali biblioteku knig dlya nezryachih*. (2020). *TSN*, [online]. Available at: <https://tsn.ua/ru/books/v-ukraine-sozdali-biblioteku-knig-dlya-nezryachih-1542411.html>.
15. *V Ukrayini znachna chastina lyudej z porushenniamy zoru nadaye perevagu audioknigam*. (2021). *Chitomo*, [online]. Available at: <https://chytomo.com/v-ukraini-znachna-chastyna-liudej-z-porushenniamy-zoru-nadaie-perevahu-audioknyham/>.
16. *Vidannya odniyeyi knizhki shryftom Brajlya koshtuye 400—1000 hryven*. (2017). *Gromadske radio*, [online]. Available at: <https://hromadske.radio/podcasts/kyiv-donbas/vydannya-odniyeyi-knyzhky-shryftom-braylya-koshtuye-400-1000-gryven-serputko>.
17. *Ukrayinske tovaristvo slipih potrebuye derzhavnoyi dopomogi*. (2021). *Ukrinform*, [online]. Available at: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3259152-ukrainske-tovarisstvo-slipih-potrebue-derzavnoi-dopomogi.html>.

Надійшла до редакції 2 листопада 2021 року



УДК 378:17.022.1]:659.4](477) (045)  
DOI: 10.36273/2076-9555.2021.11(304).18-23

**Валерія Василенко,**

кандидат наук із соціальних комунікацій,  
старший викладач кафедри інформаційних систем управління  
Донецького національного університету імені Василя Стуса,  
e-mail: v.vasilenko@donnu.edu.ua  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2370-5615>

## Побудова моделі формування іміджу закладу вищої освіти в Україні

У статті визначено критерії позиціонування закладу вищої освіти (ЗВО), відповідно до яких будується модель формування його іміджу. Визначено поняття моделі формування іміджу закладу вищої освіти, що являє собою систему взаємопов'язаних складників внутрішнього та зовнішнього іміджів ЗВО, а також засобів їхнього створення та реалізації для відповідності іміджевим маркерам тієї аудиторії, яка має прямий (статичний) вплив на успішність функціонування навчального закладу впродовж тривалого періоду.

Схарактеризовано три моделі формування іміджу ЗВО: модель процесу формування іміджу А. Ротовського; модель формування корпоративного іміджу Б. Джи; модель формування іміджу І. Вікентьєв; подано загальні рекомендації щодо їх удосконалення.

Проведено моніторинг очікувань від наданих освітніх послуг здобувачів вищої освіти першого курсу СО "Бакалавр" 2017—2018 і 2018—2019 н. р. українських ЗВО. З'ясовано, що основними ознаками, на які звертали увагу респонденти під час вибору навчального закладу, є: якість освітніх послуг, наявність бажаних спеціальностей, а також статусних маркерів, як-от відомі випускники й викладачі; можливість закордонного стажування й працевлаштування з високою оплатою праці тощо. Визначено найпопулярніші джерела інформування про діяльність ЗВО для здобувачів вищої освіти (знайомі/родичі, які навчаються(-лися) у закладі, та офіційні представництва вишу в інтернеті (сайт, соціальні мережі).

Схематично подано шестикомпонентну модель формування іміджу українського закладу вищої освіти; розглянуто можливі варіанти визначення очікуваного ефекту (розрахунок ефективності) впровадження іміджевих стратегій у діяльність ЗВО.

**Ключові слова:** модель; імідж; заклад вищої освіти; опитування; здобувач вищої освіти; соціокомунікаційні технології

**Постановка проблеми.** Однією з основних функцій іміджу закладу вищої освіти є формування позитивного ставлення до нього цільової аудиторії, що слугує своєрідним мотиватором до вибору університету, здобуття якісної освіти та подальшої профорієнтації. Отже, вдосконалення іміджу ЗВО, підвищення рівня його конкурентоспроможності на ринку освітніх послуг є одним із пріоритетних напрямів стратегічного розвитку навчального закладу.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Питання створення привабливого іміджу ЗВО як можливого способу зміцнення його позицій в освітньому просторі розглянуто в дослідженнях вітчизняних [1; 12; 14; 15] і закордонних [16—18] науковців.

На думку К. Дюжевої, формування позитивного іміджу ЗВО має безпосередній зв'язок із його рейтингом, репутацією, авторитетом та реноме викладачів [6].

Ю. Карпенко та Н. Карпенко зосереджують увагу на тому, що під час вибору абітурієнти асоціюють заклад із його функціональними та емоційними характеристиками. Інформація, яку подає університет у зовнішнє та внутрішнє середовища, фактично є іміджевою, водночас через те, що представники цільової аудиторії мають різний ступінь поінформованості, різний досвід, різні переконання та знання, образ навчального закладу не може бути постійною ознакою [8].

В. Никифоренко розглядає імідж як самостійний стратегічно важливий ресурс, через що його вважають однією з конкурентних переваг і важливим стратегічним чинником успіху [10].

Проте в опрацьованих дослідженнях слабо виокремлено взаємозв'язок між складниками внутрішнього й зовнішнього іміджів ЗВО та сучасними соціокомунікаційними засобами його створення з урахуванням потреб цільової аудиторії, на яку, власне, й спрямовують вплив сформованого позитивного іміджу.

**Мета статті** полягає у визначенні основних аспектів побудови моделі формування іміджу закладу вищої освіти на вітчизняному ринку освітніх послуг.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Для створення позитивного образу ЗВО слід чітко уявляти, як саме позиціонувати заклад. З цією метою розробляють модель формування іміджу — певний образ, що постає у свідомості реципієнта як відбиток реального об'єкта [12]. Під моделлю формування іміджу закладу вищої освіти розуміємо систему взаємопов'язаних складників внутрішнього та зовнішнього іміджів ЗВО, а також засобів їх створення й впровадження для відповідності іміджевим маркерам тієї аудиторії, яка має прямий (статичний) вплив на успішність функціонування навчального закладу впродовж тривалого періоду.

Розгляньмо три моделі формування іміджу.

Цікавою є модель, запропонована А. Ротовським [3]. Її особливістю є те, що перший крок пов'язано з формулюванням цілей іміджмейкінгу, обов'язковим аспектом яких є змістове узгодження з основними цілями організації. Наступні кроки передбачають дослідження й формування іміджевих стратегій [3].

Основними етапами реалізації моделі А. Ротовського є: формулювання цілей, опис цільової аудиторії та споживчих переваг, можливості позиціонування іміджу (вербалізація, візуалізація, символізація та міфологізація, емоціоналізація, синхронізація), аудит, формування антикризової програми іміджу, реалізація, моніторинг, корекція.

Водночас ця модель має низку недоліків, зокрема її бракує:

1. Процесу конструювання основних етапів позиціонування іміджу.

2. Етапу дослідження зовнішнього середовища.

3. Інформації про інструменти, способи реалізації етапів моделі, очікуваний ефект [3].

Варта уваги модель формування корпоративного іміджу Б. Джи [5], основними етапами якої є: з'ясування цілей формування іміджу, визначення та характеристика цільової аудиторії, розроблення концепції (фундамент, зовнішній імідж, внутрішній імідж, супутній імідж), оцінювання можливостей організації, формування та впровадження іміджу у свідомість споживача, оцінювання іміджу та контроль за реалізацією моделі.

Наведена модель також має певні вади, а саме:

1. Перевантаженість концепції формування іміджу. Зокрема, доцільно вилучити супутній імідж, котрий апіорі розглядатимуть під час вивчення аспектів зовнішнього та внутрішнього іміджів.

2. Брак інформації про інструменти, способи реалізації етапів моделі, щодо можливого ефекту від її впровадження.

Основними методами реалізації моделі формування іміджу, запропонованої спеціалістом із PR-технологій І. Вікентьєвим [4; 13], є: позиціонування, поліпшення іміджу, антиреклама, відокремлення від конкурентів і самореклама.

Цій моделі бракує:

1. Процесу конструювання основних етапів позиціонування іміджу.

2. Етапу дослідження зовнішнього та внутрішнього середовища.

3. Інформації про інструменти, способи реалізації етапів моделі, можливий ефект від її впровадження.

Після проведення порівняльного аналізу трьох моделей формування іміджу вирізимо їхні особливості (табл. 1).

Таблиця 1

Особливості реалізації моделей формування іміджу

Назва моделі	Етапи реалізації		Рекомендації щодо вдосконалення
	Подібності	Відмінності	
Модель процесу формування іміджу А. Ротовського	1. Визначення цілей формування іміджу 2. Визначення та характеристика цільової аудиторії	1. Опис споживчих переваг 2. Формування антикризової програми іміджу 3. Корекція іміджу	1. Внесення інформації щодо способів реалізації етапів моделі
Модель формування корпоративного іміджу Б. Джи	3. Можливості позиціонування іміджу 4. Формування та впровадження іміджу	1. Аналіз внутрішнього та зовнішнього іміджів 2. Оцінювання можливостей організації 3. Контроль за реалізацією	2. Внесення інформації щодо можливого ефекту від формування позитивного іміджу
Модель формування іміджу І. Вікентьєва	5. Оцінювання та моніторинг іміджу	1. Реалізація можливостей антиреклами конкурентів 2. Потреба забезпечення самореклами організації	3. Потреба докладнішого опису процесів позиціонування іміджу

Для з'ясування особливостей формування іміджу закладу вищої освіти потрібно зосередити увагу на його діяльності, що спрямована на організацію, забезпечення та реалізацію освітнього процесу. В умовах високої конкуренції ЗВО мають щороку визначати напрями вдосконалення вступної кампанії та особливості проведення профорієнтаційної роботи. З цією метою в межах запропонованого дослідження було опрацьовано результати анкетування здобувачів вищої освіти першого курсу СО "Бакалавр" 2017—2018 і 2018—2019 н. р. українських закладів вищої освіти (Київського національного університету культури і мистецтв, Національного університету харчових технологій, Білоцерківського національного аграрного університету, Донецького національного університету імені Василя Стуса) та проведено моніторинг очікувань студентів від наданих освітніх послуг. Вибір університетів зроблено на основі публічної доступності результатів опитування респондентів і можли-

вості самостійного проведення соціологічного опитування в ДонНУ імені Василя Стуса за допомогою Google-форми.

Результати опитування 867 здобувачів вищої освіти I курсу Київського національного університету культури і мистецтв свідчать, що серед причин вибору саме цього закладу переважали: наявність бажаної спеціальності (43%); можливість здобути омріяний фах (32,1%); наявність відомих випускників і викладачів (26,6%). Проте 6% студентів зазначили, що вступили до університету випадково [7].

Найактуальнішими джерелами сповіщення про КНУКіМ для здобувачів (на момент вступу — абітурієнтів) стали спільноти в соціальних мережах (47,9%); знайомі та родичі (41,4%); офіційні представники університету (39,2%); сайт закладу (27%).

За результатами опитування 329 респондентів Національного університету харчових технологій, трьома основними ознаками, на які насамперед звертали

увагу абітурієнти під час вибору ЗВО, є якість отриманих послуг (82,7%); зручне місце розташування (48,3%); навчання в університеті друзів і/або рідних (44,3%) [11].

Основними джерелами інформації, з яких майбутні здобувачі дізнавалися про заклад вищої освіти, стали знайомі, які вже навчаються (22,8%); обрані предмети ЗНО (18,2%); система рейтингування університету (16,4%). Найменший відсоток респондентів на питання "Як ви дізналися про Національний університет харчових технологій?" відповіли, що від учителів у школі (1,3%).

Результати опитування 489 здобувачів першого курсу Білоцерківського національного аграрного університету виявили, що найбільший вплив на їхній вибір мали позитивні відгуки про університет (57,3%); можливість закордонного стажування (53,3%); можливість надалі влаштуватися на високооплачувану роботу (49%) [9].

Серед основних джерел інформації, з яких респонденти дізнавалися про університет, — знайомі та родичі, які навчаються(-лися) в університеті (54,1%); офіційні представництва закладу вищої освіти в інтернеті (сайт — 23,4%, соціальні мережі — 22,5%).

За результатами анкетування 70 здобувачів вищої освіти Донецького національного університету імені Василя Стуса, проведеного за допомогою Google-форми, з'ясовано, що основними ознаками, на які звертали увагу студенти, коли були абітурієнтами та обирали заклад вищої освіти, є: якість освітніх послуг (34,2%); респонденти мали на увазі якість складу науково-педагогічних працівників, наявність сучасних засобів викладання; можливість працевлаштування

(21,1%), до того ж, як зазначали більшість опитаних, — у провідних вітчизняних і міжнародних компаніях; можливість працювати й навчатися; державна форма власності (18,4%). До пункту "Інше" респонденти відносили зручність у розташуванні ЗВО, активне студентське життя, а також наявність потрібної спеціальності.

За результатами аналізу відповідей на питання про джерело інформації про ЗВО, зауважимо, що безперечним лідером є соціальні мережі (50%). До відповіді "Інше" респонденти переважно відносили позитивні відгуки знайомих, родичів, друзів, які навчаються в обраному закладі, та всі доступні інтернет-канали. Варто зазначити, що жоден з опитаних не вибрав газету/журнал як джерело інформації про університет.

Отже, зразковим, "ідеальним", на думку студентів, є той заклад вищої освіти, що насамперед надає якісні освітні послуги з бажаних спеціальностей, організовує закордонні стажування та сприяє подальшому працевлаштуванню у провідних компаніях з високою зарплатнею, а також наявність відомих, популярних випускників і викладачів. Основними джерелами інформування про університет є офіційні представництва закладу в інтернеті, зокрема сайт вишу та соціальні мережі, а також знайомі/родичі, які навчаються(-лися) у ЗВО.

Ураховуючи етапи реалізації різних моделей формування іміджу організацій, результати попередніх досліджень [2], а також підсумки соціального опитування, запропоновано модель формування іміджу українського закладу вищої освіти, подану на схемі 1.



Схема 1. Модель формування іміджу українського закладу вищої освіти

Створенню іміджевої моделі українського закладу вищої освіти передували такі етапи:

1. Визначення представників зовнішньої та внутрішньої цільових аудиторій закладу вищої освіти, з'ясування їхніх маркерів-запитів, а також можливостей забезпечення потреб обраної цільової аудиторії (результати дослідження наведено у [2]).

2. Виокремлення основних складників формування іміджу закладу вищої освіти в розрізі їхніх кількісних та якісних аспектів і подальшої репрезентації характеристик зовнішнього та внутрішнього іміджів (результати дослідження наведено у [2]).

3. Окреслення прикладних аспектів використання соціокомунікаційних технологій мутації та інмутації у формуванні потрібного емоційно-психологічного ставлення представників зовнішньої та внутрішньої аудиторій закладу вищої освіти, а також визначення стратегічних напрямів формування позитивного іміджу ЗВО та очікуваного ефекту від їх реалізації інструментальними засобами соціокомунікаційних технологій (результати дослідження наведено у [2]).

Визначити ефективність упровадження іміджевої моделі ЗВО (очікуваний ефект) можна за допомогою комплексного оцінювання кількісних та якісних показників елементів впливу внутрішнього й зовнішнього іміджів на результати діяльності закладу освіти.

Кількісними критеріями ефективності слугують такі показники: загальна кількість студентів; загальна кількість поданих заяв під час вступної кампанії; кількість першокурсників СО "Бакалавр" та СО "Магістр"; кількість угод про співпрацю з провідними міжнародними та вітчизняними роботодавцями (кількість працевлаштованих студентів/випускників за фахом); кількість проєктів класу Erasmus+ (кількість залучених інвестицій із міжнародних фондів); кількість співробітників, які мають державні нагороди; місце в рейтингах тощо.

Якщо кількісне вимірювання ефективності впровадження іміджевих стратегій провести неможливо,

використовують якісні критерії оцінювання, зокрема: ступінь довіри партнерів; ставлення роботодавців, учасників освітнього процесу; залучення й утримання висококваліфікованого персоналу; привернення уваги з боку ЗМІ до закладу вищої освіти.

Зауважимо, що якісні показники мають переважно суб'єктивний характер оцінювання, тому розрахунок ефективності впровадження іміджевих стратегій доцільно здійснювати в поєднанні з кількісними показниками. Вибір певних критеріїв залежить від іміджевих завдань закладу вищої освіти.

**Висновки.** Для створення моделі формування іміджу ЗВО, адаптованої до сучасних вітчизняних реалій, у статті проаналізовано результати опитування здобувачів першого курсу СО "Бакалавр" вітчизняних вишів, в результаті чого визначено головні критерії вибору навчального закладу та найпопулярніші способи інформування про нього.

Основою побудови іміджевої моделі стали стратегічні напрями формування позитивного образу ЗВО: інтернаціоналізація освітньої та наукової діяльності; упровадження дистанційної форми навчання; організація взаємодії з провідними роботодавцями; запровадження принципу інклюзивності.

Запропоновано іміджеву модель українського закладу вищої освіти, що враховує прикладні аспекти використання соціально-комунікаційних технологій і складається з шести компонентів: представники цільової аудиторії; аспекти внутрішнього іміджу; аспекти зовнішнього іміджу; стратегічні іміджеві напрями; технології реалізації формування позитивного іміджу; очікуваний ефект від реалізованих іміджевих стратегій.

Визначення очікуваного ефекту (розрахунок ефективності) упровадження іміджевих стратегій потрібно здійснювати за допомогою комплексного оцінювання кількісних та якісних показників впливу внутрішнього й зовнішнього іміджів на результати діяльності закладу вищої освіти.

#### Список використаної літератури

1. Біловодська О. А. Якісні методи оцінювання іміджу ЗВО як складової внутрішнього маркетингу та підвищення конкурентоспроможності / О. А. Біловодська, О. Ю. Боєнко // Наукові записки Національного університету "Острозька академія". — 2021. — № 20 (48). — С. 38—45.
2. Василенко В. Ю. Соціокомунікаційні технології формування іміджу закладу вищої освіти в Україні : дис. на здоб. наук. ступ. канд. наук із соц. ком. / Василенко Валерія Юріївна ; Київський національний університет культури і мистецтв. — Київ, 2020. — 215 с.
3. Вардеванян В. А. Адаптивний та аналітичний підходи формування іміджу підприємства / В. А. Вардеванян, О. В. Кифяк // Вісник ЧТЕІ. Економічні науки. — 2012. — № 2. — С. 239—243.
4. Викентьев И. Л. Приемы рекламы и Public Relations. Часть 1 / И. Л. Викентьев. — Санкт-Петербург : ТРИЗ-ШАНС, 1995. — 281 с.
5. Джи Б. Имидж фирмы: Планирование, формирование, продвижение / Б. Джи. — Санкт-Петербург : Питер, 2010. — 221 с.
6. Дюжева К. В. Формування іміджу в системі соціальних комунікацій / К. В. Дюжева // Соціум. Документ. Комунікація. — 2018. — Вип. 5. — С. 192—201.
7. Зацерківна М. О. PR-технології у формуванні іміджу закладів вищої освіти сфери культури : дис. на здоб. наук. ступ. канд. наук із соц. ком. / Зацерківна Марина Олексіївна ; Київський національний університет культури і мистецтв. — Київ, 2019. — 244 с.
8. Карпенко Ю. М. Імідж вищого навчального закладу: основні складові та проблеми формування / Ю. М. Карпенко, Н. Л. Карпенко // Науковий вісник Полісся. — 2015. — № 1 (1). — С. 118—124.
9. Моніторинг очікувань студентів I курсу від освітніх послуг і задоволеності якістю вступної кампанії 2018 року. — Режим доступу: [https://btsau.edu.ua/sites/default/files/Faculties/osvita/quality/zvit\\_ankety\\_student\\_1kurs\\_2018.pdf](https://btsau.edu.ua/sites/default/files/Faculties/osvita/quality/zvit_ankety_student_1kurs_2018.pdf). (Дата звернення: 10.10.2021). — Назва з екрана.

10. Никифорова В. Роль іміджу в створенні конкурентних переваг підприємства / В. Никифорова // Науковий вісник Одеського нац. економ. університету. — 2017. — № 4. — С. 69—83.
11. *Результати соціологічних опитувань НУХТ: опитування студентів першого курсу 2018—2019 н. р.* — Режим доступу: <https://nuft.edu.ua/monitorynh-yakosti-osvity/rezultaty-sotsiologichnykh-opytuvan>. (Дата звернення: 11.10.2021). — Назва з екрана.
12. Романовська О. Модель процесу управління іміджем ВНЗ / О. Романовська // Теорія і практика управління соціальними системами. — 2017. — № 2. — С. 26—37.
13. Семенова Л. М. Генезис и современное состояние проблемы формирования профессионального имиджа / Л. М. Семенова // Психология и педагогика. — 2009. — № 1. — С. 194—199.
14. Сорока О. В. Бренд закладу вищої освіти — основа конкурентоспроможності на ринку освітніх послуг / О. В. Сорока, М. С. Кривцова // Науковий вісник УжНУ. — 2018. — № 19. — С. 65—70.
15. Ткаченко О. О. Імідж навчального закладу: поняття та сутність / О. О. Ткаченко // Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія. — 2016. — № 1. — С. 95—101.
16. *Ansoglenang G. Conceptual Tools for Building Higher Education Institutions Corporate Image and Reputation.* — Mode of access: <https://escipub.com/ajerr-2018-08-1701/>. (Date of treatment: 11.10.2021). — Title from the screen.
17. Azoury N. University image and its relationship to student satisfaction — case of the Middle Eastern private business schools / N. Azoury, L. Daou, C. E. Khoury // *International Strategic Management Review*. — 2014. — No 2. — P. 1—8.
18. *Drūteikenė G. University image: new approach and perspective theoretical and practical / G. Drūteikenė, A. Marčinskas // Ekonomika.* — 2011. — Vol. 90, № 2. — P. 161—164.

*Valeria Vasylenko*

### *Building a model of image formation of a higher education institution in Ukraine*

*The article determines that to create a positive image, higher education institutions need to have a clear idea of what image they need, in this regard, the model of image formation is determined. The concept of the model of image formation of a higher education institution, which is a system of interconnected components of internal and external images of higher education, as well as the means of their formation and implementation to match the image markers of the audience that has a direct (static) impact on performance HEI for a long time. To create a model of image formation of the Ukrainian institution of higher education, three models were presented and characterized: model of the process of image formation of A. Rotovsky; model of corporate image formation B. Ji; model of image formation of I. Vikentyev. As a result of the analysis of the specified models the general recommendations on their improvement are presented.*

*The expectations of first-year higher education students of Ukrainian higher education institutions from the provided educational services in the 2017—2018 and 2018—2019 academic years were monitored. It was found that the main features that applicants paid attention to when choosing a higher education institution are: the quality of educational services with the necessary specialties, the possibility of internships abroad, employment with high wages, as well as the presence of well-known graduates and teachers. The most popular sources of information about the activities of higher education institutions for higher education seekers (acquaintances (relatives) studying at universities and official representations of the institution on the Internet (official website, social networks) are identified. A six-component model of image formation of a Ukrainian higher education institution is schematically presented; possible options for determining the expected effect (calculation of efficiency) of the implementation of image strategies in the activities of higher education institutions are considered.*

**Keywords:** *model; image; institution of higher education; survey; student; sociocommunication technologies*

#### *References*

1. Bilovods'ka O. A. & Boyenko O. Yu. (2021). Yakisni metody otsynuyvannya imidzhu ZVO yak skladovoyi vnutrishn'oho marketynhu ta pidvyshchennya konkurentospromozhnosti. *Naukovi zapysky Natsional'noho universytetu "Ostroz'ka akademiya"*, 20 (48), pp. 38—45.
2. Vasylenko V. Yu. (2020). *Sotsiokomunikatsiyni tekhnolohiyi formuvannya imidzhu zakladu vyshchoyi osvity v Ukraini*. PhD. KNUKiM.
3. Vardevanyan V. A. & Kyfyak O. V. (2012). Adaptivnyy ta analitychnyy pidkhody formuvannya imidzhu pidpryyemstva. *Visnyk CHTEI. Ekonomichni nauky*, 2, pp. 239—243.
4. Vikent'yev I. L. (1995). *Priyemy reklamy i Public Relations. Chast' I*. Sankt-Peterburg: TRIZ-ShANS.
5. Dzhi B. (2010). *Imidzh firmy: Planirovaniye, formirovaniye, prodvizheniye*. Sankt-Peterburg: Piter.
6. Dyuzheva K. V. (2018). Formuvannya imidzhu v systemi sotsial'nykh komunikatsiy. *Sotsium. Dokument. Komunikatsiya*, 5, pp. 192—201.
7. Zatserkivna M. O. (2019). *PR-tekhnohiiyi u formuvanni imidzhu zakladiv vyshchoyi osvity sfery kul'tury*. PhD. KNUKiM.
8. Karpenko Yu. M. & Karpenko N. L. (2015). Imidzh vyshchoho navchal'noho zakladu: osnovni skladovi ta problemy formuvannya. *Naukovyy visnyk Polissya*, 1 (1), pp. 118—124.
9. *Monitorynh ochikuvan' studentiv 1 kursu vid osvitynykh posluh i zadovolenosti yakisty vstupnoyi kampaniyi 2018 roku.* (2021). Available at: [https://btsau.edu.ua/sites/default/files/Faculties/osvita/quality/zvit\\_ankety\\_student\\_1kurs\\_2018.pdf](https://btsau.edu.ua/sites/default/files/Faculties/osvita/quality/zvit_ankety_student_1kurs_2018.pdf) [Accessed 10.10.2021].
10. Nykyforenko V. (2017). Rol' imidzhu v stvorenni konkurentnykh perevah pidpryyemstva. *Naukovyy visnyk Odes'koho nats. ekonom. universytetu*, 4, pp. 69—83.
11. Rezul'taty sotsiologichnykh opytuvan' NUKHT: opytuvannya studentiv pershoho kursu 2018—2019 n. r. (2021). Available at: <https://nuft.edu.ua/monitorynh-yakosti-osvity/rezultaty-sotsiologichnykh-opytuvan> [Accessed 11.10.2021].

12. Romanovs'ka O. (2017). Model' protsesu upravlinnya imidzhem VNZ. *Teoriya i praktyka upravlinnya sotsial'nymy systemamy*, 2, pp. 26—37.
13. Semenova L. M. (2009). Genezis i sovremennoye sostoyaniye problemy formirovaniya professional'nogo imidzha. *Psikhologiya i pedagogika*, 1, pp. 194—199.
14. Soroka O. V. (2018). Brend zakladu vyshchoyi osvity — osnova konkurentospromozhnosti na rynku osvity posluh. *Naukovyy visnyk Uzhhorods'koho natsional'noho universytetu*, 19, pp. 65—70.
15. Tkachenko O. O. (2016). Imidzh navchal'noho zakladu: ponyattya ta sutnist'. *Bibliotekoznavstvo. Dokumentoznavstvo. Informolohiya*, 1, pp. 95—101.
16. Ansoglenang G. *Conceptual Tools for Building Higher Education Institutions Corporate Image and Reputation*. (2021). Available at: <https://escipub.com/ajerr-2018-08-1701/> [Accessed 11.10.2021].
17. Azoury N., Daou L. & Khoury C. E. (2014). University image and its relationship to student satisfaction — case of the Middle Eastern private business schools. *International Strategic Management Review*, 2, pp. 1—8.
18. Drūteikenė G. & Marčinskis A. (2011). University image: new approach and perspective theoretical and practical. *Ekonomika*, 90 (2), pp. 161—164.

Надійшла до редакції 9 листопада 2021 року

УДК 075/077:316.7](477)(045)

Dana Okomaniuk,  
Tokyo, Japan

## **Why cybervetting is becoming a new norm and how job seekers can use it to their advantage**

**ВІД РЕДАКЦІЇ.** Про авторку. Дана Володимирівна Окоманюк, громадянка України. Народилася у м. Хмельницькому, ранні дитячі роки провела у м. Оттава (Канада). Шкільну освіту здобула у м. Хмельницькому. Закінчила факультет міжнародних економічних відносин Інституту міжнародних відносин Київського національного університету імені Тараса Шевченка. П'ять років живе та працює в Токіо (Японія). Викладала англійську мову для громадян Японії, згодом стала менеджером компанії з надання освітніх послуг, відтак очолила менеджмент ІТ-компанії. Перемогла в конкурсному відборі й нині працює на відповідальній посаді в потужній міжнародній рекрутинговій компанії. Її кар'єрне просування прямо пов'язано з постійним удосконаленням фахового рівня. Дана Окоманюк має дипломи університету Торонто (Канада) — освітній факультет; Сінгапурського національного університету — факультет маркетингу; нині навчається за магістерською програмою в університеті Глазго (Шотландія, Велика Британія). Знає шість мов. Захоплення — читання книг (організатор і ведуча кількох інтернаціональних читацьких інтернет-клубів) і письменницька творчість.

*Чому кіберветинг стає новою нормою, і як шукачі роботи можуть ефективно його використовувати?*

Неймовірно, наскільки різко наше життя розділилося на часи "до" та "під час" COVID. Хоча доволі важко точно передбачити, в якому напрямі рухатиметься світ "після", можна з упевненістю припустити, що він продовжуватиме, чи то за інерцією, чи то за вільним вибором, прямувати до ще більш діджиталізованого майбутнього, де нові часи диктуватимуть нові норми. Ця реальність надзвичайно вразила багатьох людей, та й велика кількість компаній по всьому світу зіткнулися із суворою вимогою мінливого світу: перейти в цифровий простір чи повернутися в минуле.

Англомовну ілюстровану статтю Дани Окоманюк присвячено кіберветингу, власне, використанню онлайн-інформації для оцінювання придатності особи чи організації для певної ролі. Під час кіберветингу шукач збирає цільову інформацію про претендента з інтернет-джерел, щоб оцінити його минулу поведінку, передбачити поведінку в майбутньому чи розв'язати певну їх комбінацію.

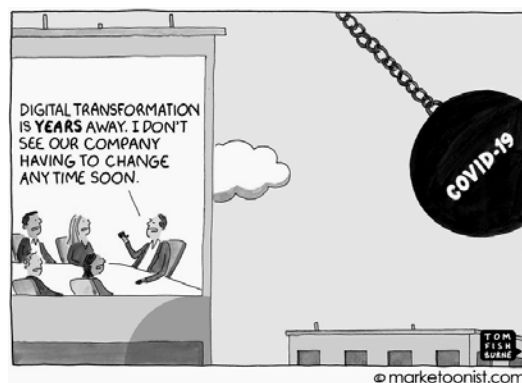
It's incredible to think how distinctly our lives have been divided to times "before" and "during" COVID.

Although it is quite hard to predict for sure in just what direction our world will head "after", it is safe to assume that it will continue, whether by inertia or by free choice, moving towards a more digitalized future, where new times dictate new norms. This reality has hit many a people hard and multiple companies across the globe were faced with the harsh reality of the rapidly changing world: to go digital or to go home.

However, some digital transformations are not always as straightforward and flaw-free as many might think.

Let's take, for instance, interviews. Many job-seekers in 2020 (myself included) have had interviews with recruiters, HR managers or with other decision-makers directly via Zoom, Skype, or Microsoft Teams. In fact,

according to forbes.com, more than 60% of 502 companies surveyed use or have used video interviewing in their hiring process in 2020. Statistics are not yet available for 2021, but we can only assume that they have increased.





Although interviews both in person and via video have their similarities: you can see/hear the candidate, you can converse with them, evaluate their replies and determine an overall impression, you cannot see what's beyond the screen. For instance, a candidate's interaction with others in person is a gray zone. The same goes for character assessment, which is more or less altered by additional stressors: lack of tech-savviness, delays and difficulties caused by connection issues, as well as the added pressure of having to see your own face during a conversation. Because of the above-mentioned reasons and not only, companies might feel as though they do not have the "full picture".

It is evident, that with the rapid progression of the world's digitalization and by becoming techier and techier, both companies and candidates are unraveling new ways of mutual assessment.

While candidates have owned (websites and blogs), paid (ads) and earned (reviews and mentions) media at their disposal in determining whether the company is a good fit for them, companies have social media. In fact, according to a survey done by CareerBuilder, the number of organizations in the United States that use social media to screen job applicants has increased from 11% in 2006 to 70% in 2018. Of course, the numbers will vary from country to country, but the trend here is very clear. Companies are starting to feel as though they can get the "full picture" by cybervetting.

Broadly speaking, cybervetting can be described as the acquisition and use of online information to evaluate the suitability of an individual or organization for a particular role. When cybervetting, an information seeker gathers information about an information target from online sources in order to evaluate past behavior, to predict future behavior, or to address some combination thereof (Oxford Research Encyclopedia).

The primary objective of cybervetting seems to be the desire to validate candidates' qualifications and determine if they present themselves professionally. Additionally, there are secondary motives, such as making sure the candidate does not represent values and ideas that may be harmful or damaging. In the sense of the latter, cybervetting, mostly thanks to the availability and publicity of social media, can be seen as a means of cheap, quick and often time fairly effective risk management.

But what makes cybervetting surprising, is that despite candidates knowing (according to Root and McKay (2014) as many as 80%) that their social media is being screened, only 2% of social media users thought that their social media posts have caused them to get fired

or not be hired (Smith 2015). We can only assume why such a large discrepancy exists. However, if I were to be so bold to do so, I would think that this is due to the fact, that companies are hesitant to let interviewees in on the screening processes in fear of receiving accusations related to privacy violations. Although it being quite common, cybervetting is still a gray zone.

Knowing this, what can job seekers do to not only protect themselves from unwanted scrutiny, but also to increase their chances of being hired?

In my mind, the first step has been taken already, as being prepared means being informed. However, there are additional things that one can do. Let's jump into them:

### 1. Determine your digital footprint

While people may think employers only go to LinkedIn for hiring, in actuality, they go to almost all the social media sites when screening for prospective employees.

So start off with a quick Google search of yourself and see what comes up. What you see now is what your interviewer or potential employer might find in 30 seconds. Ask yourself — is this information something that I would want my boss to know? Is this something, that can hinder my chances of getting employed? If you are not sure, as a rule of thumb it is worth minimizing the access to:

- controversial and/or radical ideas;
- sexual or provocative content;
- offensive or damaging remarks and/or comments;
- public derogatory criticism of past employers or anyone, for the matter.

But I can be more precise than just that. According to the previously mentioned CareerBuilder's survey, these were the top reasons employers decided not to proceed with a hire:

- job candidate posted provocative or inappropriate photographs, videos or information: 40%;
- job candidate posted information about them drinking or using drugs: 36%;
- job candidate had discriminatory comments related to race, gender, religion, etc.: 31%;
- job candidate was linked to criminal behavior: 30%;
- job candidate lied about their qualifications: 27%;
- job candidate had poor communication skills: 27%;
- job candidate bad-mouthed their previous company or fellow employees: 25%;
- job candidate's screen name was unprofessional: 22%;
- job candidate shared confidential information from previous employers: 20%;
- job candidate lied about an absence: 16%;
- job candidate posted too frequently: 12%.

While looking through your digital footprint, I also think it's worth considering deactivating or deleting old accounts that are no longer in use, as well as deleting information that no longer represents your ideas and beliefs. We often forget that this kind of information is still out there, so this can be a good chance to "declutter".

Apart from simply arranging what information is available on you upon search, make sure to also determine where it can potentially lead. Can an interviewer find your private Instagram account through your Facebook page? Can your e-mail address lead to your Reddit page? Make sure you also aware of this.



## 2. Keep private things private, but avoid being a ghost

Social media users have found many creative ways to go around social media screening: using fake names on Facebook, creating untraceable nicknames on social media sites and/or forums, as well as creating "finsta" is on Instagram and not only.

A finsta is a secondary, usually private, Instagram account where users are more lax in deciding what they post. It's a private space that might be more personally authentic and is shared with close friends. This is a contrast to someone's main account, which might have more heavily curated content.



Nowadays social media users understand the necessity of having both "private" and "public" pages. However, according to a survey done by CareerBuilder (2018), fully removing your social media profiles while job searching is a bad idea. 57% of employers are less likely to call someone in for an interview if they can't find a job candidate online.

Of that group, 36% like to gather more information before calling in a candidate for an interview, and 25% expect candidates to have an online presence.

In essence, we see that no information at all is more suspicious than perhaps a few unfitting posts.

## 3. Work on your personal brand

When used well, social media can actually increase your chances of getting noticed or hired (Roulin & Levashina, 2016).

Social media is a highly controllable environment for users, and provides them with plenty of time to create the desired image, for example, by carefully editing text and pictures that they post on their profile. Therefore it is an ideal place to "sell" yourself.

Working on a personal brand is not an easy task, however, you will be going into the right direction if you ask yourself the following questions:

Who am I? What do I stand for?

What is my expertise? What can I do well?

What qualities and traits do I want to show? What kind of beliefs do I want to convey?

What makes me stand out? What are my unique selling points (USP)?

What kind of content can help others see 1—4?

For those who are just starting to work on their personal brand, I recommend looking into PwC's Personal Brand Workbook for more insights and tips: [https://www.pwc.com/c1/en/assets/downloads/personal\\_brand\\_workbook.pdf](https://www.pwc.com/c1/en/assets/downloads/personal_brand_workbook.pdf)

Надійшла до редакції 22 жовтня 2021 року

УДК 795.02/.08:316.7](045)

DOI: 10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36

Альона Хайло,

науковий співробітник відділу ретроспективної бібліографії

Книжкової палати України,

e-mail: biblio@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1216-7399>

## Об'єкт дослідження: відеоігри

У статті авторка досліджує явища відеоігор, розглядаючи їх під різними кутами: по-перше, як потужну індустрію, по-друге, як явище сучасної популярної та масової культури, по-третє, як новий вид мистецтва. Аналізує, в яких наукових галузях сьогодні відбувається вивчення зазначеного явища, це, зокрема комп'ютерні та інженерні науки, психологія, соціологія, мистецтво, культура, педагогіка, соціальні комунікації, дизайн. Здійснює короткий огляд основних поглядів закордонних і вітчизняних науковців на відеоігри в межах цих дисциплін, що допомагає окреслити стан дослідження у цій сфері у світі та в Україні.

Паралельно з цим авторка висвітлює, як саме та на яких рівнях відеоігри впливають на суспільство, культуру й людей. Подає статистичні дані, зібрані з кількох міжнародних звітів про індустрію відеоігор, щодо прибутку індустрії, вікової категорії гравців та їхньої гендерної належності, аби окреслити стан індустрії відеоігор у світі. Намагається сформулювати поняття "відеогра" та пов'язане з ним поняття "віртуальна реальність". Розглядає способи жанрової класифікації відеоігор, виокремлює основні жанри: пригодницький, файтинг, шутер від першої особи (first-person shooter, FPS), платформер, пазл, гонки, ретро, рольові (RPG), симулятор, спорт, стратегія, виживальник та хорор, аркади, слешер, стратегія, квест. Подає визначення жанрів відеоігор та розглядає їх характерні особливості й риси.

**Ключові слова:** відеоігри; імерсивність; візуальні, слухові та кінестетичні почуття людини; 3D-графіка; аркади; стратегія; квест; симулятор; інді-ігри; геймдизайнер

**Постановка проблеми.** Час невпинно йде вперед, і людство також прагне розвитку: змінює та вдосконалює вже винайдене, створює та винаходить нове. Стосується це всіх сфер людського буття, матеріального й нематеріального: з'являються як нові,

досконаліші технології й речі, так і нові явища культури та мистецтва. За останні кілька століть цей розвиток став причиною кардинальних змін у способі життя суспільства, що, зі свого боку, зумовило трансформації у культурі, системі цінностей і світогляді

людини загалом. Технології багато в чому спростили життя, зробили інформацію та комунікацію значно доступнішими, що, відповідно, спричинило глобалізацію культури.

Інакше кажучи, сьогодні, як ніколи раніше, різні країни та їхні культури, як сучасна, так і традиційна, помітно впливають одна на одну. Можемо говорити про те, що формується загальнолюдська культура (особливо коли йдеться про масову, або популярну, культуру). Одними з найвпливовіших у цьому полі сьогодні є США й так звана західна культура, а її сучасні продукти — музична, кіно- та відеоігрова індустрії — стрімко ширяться світом.

Масова, або популярна, культура охоплює широкий спектр явищ — починаючи від різних видів мистецтва й закінчуючи модними тенденціями в одязі чи інтер'єрі. Натепер до маскультури, а на думку деяких дослідників, і до мистецтва, також можна віднести й відеоігри. У наш час ігрова індустрія за популярністю та розвитком може змагатися з кіноіндустрією та шоубізнесом, адже в неї вкладають велику кількість ресурсів.

Порушена тема дослідження є надзвичайно актуальною. Нині існує велика кількість багатоаспектних відеоігор: як таких, що віддзеркалюють різноманітні боки буття, висвітлюють історичне минуле чи відгукуються на реалії та події дійсності, так і тих, що переносять гравців в інші, вигадані світи. За пів століття від часу створення першої відеоігри розроблено розгалужену систему жанрів, сформовано їхню структуру, визначено особливості та правила. Кількість відеоігор надзвичайно велика, і з кожним роком їх стає дедалі більше. Дослідники Європи та Америки давно звернули увагу на це явище, проте якщо спочатку це були розвідки переважно з психології та програмування, то нині виходить більше праць, присвячених вивченню відеоігор у межах найрізноманітніших наукових галузей і дисциплін. Водночас в Україні індустрія відеоігор є малодослідженою.

**Об'єкт дослідження:** відеоігри.

**Предмет дослідження:** особливості відеоігор як індустрії, явища сучасної культури та популярного мистецтва; жанрологія відеоігор.

**Мета статті** — визначити специфіку поняття "відеогра", розглянути її особливості як явища сучасної культури та потужної індустрії, а також виявити й дослідити основні жанри відеоігор.

**Виклад основного матеріалу дослідження.**

У наш час комп'ютерні технології набули вражаючого розвитку та продовжують стрімкий поступ. Від кінця ХХ ст. розпочався етап постнеокультури [10, с. 93]. Цей період характеризується переходом до електронної комунікації та створення глобальних мультимедійних ресурсів, завдяки чому збереження інформації, у тому числі й культурної спадщини народу, відбувається за допомогою цифрових носіїв.

У сучасному світі велика кількість людей вже не уявляють життя без комп'ютерів, що стали невід'ємною частиною щоденного буття. Їх використовують у

найрізноманітніших сферах і для найрізноманітніших цілей, адже машини спрощують та пришвидшують виконання безлічі складних завдань. Проте чи не від часу винайдення цієї техніки було створено й комп'ютерні ігри: вважають, що першу відеоігру 1958 р. розробив фізик В. Гігінботан (William A. Higinbotham), один зі співавторів американської атомної бомби. Учений зібрав із радіодеталей пристрій, який під'єднав до звичайного осцилографа. Своє творіння фізик назвав Tennis for Two [3, с. 58]. Проте на індустрію та бізнес електронні ігри розпочали перетворюватися лише в 1970-х рр. Відтоді відеоігри пройшли довгий шлях, трансформувалися у складне, комплексне явище та потужну індустрію, і навіть більше — із примітивної розваги та бізнесу — у новий вид мистецтва, стали частиною сучасної культури й нині чинять помітний вплив на суспільство, життя й свідомість окремих людей. Можливо, так відбулося через те, що гра віддавна була важливою частиною людського буття, і на різних етапах еволюції культури: археокультура, палеокультура, неокультура — еволюціонувала й ця форма дозвілля [10, с. 93].

За останні пів століття людство здійснило величезний стрибок у технологічному розвитку, створивши надпотужні комп'ютери та електронні пристрої. Спочатку ця техніка призначалася для наукових і військових цілей, тому її подальше вдосконалення відбувалося з урахуванням потреб саме цих галузей. Проте коли комп'ютери ввійшли в повсякденне життя, а цілі, яким вони слугують, змінилися, відбулися трансформації і в розвитку. Так, на певному етапі однією з причин розроблення нових технологій і вдосконалення старих стало прагнення до поліпшення відеоігор. Комп'ютерне забезпечення так тісно пов'язано з відеоіграми тому, що певні технології та складові частини машин розробляють спеціально для ігор, які, зі свого боку, завжди враховують останні новинки комп'ютерної техніки, наближуючись до реальності зображення та звуку [10, с. 94].

Отже, виникла нова потужна індустрія, що сьогодні не лише перебуває на одному рівні за популярністю й прибутками з кіноіндустрією, музикою та літературою, а й навіть перевершує їх. Згідно з даними, опублікованими цього року у щорічному звіті дослідницької компанії Newzoo (проводить дослідження індустрії та ринку відеоігор, спеціалізується на обслуговуванні бізнесу та суспільних потреб фірм, що випускають комп'ютерні й консольні відеоігри, ігри для портативних пристроїв), на кінець 2021 р. дохід на світовому ринку відеоігор сягатиме 175,8 млрд дол. (за регіонами: 31,5 млрд в Європі, 6,3 млрд на Середньому Сході та в Африці, 7,2 млрд у Латинській Америці, 42,6 млрд у Північній Америці, 88,2 млрд в Азійсько-Тихоокеанському регіоні) [18; 21, с. 18]. А кількість геймерів у світі, за прогнозами компанії, зросте майже до 3 млрд (за регіонами: 408 млн в Європі, 212 млн у Північній Америці, 289 млн у Латинській Америці, 434 млн на Середньому Сході та в Африці, й найбільше — 1,615 млн — в Азійсько-Тихоокеанському регіоні) [21, с. 19].

Нині подекуди ще міцні стереотипи щодо аудиторії відеоігор, до якої відносять переважно дітей та молодих чоловіків. Попри те, щорічні звіти й статистика, яку подають асоціації, об'єднання та компанії з дослідження відеоігрової індустрії, свідчать, що така думка є хибною та архаїчною. Так, за щорічними даними європейської незалежної федерації Interactive Software Federation of Europe (ISFE), що представляє інтереси індустрії відеоігор в Європі для різних інституцій, організацій, науковців, розробників ігор та широкої публіки, жінки становлять 47% загальної кількості європейських геймерів [21, с. 9]. Статистика щодо вікової категорії гравців ще цікавіша. Серед 100% опитаних у кожній віковій групі у відеоігри грають: 68% дітей віком від 6 до 10 років; 79% — віком від 11 до 14 років; 72% — віком від 15 до 24 років; 60% — віком від 25 до 34 років; 43% — віком від 35 до 44 років і 31% — віком від 45 до 64 років. Середній вік гравців у Європі — 31 рік [21, с. 6]. Згідно з даними Entertainment Software Association (ESA), американської асоціації, що спеціалізується на обслуговуванні бізнесу та суспільних потреб компаній, які випускають комп'ютерні й консольні відеоігри, ігри для портативних пристроїв, 2020 р. понад 214,4 млн американців грали у відеоігри; 59% цієї кількості складають чоловіки і, відповідно, 41% — жінки. Подано також статистику щодо вікових категорій: 21% припадає на користувачів до 18 років; 38% — від 18 до 34 років; 26% — від 35 до 54 років; 9% — від 55 до 64 років та 6% — старші за 65 років. Середній вік гравців становить 35—44 роки [17, с. 4].

Шалений інтерес до відеоігор та їх широка популярність можуть бути викликані тим, що вони мають візуальний та аудіальний характер, та, крім того, імерсивність (від англ. *immersive* — *занурюват* *й*): через "безпосередню участь" гравця відбувається глибоке занурення його в гру чи втілену в ній історію. Більше того, сучасні відеоігри захоплюють користувачів дедалі сильніше, оскільки відбувається активний розвиток шоломів віртуальної реальності, а ігри потребують від учасників реальних рухів, а не пасивного сидіння перед екраном та натискання кнопок на клавіатурі. Проте одні ігри популярніші за інші, й причин може бути кілька: 1) цікавий геймплей (компонент, що відповідає за взаємодію гри та гравця, гравця й ігрового світу); 2) цікава історія та персонажі; 3) естетично приємний візуальний стиль та якісна графіка; 4) можливий психологічний аспект, зокрема такі явища, як заміщення та компенсація, змагання з іншими учасниками, можливість релаксації за допомогою відеоігор, ескапізм тощо; 5) спільний час, проведений із друзями й родиною; 6) використання у відеоіграх фактів реальної історії, літературних творів, архетипів, знайомих і зрозумілих для гравця сюжетів, мотивів та образів.

Перші відеоігри справді були примітивними, а пізніше почали вважати — подекуди вважають і дотепер, адже думка перетворилася на стереотип, який

вкрай важко відмирати, — що відеоігри — це винятково дитяча розвага. Проте, як авторка з'ясувала за допомогою статистичних даних про відеоігрову індустрію, така думка є хибною. І справді, з часом технічний складник ігор ставав дедалі досконалішим, поліпшувалася графіка, а сюжети стали створювати для дорослої аудиторії. Згодом відеоігри навіть зазнавали вікових обмежень, як і в кінематографі. Можна стверджувати, що нині найбільше ресурсів вкладають саме в ігри, розраховані на дорослих. З дитячої забавки ігри перетворилися на хобі дорослих і навіть на кіберспорт, що за аудиторією та бюджетом нині не поступається традиційним видам спорту. В Україні також є сильні кіберспортивні команди (одна з найвідоміших — Natus Vincere, яка наприкінці жовтня — на початку листопада поточного року виборола перше місце на головному міжнародному чемпіонаті PGL Major із гри Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) у Стокгольмі; призовий фонд — 1 млн дол.), хоча офіційним видом спорту кіберспорт в Україні визнано лише нещодавно — у вересні 2020 р. У 2017 р. навіть було започатковано Федерацію кіберспорту України, яка в липні 2021 р. отримала статус національної [7].

Відеоігри подібні до інших продуктів індустрії масової культури, але водночас між ними є суттєва різниця, адже комп'ютерні ігри впливають на візуальні, слухові та кінестетичні почуття людини, що робить їх, можливо, найбагатшим культурним жанром.

Звичайно, таке складне, комплексне та впливове явище культури не могли обійти увагою науковці. На Заході натепер оприлюднено багато досліджень і праць, пов'язаних із відеоіграми: статті, в яких вивчають окремі аспекти відеоігор; монографії, в яких проводять глибокі та розгорнуті дослідження; енциклопедії з відеоігор і навіть підручники з історії їх появи й розвитку. В українській науковій літературі перші поодинокі дослідження, присвячені відеоіграм, з'явилися наприкінці 1990-х рр., проте й сьогодні кількість праць все ще вкрай мала (тим паче, якщо порівнювати зі світовою наукою).

У "Словнику української мови у 20 томах" поняття "відеогра" визначено так: "Гра, в якій ігровий процес, роль партнера або зв'язок із партнерами забезпечує спеціальна комп'ютерна програма, реалізована з використанням засобів візуального відображення інформації" [2]. Хоча в дефініції немає словосполучення "комп'ютерна гра", проте зв'язок із комп'ютером уособлює поняття "комп'ютерна програма". Однак відеоігри пов'язані не лише з комп'ютерами, тому доцільніше, на нашу думку, було б зазначити "електронна програма".

Загалом, поняття "відеогра" можна сформулювати так: це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеоприсрою. Можна також назвати це явище діяльністю, сутність якої полягає в отриманні задоволення, тобто здійснюється для розваги (якщо не йдеться про виховні чи

навчальні ігри). Електронні пристрої, які використовують для того, щоб грати, називаються ігровими платформами (тобто відеоігри не обмежуються лише персональними комп'ютерами). Серед сучасних ігрових платформ можемо виокремити: персональні комп'ютери (PC), гральні консолі (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, Wii), а також смартфони та планшети.

Окрім поняття "відеогра", авторку також цікавить тісно з ним пов'язаний термін "віртуальна реальність". У понятійному словнику з культурології Н. Ороєва подано таке визначення: віртуальна реальність — термін, що позначає особливу сферу просторово-часових уявлень, сформовану на базі досягнень комп'ютерної техніки, яка дає змогу необмежено змінювати просторово-часові характеристики, маніпулювати ними на основі фантазії, бажання людини, що в підсумку призводить до створення нового світу, нової реальності — віртуальної. Поняття виникло ще у XVII ст. на позначення математичного експерименту. Специфіка сучасної віртуальності полягає в інтерактивності, що дає змогу замінити уявну інтерпретацію реальним впливом, який матеріально трансформує художній об'єкт. Відбувається перетворення глядача, читача й спостерігача на співтворця, який впливає на становлення твору та відчуває ефект зворотного зв'язку, формує новий тип естетичної свідомості. Саме на основі віртуальної реальності виникла індустрія інтерактивних розваг і послуг нового покоління, що використовує принцип зворотного зв'язку й ефект присутності — відеоігри [1, с. 13—14].

Перші наукові дослідження у цій галузі здійснювали ще наприкінці 1980-х рр., а згодом на вивчення відеоігор сконцентрувалася окрема наука — людологія (одразу розглядала традиційні ігри, наприкінці 1980-х рр. включала й настільні, а згодом поширилася на електронні). Спочатку явищем зацікавилися вчені США та Європи, де ігри, як настільні, так і електронні, розвивалися активніше та охоплювали ширшу аудиторію. У 1990 р. І. Фінкель організував колоквиум, що згодом трансформувася в Міжнародну комісію з вивчення настільних ігор. У 1999 р. Г. Фраска популяризував термін "людологія", також у той період виходять журнали, присвячені дослідженню настільних ігор, наприклад, Board Game Studies (1998) та Game Studies (2001) [20]. У 2003 р. було створено Дослідницьку асоціацію цифрових ігор, і науковці висували думки, що вивчення відеоігор слід розглядати як самостійне поле. Перше відоме використання терміна "людологія" віднаходимо в праці М. Чиксентміхаї "Чи є створіння людиною? Про деякі проблеми інтерпретації порівняльної людології" (1982) [20].

Дослідження ігор (англ. game studies), або людологія (лат. — *гра* та *знання*), — вивчення ігор, процесу їх відтворення, гравців та культури, що їх оточує. Це дисципліна у сфері культурних досліджень, яка досліджує всі типи ігор, що існували протягом

історії [20]. Ця галузь використовує підходи, притаманні антропології, соціології та психології, й вивчає такі аспекти гри, як дизайн, роль гравців, і, нарешті, значення, яке гра має в суспільстві чи культурі. До появи відеоігор людологія часто охоплювала лише антропологічні праці, дослідження традиційних ігор різних етносів. Проте після значного поширення відеоігор вони увійшли до поля зацікавлень науковців і також стали об'єктом вивчення людології.

Утім, відеоігри досліджують не лише в галузі людології чи антропології, а й у галузях соціології, психології, педагогіки, програмування, культурології, економіки, соціальних комунікацій, дизайну, мистецтвознавства та інших. Існує три основних підходи до вивчення відеоігор: підхід із боку суспільних наук ставить запитання про те, як ігри впливають на людей, їхню свідомість і психіку, а для досліджень використовують такі інструменти, як опитування та лабораторні експерименти; гуманітарний підхід прагне знайти відповідь на запитання, які саме думки намагаються донести через ігри, що вони транслюють, яку мову та візуал використовують, що саме прагнуть висловити через ігри їхні творці або гравці тощо. Інструменти, які застосовують під час таких досліджень, — спостереження та опис; інженерний підхід, що не використовували для вивчення традиційних ігор, активно досліджує та аналізує такі елементи, як комп'ютерна графіка, штучний інтелект і зв'язок ігор із мережею. Подібно до досліджень інших медіа, як-от кінознавство, вивчення відеоігор часто передбачає аналіз тексту та аудиторії.

Відеоігри розвивалися, ставали складнішими та глибшими не лише в технічному плані, а й у візуальному (графічному), і в плані наповнення: розширювалися можливості гравців, поліпшувалися сюжет і геймплей, посилювалася деталізованість тощо. Так, явище цікавить фахівців із комп'ютерних наук, які досліджують програмний (способи програмування, комп'ютерні коди та їх написання, мову програмування, функціонування та механізми функціонування програми тощо) та графічний аспекти (створення комп'ютерної графіки, її механіка, програми, що дають змогу з нею працювати). Останній аспект сьогодні також часто стає предметом дослідження дизайнерів, оскільки дедалі важливішу роль відіграють не лише традиційні способи створення малюнків та ескізів, а й диджиталарт (англ. digital — *цифровий*) — цифрове мистецтво, картини, ескізи, проекти, які створюють у різноманітних графічних програмах і на графічних планшетах. Окрім того, сучасні дизайнери та художники також працюють із 3D-графікою.

Глибшим ставало значення, яке вкладали творці у відеоігри, можливості гравців розширювалися. Свобода дій в окремих іграх, жанр бойовика, поява вікових обмежень та ігнорування їх дітьми (і відсутність контролю батьків) спонукали до порушення низки питань щодо відеоігор, зокрема як вони впливають на психіку, особливу дитячу, чи здатні

визначати поведінку людини в соціумі або змінювати її світогляд і, найголовніше, чи можуть ігри викликати агресію. Ці проблеми привернули увагу до комп'ютерних ігор учених з інших галузей науки — педагогіки, соціології й особливо психології. Зацікавило науковців і таке явище, як віртуальна реальність, що створює відеогру та створюється нею. Далі наведемо кілька поглядів на відеоігри в межах зазначених наукових галузей.

У працях із психології було розроблено теорії про те, як захоплення відеоіграми може бути корисним для дітей і дорослих. На думку деяких дослідників, відеоігри не перешкоджають розвитку когнітивних здібностей, а навпаки — здатні їх поліпшити. Наприклад, йдеться про збільшення чутливості та сприйняття візуальних явищ, як-от кольори й відтінки [24]. Певні ігри допомагають загострити увагу, коли гравець має помітити та знайти конкретний предмет серед великої кількості об'єктів і перешкод. Насамперед йдеться про квести та шутери від першої особи, в яких учасник бачить все очима героя. Це підвищує просторову увагу гравця через потребу швидко віднаходити об'єкти в певній області [24].

Ще одна перевага — підвищення швидкості роботи мозку, що відбувається завдяки необхідності постійно думати та шукати рішення під час проходження гри. Мозок має невпинно працювати, що стимулює процеси мислення та реакції [24]. Увага та концентрація поліпшуються завдяки відеоіграм у жанрі екшн, або бойовик (англ. action — *дія*), в яких безперервно відбуваються події, що вимагають підвищеної зосередженості та посиленої реакції, адже без уваги та вміння швидко реагувати на події учасник програє.

Відеоігри також можуть допомогти вдосконалити соціальні навички. Багатокористувацькі онлайн-ігри зазвичай передбачають постійне спілкування та роботу в команді задля досягнення мети гри, що сприяє соціалізації учасників. Окрім того, така гра може допомогти знайти нових друзів чи навіть сім'ю: згідно зі звітом ESA, 30% учасників знайшли друзів, чоловіка чи дружину саме через відеоігри [17, с. 7]. Співпраця між гравцями задля досягнення спільних цілей та одночасне спілкування можуть посилити й уже налагоджені зв'язки.

Серед праць українських дослідників у цій галузі виокремимо статті харківського вченого та викладача А. Масалова "Терапевтические функции видеоигр в современном обществе" [5] та "Функции видеоигр в современном обществе" [6], присвячені проблемі неоднозначної ролі відеоігор у сучасному суспільстві. З одного боку, наявні думки, що ігри забирають у людини забагато часу та викликають певну залежність, з іншого, є погляди на ігри як на явище позитивне у багатьох аспектах, зокрема й психологічному. Відеоігри мають терапевтичний ефект для суспільства, який полягає щонайменше у двох функціях: заміщення (реалізація неприйнятних видів деструктивності в соціально прийнятній формі гри)

та компенсації (дає змогу індивіду символічним способом набувати властивостей і статусів, недоступних у повсякденному житті) [5, с. 74—75]. А. Масалов розглядає відеоігри також як віддзеркалення стану суспільства в певний історичний період, як чинник генезису культури та як засіб адаптації індивіда до реального життя [6, с. 153].

Соціологи вбачають у відеоіграх форму імітації соціальної реальності, розвитку інтелектуальних навичок, а також спосіб проведення людиною певної частини життя. Отже, захоплення електронною грою пов'язано із забезпеченням потреби в самореалізації, водночас гра не завдає шкоди особистості геймера, а навпаки, сприяє його актуалізації й розвитку [12, с. 136]. Окрім того, науковці також досліджують вплив відеоігор на суспільство загалом і на свідомість його членів зокрема. Наприклад, у статті С. Фіялки "Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння" досліджено пропагандистські мотиви відеоігор, побудованих за сюжетами українсько-російського конфлікту, та виявлено, які методи та джерела для цього використовують [11, с. 79].

Поступово феномен відеоігор зацікавив і мистецтвознавців, які зосереджували увагу на відеоіграх як об'єкті культури та художньої практики. З плином часу межі між мистецтвом і відеоіграми ставали дедалі більш розмитими, і в багатьох країнах останні вже захищено тими самими законами про авторські права, що й кіномистецтво, музику та літературу. Виставки відеоігор проводять разом із виставками творів інтерактивного й навіть традиційного мистецтва. Наприклад, 2012 р. у Смітсонівському американському художньому музеї відбулася виставка "Мистецтво відеоігор", що мала на меті продемонструвати їх художню природу, зокрема вплив старих і новітніх відеоігор на творчу культуру [23]. Згодом музей додав кілька ігор із виставки до постійних експонатів. Музей сучасного мистецтва в Нью-Йорку прагне зібрати 40 відеоігор в оригінальному форматі, що мали неабияке значення для розвитку цієї галузі. Мета виставки — продемонструвати взаємодію відеоігор з учасником у рамках розширення визначення ігор як мистецтва, тобто розглянути ігровий процес як художнє серевидище [23].

Відеоігри часто визнають мистецтвом за візуальний складник чи за історію, яку вони покликані донести. Певний вид ігор привернув увагу через те, що вони надають гравцям емоційний досвід, оскільки зазвичай користувач грає певну роль, "вживається" в персонажа, переживає його емоції та почуття, співчуває його життєвим негараздам. Такий різновид розглядають як приклад емпатійної гри [23].

Відеоігри в контексті мистецтвознавства та культурології вивчали вітчизняні науковці Н. Маренич та І. Скиба. Зокрема, Н. Маренич у статті "Відеогра — мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму" розглядає відеогру як новітній вид

інтерактивного, постмодерного мистецтва, що увібрав основні здобутки та зміни художнього твору ХХ ст. У праці простежено спорідненість відеоігри з такими артпрактиками, як перформанс, хепенінг, лендарт, енвайронмент, кінетичне, концептуальне мистецтво, рух акціонізму та інші. Автор аналізує видозміни, що протягом ХХ ст. відбувалися між об'єктом і суб'єктом мистецтва — автором твору та глядачем [4, с. 13—14]. І. Скиба в дослідженні "Відеогра як феномен сучасної культури" розглядає низку праць, присвячених відеоіграм та визначенню їх як мистецтва. Науковець окреслює риси відеоігор, притаманні мистецьким творам загалом, а також аналізує характерні особливості власне відеоігор і доходить висновку, що сьогодні це один із жанрів віртуальної художньої культури, що зближує її з мистецтвом [9, с. 163—164]. І. Скиба стверджує думку, що відеоігри також належать до популярної культури в системі масового культурного виробництва та є різновидом популярного мистецтва, заснованого на масовому виробництві художньої продукції. Крім того, вчений розглядає роль і значення відеоігор у житті сучасного суспільства [9, с. 166].

Науковці також досліджують відеоігри у сфері культурної антропології та фольклористики в працях, присвячених побутуванню фольклору в цифрову епоху. Наприклад, Е. Л. Беккі у статті "Сучасний фольклор у цифрову епоху" розглядає сучасний і традиційний фольклор та їх побутування й функціонування у відеоіграх, медіа та інтернеті. Проте, порівняно з дослідженнями в інших галузях, кількість таких розвідок незначна. Водночас, на нашу думку, сьогодні відеоігри становлять широке поле для вивчення, адже, спираючись на світові фольклорні традиції та створюючи власні знання про специфіку всесвіту, письменники й розробники електронних ігор вибудовують нові інтерактивні простори для фольклору та відновлюють його значущість в нашій культурній свідомості. Відеоігри дедалі більше спираються на історичні традиції фольклору, аби підтримати свою світобудову, а також реалізують елементи фольклору й народної творчості для створення історії та оповіді для вигаданих світів. Оскільки відеоігри часто передбачають занурення в історію в межах цілком вигаданого середовища, то достовірність побудованого світу посилюється й поглиблюється через переконливий сюжет відеоігри. Серед українських досліджень ігор у галузі фольклористики чи культурної антропології, певно, варто виокремити розвідку О. Горбунова "Рецепція шаманізму в комп'ютерних іграх: філософський аналіз", проте віднайти статтю чи наукові тези не вдалося, лише назву доповіді в програмі міжнародної наукової конференції "Дні науки філософського факультету 2014" у КНУ ім. Шевченка [8].

Людство живе в цифрову епоху, коли вчені чи не кожного дня винаходять нові чи вдосконалюють наявні матеріальні об'єкти та абстрактні поняття або системи. Змінюється та модифікується й система навчання: підходи до освітнього процесу, методи та

інструменти, навчальні програми. Поміж нових технічних винаходів чимало розробок, цілеспрямовано створених суто для навчання, водночас є й такі, котрі спочатку не мали жодного стосунку до освітнього процесу. Наприклад, відеоігри було створено для розваги, а отже вони мали й мають неабияку популярність поміж дитячої аудиторії. Дітлахи можуть приділяти іграм багато часу, не втрачаючи цікавості та не відволікаючись на інші дії, що важливо, наприклад, під час навчання. Спочатку педагогів цікавило питання, як відеоігри впливають на продуктивність освітнього процесу, адже замість виконання домашнього завдання дитина могла обрати ігри. Проте згодом вирішили поставити питання інакше: а чи можна використати відеоігри, що так захоплюють багатьох дітей, в освіті? Адже педагоги завжди шукали й продовжують шукати продуктивні методи навчання, що сприятимуть кращому засвоєнню знань та допоможуть зробити освітній процес цікавішим для учнів і студентів.

Отже, певні відеоігри розроблено спеціально для того, аби допомагати здобувати знання, інші — первісно призначені не для навчання — створено так, що їх успішно використовують у шкільних та навіть університетських програмах, тобто електронні ігри можуть становити освітню цінність. Так, European Schoolnet, базована в Брюсселі некомерційна мережа, що об'єднує 34 європейські міністерства освіти, спільно зі згаданою вище Федерацією ISFE 2020 р. видала посібник для вчителів "Ігри в школі: використання освітніх ігор у класі" [16]. Автори ґрунтовно пояснюють, навіщо, коли і як можна використовувати відеоігри в навчанні дітей, які переваги такої методики, як обирати гру (також описано особливості відеоігор, наведено необхідну інформацію про них), подано списки корисних ігор, а також запропоновано плани кількох уроків з їх використанням. Відеоігри можуть ставити перед гравцем завдання, що потребують посиленого мисленнєвого процесу. Часто учасники мусять продумувати дії наперед і вибудувати стратегію для успішного вирішення ігрових завдань. Такі ігри розвивають вміння критично мислити та допомагають загострити розум [20].

Відеоігри інтегруються у шкільну систему, вбираючи та репрезентуючи явища й культурні символи певної епохи [19, с. 120]. Вони є ідеальним прикладом інтерактивності у віртуальному просторі й дають можливість здобути негайну відповідь залежно від дій користувачів. Ігри, як і інші електронні програми, здатні опрацювати велику кількість інформації одночасно з тим, як їх використовують гравці (навіть велика кількість учасників). Завдяки цьому відеоігри можуть бути альтернативними інноваційними та мотиваційними засобами для онлайн-навчання.

Перші спроби роботи з відеоіграми як з освітнім інструментом було здійснено 1998 р., як зазначає І. Молінас у статті "Питання про включення відеоігор у навчання" у збірці "Технології навчання в еру

Інтернету" [19, с. 120]. У праці, що була частиною проєкту Grup F9, розробленого в Іспанії, авторка використовувала відеоігри як інструмент для поліпшення результатів учнів із труднощами в навчанні. Нині є певна кількість відеоігор, розроблених спеціально для використання під час освітнього процесу. Відеоігри мають допомогти учням і студентам сформувати нові знання та розробити стратегії, що охоплюють когнітивні функції високого порядку, як-от увага, сприйняття, пам'ять, вирішення проблем та опанування тем, попередньо визначених колективом учителів.

Загалом, дослідження, пов'язані з використанням відеоігор у педагогіці, здебільшого сконцентровано на початковій і середній освіті, про що свідчать численні публікації закордонних науковців. Досліджень же відеоігор, орієнтованих на рівень коледжу чи університету, опубліковано менше [19, с. 120]. Згідно з цими розвідками, наявна позитивна кореляція між "серйозними" іграми та їхньою функцією у викладанні й навчанні. Зокрема, вчені виявили вплив відеоігор на результати навчання в галузі математики; висвітлили питання мультимодальності та інтерактивності гри. Водночас є дослідження, автори яких довели слабку взаємозалежність відеоігор та освіти. Наприклад, під час вивчення можливості впливу відеоігор на розуміння біологічних концепцій було виявлено невисоку їх продуктивність [19, с. 120].

Згідно з окремими розвідками, відеоігри позитивно позначаються на процесі опанування природничих наук. Наприклад, дослідження М. Кебрітчі "Вплив сучасних математичних комп'ютерних ігор на досягнення в математиці та мотивацію учнів" свідчить про підвищену продуктивність у тестах, що потребували алгебраїчних розрахунків в учнів, які раніше грали у відеоігри. Хоча є й інші результати, зокрема праця Л. Аннетти "Дослідження впливу відеоігор на вивчення генетики учнями старшої школи" доводить, що під час опанування біології учні, які грали в "серйозну" гру, не продемонстрували кращого розуміння біологічних концепцій, аніж контрольна група [19, с. 123].

Точно визначити, наскільки впливають досягнення учнів у грі на результати іспитів, доволі важко. Однак одним із пунктів, який обов'язково потрібно враховувати, впроваджуючи відеоігри в навчання, є їхні характеристики. Зокрема, деякі дослідники доводять позитивну кореляцію між відеоіграми та результатами навчання завдяки таким особливостям гри, як мультимодальність та інтерактивність. Інші науковці дійшли висновків, що навчальні відеоігри мають максимально нагадувати комерційні, тобто розважальні, оскільки "серйозні" ігри часто нудні для гравців, через що вони не приділяють їм достатньо уваги ("серйозні" ігри визначають як такі, що, крім розваг, мають основну мету) [19, с. 123].

Актуальне питання, котре нині порушують дослідники відеоігор у сфері педагогіки, — пошук шляхів інтеграції комп'ютерних ігор і досвіду, якого набувають гравці, в освітній процес, аби розробити

нові методи навчання, що матимуть переваги над традиційними [13; 287]. Відеоігри мають унікальну здатність максимально залучати гравця, викликати в нього мотивацію, тому фахівці з психології та педагогіки шукають способи використання електронних ігор в освітньому процесі, аби надати учням і студентам можливість цікаво навчатися, розвиватися та змінюватися.

Науковці також зосереджують увагу на тому, як аудиторія сприймає відеоігри, інтегровані до навчального процесу. Наприклад, В. Віттон у праці "Мотивація та комп'ютерна гра на базі навчання" висуває припущення, що учням подобається навчатися за допомогою відеоігор через їхній мотиваційний ефект. Учений з'ясував, як саме можуть мотивувати електронні ігри та як їх сприймають студенти. В експерименті брали участь 200 учнів, а докладні інтерв'ю та опитування В. Віттон використав для дослідження мотивації через гру. Результати свідчать, що гра стимулює учнів розв'язувати завдання для її проходження. Науковець зробив висновок, що студенти сприймають ігри як один із найефективніших способів навчання [25].

Перейдемо власне до класифікації відеоігор за жанрами. Зробити це можна кількома способами. Перший — класифікація суто відеоігор, яка сформувалася з розвитком ігрової індустрії та якою послуговуються розробники й гравці. Найзагальніші та найперші жанри — таргет (найстаріші), пригоди, екшн, тактичні [26, с. 12].

Більш поглиблена класифікація основних жанрів має такий вигляд: пригоди, файтинг, шутер від першої особи (first-person shooter, FPS), платформер, пазл, гонки, ретро, рольові (RPG), симулятор, спорт, стратегія, виживалки та хорор, аркади, слешер, стелс, квест [26, с. 6]. Існує також розгалужена система піджанрів, але метою статті є огляд основних жанрів відеоігор, тому другорядні не розглядатимемо.

Така жанрова класифікація побудована на основі інтерактивних дій гравця, незалежно від сценарію чи змісту уявного ігрового світу (на відміну від творів літератури чи кіномистецтва). Часом у різних джерелах одну й ту саму відеогру відносять до різних жанрів. Звичним явищем є змішання жанрів, коли гру неможливо віднести лише до одного жанру. Наприклад, якщо складно визначити основний жанр гри, її можуть включити відразу до всіх жанрів, наявних у грі, якщо вони вибудовують геймплей рівнозначно, тобто відіграють в ньому однаково важливу роль.

Аркади (англ. arcade) — ігри, учасник яких мусить діяти швидко, покладаючись насамперед на власні рефлексії й реакцію. Ігровий процес простий і не змінюється впродовж гри. Аркади характеризуються розвиненою системою бонусів: нарахування балів, поступове відкриття елементів гри тощо. Термін "аркада" щодо комп'ютерних ігор виник за часів ігрових автоматів, які встановлювали в торгових галереях (arcades).

Стратегії (англ. strategy) — ігри, що потребують планування й розроблення певної стратегії для досягнення конкретної мети, наприклад, перемоги у військовій операції. Гравець керує не одним персонажем, як в інших жанрах відеоігор, а цілим підрозділом, загonom, підприємством чи навіть всесвітом. Є покрокові стратегічні ігри (turn-based strategy, TBS), де учасники ходять по черзі й кожному відводиться необмежений або обмежений (залежно від типу та складності гри) час для ходу. Більшість таких стратегій зазвичай передбачають певний алгоритм: збір ресурсів; спорудження та зміцнення бази чи табору; створення на цій базі бойових одиниць (наймання солдатів, будівництво техніки); об'єднання їх у групи, штурм і знищення ворожої бази.

Інший тип — стратегічні ігри в реальному часі (real time strategy, RTS), в яких всі гравці виконують дії одночасно й час не переривається. Покрокові стратегії з'явилися раніше RTS і відрізняються більшою розмаїтістю. Поділ ігрового процесу на ходи відриває його від реального життя та позбавляє динамізму, внаслідок чого ці ігри не так популярні, як стратегії в реальному часі.

Пригоди (англ. adventure) — гра-розповідь, в якій керований гравцем герой просувається сюжетом і взаємодіє з ігровим світом за допомогою певних предметів і спілкування з іншими — неігровими — персонажами (англ. non-play character, NPC) у розв'язанні логічних задач.

Квест (англ. quest) — дослідження навколишнього світу, ключову роль в якому відіграє процес вирішення головоломок, загадок і завдань, що потребують від гравця розумових зусиль. Такі характерні для інших жанрів комп'ютерних ігор елементи, як бої, економічне планування та завдання, що вимагають швидкості реакції й миттєвих дій у відповідь, у квестах зведені до мінімуму чи зовсім відсутні. На перше місце в цих іграх ставлять саме розв'язання логічних задач, загадок, наприклад, у формі різноманітних механізмів, доступних для дослідження гравцю; при цьому число загадок дуже велике, а розповідь може бути схематичною чи відсутньою загалом. Квести часто пов'язані з жанром детективу.

Рольова гра (англ. role-playing game, RPG) — жанр, заснований на елементах ігрового процесу традиційних настільних рольових ігор. Гравець керує одним чи кількома персонажами, кожен з яких має набір характеристик, список здібностей і вмінь. Прикладами таких характеристик можуть бути хіт-пойнти (англ. hit points, HP) — показник, що відображає здоров'я, силу, спритність, захист героя, рівень розвитку певної навички тощо. Під час гри ці параметри можуть змінюватися. Одним із характерних елементів ігрового процесу є розвиток можливостей персонажів завдяки вдосконаленню їх параметрів і вивченню нових здібностей. RPG часто об'єднують з іншими ігровими жанрами.

Саме рольова гра є одним із найскладніших і найрозвиненіших жанрів, що має багато оригінальних особливостей. Ознаки RPG можна розділити на чотири категорії [24]:

1. Рольова система — описує способи створення, зміни й розвитку персонажів, що підвищує їх ефективність у грі. Розглянемо необхідні та важливі елементи цієї системи.

Гравець керує одним (втілення, аватар) чи кількома (група, партія) унікальними персонажами. Це важлива умова для всіх рольових ігор. На відміну від чистих стратегій, персонажі унікальні й мають власні ім'я, характер, історію.

Гравець поступово збільшує характеристики й навички героїв (за допомогою внутрішньоігрових параметрів, найчастіше очок досвіду, одержаних за виконання завдань, дослідження світу, діалогів із неігровими персонажами (NPC), битв тощо).

Під час проходження гри відбуваються випробування характеристик, здібностей і навичок героя. Персонажі здатні поліпшувати їх за допомогою елементів спорядження. Теоретично можна створити рольову відеогру без спорядження. Його відсутність слугуватиме розпізнавальним знаком пригодницьких ігор. У героя, а іноді й у його супутників, є інвентар — місце, куди потрапляють різні предмети, що можуть знадобитися герою в майбутньому та які він може взяти з собою.

Гравець має змогу самостійно створювати своїх персонажів — обирати стать, зовнішність, ім'я, часом навіть голос та особливості характеру. Проте традиційним є персонаж за замовчуванням — головний герой, запропонований розробниками.

Гравець повинен планувати розвиток персонажів, аби їхні можливості допомагали просуватися далі. Цей елемент відображає стратегічний аспект створення та розвитку персонажа, а також поєднання навичок героїв у групі.

Основним способом розв'язання проблем, взаємодії з ігровим світом і подолання перешкод є тактичне застосування навичок та здібностей персонажа чи групи персонажів (навички гравця вторинні). Якщо ця умова не виконується, то, ймовірно, жанр гри — екшн, де важливими є саме вміння учасника, його реакція та вправність в управлінні героєм.

2. Дослідження навколишнього світу — охоплює можливі способи переміщення персонажа ігровим світом і все, що він може знайти, побачити, з чим взаємодіятиме — ігрові області, предмети та інші об'єкти. Наведемо необхідні та важливі елементи.

Персонаж гравця може взаємодіяти з ігровим світом і знаходити нові ігрові області.

Персонаж гравця може знаходити предмети та зберігати їх в інвентарі.

Персонаж гравця може знаходити джерела інформації про ігровий світ, його історію, інших персонажів тощо. Комп'ютерна рольова гра без пошуку інформації неможлива в принципі, саме тому



світи рольових ігор найбільші та найдосконаліше продумані, як гарний літературний твір.

У грі є неігрові персонажі, так звані NPC — як дійові особи чи важливі для сюжету персонажі, так і ті, що лише наповнюють ігровий світ, роблять його живим, змушують учасника вірити в його реальність.

Гравець має змогу обирати шлях персонажа, тобто керувати сюжетом (наскільки це можливо). Часто від попередніх дій геймера залежить те, якими стануть подальший сюжет і фінал (зазвичай у рольових іграх може бути від трьох варіантів завершення гри).

Персонаж може впливати на ігровий світ (опускати важелі, натискати кнопки, відчиняти скрині).

Ігровий світ також впливає на персонажа (погодні умови, пастки, ландшафт, час доби).

Є спочатку недоступні області ігрового світу, в які можна потрапити лише поліпшивши навички персонажа, виконавши завдання або розв'язавши головоломку (відімкнути замок, подолати перешкоду, полагодити міст, розв'язати магію тощо). Дослідження ігрового світу також має залежати від навичок.

3. Сюжет — одна з найважливіших частин рольових ігор, безсюжетних RPG взагалі не існує. Сюжет охоплює всі елементи розповіді, як кінофільм чи літературний твір, а різниця полягає лише в тому, що герой гравця — головний герой розповіді, тому учасник наче сам є протагоністом. Сюди також входять такі компоненти, як ігровий світ, його історія та історія персонажів, діалоги, завдання, різноманітні описи, сюжетні лінії й способи взаємодії з усім переліченим. Далі розглянемо необхідні та важливі елементи.

Персонаж гравця може здобувати інформацію з різних джерел і в різний спосіб: читання книг, збирання фрагментів, розмови з персонажами тощо.

Персонаж гравця може та має виконувати різні завдання (є принаймні одне, за допомогою якого герой і рухається сюжетом).

Персонаж гравця просувається ланцюжком пов'язаних подій і відіграє в них власну роль.

Сюжет залежить від рішень гравця, дій персонажів і їхніх характеристик, здібностей і навичок.

Персонаж може взаємодіяти з джерелами інформації (наприклад, розмовляти з іншими персонажами).

У процесі взаємодії гравець може робити вибір, як діяти в певній ситуації, обирати різні способи розв'язання поставлених завдань.

Хоча б окремі з цих виборів повинні обов'язково мати наслідки в розвитку сюжету чи його фіналі.

Просування сюжетом потребує від гравця обмірковувань і роздумів (моральні дилеми, головоломки тощо).

4. Певну частину гри зазвичай охоплює бойова система (проте вона може бути необов'язковою, залежить від гри) — способи та методи, за допомогою яких герой здатний боротися із суперниками, шляхи їх

реалізації, стратегія управління героєм. Бойова система пояснює вплив рольової системи, досліджень і сюжету на результати битв (або, більш узагальнено, на результат розв'язання конфлікту). Ефективність у битві залежить від характеристик і навичок персонажа (кількість пошкоджень, шанс потрапити в ціль, можливість використання певних видів зброї тощо), а також від умінь гравця (увага, швидкість реакції, знання, що і як доцільніше використовувати під час гри). Бойова система, не пов'язана з характеристиками і навичками персонажа, є ознакою іншого жанру — слешера чи файтингу, що залежать винятково від навичок персонажа та реакції гравця.

Ще однією обов'язковою частиною рольової гри є можливість "відігравати" персонажа, тобто створювати його образ, характер, робити позитивним чи негативним, добродушним чи суворим тощо [24]. Тобто, на відміну від протагоніста кіно або літератури, протагоніст рольової відеогри зазвичай не має фіксованого характеру, а те, яким він буде, залежить від гравця.

Комп'ютерний симулятор (англ. simulator) — гра, що повністю імітує будь-яку сферу реального життя, наприклад, керування гоночним автомобілем чи літаком. Є різні типи симуляторів: технічні, спортивні або економічні. Існують також симулятори живих істот, або так звані симулятори бога, коли гравець не керує персонажем безпосередньо, а лише спостерігає за його діями та скеровує за потреби (в таких іграх управління також може здійснювати не один чи кілька персонажів, а місто або королівство).

Окрім жанрів, відеоігри класифікують за кількістю й характером взаємодії учасників. Однокористувацькі ігри (або одиночна гра, синглплеєр (англ. single-player)) — відеоігри, ігровий процес і дизайн яких розраховано лише на одну особу. Часто такі ігри також мають багатокористувацький режим, або мультиплеєр чи кооператив (англ. cooperative game — *спільна гра*, скорочено *co-op*, *coop*), розрахований на команду гравців (кількість залежить від гри, зазвичай не більше чотирьох учасників). Багатокористувацькі ігри відбуваються за допомогою або кількох комп'ютерів, об'єднаних локальною мережею, або інтернету, що здатний об'єднати гравців із різних країн. Останній вид — масова багатокористувацька онлайн-гра (англ. massively multiplayer online game, MMO), що функціонує винятково через мережу інтернет та одночасно об'єднує тисячі учасників з усього світу, які взаємодіють між собою. У цій грі також вирізняють піджанри: MMORPG — онлайн-гра з елементами рольової, де гравці діють одночасно в одному віртуальному світі; MMOFPS (massively multiplayer online first-person shooter) — масовий багатокористувацький 3D-шутер; MMORTS (massively multiplayer online real time strategy) — масова багатокористувацька стратегія в реальному часі. Інший жанр багатокористувацьких ігор — МОБА (multiplayer online battle arena, буквально — багатокористувацька онлайн бойова арена) —

жанр, що поєднує елементи стратегії в реальному часі й комп'ютерних рольових ігор. В іграх жанру MOBA дві команди борються одна з одною на ігровій мапі (ландшафті) певного типу. Кожен гравець керує одним персонажем із певного списку доступних героїв із різними здібностями та роллю в команді. Протягом матчу персонажі можуть ставати сильнішими, здобувати нові здібності й спорядження, подібно до рольових відеоігор. Кінцевою метою протиборства є знищення головної будівлі ворожої команди за допомогою як героїв, керованих гравцями, так і юнітів (англ. unite — *одиниця*), керованих штучним інтелектом (AI), або перемога за кількістю балів, отриманих під час перемоги учасника з іншої команди або іншим чином (залежно від гри).

Другий спосіб класифікації відеоігор — за більш класичними жанрами, притаманними іншим видам мистецтва (зокрема, літературі чи кінематографу), як-от: фантастика, фентезі, детектив, містика, чи за стилістикою: кіберпанк, стімпанк, вестерн, постапокаліпсис та інші.

Окремо виділяють також інді-ігри (англ. indie game, від independent video game — *незалежна відеогра*) — відеоігри, створені окремим розробником або невеликим колективом без фінансової підтримки видавця. Цей продукт поширюють каналами цифрової дистрибуції. Масштаб явищ, пов'язаних з інді-іграми, відчутно зростає від другої половини 2000-х рр., здебільшого через розвиток нових способів онлайн-дистрибуції та засобів розроблення.

Завдяки незалежності інді-розробники не мають операційних обмежень із боку видавців чи творчих обмежень, не потребують схвалення видавця, що є обов'язковим для розробників масових ігор. Як наслідок, рішення геймдизайнера також не обмежено бюджетом проекту. Більше того, що менше колектив, то яскравіше виявляється індивідуальність розробників. Невеликі колективи, широкі можливості й

відсутність меж для творчості створили умови, в яких інді-ігри можуть бути інноваційними, креативними, з масштабним художнім задумом і втіленням [22]. Розробники, обмежені в можливостях створення технологічної графіки, змушені робити ставку на інноваційний геймплей. Утім, серед інді-ігор є як інноваційні, так й ігри класичних жанрів.

**Висновки.** Сьогодні відеоігри є потужною індустрією, вони перетворилися на одну зі сфер сучасної культури та навіть, на думку окремих дослідників, на новий вид мистецтва. Відеоігри — феномен, що впливає на суспільство та людей на багатьох рівнях. Тому дослідники, спеціалісти з різних наукових дисциплін: комп'ютерних та інженерних наук, психології, соціології, мистецтвознавства, культурології, педагогіки, соціальних комунікацій, дизайну тощо, — приділяють цьому явищу дедалі більше уваги, а поле дослідження відеоігор є надзвичайно розмаїтим.

Суттєво змінилися вік гравців і гендерний статус — нині у відеоігри грають дуже широкі верстви населення різного віку й статі.

Визначення поняття "відеогра" авторка сформулювала так: електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою; це діяльність, сутність якої полягає в отриманні задоволення, тобто здійснюється для розваги (якщо не йдеться про виховні або навчальні ігри).

Щодо жанрової класифікації відеоігор, то її можна здійснити кількома способами: 1) класифікація за жанрами суто для відеоігор, яка сформувалася з розвитком ігрової індустрії та якою послуговуються розробники й гравці; 2) класифікація за більш класичними жанрами, притаманними іншим видам мистецтва (зокрема, літературі або кінематографу), як-от фантастика, фентезі, пригодницькі, історичні, детективні, вестерн, постапокаліпсис та інші.

#### Список використаної літератури

1. *Вирт уальняя* реальность // Понятийный словарь по культурологии / сост. Н. А. Ороев, Е. В. Папченко. — Таганрог, 2005. — С. 13—14.
2. *Відеогра* // Словник української мови у 20 томах. — Режим доступу: <https://slovnnyk.me/dict/newsum/%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0>. — Назва з екрана.
3. *Галкин Д. В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал "Гуманитарная информатика". — 2007. — Вып. 4. — Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>. — Загл. с экрана.
4. *Маренич Н. А.* Відеогра — мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму / Н. А. Маренич // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2013. — № 3. — С. 13—17.
5. *Масалов А. Г.* Терапевтические функции видеоигр в современном обществе / А. Г. Масалов // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. — 2014. — Вып. 51. — С. 72—76.
6. *Масалов А. Г.* Функции видеоигр в современном обществе / А. Г. Масалов // Вчені записки Харківського гуманітарного університету "Народна українська академія". — 2015. — Т. 21. — С. 151—159.
7. *Про надання статусу національної спортивної федерації* : наказ Міністерства молоді і спорту України від 21.07.2021 № 2561 / Міністерство молоді і спорту України. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2561924-21#Text>. — Назва з екрана.
8. *Проект* програми міжнародної наукової конференції "Дні науки філософського факультету 2014". — Режим доступу: <http://www.philosophy.kiev.ua/uploads/editor/Files/Dny%20nauky/ua.pdf>. — Назва з екрана.
9. *Скиба І. П.* Відеогра як феномен сучасної культури / І. П. Скиба // Вісник Національного Авіаційного Університету. Серія: Філософія. Культурологія. — 2020. — № 1 (31). — С. 162—168.

10. *Станіславська К. І.* Комп'ютерна гра як мистецька форма / К. І. Станіславська // Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. — 2010. — № 2. — С. 93—99.
11. *Фіялка С. Б.* Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння / С. Б. Фіялка // Технологія і техніка друкарства. — 2017. — Вип. 3. — С. 79—85. — Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Titd\\_2017\\_3\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Titd_2017_3_11). — Назва з екрана.
12. *Щербина В. Л.* Соціалізація особистості у субкультурі геймерських онлайн-спільнот / В. Л. Щербина // Перспективи : соціально-політичний журнал. — 2016. — № 1 (67). — С. 133—137.
13. *Butler D.* Telling the story of mindrising / Deirdre Butler, Mark Brown, Gar Mac Críosta // International Conferences ITS. — Melbourne, 2016. — P. 287—291.
14. *Egenfeldt-Nielsen S.* Understanding video games : the essential introduction / S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca. — New York : Routledge, 2012. — 336 p.
15. *Essential facts about the computer and video game industry report.* — 2020. — Mode of access: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>. — Title from the screen.
16. *Felicia P.* Games in schools : using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes : a handbook for teachers / Patrick Felicia. — Brussels : European Schoolnet, 2020. — 85 p.
17. *Frasca G.* Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative / Gonzalo Frasca. — Helsinki, 1999. — Mode of access: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. — Title from the screen.
18. *Global games market report : the VR & metaverse edition : free version / Newzoo.* — 2021. — 38 p.
19. *Gomez L. F. B.* A Video game for learning brain evolution : a resource or a strategy? / Luisa Fernanda Barbosa Gomez, Maria Cristina Bohorquez Sotelo, Naydu Shirley Roja Higuera and Brigitte Julieth Rodriguez Mendoza // Proceedings of 13th International conference on cognition and exploratory learning in digital age (CELDA 2016). — Mannheim, 2016. — P. 119—126.
20. *Gray P.* Cognitive benefits of playing video games / Peter Gray // Psychology today. — 2018. — Mode of access: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>. — Title from the screen.
21. *Key facts 2020 : the year we played together / Interactive Software Federation of Europe ; European Games Developer Federation.* — Brussels, 2021. — 27 p.
22. *Melissinos C.* The art of video games : from pac-man to mass effect / Chris Melissinos, Patrick O'Rourke. — New York : Welcome Books, 2012. — 215 p.
23. *Parker F.* An art world for artgames / Felan Parker // Loading... — 2013. — № 7 (11). — Mode of access: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>. — Title from the screen.
24. *The CRPG analyzer: a checklist for computer roleplaying games // RPGWatch.* — Mode of access: <http://www.rpgwatch.com/forums/showpost.php?p=1061254692&postcount=367>. — Title from the screen.
25. *Whitton N.* An investigation into the potential of collaborative computer games to support learning in higher education / Whitton N. — 2007. — Mode of access: [http://playthinklearn.net/?page\\_id=8](http://playthinklearn.net/?page_id=8). — Title from the screen.
26. *Young C. J.* The video game industry : formation, present state, and future / Chris J. Young, Peter Zackariasson, Timothy L. Wilson. — New York : Routledge, 2012. — 268 p.

**Aliona Khailo**

### **Object of study: video games**

*In the article the author studies the phenomenon of video games, considering them from different angles: firstly, as a powerful industry, secondly, as the phenomenon of modern popular and mass culture, and thirdly, as a new art form. The author analyzes in which scientific fields the research of this phenomenon is carried out today: computer and engineering sciences, psychology, sociology, art history, culturology, pedagogy, social communications, design. In the article a brief overview of the main views on video games in these disciplines, which are put forward by foreign and Ukrainian scholars is provided, which also helps the author to gradually outline the state of research on video games in the world and Ukraine today. At the same time, the author has the opportunity to highlight exactly how and at what levels video games affect society, culture and people at the individual level. The author provides statistics collected from several international reports on the video game industry about the industry's income, age and gender of players, to outline the state of the video game industry in the world. The researcher attempts to define the concept of "video game" and the related concept of "virtual reality". The author considers the methods of genre classification of video games, names the main genres of it: adventure, fighting, first-person shooter (FPS), platformer, puzzle, racing, retro, role-playing (RPG), simulator, sports, strategy, survival and horror, arcades, slasher, stealth, quest. In the end the genres of video games, the features and characteristics of these genres are described.*

**Keywords:** video games; immersion; visual, auditory and kinesthetic feelings of a person; 3D graphics; arcades; strategies; quest; simulators; indie games; game designer

#### References

1. Oroev N. A. & Papchenko E. V. [sost.]. (2005). Virtual'naya real'nost'. *Ponyatijnyj slovar' po kul'turologi*, pp. 13—14.
2. Videogra. (2021). *Slovník ukraїns'koї movi u 20 tomah*, [online]. Available at: <https://slovnik.me/dict/newsum/%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0>.
3. Galkin D. V. (2007). Komp'yuternye igry kak fenomen sovremennoj kul'tury: opyt mezhdisciplinarnogo issledovaniya. *Otkrytyj mezhdisciplinarnyj elektronnyj zhurnal "Gumanitarnaya informatika"*, 4, [online]. Available at: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>.

4. Marenich N. A. (2013). Videogra — mistectvo na stiku postmodernizmu ta postpostmodernizmu. *Visnik Harkivs'koї derzhavnoi akademii dizajnu i mistectv*, 3, pp. 13—17.
5. Masalov A. G. (2014). Terapevticheskie funkicii videoigr v sovremenom obshchestve. *Visnik Harkivs'kogo nacional'nogo universitetu imeni V. N. Karazina*, 51, pp. 72—76.
6. Masalov A. G. (2015). Funkcii videoigr v sovremenom obshchestve. *Vcheni zapiski Harkivs'kogo gumanitarnogo universitetu "Narodna ukrains'ka akademiya"*, 21, pp. 151—159.
7. *Pro nadannya statusu nacional'noy sportivnoy federacii : nakaz Ministerstva molodi i sportu Ukraini vid 21.07.2021 № 2561*. (2021), [online]. Available at: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2561924-21#Text>.
8. *Proekt programi mizhnarodnoy naukoy konferencii "Dni nauki filosofov'kogo fakultetu 2014"*. (2014), [online]. Available at: <http://www.philosophy.kiev.ua/uploads/editor/Files/Dny%20nauky/ua.pdf>.
9. Skiba I. P. (2020). Videogra yak fenomen suchasnoy kul'turi. *Visnik Nacional'nogo Aviacijnogo Universitetu. Seriya: Filosofiya. Kul'turologiya*, 1 (31), pp. 162—168.
10. Stanislavs'ka K. I. (2010). Komp'yuterna gra yak mistec'ka forma. *Visnik Derzhavnoi akademii kerivnih kadriv kul'turi i mistectv*, 2, pp. 93—99.
11. Fiyalka S. B. (2017). Videoigri yak instrument propagandi v umovah rosijsko-ukrains'kogo protistoyannya. *Tekhnologiya i tekhnika drukarstva*, 3, pp. 79—85, [online]. Available at: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Titd\\_2017\\_3\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Titd_2017_3_11).
12. Shcherbina V. L. (2016). Socializaciya osobistosti u subkul'turi gejmers'kih onlajn-spil'not. *Perspektivi : social'no-politichnij zhurnal*, 1 (67), pp. 133—137.
13. Butler D., Brown M & Críosta G. M. (2016). Telling the story of mindrising. *International Conferences ITS*. Melbourne, pp. 287—291.
14. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H. & Tosca S. P. (2012). *Understanding video games : the essential introduction*. New York: Routledge.
15. *Essential facts about the computer and video game industry report*. (2020), [online]. Available at: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>.
16. Felicia P. (2020). *Games in schools : using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes : a handbook for teachers*. Brussels: European Schoolnet.
17. Frasca G. (1999). *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. Helsinki, [online]. Available at: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
18. *Global games market report : the VR & metaverse edition : free version*. Newzoo. (2021).
19. Gomez L. F. B., Sotelo M. C. B., Higuera N. Sh. R. & Mendoza B. J. R. (2016). A Video game for learning brain evolution : a resource or a strategy? *Proceedings of 13th International conference on cognition and exploratory learning in digital age (CELDA 2016)*. Mannheim, pp. 119—126.
20. Gray P. (2018). Cognitive benefits of playing video games. *Psychology today*, [online]. Available at: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>.
21. *Key facts 2020 : the year we played together*. (2021). Brussels.
22. Melissinos C. & O'Rourke P. (2012). *The art of video games : from pac-man to mass effect*. New York: Welcome Book.
23. Parker F. (2013). An art world for artgames. *Loading..*, 7 (11), [online]. Available at: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>.
24. *The CRPG analyzer: a checklist for computer roleplaying games*. (2021). RPGWatch, [online]. Available at: <http://www.rpgwatch.com/forums/showpost.php?p=1061254692&postcount=367>.
25. Whitton N. (2007). *An investigation into the potential of collaborative computer games to support learning in higher education*, [online]. Available at: [http://playthinklearn.net/?page\\_id=8](http://playthinklearn.net/?page_id=8).
26. Young C. J., Zackariasson P. & Wilson T. L. (2012). *The video game industry : formation, present state, and future*. New York: Routledge.

Надійшла до редакції 15 листопада 2021 року



## ГЛОБАЛІСТИКА

УДК 323:338.2]"20"(595)(045)

**Владимир Дергачев,**

профессор, доктор географических наук,  
член Национального союза журналистов Украины  
и Международной федерации журналистов

**Махатхир Мохамад.**

**Лидер Малайзии, не предавший народ ради обогащения**

Рывок из третьего мира в первый, совершенный Малайзией, связывают с именем Мохатхира Мохамادا (род. в 1925 году). Точно так же, как за мощным экономическим ростом и модернизацией Южной Кореи стоял Пак Чон Хи, Сингапура — Ли Куан Ю, Объединенной Арабской Республики — шейх Заид ибн Султан Аль Нахайян, Китайской Народной Рес-

публики — Дэн Сяопин. К благоденствию и процветанию эти страны привели не марионетки Запада (США), а национальные лидеры.

Государственный и политический деятель Малайзии Дато Сери Махатхир бин Мохамад был политическим долгожителем и четвертым премьер-министром страны (1981—2003). "Доктор М", как его

часто называют, прошел сложную эволюцию до политика мирового уровня. С "авторитарным" лидером Малайзия стала самой демократической мусульманской страной. Провозгласив лозунг "Мы можем", он опирался на многонациональный народ, делая акцент на качественное образование. При Мохатхире Мохамеде Малайзия превратилась из бедной аграрной страны в одного из "азиатских тигров". Он неустанно пропагандировал "азиатские ценности" в противовес западным, возглавлял международное Движение неприсоединения.



"Доктор М" родился в 1925 году в штате Кедах в семье полуиндийца-полумалайца, школьного учителя, и представительницы знатного малайского рода. После окончания средней школы занимался самообразованием, проявив особый интерес к общественным дисциплинам и деятельности известных правителей-реформаторов, в том числе Петра Великого, Кемалья Ататюрка и пророка Мухаммеда. После японской оккупации страны (1942—1945) в 1946 году Махатхир вступил в только что основанную Объединенную малайскую национальную организацию (ОМНО). В 1953 году окончил медицинский колледж в Сингапуре. До 1957 года работал в гражданской администрации, позже вел частную медицинскую практику в провинции, где вплотную столкнулся с нищетой и бедствиями малайских крестьян. Во время выборов 1964 года стал членом парламента от ОМНО. В 1969 году за критику политики премьер-министра Абдул Рахмана был исключен из ОМНО и, лишенный депутатского мандата, написал книгу "Малайская дилемма", на определенное время запрещенную в стране. В ней политик изложил основы программы малайского национализма и антиколониализма, которые позитивно восприняло молодое поколение лидеров правящей партии. В 1972 году при новом премьер-министре Абдул Разаке Махатхир Мохамад был восстановлен в ОМНО и через год назначен сенатором. С 1974 года — министр образования и снова депутат парламента. С 1975 года — один из трех вице-президентов ОМНО. В 1976—1981 годах — заместитель премьер-министра, одновременно — министр торговли и промышленности. Активно выступал за долгосрочное инвестирование в производство, особенно в тяжелую и автомобильную

промышленности. С 1981 до 2003 года — президент партии ОМНО и премьер-министр (первый, не учившийся в Великобритании и не имеющий малайско-королевских корней).

На выборах 1982, 1986, 1990, 1995, 1999 годов его партия получала большинство в парламенте. Одним из первых шагов нового премьер-министра стали амнистия для политзаключенных, однако в дальнейшем для устранения политических противников он прибегал к закону о внутренней безопасности. Укрепление централизации власти вызвало конфликт с султанами отдельных штатов. Но премьер-министру с помощью конституционных поправок удалось добиться снятия иммунитета с глав штатов (султанов) и членов королевских семей, сократить их полномочия и финансовую поддержку.

Экономическая политика отличалась курсом на приватизацию предприятий госсектора с учетом опыта "тэтчеризма". Были денационализированы авиакомпания, коммунальные и телекоммуникационные фирмы, осуществлено строительство автомагистрали "Север — Юг" (от границы с Таиландом до границы с Сингапуром) и автозавода, налажено производство отечественного автомобиля Proton совместно с Mitsubishi. В конце 1980-х годов Малайзия стала крупнейшим автопроизводителем в Юго-Восточной Азии. В 1991 году была анонсирована программа малайзийского будущего "Видение 2020". В документе содержался призыв к нации достичь экономического (промышленного) процветания, социального благосостояния, высокого образовательного уровня, политической стабильности, а также психологического межэтнического равновесия. В течение тридцатилетнего периода с 1990 до 2020 года ВВП должен был увеличиться в 8 раз. При премьер-министре Махатхире Мохамеде только за 7 лет (1988—1996) ВВП Малайзии увеличился в 3,5 раза и до кризиса 1998 года его рост в среднем составлял 9% в год. Уровень развития сегодняшней Малайзии свидетельствует, что программа не стала прожектом на бумаге.

Во второй половине 1990-х годов в пригородах Куала-Лумпура началась реализация проекта "Мультимедийный супекоридор" (Multimedia Super Corridor), который считают аналогом американской Силиконовой долины. Наряду с созданием технополиса был реализован ряд других амбициозных проектов, включая строительство трассы "Формулы-1".

В ходе кризиса 1997—1998 годов, вопреки рекомендациям МВФ и сопротивлению правящей партии, премьер-министр отказался от жесткой денежно-кредитной и фискальной политики. Были увеличены государственные расходы и установлен фиксированный курс национальной валюты (ринггита) к доллару США. Результат выявил несостоятельность международных и внутренних критиков, а также экспертов МВФ. Малайзия оправилась от кризиса быстрее, чем другие страны Юго-Восточной Азии. Это стало политическим триумфом Махатхира Мохамеда.

мада, выдвинувшего в качестве превентивной меры в отношении подобных экономических потрясений в будущем "проект исламского золотого динара".

В 2003 году "Доктор М" ушел в отставку, но продолжает играть заметную политическую роль как лидер оппозиции. В 2016 году со своими сторонниками учредил новую политическую силу — Объединенную партию сынов земли Малайзии, присоединившуюся к оппозиционной коалиции преимущественно левых и центристских сил.

#### **Внешнеполитические взгляды**

Совокупность взглядов Махатхира Мохамата получила название "махатхиризм": "Демократия — это замечательно, но демократы должны признать, что не могут побеждать каждый раз. В демократическом обществе необходимо мириться с поражением на выборах".

Практически с самого начала "Доктор М" провозгласил приоритет азиатских моделей развития над европейскими или американскими. Стабильность, экономический рост и благосостояние ставились выше гражданских свобод. Он публично критиковал внешнюю политику США, хотя Америка оставалась главным инвестором и основным военным партнером Малайзии. В 2003 году, критикуя Иракскую войну, начатую США без санкции ООН, политик заявил: "Американцы, по большому счету, очень невежественны и ничего не знают об остальном мире... Тем не менее они являются людьми, которые решают, кто будет самым сильным человеком в мире".

"Доктор М" всегда являлся сторонником создания палестинского государства и противником Израиля (въезд на территорию страны израильтянами гражданам издавна запрещен). В 2003 году на саммите Организации исламского сотрудничества он сделал следующее заявление: "Сегодня евреи правят миром по доверенности. Они заставляют других бороться и умирать за них. Они изобрели социализм, коммунизм, права человека и демократию, но их преследование объявляется неправильным, потому что они имеют равные права с другими. Поэтому они уже получили контроль над наиболее могущественными странами. А они, это крошечное сообщество, фактически стали мировой державой". Вместе с этим он заявлял: "Я не антисемит... Я против тех евреев, которые убивают мусульман и которые поддерживают убийц мусульман".

Одновременно он считал Запад, и особенно Евросоюз, антимусульманским, использующим двойные стандарты при защите евреев и мусульман. "Доктор М" принял участие в урегулировании конфликта в Боснии и Герцеговине, за что в 2007 году был номинирован на Нобелевскую премию мира. В 2014 году политик высказал мнение, что террористические акты 11 сентября 2001 года организовали не мусульмане, а спецслужбы и правительство США.

В прошлом непростые отношения сложились между Малайзией и соседним Сингапуром. Многие годы шло заочное соревнование между лидерами этих стран — Махатхиром Мохаматом и Ли Куан Ю,

стартовые позиции которых радикально отличались. Малайзия обладала большими демографическими и природными ресурсами, а островное государство испытывало элементарный дефицит пресной воды и земли. Но, как отмечал "Доктор М", качество преимущественно крестьянского населения Малайзии было хуже, тогда как в Сингапуре доминировали китайские торговцы, представлявшие великую пяти-тысячелетнюю цивилизацию. В книге "Сингапурская история. Из "третьего мира" — в первый" Ли Куан Ю оценил деятельность соседа: "Махатхир тащил малайцев от мракобесия к науке и технологи... дал им видение будущего, основанного на науке, символом которого стал "мультимедийный суперкоридор".

"Доктор М", критикуя социальную модель, созданную на Западе, писал: "Иллюзия полагать, будто нанятые государством работники будут осуществлять социальный уход за пожилыми и немощными лучше, чем это делают члены семьи". Поэтому задача исламского государства — помогать семье, которая обязана заботиться о близких.

В России опубликованы мемуары Махатхира Мохамата "Путь вперед", в которых автор демонстрирует веру в творческую способность малайцев. Он убедительно доказывает на примере своей страны, что народы третьего мира, высвободив творческие возможности, могут занять достойное место среди высокоразвитых государств.

Большинство рецензентов отмечают, что, несмотря на уникальный опыт автора, книга написана сухим языком, с многочисленными повторами, кратко и схематично: "В книге досталось всем — и нашим (коммунистам), и вашим (Западу). Коммунистам — за утопические взгляды, неэффективность экономики, отсутствие личной заинтересованности рабочих и отрыв от религии (наповал убило сравнение коммунизма XX века с Арабским халифатом с исламской идеологией, сравнение в пользу последнего, разумеется). Запад — за моральную деградацию и разрушение института семьи. Впрочем, критика Запада отнюдь не помешала автору всячески восхвалять западную страсть к прогрессу.

Доктор Махатхир Мохамат, руководивший страной на протяжении двух десятилетий (1981—2003), стал отцом малайзийской модернизации и "экономического чуда". Многие на Западе обвиняли его в критике мировых держав, антисемитизме, подавлении демократии, авторитарном режиме правления, пресечении свободы слова. Но большинство малайзийцев считают, что он отстаивал право на независимое развитие, и именно благодаря ему нищая страна превратилась в богатое современное государство с высокими макроэкономическими показателями. Во время правления "Доктора М" были практически ликвидированы неграмотность и бедность, а уровень безработицы существенно снизился. В стране огромное значение придается культуре общения и самосознания, бизнеса и ведения переговоров.

Махатхир Мохамат наряду с шейхом Заидом бен Султан Аль Нахайном (1918—2004), первым президентом Объединенных Арабских Эмиратов, является

признанной выдающейся исламской личностью XX столетия. Почему бедуины оказались богаче братьев славян? Они первыми в исламском мире продемонстрировали эффективную модернизацию, не став марионетками Запада, творчески осмыслив и реализовав лучшее, что создало человечество. Как отметил один из рецензентов мемуаров "Доктора М", антикоммунисты действовали, как завещал вождь всемирного пролетариата: "Коммунистом можно стать только тогда, когда обогатишь свою память знанием всех тех богатств, которые выработало человечество". Исламское государство доказало, что религия не может играть роль "тормоза" социально-экономического развития. Только колониальная политика и ее неоколониальная (неолиберальная) разновидность продолжает подавлять коренные нации третьего мира.

В Малайзии смогли ужиться малайцы, китайцы и индийцы, представляющие не родственные народы, а разные цивилизации. Малайзийской власти удалось реализовать идею перераспределения экономических благ, избежав крайностей социалистической и капиталистической идеологий. В федеративном многонациональном государстве проводится эффективная национальная политика на основе справедливости, равных возможностей для всех народов и абсолютного равенства всех перед законом. Не все шло и идет безупречно в отношениях между малайцами и местными китайцами, но крупных конфликтов удалось избежать.

Малайцы на момент провозглашения независимости страны жили преимущественно в деревнях и занимались сельским хозяйством. Коренная, титульная нация, составлявшая чуть менее половины населения по численности, владела лишь несколькими процентами национального богатства. Китайцы фактически монополизировали не только торговлю и бизнес, но и другие виды деятельности, требовавшие образования, а также создали многочисленные чайнатауны в городах. Как полагает "Доктор М", "все, что могли делать малайцы, китайцы делали лучше и дешевле. Вскоре трудолюбивые и целеустремленные иммигранты вытеснили малайцев из мелкой торговли и всех сфер квалифицированного труда". И чтобы занять достойное место в современном мире, власть призвала малайцев учиться у китайцев прагматизму и деловой хватке, у индийцев — торговой сметке и дисциплине, а также уметь ценить время и полагаться только на себя.

Из поставщика каучука и олова на внешние рынки Малайзия всего за 25 лет превратилась в высокоразвитое государство. "Доктору М" удалось в краткосрочных и долгосрочных планах развития страны соединить рыночные механизмы и государственное регулирование. Первый десятилетний план (1986—1995) предусматривал индустриализацию на основе эффективного использования природных ресурсов, новых технологий и привлечение иностранных инвестиций.

Малайзия богата энергетическими ресурсами, оловянной рудой и редкоземельными металлами, но Махатхир Мохамад сделал ставку на производство

высокотехнологичной продукции, особенно электроники. Для этого потребовались огромные зарубежные капиталы, которые не были разворованы. Первый 10-летний план был перевыполнен. На конференции мусульманских стран политик сказал: "Мы развивались, делая противоположное тому, что нам велели мировые финансовые мудрецы".

Малайзия добилась успехов вопреки советам Запада. Здесь не оказалось доморожденных западных марионеток, присвоивших себе звание патриотов и предавших народ ради собственного обогащения и выживания. Доктор Махатхир не принял западную модель экономики, а создал наиболее адаптированную для местных условий многонациональную и мультикультурную страны.

Вопреки советам иностранных экономистов, считавших необходимым сохранение Малайзии как аграрной страны и экспортера дешевого сырья, государство пошло по пути индустриализации. Благодаря преференциям были привлечены ведущие мировые корпорации в области высоких технологий, в том числе Sony, Panasonic и другие. Компаниям предоставили налоговые льготы вплоть до полного освобождения от налогообложения на первые 10—15 лет производства.

Несмотря на рекомендации не развивать автомобильную промышленность, в стране была создана успешная автомобильная компания Proton. Хотя западные советники считали нецелесообразным крупные проекты, малайзийское правительство во главе с "Доктором М" успешно их реализовывало: скоростная магистраль с севера на юг (North-South Expressway), "Мультимедийный суперкоридор", международный аэропорт в Куала-Лумпуре и другие.



Малайзия использовала лучший мировой опыт, особенно цивилизационный. В основу "малайзийской модернизации" Махатхира Мохамада положен азиатский принцип "корпоративного национализма", который раньше позволил Японии создать национальные корпорации для прорыва в высокотехнологичных отраслях экономики. В отличие от западных моделей, при становлении этих корпораций главенствующей была не прибыль, а труд на благо и процветание общества. И в этом направлении государство стало равноправным партнером, с чьей помощью были созданы такие национальные гиганты, как нефте-

добывающая корпорация Petronas, автомобильный Proton, телекоммуникационная Astra (спутниковое телевидение).

Западные аналитики считают, что регулярная сменяемость власти является эффективным средством борьбы с коррупцией. Как показывает опыт Сингапура и Малайзии — не всегда, и в той и в другой стране лидеры и правящие партии долго находились у власти. Да, в Малайзии было создано Антикоррупционное агентство. В рейтинге стран по индексу восприятия коррупции (Transparency International, 2017) Малайзия занимает 63 место. Для сравнения: Белоруссия — 68 место, Китай — 79, Украина — 134 и Россия — 141 из 180 стран.

Но главное, что удалось малайзийской власти во главе с "Доктором М", — пробудить в народе созидательную человеческую энергию. Став премьер-министром Малайзии в 1981 году, Махатхир Мохамад призвал граждан овладевать знаниями. Не разделяя коммунистическую идеологию, на практике он воплощал ленинский лозунг "Учиться, учиться и еще раз учиться". Спустя годы политик подытожит: "Малайзия не верит ни в какую идеологию. Мы делали то, что можно сделать... Мы прививали людям уверенность в себе, взяв на вооружение лозунг "Мы можем". Мы, малайзийцы, способны делать то, что могут другие... Мы сами ответственны за собственную судьбу".

Приведем некоторые тезисы из знаменитой речи премьер-министра Малайзии доктора Махатхира Мохамада на открытии 10-й сессии Исламской конференции на высшем уровне 16 октября 2003 года, проводимой в административной столице Путраджайе.

"Весь мир смотрит на нас. Безусловно, 1,3 миллиарда мусульман, одна шестая часть населения Земного шара, возлагает на нас... свои надежды...

Мы полностью игнорируем и продолжаем игнорировать требование Ислама объединиться и быть братьями друг другу...

Нас благословили (учение Ислама) наставлением "читать", то есть приобретать знания. Ранние мусульмане воплощали это наставление в жизнь, переводя и изучая работы древнегреческих и других доисламских ученых. И эти мусульманские ученые своими исследованиями вносили вклад в сокровищницу знаний.

Из среды ранних мусульман вышли великие математики и исследователи, ученые, врачи, астрономы и т. д. Они преуспели во всех областях знания своего времени, помимо изучения и практики своей собственной религии — Ислама. В результате мусульмане смогли воспользоваться богатством своих земель и извлечь выгоду из внешней торговли, укрепить свою обороноспособность, защитить свои народы и предоставить им возможность следовать исламскому образу жизни, как предписано Исламом. В то время, как средневековые европейцы были по-прежнему суеверными и отсталыми, просвещенные мусульмане уже построили великую мусульманскую цивилизацию,

уважаемую и могущественную, более чем способную конкурировать с остальной частью мира и защищать свою умму от иностранной агрессии.

Мусульман возглавляли великие лидеры, которые были во главе войск на полях сражений, защищая мусульманские земли и умму.

Но на половине пути развития Исламской цивилизации появились новые толкователи Ислама, которые стали учить тому, что приобретение мусульманами знаний означало лишь изучение исламской теологии. Изучение естественных наук, медицины и т. д. не поощрялось.

В интеллектуальном смысле в мусульманском обществе начался регресс. Из-за этого интеллектуального регресса мусульманская цивилизация начала расшатываться и клониться к упадку. Если бы не вмешательство воинов Оттоманской империи, мусульманская цивилизация исчезла бы с падением Гранады в 1492 году.

Мусульмане проспали Промышленную революцию. И регресс продолжался до тех пор, пока британцы и французы не спровоцировали восстание против турецкого правления, свергнув Оттоманскую империю — последнюю мусульманскую сверхдержаву — и заменив ее европейскими колониями, а не теми независимыми государствами, о которых шла речь в их обещаниях. Лишь после Второй мировой войны эти колонии обрели независимость.

Ранние мусульмане были угнетены так же, как и мы в настоящее время. Но после их искренних и решительных усилий помочь самим себе в соответствии с учением Ислама Аллах помог им разгромить своих врагов и создать великую и могучую мусульманскую цивилизацию. А что сделали мы, особенно — учитывая те ресурсы, которыми Он нас наделил?

Наша сила — в нашей численности. Нас 1,3 миллиарда. У нас богатейшие запасы нефти во всем мире. У нас огромное богатство. Мы не настолько невежественные, как арабы периода джахилии, принявшие Ислам. Мы знакомы с тем, как функционируют мировая экономика и финансовая система. Под нашей властью находятся 50 из 180 стран мира. Наши голоса могут создавать или рушить международные организации. Однако мы выглядим более беспомощными, чем были малочисленные обратившиеся в Ислам арабы... принявшие Пророка в качестве своего лидера. Почему? Это — проявление воли Аллаха или же следствие неправильной интерпретации нашей религии, неспособности следовать правильным учениям нашей религии, а также совершения неправильных поступков?

Наша религия дарует нам наставление защищать свою умму. К сожалению, мы ставим акцент не на обороноспособности, а на оружии времен Пророка. Это оружие и лошади не могут больше нас защитить. Нам нужны огнестрельное оружие и ракеты, бомбы и военные самолеты, танки и военные корабли для обороны. Но в связи с тем, что мы неодобрительно отнеслись к изучению естественных наук и мате-



матики, как вещей, не приносящих никакой пользы в загробной жизни, сегодня мы не располагаем способностью самостоятельно производить оружие, столь необходимое для защиты. Нам приходится покупать оружие у наших недоброжелателей и врагов.

Нас больше интересует буква, а не дух учения Аллаха, и мы придерживаемся лишь буквального толкования традиции Пророка.

Сегодня ко всей мусульманской умме относятся с презрением. Она обесчещена. Наша религия подвергается унижению. Наши священные места оскверняются. Наши страны оккупированы. наших людей убивают и морят голодом.

Ни одна из наших стран не является действительно независимой. На нас оказывают давление, чтобы заставлять нас исполнять желания наших угнетателей и указывать нам, как себя вести, как управлять нашими землями и даже как думать.

Нашей единственной реакцией остается все больший и больший гнев. Гневные люди не могут адекватно мыслить. И оказывается, что некоторые наши люди реагируют на происходящее иррационально. Они осуществляют свои собственные атаки, убивая всех, кто подвернется под руку, включая своих братьев по вере, чтобы выместить свой гнев и разочарование.

Среди мусульманских стран и их народов существует чувство безысходности. Они чувствуют, что не могут предпринять никаких правильных действий. Они считают, что действительность может стать только хуже. Мусульмане всегда будут находиться под гнетом и господством Запада. Они навсегда останутся бедными, отсталыми и слабыми. Некоторые, как я уже говорил, полагают, что это — воля Аллаха, и что бедность и угнетенность — надлежащее состояние мусульман в этом мире.

Если мы используем способность думать, которой наделил нас Аллах, мы поймем, что действуем иррационально... Мы без необходимости жертвуем жизнью, добиваясь этим лишь более массированных ответных ударов и унижения.

Возможно, мы не сумеем объединить все 1,3 миллиарда мусульман... Но даже если мы объединим одну треть уммы и одну треть мусульманских государств, мы уже сможем кое-что сделать.

В сегодняшнем мире мы располагаем значительным политическим, экономическим и финансовым влиянием — достаточным для того, чтобы компенсировать нашу слабость в военном отношении.

Мы также знаем, что не все немусульмане — против нас.

Мы не должны настраивать всех против себя. Мы должны завоевать их сердца и умы.

Мы противостоям людям, которые думают. Они пережили 2000 лет погромов не благодаря ответным ударам, а благодаря мыслительной деятельности. Они изобрели и благополучно претворили в жизнь социализм, коммунизм, идеи прав человека и демократии так, чтобы их преследование оказалось противозаконным, поскольку они получили равные с другими права. Используя все это, в настоящее время они получили контроль над наиболее сильными странами, и это крошечное сообщество стало всемирной властью. Мы не можем сражаться с ними, используя одни лишь мускулы. Мы должны использовать также и разум.

Из-за своего могущества и очевидных успехов они стали высокомерными. Все высокомерные, как и разгневанные, люди будут делать ошибки, будут забывать думать.

Они уже начали делать ошибки. И они сделают еще больше ошибок. Для нас — сейчас и в будущем — будут появляться отдельные возможности. Мы должны эти возможности использовать.

Мы знаем, что мы сможем. Есть много вещей, которые мы сможем сделать. В нашем распоряжении много ресурсов. Все, что нам требуется — это воля к действиям. Как мусульмане, мы должны быть благодарными за руководство нашей религии, мы должны делать то, что требуется, с волей и решимостью. Аллах не возвышал нас, лидеров, над другими людьми лишь для того, чтобы мы пользовались властью в своих целях. Власть, которой мы располагаем, должна использоваться на благо нашего народа, нашей уммы, Ислама. У нас должна быть воля использовать эту власть рассудительно, благоразумно, согласованно... в конечном счете мы победим".

#### Личная жизнь

Махатхир Мохамед женился в 1956 году на Сити Хасма Мохамед Али, которая родилась в 1926 году в семье этнического малайца. Доктор Сити стала известным в стране медиком, номинальным президентом Университета мультимедиа. В семье семеро детей: Марина (общественный деятель и писательница), Мирзан, Мелинда, Мохзани (один из богатейших предпринимателей страны), Мухриз (бизнесмен, с 2008 года депутат парламента страны, с 2013 года глава правительства штата Кедах), Майзура и Мажар.

#### Список использованной литературы

1. *Mohamad M. The Way Forward / Mahathir bin Mohamad.* — London : Wiedenfeld & Nicolson, 1998. — 133 p.
2. *Мохамед М. Путь вперед / Мохамед Махатхир.* — Москва : АСТ, 2009. — 192 с.
3. *Махатхир М. Доктор своей страны : в 2 томах / Мохамед Махатхир.* — Москва : МГИМО-Университет, 2015. — Том 1. — 508 с.

Поступила в редакцию 10 сентября 2021 года



УДК 050.4Комуніст\_України"1964"(045)  
DOI: 10.36273/2076-9555.2021.11(304).42-48

**Лариса Дояр,**

кандидат історичних наук, доцент,  
старший науковий співробітник Державного архіву друку  
Книжкової палати України,  
e-mail: arkhiv@ukrbook.net  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0789-2462>

## Журнал "Комуніст України" в останній рік хрущовської "відлиги"

Авторське дослідження присвячено останньому року перебування при владі першого секретаря Центрального комітету Комуністичної партії Радянського Союзу М. Хрущова (1953—1964). Добу хрущовського правління, що з легкої руки письменника І. Еренбурга дістала весняну назву "відлига", позначено великою кількістю суспільних змін. Не став винятком і 1964-й — останній рік у політичній біографії М. Хрущова.

Джерельною базою дослідження слугував періодичний орган друку ЦК Компартії України — журнал "Комуніст України", що зберігається у сховищах Державного архіву друку Книжкової палати України у вигляді річних комплектів-зшитків. Спираючись на концептуальні засади вітчизняної історичної науки та застосовуючи метод контент-аналізу, авторка опрацювала часописи 1964 р. видання й прокоментувала пріоритетні для того часу теми, а саме: проблему міжнародного комуністичного руху в контексті загострення радянсько-китайських відносин; питання утворення Організації Об'єднаних Націй та участі в цьому процесі представників від Української РСР; головні аспекти тогочасного індустріального розвитку УРСР, як-от інтенсифікація хімічної, вугільної, залізорудної, машинобудівної галузей; розвиток інноваційних наукових напрямів і технологій: біоніки, кібернетики тощо; кардинальні зміни в організації сільсько-господарського виробництва.

На підґрунті опрацьованого загалу авторка проаналізувала стан й акценти найрезонансніших тем гуманітарного змісту, адже 1964 р. був ювілейним: у республіці відзначали 150-річчя від дня народження Т. Шевченка, 25-річчя возз'єднання західноукраїнських земель із Радянською Україною, 20-річчя звільнення Української РСР від нацистських окупантів. Прикметою часу стало більш ніж скромне відзначення 70-річчя від дня народження самого М. Хрущова, адже проголошений на XX з'їзді КПРС курс на викорінення культу особи залишався "священною коровою" доби хрущовської "відлиги".

Зазначеного року зусиллями П. Тронька в Україні набула поширення ідея неакадемічного порядку укладання великої енциклопедичної праці з історичного краєзнавства, поклавши початок створенню 26-томної "Історії міст і сіл Української РСР".

**Ключові слова:** періодичне видання; орган друку ЦК КПУ; журнал "Комуніст України"; ювілейний рік; М. Хрущов

**Постановка проблеми.** В історії Української РСР 1964 р. позначився низкою національно значущих ювілеїв. У беззнісній республіка урочисто відзначала 150 років від дня народження Тараса Григоровича Шевченка, у жовтні минуло 20 років, як Україну було звільнено від нацистських загарбників, а в листопаді — 25 років від дня возз'єднання західноукраїнських земель із Наддніпрянщиною. Окрім того, виповнилося 100 років від часу заснування Першого Інтернаціоналу, що поклав початок міжнародному комуністичному рухові, а також відзначав 70-річчя ініціатор суспільно-політичної лібералізації у СРСР, потужний реформатор радянського життя Микита Сергійович Хрущов. Ці події, разом з іншими важливими тематиками, власне, й становили головний контент річного випуску республіканського журналу "Комуніст України".

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Період секретарювання М. Хрущова у СРСР вітчизняні історики вивчили до найдрібніших деталей. До послуг усіх охочих література загального й спеціального призначення. Про хрущовську добу радянської історії можна прочитати в енциклопедичних виданнях

УРЕ, словниках з історії України, численних наукових працях (монографіях, тематичних збірниках, статтях), меморатах, академічних підручниках, різноманітних навчальних посібниках тощо. Авторка пропонує дослідження періоду хрущовської "відлиги", проведене за допомогою визначального для радянських часів і нині маловживаного періодичного видання — журналу "Комуніст України". На нашу думку, застосовуючи метод контент-аналізу до річного зшитка часопису, можна визначити пріоритетні напрями суспільного мислення в останній рік правління М. Хрущова.

**Метою статті** є актуалізація партійної періодики Української РСР щодо вивчення аспектів правління М. Хрущова 1964 р.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Варто нагадати, що часопис "Комуніст України" був теоретичним і політичним щомісячником Центрального комітету Компартії України, виходив українською та російською мовами у видавництві "Радянська Україна" вельми переконливим накладом у 65,5 тис. примірників. Журнал коштував символічні 20 коп. і посідав пріоритетне місце на полицях усіх

тогочасних бібліотек. Окрім того, видання проводило активну передплатну кампанію, його розповсюджували як серед членів партії, так і серед безпартійних. До складу редакційної колегії "Комуніста України" входило 11 осіб, більшість з яких працювали на відповідальних посадах у ЦК КПУ: Я. Пашко (головний редактор), А. Гаєвський, Ю. Горячек, К. Дубина, Ю. Кондуфор, М. Липовченко, Б. Лобовик, П. Павлюк, К. Сорокін, Г. Шевель, З. Шульга.

Цікавою особливістю журналу, що виходив ювілейного 1964 р., є незначна кількість виступів партійних бонз: упродовж зазначеного року було надруковано лише по одній статті від першого секретаря ЦК КПК М. Хрущова [19, с. 8—14] і першого секретаря ЦК КПУ П. Шелеста [21, с. 3—17]. На честь 70-річного ювілею Микити Сергійовича у квітневому номері було розміщено його портрет, але цим, власне, пошанування і обмежилися. На тлі пережитого сталінізму то була нечувана скромність і, загалом, рідкісна для партійної періодики ситуація.

Щомісячник, зважаючи на компартійну належність, висвітлював питання партійного будівництва, марксистсько-ленінської теорії та практики, комуністичного виховання тощо. Журнал активно популяризував новинки республіканського Політвидаву, водночас на його шпальтах обговорювали найгостріші проблеми зовнішнього й внутрішнього життя і республіки, і країни загалом.

Реформаторська діяльність М. Хрущова внесла нездоланне напруження в міжнародний комуністичний рух. У ньому фактично відбувся болючий розкол, що супроводжувався не тільки гострими теоретичними дискусіями, а й загрожував світові черговими військовими конфліктами. Йдеться про тогочасне протистояння СРСР і Китаю, комуністичні партії яких після наруги над тілом Й. Сталіна (31 жовтня 1961 р. його було винесено з Мавзолею Леніна й поховано поблизу Кремлівської стіни, при цьому, як розповідали свідки, з кітеля генералісімуса зрізали золоті гудзики, а на їх місце пришили латунні) посварилися остаточно. Китайці, які пов'язували проголошення незалежного Китаю 1 жовтня 1949 р. саме з ім'ям радянського диктатора, не могли сприйняти нові парадигми в розвитку СРСР. У листі ЦК КПК до ЦК Компартії Китаю від 15 червня 1964 р. було наголошено, що ЦК КПК висловлює зневагу, допускає грубий тон у листі до ЦК КПК від 7 травня 1964 р. [11, с. 10]. За висловом радянської сторони, китайці "на всіх перехрестях" говорили про непримиренність з ідеями ХХ з'їзду КПК, демонструючи свої "відсталі позиції" [11, с. 19]. Слід зазначити, що конфлікт зайшов у глухий кут, адже Компартія Радянського Союзу відхилятися від курсу, наміченого ХХ і ХХІІ з'їздами КПК, не збиралася [11, с. 21]. Більш того, у тезах до 100-річчя Першого Інтернаціоналу з культом особи Сталіна пов'язали "велику шкоду", завдану "інтересам соціалізму" [17, с. 21].

Зовнішній політиці було присвячено й зазначену вище статтю М. Хрущова: йшлося про мир, мирне співіснування та відвернення війни, однак жодного слова про відносини з КНР [19, с. 8].

Програмною публікацією зовнішньополітичного спектра можна вважати статтю "Українська РСР і Організація Об'єднаних Націй", надруковану в червневому номері за 1964 р. [8, с. 40—45]. Автор наголошував, що при утворенні ООН УРСР відіграла особливу важливу роль, оскільки керівник української делегації Д. Мануїльський був головою основного комітету конференції у Сан-Франциско — Першого комітету Першої комісії, де обговорювали найголовніші політичні положення проекту Статуту ООН [8, с. 41]. Саме за ініціативою делегації України до Статуту було внесено положення про надання жінкам права обіймати адміністративні посади в усіх органах ООН [8, с. 41].

Приділяючи значну увагу зовнішнім справам, "Комуніст України", однак, насамперед висвітлював проблеми внутрішнього життя республіки. Станом на 1964 р. головним напрямом розвитку народного господарства стала хімічна галузь. Про це йшлося у статті П. Шелеста, в якій партійний лідер республіки назвав хімію "ударним фронтом боротьби за комунізм" [21, с. 3]. Головним гаслом єдиної в історії СРСР семирічки стала боротьба за технічний прогрес, і цю тематику також розкрито на шпальтах "Комуніста України" [2, с. 2—9]. Проте традиційно важливими були галузі важкої промисловості. Зокрема, завдання підвищувати продуктивність праці на вугільних шахтах Донбасу пов'язували з тим, що Україна мала незначні запаси гідроресурсів, тож потреба в теплових електростанціях, що працювали на вугіллі, постійно зростала [1, с. 21]. Окрім того, УРСР розглядали як основну базу для виробництва коксівного вугілля в СРСР, тож найбільшу частку видобутку в Донбасі становило коксівне, спікливе, довгополумене й газове вугілля [1, с. 21]. Розглядаючи резерви для систематичного підвищення продуктивності праці, автор статті М. Барановський неодноразово наголошував, що йдеться про вугільну промисловість "української частини Донбасу" [1, с. 22—24, 26, 27]. У контексті зростання показників продуктивності праці суттєві зміни відбулися в залізорудному Кривбасі. І. Васильєв зазначав, що після введення в експлуатацію чотирьох гірничо-збагачувальних комбінатів (Південного, Новокриворізького, Центрального та Північного) у Кривому Розі уп'ятеро зросла питома вага концентрату, одержаного завдяки збагаченню бідних залізних руд [4, с. 20]. Тенденцію на зростання мав підтримати й Інгулецький ГЗК, котрий тоді активно будували. Автор зауважував, що використання основних фондів ГЗК дає суспільству значно більший економічний ефект, ніж використання основних фондів рудників [4, с. 22]. Проте, на тлі цих революційних констатацій, журнал "Комуніст України" зосереджував увагу на потребі

будівництва нових рудопідіймальних шахт задля того, щоб подолати розрив між можливостями видобутку руди на гірничих ділянках і наявними потужностями підіймального обладнання [4, с. 23]. У статті І. Васильєва йшлося про створені криворізькими вченими з "Діпрорудмашу" та Науково-дослідного гірничорудного інституту багатоковшові скрепери, самохідні вагони та інше устаткування [4, с. 25]. Проблему поліпшення якості продукції в машинобудуванні республіки на сторінках "Комуністу України" порушив тогочасний заступник начальника технічного управління Укруднаргоспу А. Репенко [15, с. 10—18]. Надзвичайно креативною в контексті сьогодення є публікація "Комуніста...", присвячена біоніці [14, с. 47—54]. Автор зазначав, що ця галузь "застосовує знання біологічних процесів при розв'язанні інженерних задач" [14, с. 47]. На IV Всесоюзній конференції з теорії і методів математичного моделювання, що відбулася в Києві в червні 1964 р., професор Б. Биховський наголошував, що вивчення живого світу збагатить кібернетику конкретними результатами для розв'язання багатьох проблем керування, сприятиме розвитку провідних галузей науки й техніки [14, с. 54].

Один із найбільших сегментів журнального контенту за 1964 р. охоплював сільське господарство. Проблеми його інтенсифікації було присвячено передовицю березневого номера [5, с. 2—13]. Одночасно було порушено питання впровадження господарчого розрахунку й гарантованої оплати праці в колгоспах Української РСР [3, с. 69—73]. Зміни запроваджували в контексті хрущовських перетворень на селі.

Найбільшим змістовим складником "Комуніста України" цілком очікувано був гуманітарний, адже журнал класифікували як теоретико-політичний. Тож не дивно, що на його шпальтах публікували історичні документи, пов'язані з ім'ям В. Леніна. Зокрема, до травневого числа увійшли раніше не відомі правки й зауваження вождя до підготовленого Г. Чичеріним проекту заяви радянської делегації на Генуезькій конференції 23 березня 1922 р. [12, с. 3—4]; текст його промови на I Московському губернському сільськогосподарському з'їзді 29 листопада 1921 р. [12, с. 4—5]; надиктовані В. Леніном 17 січня 1922 р. "Директиви у справі кіно" [12, с. 5—6]; колективний лист-протест Г. Плеханова, А. Варського, Н. Леніна від 9 вересня 1910 р. до Правління Німецької соціал-демократичної партії, яка на сторінках своєї газети надрукувала анонімний наклеп на РСДРП [12, с. 6—7]. Згодом з'ясувалося, що автором анонімки був Л. Троцький, який вів жорстку полеміку з авторами протестного листа. Слід зазначити, що вперше надруковані в партійній періодиці першоджерела готували до 45-го тому повного зібрання творів В. Леніна, у такий спосіб рекламуючи його вихід.

Важливим напрямом радянської пропаганди була концептуалізація ленінської спадщини в контексті україн-

ського національно-визвольного руху. В окреслений період на сторінках "Комуніста України" вийшла стаття, присвячена полемічній боротьбі В. Леніна проти великодержавності та націоналізму в дожовтневій історіографії України [10, с. 34—45]. Засуджуючи російських лібералів та чорносотенців, які називали українство небезпечним і всіляко його придушували, В. Ленін виступав за право українського народу на самовизначення: "Ми поважаємо це право, ми не підтримуємо привілеїв великороса над українцями, ми виховуємо маси в дусі визнання цього права, в дусі заперечення державних привілеїв якої б то не було нації" [10, с. 37]. Водночас в українському національному русі вождь виокремлював дві течії: робітничу та буржуазну. Остання "прагнула відвоювати собі частку участі у керівництві громадськими справами і рівні можливості на експлуатацію свого народу" [10, с. 43—44]. У статті "Як єпископ Никон захищає українців" В. Ленін зазначав, що українець-єпископ Никон і його однодумці "випрошують у великоруських поміщиків привілеїв українцям на тій підставі, що вони — брати, а євреї — інородці! Говорячи прямо і простіше: єврея і ін. ми згодні давити, як інородця, якщо нам зроблять поступки" [10, с. 43]. Загалом, до буржуазної течії в українському національному русі вождь ставився непримиренно, а дожовтневу українську історіографію, що пропагувала ідею безбуржуазності української нації, гостро засуджував [10, с. 44].

У 1964 р. "Комуніст України" взяв активну участь у святкуванні 150-річчя від дня народження Тараса Григоровича Шевченка. Матеріали, присвячені Кобзареві, друкували в кількох номерах. Так, у січневому вийшла стаття, автор якої аналізував суспільно-політичні й філософські погляди українського поета та прозаїка [6, с. 72—81]. Шевченкову спадщину було віднесено до провідної української суспільної думки, а його визнано "попередником соціал-демократів" [6, с. 81]. У другому номері під окремою рубрикою "До 150-річчя з дня народження Т. Г. Шевченка" оприлюднено кілька наукових розвідок. Зокрема, історик В. Сарбей проаналізував революційно-демократичний зміст творчості поета [16, с. 48—56] і наголосив, що з російськомовними перекладами шевченківських поезій був ознайомлений В. Ленін [16, с. 49]. Голова правління Спілки художників України В. Касіян розповів про живописні полотна та графічні твори Т. Шевченка [9, с. 65—69] і зауважив, що він був не тільки великим народним поетом, а й "великим народним художником" [9, с. 65]. За висловом В. Касіяна, Шевченкові твори, "виконані на Україні, за силою майстерності і реалістичної виразності набагато випереджають свій час" [9, с. 69]. Поет по праву заслужив славу першого офортиста Російської імперії, а друзі живописця називали його "російським Рембрандтом" [9, с. 69].

На честь 25-ї річниці возз'єднання західноукраїнських земель із Радянською Україною журнал "Комуніст України" започаткував однойменну руб-

рику в 10 номері. У розділі йшлося про успіхи соціалістичних перетворень у західних областях УРСР, але одну з публікацій було присвячено комуністичному рухові на Галичині, зокрема діяльності Комуністичної партії Західної України, котру, з ініціативи Сталіна, Комінтерн розпустив у серпні 1938 р. [22, с. 91—99]. У статті йшлося, що КПЗУ зробила великий внесок у боротьбу проти фашистської диктатури Й. Пілсудського та у справу об'єднання України. ЦК КПЗУ працював під гаслом: "Збудуємо Республіку Рад у Польщі, а Західну Україну прилучимо до Радянської України" [22, с. 95]. У лавах КПЗУ зросла кількість керівних діячів, як-от: А. Бараль (В. Савка), С. Букатчук, М. Заячківський (Косар), Г. Іваненко (Бараба), В. Коцко, Й. Крілик (Васильків), Р. Кузьма (Турянський), П. Ладан, Г. Михаць, М. Павлик, В. Попель, Х. Приступа, К. Саврич (Максимович), М. Теслюк, Н. Хомин та інші [22, с. 97]. Автор зауважував, що ліквідація КПЗУ нанесла "непоправної шкоди національно-визвольному рухові в Західній Україні", а культ особи Сталіна завдав удару не тільки йому, а й революційним рухам у Західній Білорусії та Польщі [22, с. 97].

Окрему рубрику 10 номера "Комуніста України" було присвячено відзначенню 20-ї річниці визволення Української РСР від нацистських загарбників. Поряд із програмною статтею Голови Президії Верховної Ради Української РСР Д. Коротченка щодо здійснення програми будівництва комунізму та статистичними матеріалами, підготовленими полковником І. Архиповим, до рубрики увійшли розвідки, присвячені боям за звільнення України від фашистських загарбників [20, с. 20—29], боротьбі радянських партизанів і підпільників проти окупантів [7, с. 30—40], а також аналізу спогадів про події 1943—1944 р. в УРСР, виданих 1964 р. Міністерством оборони СРСР [13, с. 41—48].

За твердженням першого заступника командувача військами Київського військового округу, генерал-полковника В. Чиж, визволення України мало величезне значення [20, с. 28]. Тільки за січень—травень 1944 р. ворог повністю втратив 22 дивізії та 1 бригаду. Цитуючи німецького генерала К. Тіпфельсрха, В. Чиж зазначав: "Це була найбільша поразка з того часу, коли німецькі армії йшли тернистим шляхом від Волги і Кавказу, відступаючи до Дніпра" [20, с. 28]. Визволення України, на думку автора, остаточно переконало союзників у потребі відкриття другого фронту. Побоюючись посилення радянського впливу в Західній Європі, вони поспішили здійснити висадку своїх військ [20, с. 28—29].

Науково значущою стала стаття "Вклад партійного підпілля і партизанів України в розгром фашистських загарбників" [7, с. 30—40]. Публікація директора Інституту історії АН УРСР, професора К. Дубини та завідувача відділу цієї установи, доктора історичних наук В. Клокова містила результати

комплексних наукових досліджень з історії УРСР часів нещодавньої війни. У контексті сьогодення, коли очевидною стала тенденція до трансформації всього нарративу Перемоги, особливо актуальною є констатація науковців стосовно того, що "український народ, як і інші народи Країни Рад, проявив масовий героїзм і безмежну відданість своїй Батьківщині" [7, с. 30]. Науковці наголошували, що історія не знала прикладів такої масової, справді всенародної участі мирного населення в боротьбі проти іноземних поневолювачів. У статті було наведено дані, що згодом набули програмного значення й цитувалися в монографічних працях, підручниках, довідниках тощо. Автори, зокрема, повідомляли, що на початок вересня 1941 р. в УРСР було створено 23 обласних, 685 міських і районних підпільних партійних комітетів, 4316 первинних організацій і широку мережу молодіжного комсомольського підпілля [7, с. 31]. Окрім того, в перші місяці війни на території України було сформовано 883 партизанські загони й 1700 диверсійних і винищувальних груп [7, с. 31]. Загалом на окупованій території України задля організації диверсійної підпільно-партизанської боротьби залишилося 38 (!) тис. комуністів [7, с. 31]. Автори зауважували, що організаційну силу партійного підпілля змушені були визнати й окупанти, які в одному з таємних донесень констатували факт підпільного комуністичного руху в Україні, організованого "за добре розробленим планом" і здійсненого "апаратом, залишеним більшовиками під час відступу" [7, с. 31]. Дослідники з АН УРСР персоналізували картину боротьби проти загарбників, навівши велику кількість імен очільників радянського Руху спротиву, зокрема Дніпропетровський підпільний обком КПУ очолював М. Сташков, Харківський — І. Бакулін, Кіровоградський — П. Василіна і М. Скірда, Чернігівський — О. Федоров і М. Попудренко, Полтавський — С. Кондратенко, Житомирський — Г. Шелушков, Донецький — С. Щетинін, Луганський — І. Яковенко і С. Стеценко; у Києві діяли підпільні комітети, очолювані С. Брузом, К. Івкіним, В. Кудряшовим, О. Пироговським, В. Хохловим; у місті Ровно підпілля очолював Т. Новак, в Одесі — С. Лазарев і В. Молодцов (Бадаєв), у Миколаєві — В. Лягін (Корнев), у Краснодарі — Ф. Лютіков і М. Бараков [7, с. 31]. Публікація містила щойно встановлені факти стосовно діяльності підпільних груп М. Мисюри та І. Кринька в Ровенській області, "Партизанської іскри" села Кримки Одеської області, молодіжної групи М. Чаїрського в Ізмаїльській області, Славутської організації лікаря Ф. Михайлова на Хмельниччині, групи залізничників станції Тростянець Сумської області, групи колгоспників села Буди Охтирського району Сумської області [7, с. 32]. Дослідники також розповіли про утворену восени 1942 р. підпільну партизанську організацію "Народна гвардія" у Львові, що від 1943 р. мала назву "Організація партизанського руху в західних областях України" та охоплювала

діяльністю Львівську, Дрогобицьку, Івано-Франківську й Тернопільську області [7, с. 32]. Партизанські загони окупованої України, залежно від місця географічного розташування, діяли по-різному. У Лівобережній Україні, наприклад, вони часто-густо воювали на лінії фронту, тож ставали підрозділами радянських регулярних частин: так, Олексіївський партизанський загін був наданий для допомоги розвідці 294-го полку; Петровський партизанський загін в Ізюмському районі впродовж двох тижнів утримував ділянку оборони на річці Донець; Добропільський загін у жовтні 1941 р. утримував ділянку оборони в районі дії 230-ї стрілецької дивізії; Чугуївський загін отримав подяку командування 809-го стрілецького полку за участь у бою за село Неелово; від 7 до 11 грудня 1941 р. разом із регулярними частинами за звільнення селища Ями та села Чорногородки воював Ямський партизанський загін [7, с. 33]. К. Дубина і В. Клоков наводили й інші факти партизанських перемог, зокрема розповіли про Слов'янський загін під командуванням М. Карнаухова, що визволив від окупантів село Сидорово й утримував його під контролем понад п'ять місяців [7, с. 33]. Ще активнішими стали спільні дії регулярних частин Радянської армії та партизанських загонів під час звільнення України від загарбників. Після форсування Дніпра українські й білоруські партизани фактично заповнювали лакуни суцільної лінії фронту в Поліссі, там вони були господарями великих територій, що простягалися аж до польсько-радянського кордону [7, с. 38]. 17 листопада 1943 р. партизанське з'єднання О. Сабурова звільнило місто Овруч, 19 листопада того самого року партизани С. Ковпака розгромили ворожі гарнізони на залізничних станціях Олевськ і Сновидовичі. Партизанські з'єднання С. Маликова, М. Салая та О. Сабурова були підпорядковані військам генерала І. Черняховського і, зайнявши ділянку між 1-м Українським та 1-м Білоруським фронтами, стримували ворожий наступ на місто Коростень; наприкінці 1943 р. партизани звільнили міста Єльськ і Знамянку, а в січні 1944 р. зайняли й утримували до підходу регулярних військ міста Березну, Дубровицю, Острог, Рафалівку у Ровенській області; Цумань, Камінь-Каширський, Колки — у Волинській; Ляхівці Славуту, Плужне — у Кам'янець-Подільській; Городницю та станцію Щербаківку — у Житомирській. Дії партизанів забезпечили майже безперешкодний вихід радянських військ за річку Горинь, на північний захід від Сарн [7, с. 38—39]. На Півдні та у великих промислових районах УРСР головною формою підпільно-партизанської боротьби був масовий саботаж усіх заходів окупантів, завдяки чому Україна не стала джерелом постачання промислової та сільськогосподарської продукції для Німеччини [7, с. 33—34]. Фактично ворог був позбавлений можливості посилити військово-економічну могутність за рахунок природних багатств і праці українців [7, с. 34].

Вагоме місце у вивченні воєнної тематики посідали мемуари. Дотримуючись цього напрямку, "Комуніст України" надрукував розвідку Я. Пашко, що містила опрацьовані спогади І. Конєва, Р. Малиновського та інших видатних військових діячів, які брали участь у визволенні України від фашистських загарбників [13, с. 41—48]. Статті маршалів висвітлювали хід жорстоких боїв на території України та масовий героїзм радянських людей [13, с. 41, 47]. Двічі Герой Радянського Союзу, генерал-полковник О. Кравченко розповів про битву за Дніпро й звільнення Києва [13, с. 42], зокрема оприлюднив факт, що на столичний Хрещатик першим увірвався танк капітана Н. Шолуденка з 22-ї гвардійської танкової бригади [13, с. 46]. Прокладаючи шлях піхотинцям, герой загинув смертю хоробрих. За висловом автора публікації, шлях до Дніпра став "дорогою подвигів" [13, с. 44].

Слід зазначити, що у висвітленні військових сюжетів постійно фігурувало прізвище М. Хрушова, якого автори намагалися наділити якостями видатного полководця. Інакше кажучи, оголосивши боротьбу з культом особи Сталіна, Микита Сергійович наслідував попередника в бажанні закарбувати свою постать в історії. Варто не забувати й того факту, що М. Хрушов упродовж 1938—1949 рр. був ключовою фігурою в Українській РСР, виступав на захист українського селянства, яке потерпало від голоду 1947 р., і передав до складу УРСР Кримську область РРФСР, тож, очевидно, мав чимало симпатиків і в апараті ЦК КПУ, і в академічних колах, котрі, власне, й створювали йому привабливий образ військового стратега.

Безумовним науковим досягненням журналу "Комуніст України" за 1964 р. стала установча публікація голови Головної редакції "Історії міст і сіл Української РСР" П. Тронька [18, с. 67—76]. У публікації відомого вченого акцентовано проблему історичного краєзнавства в республіці, артикульовано ідею "неакадемічного порядку" написання великої енциклопедичної праці [18, с. 68]. Автор зауважував, що багатомну "Історію міст і сіл Української РСР" створювали вперше, в її написанні брали участь широкі кола громадськості, зокрема працівники архівів, музеїв, учителі-історики середніх шкіл, любителі-краєзнавці, комуністи — ветерани революційних боїв, активні учасники соціалістичного будівництва. Загалом до праці було залучено понад 100 тис. осіб [18, с. 68]. Масове авторство стимулювало розгортання краєзнавчої роботи, сприяло організації історико-археологічних товариств, посилювало інтерес до краєзнавства у викладанні шкільних предметів та дисциплін вищої школи, спонукало до започаткування різноманітних краєзнавчих рубрик у книгодруках і тогочасній пресі. Отже, це був справжній народний науково-дослідний проєкт, який успішно завершився, коли було видано останній, 26-й, том серії. На нашу думку, такий позитивний досвід співпраці академіч-

них учених і громадян, небайдужих до минулого своєї країни, зберігає актуальність і дотепер.

**Висновки.** Друкований орган ЦК КПУ, котрий авторка контентно розглянула за матеріалами випусків 1964 р., містить значну кількість інформації,

що за умов критичного підходу суттєво доповнює картину життя в Українській РСР. Журнал "Комуніст України" артикулює констатації, котрі на етапі сучасного світового розвитку потребують додаткового осмислення та всебічного аналізу.

#### Список використаної літератури

1. Барановський М. Підвищувати продуктивність праці на вугільних шахтах Донбасу / М. Барановський // Комуніст України. — 1964. — № 6. — С. 21—27.
2. Боротьба за технічний прогрес — бойовий фронт семирічки // Комуніст України. — 1964. — № 9. — С. 2—9.
3. Бутченко Ф. Впровадження госпрозрахунку і гарантованої оплати праці в колгоспах / Ф. Бутченко // Комуніст України. — 1964. — № 4. — С. 69—73.
4. Васильєв І. Деякі питання використання основних виробничих фондів у гірничорудній промисловості Кривбасу / І. Васильєв // Комуніст України. — 1964. — № 3. — С. 20—27.
5. Всі сили на виконання програми інтенсифікації сільського господарства // Комуніст України. — 1964. — № 3. — С. 2—13.
6. Головаха І. Великий український мислитель. До 150-річчя з дня народження Т. Г. Шевченка / І. Головаха // Комуніст України. — 1964. — № 1. — С. 72—81.
7. Дубина К. Вклад партійного підпілля і партизанів України в розгром фашистських загарбників / К. Дубина, В. Клоков // Комуніст України. — 1964. — № 10. — С. 30—40.
8. Забігайло К. Українська РСР і Організація Об'єднаних Націй / К. Забігайло // Комуніст України. — 1964. — № 6. — С. 40—45.
9. Касіян В. Народний художник / В. Касіян // Комуніст України. — 1964. — № 2. — С. 65—69.
10. Липовченко М. Боротьба В. І. Леніна проти великодержавності і націоналізму в дожовтневій історіографії України / М. Липовченко // Комуніст України. — 1964. — № 7. — С. 34—45.
11. Лист Центрального Комітету КПРС ЦК Компартії Китаю // Комуніст України. — 1964. — № 8. — С. 10—21.
12. Нові документи В. І. Леніна // Комуніст України. — 1964. — № 5. — С. 3—7.
13. Пашко Я. Сторінки героїчної епопеї / Я. Пашко // Комуніст України. — 1964. — № 10. — С. 41—48.
14. Пилькевич Л. Нова галузь науки — біоніка / Л. Пилькевич // Комуніст України. — 1964. — № 11. — С. 47—54.
15. Репенко А. Поліпшення якості продукції — важливе завдання машинобудівників / А. Репенко // Комуніст України. — 1964. — № 11. — С. 10—18.
16. Сарбей В. В. І. Ленін і революційно-демократична спадщина Т. Г. Шевченка / В. Сарбей // Комуніст України. — 1964. — № 2. — С. 48—56.
17. Сторіччя Першого Інтернаціоналу. 1864—1964. Тези Інституту марксизму-ленінізму при ЦК КПРС // Комуніст України. — 1964. — № 9. — С. 10—30.
18. Тронько П. За наукову розробку історії міст і сіл Української РСР / П. Тронько // Комуніст України. — 1964. — № 5. — С. 67—76.
19. Хрущов М. С. Про мир і мирне співіснування / М. С. Хрущов // Комуніст України. — 1964. — № 5. — С. 8—14.
20. Чиж В. Радянська Армія в боях за визволення України / В. Чиж // Комуніст України. — 1964. — № 10. — С. 20—29.
21. Шелест П. Ю. Хімія — ударний фронт боротьби за комунізм / П. Ю. Шелест // Комуніст України. — 1964. — № 1. — С. 3—17.
22. Яцків П. На чолі мас у боротьбі за возз'єднання західноукраїнських земель з Радянською Україною / П. Яцків // Комуніст України. — 1964. — № 10. — С. 91—99.

Larysa Doiar

#### "Communist of Ukraine" magazine in the last year Khrushchev's "thaw"

The presented article raises the issue of the board of the First Secretary of the Central Committee of the Communist Party of the Soviet Union M. Khrushchev (1953—1964). The author's research is devoted to the last year of Khrushchev's stay. The era of Khrushchev's rule, which was easily called the "thaw" by the writer Ilya Ehrenburg, was marked by a large number of social changes. 1964 was no exception, which was the last in the political biography of M. Khrushchev. The source base for this study was the periodical of the Central Committee of the Communist Party of Ukraine, the magazine "Communist of Ukraine", which is stored in the State Archives of the Book Chamber of Ukraine in the form of annual sets of notebooks. Based on the conceptual foundations of domestic historical science and applying the method of content analysis, the author studied the 1964 journals and commented on priority topics for that time, namely: the problem of the international communist movement in the context of aggravation of Soviet-Chinese relations; the question of the formation of the United Nations and the participation in this process of representatives of the Ukrainian SSR; the main aspects of the then industrial development of the USSR, in particular, the intensification of chemical, coal, iron ore, machine-building industries; development of innovative scientific directions and technologies — bionics, cybernetics, etc.; radical changes in the organization of agricultural production. Based on the elaborated general, the author analyzed the state and acceptance of the most resonant themes of humanitarian content, because 1964 was a jubilee year. It was then that the republic celebrated the 150th anniversary of the birth of T. Shevchenko, the 25th anniversary of the reunification of Western Ukrainian lands with Soviet Ukraine, the 20th anniversary of the liberation of the Ukrainian SSR from the Nazi occupiers. A sign of the times was more than a modest celebration of the 70th anniversary of the birth of M. Khrushchev, after all, announced at the twentieth Congress of the CPSU course to eradicate the cult of personality

remained a "sacred cow" of the Khrushchev "thaw". This year, through the efforts of P. Tronko, spread in Ukraine the idea of a non-academic order of compiling a large encyclopedic work on historical local lore, initiating the writing of a 26-volume "History of Cities and Villages of the Ukrainian SSR."

**Keywords:** periodical; press organ of the Central Committee of the Communist Party; Communist of Ukraine magazine; anniversary year M. Khrushchev

### References

1. Baranovs'kyi M. (1964). Pidvyshchuvaty produktyvnist' pratsi na vuhil'nykh shakhtakh Donbasu. *Komunist Ukrayiny*, 6, pp. 21—27.
2. Borot'ba za tekhnichnyy prohres — boyovyy front semyrichky. (1964). *Komunist Ukrayiny*, 9, pp. 2—9.
3. Butchenko F. (1964). Vprovadzheniya hospozrakhunku i harantovanoi oplaty pratsi v kolhospakh. *Komunist Ukrayiny*, 4, pp. 69—73.
4. Vasyl'yev I. (1964). Deyaki pytannya vykorystannya osnovnykh vyrobnychykh fondiv u hirnychorudnyy promyslovosti Kryvbasu. *Komunist Ukrayiny*, 3, pp. 20—27.
5. Vsi syly na vykonannya prohramy intensyfikatsiyi sil's'koho hospodarstva. (1964). *Komunist Ukrayiny*, 3, pp. 2—13.
6. Holovakha I. (1964). Velykyy ukrayins'kyi myslytel'. Do 150-richchya z dnya narodzhennya T. H. Shevchenka. *Komunist Ukrayiny*, 1, pp. 72—81.
7. Dubyna K. & Klokov V. (1964). Vklad partiynoho pidpylyia i partyzaniv Ukrayiny v roz'hrom fashyst-s'kykh zaharbnykiv. *Komunist Ukrayiny*, 10, pp. 30—40.
8. Zabihaylo K. (1964). Ukrayins'ka RSR i Orhanizatsiya Ob'yednanykh Natsiy. *Komunist Ukrayiny*, 6, pp. 40—45.
9. Kasiyan V. (1964). Narodnyy khudozhnyk. *Komunist Ukrayiny*, 2, pp. 65—69.
10. Lypovchenko M. (1964). Borot'ba V. I. Lenina proty velykoderzhavnosti i natsionalizmu v dozhovtneviy istoriohrafyiyi Ukrayiny. *Komunist Ukrayiny*, 7, pp. 34—45.
11. Lyst Tsentral'noho Komitetu KPRS TSK Kompartiyi Kytayu. (1964). *Komunist Ukrayiny*, 8, pp. 10—21.
12. Novi dokumenty V. I. Lenina (1964). *Komunist Ukrayiny*, 5, pp. 3—7.
13. Pashko Ya. (1964). Storinky heroyichnoyi epopeyi. *Komunist Ukrayiny*, 10, pp. 41—48.
14. Pyl'kevych L. (1964). Nova haluz' nauky — bionika. *Komunist Ukrayiny*, 11, pp. 47—54.
15. Repenko A. (1964). Polipshennya yakosti produktsiyi — vazhlyve zavdannya mashynobudivnykiv. *Komunist Ukrayiny*, 11, pp. 10—18.
16. Sarbey V. (1964). V. I. Lenin i revolyutsiyno-demokratychna spadshchyna T. H. Shevchenka. *Komunist Ukrayiny*, 2, pp. 48—56.
17. Storichchya Pershoho Internatsionalu. 1864—1964. Tezy Instytutu marksyzmu-leninizmu pry TSK KPRS. (1964). *Komunist Ukrayiny*, 9, pp. 10—30.
18. Tron'ko P. (1964). Za naukovu rozrobku istoriyi mist i sil Ukrayins'koyi RSR. *Komunist Ukrayiny*, 5, pp. 67—76.
19. Khrushchov M. S. (1964). Pro myr i myrne spivisnuvannya. *Komunist Ukrayiny*, 5, pp. 8—14.
20. Chyzh V. (1964). Radyans'ka Armiya v boyakh za vyzvolennya Ukrayiny. *Komunist Ukrayiny*, 10, pp. 20—29.
21. Shelest P. Yu. (1964). Khimiya — udarnyy front borot'by za komunizm. *Komunist Ukrayiny*, 1, pp. 3—17.
22. Yatskiv P. (1964). Na choli mas u borot'bi za vozz'yednannya zakhidnoukrayins'kykh zemel' z Radyans'koyu Ukrayinoyu. *Komunist Ukrayiny*, 10, pp. 91—99.

Надійшла до редакції 8 листопада 2021 року



## СЛАВЕТНІ ВИДАВНИЦТВА УКРАЇНИ

УДК 655.411Академперіодика(477)(045)

**Олеся Чадюк,**

кандидат філологічних наук,  
провідний науковий редактор

Видавничого дому "Академперіодика" НАН України,  
e-mail: chadiuk@ ukr.net

### Життя Видавничого дому "Академперіодика" НАН України за карантинних обмежень

Видавничий дім "Академперіодика" Національної академії наук України розпочав свою історію у квітні 1995 р. Сьогодні це чи не єдине наукове видавництво в державі (відповідно до Закону України "Про наукову і науково-технічну діяльність"), котре створено та діє з метою висвітлення результатів наукової, науково-технічної, науково-педагогічної,

науково-організаційної діяльності, оприлюднення наукових результатів, репрезентації наукової (науково-технічної) продукції, а також досліджень у галузі теорії та методики науково-видавничої справи. Завданням "Академперіодики" є виконання наукових досліджень, спрямованих на здобуття та використання нових знань у сфері видавничої справи, підготовки й



випуску фахової наукової літератури; збереження й сприяння розвитку науково-інформаційного та інтелектуального потенціалу країни; інформування, у тому числі оперативне, вітчизняної та міжнародної громадськості про стан і здобутки української науки.



Як базова організація Науково-видавничої ради НАН України ВД "Академперіодика" активно продовжує наукові дослідження видавничої діяльності Академії в історичній ретроспективі та на сучасному етапі, вивчає загальносвітові тенденції розвитку наукової видавничої справи, напрацьовує рекомендації щодо підготовки та уніфікації паперових і електронних видань НАН України. Особливу увагу видавництво приділяє дослідженню різних аспектів функціонування періодичних наукових видань, запровадженню новітніх форм організації роботи редакцій академічних журналів із застосуванням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, залученню фахової спільноти до широкого обговорення актуальних питань на науково-практичних форумах (конференціях, семінарах тощо).

Звичайно, що період пандемії, спричинений поширенням вірусної інфекції COVID-19, вніс суттєві зміни в повсякденну діяльність і функціонування ВД "Академперіодика", як і всіх суб'єктів видавничої справи в масштабі не лише України, а й світу. Пандемія скоригувала графіки роботи підрозділів видавництва, спонукала до пошуку нових форм взаємодії з авторами й авторськими колективами та активного використання дистанційних засобів зв'язку й програмного забезпечення. Ці виклики надали поштовх до пошуку форм адаптації до нової "карантинної реальності", як-от зміщення акценту з живої комунікації на віртуальну.

Видавництво також активно долучилося до онлайн-читання та поширення наукових знань, аби користувачі мали змогу здобути інформацію в інтернеті, не виходячи з дому. Так, за сприяння Науково-видавничої ради НАН України ВД "Академперіодика" відкрив доступ до серії книг із проекту "Наука для всіх". Її започатковано 2004 р. для популяризації наукових знань і репрезентації широкому загалові здобутків вітчизняних учених у найрізноманітніших галузях. У гарно ілюстрованих книгах серії працівники наукових установ Академії легко й доступно розповідають про цікаві факти, напрацювання, тенденції в астрономії й астрофізиці, біології, матеріалознавстві, хімії, екології, геології, філософії, літера-

турознавстві. Акцію "Відкриваємо "Науку для всіх" розпочато до XV Фестивалу науки в Україні та з нагоди Дня працівників видавництв, поліграфії і книгорозповсюдження, і в її рамках раз на тиждень видавництво надавало доступ до однієї з 23 книг проекту. Викладаючи видання у відкритий доступ, "Академперіодика" мріє не лише залучити нових читачів і зацікавити майбутніх науковців, а й віднайти нових авторів, готових допомагати всім охочим опанувувати нові знання. Отже, нині у відкритому доступі наявні 23 науково-популярні видання, створені співробітниками Національної академії наук України та дбайливо підготовлені й випущені Видавничим домом "Академперіодика" НАН України.



Усі книги із серії "Наука для всіх" у вільному доступі

Період соціального дистанціювання й кардинальних змін ковідної реальності, який триває, майже унеможливив організацію великих відкритих заходів "наживо", особливо в період жорсткого локдауну. Однак влітку видавництву вдалося адаптуватися до карантинних вимог і провести довгоочікувану подію — семінари "Академперіодика-ПАТІ". У попередні роки їм передували щорічні науково-практичні конференції "Наукова періодика: традиції та інновації" з дуже широким колом учасників. Традиційним для заходів стало проведення майстер-класів із різних питань видавничої справи, на яких фахівці Видавничого дому на практиці навчали співробітників редакцій журналів. Підготовлено та опубліковано чимало науково-методичних матеріалів, що допомагали перевести видання в повноцінний сучасний формат наукового журналу на основі інформаційно-комунікаційних технологій.

Хвиля інтересу науковців і видавців саме до проведення "живих" зустрічей 2021 р. та пошуків на отримання нової інформації про видавничу справу надала імпульс ПАТІ (Публікаційна Активність Творчої Інтелекції) — науково-практичним тематичним семінарам в умовах карантинних обмежень.

Заходи (із кількістю 15—18 учасників кожний) було проведено на відкритому повітрі, у затишному

патіо Видавничого дому "Академіперіодика". Перший семінар "Входження до Web of Science: нові правила" відбувся 7 липня 2021 р. Запрошений лектор І. Тихонкова, консультант із регіональних рішень Clarivate, розповіла присутнім про нові правила процедури входження наукових періодичних видань до наукометричної бази Web of Science Core Collection, критерії якості наукового видання й важливість дотримання цих вимог. Після виступу розгорнулася плідна дискусія, учасники якої жваво обговорювали такий важливий для науки Plan S — ініціативу, спрямовану на консолідацію зусиль для якнайшвидшого переходу до тих моделей, що надають повний, миттєвий і відкритий доступ до результатів наукових досліджень. Творча інтелекція виявила значну зацікавленість новачками та можливістю підвищення рівня видань. Учасники отримали сертифікати й запрошення відвідувати наступні заходи, що дають змогу спілкуватися наживо та обговорювати нагальні питання життя наукових журналів.

Другий семінар у межах "Академіперіодика-ПАТІ" відбувся 21 липня 2021 р. Наріжною темою стала доповідь "Організаційні засади роботи електронної редакції", присвячена впровадженню видавничих платформ у діяльність академічних наукових журналів та власне організації робочого процесу електронних редакцій. Відповідальний секретар журналу "Science and Innovation" Т. Яцків поділилася досвідом роботи з видавничою платформою Open Journal Systems (OJS). Було розглянуто переваги, недоліки та перспективи роботи з системою, яку поступово впроваджують редакції загальноакадемічних журналів.

Третій захід було проведено 4 серпня 2021 р. Під час зустрічі головний редактор ВД "Академіперіодика" А. Радченко розповіла про відмінності між стандартами ДСТУ 7152 "Видання. Оформлення публікацій у журналах і збірниках" у редакції 2010 і 2020 рр., поділилася досвідом щодо оформлення публікацій у періодичних виданнях та окреслила шляхи уніфікації процесу для уникнення розбіжностей під час подання наукових статей. Другим питанням було сучасне оформлення наукового журналу та актуальні вимоги міжнародних баз даних. На прикладі гіпотетичного "Всеукраїнського ученого журналу" фахівці ВД "Академіперіодика" пояснили, що, як і чому має бути наявним у науковому виданні, як обов'язкові та факультативні елементи розмежувати й гармонійно поєднати на його сторінках.

Сподіваючись на подальші зустрічі, чекаємо від усіх охочих нових ідей, тем і питань для заходів у форматах семінарів та конференцій. Ми вдячні учасникам — друзям і колегам — за зацікавленість науково-видавничою справою та нашою роботою, за намагання докласти зусиль до того, щоб наукові періодичні видання ставали досконалішими й помітнішими.

Значущою "міжкрантинною" подією стала презентація двох нових наукових видань, підготовлених і виданих у плідній співпраці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського та ВД "Академіперіодика", що відбулася 28 вересня 2021 р. в Інституті книгознавства НБУВ. Перше видання, підготовлене співробітниками відділу музичних фондів Інституту книгознавства, — це гарно оформлений та проілюстрований каталог "Музична Шевченкіана у фондах Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського", у якому зібрано понад 4000 бібліографічних та аналітичних описів музичних творів і народних пісень, пов'язаних з іменем Великого Кобзаря. Каталог складається з п'яти розділів: "Музичні твори на тексти Т. Шевченка", "Музичні твори за мотивами творів Т. Шевченка", "Збірки за назвами і авторські збірки на слова Т. Шевченка", "Присвячено Шевченкові", "Улюблені, використані або записані Т. Шевченком народні пісні". Видання вирізняється ґрунтовністю дослідження та якістю художнього оформлення й поліграфічного виконання. Важливо, що онлайн-версію каталогу постійно впорядковують і доопрацьовують, завдяки чому він залишається сучасним та актуальним. Унікальне за охопленням матеріалу видання стане у пригоді дослідникам української культури, мистецтвознавцям, музикознавцям, музикантам-виконавцям, бібліотекознавцям, працівникам музеїв, нотних видавництв тощо.

Колективна монографія "З історії книжкової культури України: дослідження ретроспективних книжкових, образотворчих, музичних видань та історичних колекцій з фондів Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського" є підсумком наукових досліджень з історії книжкової культури України, які проводили науковці Інституту книгознавства НБУВ упродовж 2016—2018 рр. на базі фондів відділів стародруків та рідкісних видань, образотворчих мистецтв, музичних фондів, зарубіжної україніки, бібліотечних зібрань та історичних колекцій. Основну частину монографії становлять наукові розвідки з історії вітчизняного книговидавництва XVI—XVIII ст., мистецтва української книги та культури книгорозповсюдження, історії інших видів друку — нот, відбитків гравюр. Авторами матеріалів є співробітники спеціалізованих відділів НБУВ, які багато років досліджують зазначені джерела. Окремі блоки присвячено культурі книгозбирання та книгорозповсюдження в давнину (XVI — початок XX ст.), а також книжковій культурі української діаспори. Уміщений у монографії різноаспектний матеріал з історії книжкової культури в Україні стане в пригоді книгознавцям, бібліотекознавцям, культурологам, історикам, а також усім, хто цікавиться історією вітчизняної культури.

Після презентації відбулися невеликий концерт і неформальне спілкування. Співробітникам Видавничого дому "Академіперіодика" було дуже приємно чути слова подяки від колег із НБУВ і гостей заходу,

адже в кожне видання ми намагаємося додати щось оригінальне й цікаве, використовуючи новітні цифрові технології, а також власний досвід і творчий потенціал. Сподіваємося, що й надалі співпраця з Національною бібліотекою України імені В. І. Вернадського буде такою ж плідною, широю, цікавою, креативною та корисною.

Ще одним аспектом діяльності ВД "Академперіодика" в карантинний час стала підготовка соціально значущих видань до 30-річчя Незалежності нашої Держави: у співпраці з Інститутом історії України НАН України вийшло три видання проєкту "Україна. Нариси історії", розраховані на широку читацьку аудиторію: "Україна й українці в постімперську добу (1917—1939)", "Україна в епіцентрі протистояння світових систем (1939—1990)", "Україна і виклики посттоталітарного транзиту (1990—2019)". У цих книгах вузлові проблеми націєта державотворення розкрито в концепті хронотопу українського "довгого ХХ сторіччя", сутнісною ознакою якого є реалізація інтенцій соціально-економічної, етнокультурної та політичної емансипації — власне, завершення Української революції, що розпочалася в контексті Першої світової війни, та започаткування руйнації колоніальної системи. Феномен Української революції, причини та обставини перемоги комуністичного режиму, трагедія найбільшої розділеної нації Східної Європи в добу становлення й зміцнення тоталітаризму є вузловими сюжетами першої книги. Міжвоєнний період розглянуто як час культивування та критичного загострення внутрішніх проблем української нації під дією асиміляційних і репресивних практик. У другій книзі йдеться про сутнісні зміни соборної України, що постала в рамках Ялтинсько-Потсдамської системи. Її доля в епоху Другої світової та "холодної" воєн, наслідки рерадянзації, неусвідомлені колективні травми й переступи та їхній вплив на сучасність розглянуто крізь протистояння світових систем і крах комуністичного режиму, що уможливило суверенізацію України. Третя книга оповідає про суперечності пострадянського транзиту. Три модерні революції, розбудова "олігархічних республік", суб'єктивізація нашої держави у світі через самоусвідомлення європейського вибору є видимими проявами завершального етапу сторічної Української революції та антиколоніальної визвольної війни.

Улітку поточного року в "Академперіодиці" вийшла друком книга "Національна академія наук України в 1991—2021 роках. До 30-річчя Незалежності України", де викладено основні результати досліджень та схарактеризовано здобутки НАН України. Основну увагу приділено напрацюванням останніх років. Окреслено непересічний внесок НАН України як головної наукової установи держави в розбудову економіки й розвиток соціогуманітарної сфери.

Нещодавно побачив світ "Збірник нормативних документів і методичних матеріалів з питань упо-

рядкування видавничої діяльності НАН України та її установ", також підготовлений фахівцями ВД "Академперіодика". Окрім постанов і розпоряджень Президії НАН України, що унормовують питання видавничої справи Академії, у збірнику вміщено дотичні матеріали, а саме: роз'яснення щодо мовної політики НАН України; списки журналів НАН України, що входять до переліку наукових фахових видань України відповідно до наказу МОН; перелік періодичних видань НАН України та її установ, що індексуються в міжнародних наукометричних базах, тощо. Збірник стане у пригоді працівникам редакційно-видавничих підрозділів НАН України, а також усім фахівцям, які займаються академічною видавничою діяльністю.

Підготовка цих важливих видань під час карантину свідчить про креативність у пошуку нових форм мобільної взаємодії авторів та авторських колективів із фахівцями видавництва. А готовність опанувати нові інструменти й способи організації співпраці довели не тільки великі книжкові проєкти, випущені вчасно, а й дотримання графіку виходу журналів НАН України.

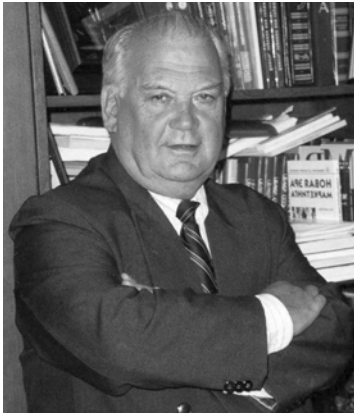
Для поліпшення якості видавничої продукції та забезпечення оперативності її виготовлення ВД "Академперіодика" має на меті своєчасне оновлення ліцензійного програмного забезпечення та парку поліграфічного устаткування, розширення можливостей цифрового друку. Актуальним є створення єдиного комунікативного простору (наприклад, на базі кількох видавничих платформ), що безперервно забезпечуватиме можливість проведення віддалених виробничих нарад та опрацювання спільних документів учасниками видавничого процесу. У стратегічній перспективі видавництво планує використовувати системи типу MS Project та Primavera, які підтримуватимуть функціональну взаємодію співробітників у режимі дистанційної роботи та здійснення контролю ефективності виконання поставлених завдань.

Вимушена мобілізація сил спонукала до підвищення пунктуальності, дисциплінованості й злагоженості роботи, чіткішого планування та дотримання графіків, до переходу журналів на видавничу платформу Open Journal System. Навіть під час карантинних обмежень ми мали змогу ділитися знаннями та навичками з молодшими колегами: окрім проведення "Академ-ПАТІ", було організовано виробничу практику та стажування на базі видавництва магістрів-поліграфістів і редакторів. Надалі перспективно видається кураторська підтримка майбутніх фахівців із видавничої справи на базі ВД "Академперіодика".

Упевнені, що накопичений під час пандемії досвід стане у пригоді, коли суспільство зможе повернутися до життя без епідемії, а адаптовані до нової реальності та опановані сучасні інструменти, програми й способи роботи дадуть змогу й надалі підвищувати якість видавничої продукції "Академперіодика".

Надійшла до редакції 10 листопада 2021 року

## *Світлої пам'яті Бориса Володимировича Ленського (23.10.1929—27.11.2021)*



27 листопада 2021 р. пішов із життя Борис Володимирович Ленський — відомий радянський і російський книгознавець, редактор, доктор філологічних наук, професор, заслужений працівник культури Російської Федерації.

З Борисом Володимировичем Ленським, легендою книжкового світу, я познайомився понад 30 років тому, коли працював директором Центральної наукової бібліотеки Академії наук УРСР (нині — Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського). Ми зустрілися на науковій конференції, й мене вразили його щирість, доброзичливість і простота в спілкуванні. Тоді Борис Володимирович працював першим заступником директора з наукової роботи Всесоюзної книжкової палати.

Тісна співпраця, що з часом переросла в дружбу, розпочалася 1995 р., коли я став директором Книжкової палати України. Нова для мене робота, з новим колективом (старий залишився в Харкові), з новими функціями самостійної установи вимагали змін в організації її діяльності. "Потрібно їхати в Москву, — вирішив я, — ознайомитися з роботою тепер уже Російської книжкової палати (РКП)".

Вивчивши Указ президента Російської Федерації "Про Російську книжкову палату", згідно з яким вона збереглася як "центр державної бібліографії, архівного зберігання видань, статистики друку, міжнародної стандартної нумерації творів друку і наукових досліджень в галузі книжкової справи", я вирушив у Москву.

Функції Книжкової палати України, на той час вже самостійної, були ідентичними функціям РКП, визначеним в Указі президента РФ. Однак нам у Києві потрібно було розпочинати справу майже з нуля, враховуючи, що кваліфіковані кадри залишилися в Харкові та додалося багато нових функцій.

Генеральний директор РКП — Юрій Володимирович Торсуєв — зустрів привітно й запросив свого заступника Бориса Ленського на першу розмову. Ось тоді й зав'язалася наша дружба. У 1996 р. Бориса Володимировича було обрано генеральним директором РКП, і на цій посаді він працював аж до виходу на пенсію 2004 р.

Можна багато говорити про ту величезну допомогу, яку надали мені співробітники РКП та особисто Борис Володимирович в організації роботи Книжкової палати України, у виконанні республіканськими палатами функцій, раніше покладених на Всесоюзну книжкову палату. Я завжди відчував доброзичливу підтримку професіонала, фахівця-бібліографа. Ґрунтовно обізнаний книгознавець, редактор, фундатор бібліографії та книжкової справи, доктор філологічних наук, професор Борис Ленський завжди був готовий допомогти з будь-якого фахового питання. Директори книжкових палат країн СНД обрали його президентом Асоціації книжкових палат, де він продовжив найкращі традиції національної бібліографії, надаючи консультативну допомогу колегам із незалежних держав колишнього Радянського Союзу. Видання перекладу американських книг "Бізнес книговидавця" і "Книжковий маркетинг" за сприяння Бориса Ленського, його статті, присвячені книговиданню в умовах ринку, були завжди актуальними, допомагали видавництвам адаптуватися до нових реалій.

Наша дружба та творча співпраця тривали й тоді, коли Борис Володимирович працював професором Вищої школи друку та медіаіндустрії Московського політехнічного університету, головним науковим співробітником наукового інформаційного центру "Наука" Російської академії наук.

За довгі роки професійного та особистого спілкування Борис Володимирович став для мене зразком книгознавця й великим другом. Його життєвій енергії можна було лише позаздрити, а самоіронія, почуття гумору та оптимізм завжди вирізняли цю чудову людину.

Колектив Державної наукової установи "Книжкова палата України імені Івана Федорова" висловлює щире співчуття рідним і близьким Бориса Володимировича.

Вічна і світла пам'ять непересічній Людині, Легенді книжкової справи, чудовому Наставнику, Другу й Учителеві **Борису Володимировичу ЛЕНСЬКОМУ**.

*Микола Сенченко,  
директор Книжкової палати України, професор*

Свідоцтво про державну реєстрацію КВ № 21783-11683ПР від 31.12.2015.

Формат 60x84<sup>1</sup>/<sub>8</sub>. Ум. друк. арк. 6,05. Тираж 152 пр. Зам. 69.

Журнал надруковано на обладнанні Книжкової палати України

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 1954 від 24.09.2004.

До уваги читачів: електронний варіант журналу "Вісник Книжкової палати" ISSN 2076-9555 (онлайн-версія) розміщено на сайті Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського в розділі "Наукова періодика України":

[http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/VKP/index.html](http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/VKP/index.html)