

Міністерство освіти і науки України  
Державний торговельно-економічний університет  
Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ  
Академічне товариство імені М. Балудянського  
(м. Кошице, Словаччина)  
Державний Університет імені  
Яна Кохановського (м. Кельце, Польща)  
Вища школа економіки і права імені  
проф. Едварда Ліпінського (м. Кельце, Польща)  
Тбіліський державний університет імені  
Іване Джавахішвілі (м. Тбілісі, Грузія)  
Технічний університет (м. Кошице, Словаччина)  
Університет «Petre Andreia» (м. Яси, Румунія)  
Університет суспільних наук (м. Лодзь, Польща)  
Folkuniversitetet (м. Уппсала, Швеція)



*СОЦІАЛЬНО-ПОЛІТИЧНІ, ЕКОНОМІЧНІ  
ТА ГУМАНІТАРНІ ВИМІРИ  
ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ІНТЕГРАЦІЇ УКРАЇНИ*

**ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ  
X Міжнародної науково-практичної конференції**

**06-07 жовтня 2022 року**

**Частина IV**

**Вінниця 2022**

УДК 339.922(477)

**Соціально-політичні, економічні та гуманітарні виміри європейської інтеграції України: зб. наук. пр. X Міжнар. наук.-практ. конф., м. Вінниця, 06-07 жовтня 2022 р. Вінниця, 2022. Ч. 4. 272 с.**

У збірнику наукових праць Міжнародної науково-практичної конференції розглядаються питання управління інноваційно-інвестиційним розвитком підприємства та регулювання соціальних проблем в сучасних умовах; сучасної парадигми менеджменту та публічно-владної діяльності, фінансовий механізм забезпечення соціально-економічного розвитку країни; проблеми обліково-аналітичного, контрольного та інформаційного забезпечення управління підприємства. Досліджуються інноваційні моделі та інформаційні технології в науці, освіті, економіці; теоретичні, практичні аспекти сучасного товарознавства; актуальні проблеми маркетингових технологій в умовах євроінтеграції, перспективи розвитку індустрії гостинності та харчової промисловості; історичні, філософські, соціально-психологічні та правові аспекти державотворчих процесів в умовах глобалізованого суспільства.

Висвітлюються інтерактивні технології та методи навчання як засіб формування іншомовної професійної компетенції, теоретичні та практичні аспекти розвитку студентського спорту в системі фізичного виховання ЗВО.

Розраховано на науковців, спеціалістів, викладачів, аспірантів, здобувачів вищої освіти.

**Редакційна колегія:**

Голова редакційної колегії – **Замкова Н. Л.**, д-р філос. наук, професор  
Відповідальний секретар – **Мартинова Л. Б.**, д-р екон. наук, доцент

**Члени редакційної колегії:**

**Громова О. Є.**, д-р екон. наук, доцент, **Іваницька Н. Б.**, д-р філол. наук, професор, **Нікітішин А. О.**, д-р екон. наук, доцент, **Стопчак М. В.**, д-р іст. наук, професор, **Хачатрян В. В.**, д-р екон. наук, доцент, **Чорна Н. М.**, д-р іст. наук, професор, **Бондар А. А.**, канд. наук з фіз. виховання і спорту, доцент, **Добровольська Н. В.**, канд. пед. наук, доцент, **Кудирко О. М.**, канд. екон. наук, доцент, **Махначова Н. М.**, канд. екон. наук, доцент, **Терещенко Л. Я.**, канд. філол. наук, доцент, **Тернова А. С.**, канд. техн. наук, доцент.

Друкується за ухвалою вченої ради Вінницького торговельно-економічного інституту ДТЕУ.

Наукові роботи друкуються в авторській редакції.

**ISBN 978-966-629-964-5**

9. Стоп шкільний терор. Особливості цькування у дитячому віці. Профілактика та протистоянні булінгу. Український інститут дослідження екстремізму, 2017. 84 с.

10. Якщо учні цькують вчителя: що робити? URL: <https://osvitoria.media/experience/yakshho-uchni-tskuyut-vchytelya-shho-robyty/> (дата звернення: 24.12.2021).

**УДК 323.266(045)**

**Ю. А. Кокарча, канд. політ. наук**

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0874-3688>

Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ

## **ЕВОЛЮЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ВІЙН: ОСОБЛИВОСТІ ТРАНСФОРМАЦІЇ**

*В роботі досліджуються основні етапи становлення інформаційних війн, починаючи з давніх часів і до сьогодення. Зосереджена увага на важливих характеристиках інформаційних війн впродовж еволюції. У статті наголошено на особливій ролі засобів масової інформації як інструменту інформаційного впливу в умовах практичного застосування засобів інформаційної війни.*

**Ключові слова:** дезінформація, інформаційне суспільство, інформаційно-комунікаційні технології, інформаційні війни, пропаганда, засоби масової інформації, кібервійна.

### **Постановка проблеми.**

Формуючими елементами сучасного суспільства виступають три технологічні напрямки: гуманітарний, технічний та сенсорно-технічний. За їх характеристикою можна виділити постіндустріальну, постмодерністську та цифрову епохи. Для розуміння особливостей трансформації інформаційних війн, важливо прослідкувати їх еволюцію, дослідивши поетапність становлення, в контексті вищезгаданих епох, та виокремити їх ключові характеристики на кожному з етапів.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Серед зарубіжних та вітчизняних науковців, які присвятили свої дослідження і публікації тематиці інформаційних війн є: Г. Лассуелл, Д. Ліллекер, В. Пуфен, Т. Рона, Н. Хомські, Ф. Хофман, Р. Шафранські, Г. Штромайер та В. Бех, В. Горбатенко, М. Остапенко, Г. Почепцов, Б. Калініченко, О. Курбан, та ін.

**Мета статті.** За допомогою загальнонаукових методів (історичного, порівняння, аналізу та ін.) дослідити еволюцію інформаційних війн та виокремити особливості їх ключових характеристик під час трансформації.

**Виклад основного матеріалу.** В різні часові проміжки розвитку людства застосування тих чи інших способів впливу, як і рівень їх організації, змінювалися. Тому, враховуючи дослідження багатьох науковців, в тому числі вищезгаданих, еволюційний шлях інформаційних війн умовно можна розділити на такі етапи: первісне суспільство та Античність, Середньовіччя та Відродження, період розвитку капіталістичних відносин, початок та середина ХХ століття, кінець ХХ та початок ХХІ ст.

Розпочинаючи з первісного суспільства, важливо виокремити винайдення мови та мовлення як першопочаткових універсальних форм інформаційно-комунікаційних технологій, які докорінно змінили та прискорили подальшу еволюцію людства.

Також, основними прикладами первісних інформаційних війн можна вважати первісну магію із силами природи та тваринами і на рівні внутрішньоплеменних та міжплеменних конфліктів.

Інформаційний процес в цей період відбувався шляхом створення (дослідження навколишнього світу), фіксації (зображення, мистецтво і т.д.) та передання інформації (мовлення, образно-символьна система). Головними інформаційними носіями для первісної людини слугували кістки та шкіра тварин, дерев'яні речі, посуд (глина, дерево, метал, скло), каміння (окремі вироби, статуї, скелі), з'являється і набуває значного поширення папірус [6, с. 14].

В часи ранніх держав особливим здобутком було винайдення писемності. Писемність надала інформаційному процесу конкретність, чіткість та змістовність. З'явилась можливість для надійного збереження та ефективного поширення інформації.

Інформаційні протистояння держав Стародавнього Сходу характеризувалися першими спробами застосування інформаційно-комунікаційних технологій, цього потребували державна політика, економіка, торгівля та ін.

Під час військових дій полководці та вожді застосовували тактику залякування, психологічного впливу, дезінформації, які спрямовували проти ворога. До свого війська використовували методи підбурювання та стимулювання воїнів.

У політичному житті, діюча тогочасна влада використовувала методи маніпулювання свідомістю, задля підтримання масами ідеї божественного походження царя, жерців та знаті.

Одним із важливих інформаційних інструментів, що з'явився саме за часів Античності, була реклама. Інформаційне супроводження міжнародних подій – військових конфліктів, дипломатичних стосунків, міжнародної торгівлі здійснювалося за допомогою певних демаршів, надання дезінформації шляхом шантажування ворожих лідерів.

Особливим науковим напрацюванням в період Античності стала праця Сунь Цзи «Мистецтво війни», в якій автор згадував необхідність застосування елементів інформаційної війни для переваги у військових та міжнародних протистояннях. Окремі рекомендації філософа відносять до прийомів ведення гібридної війни: висміювати та дискредитувати все цінне і добре, що є в країні ворога; втягувати видатних представників противника у злочини; підривати імідж національних лідерів та виставляти їх на загальний осуд; залучати до співпраці підлих та мерзотних людей; розпалювати сварки та провокувати конфлікти у населення ворожої країни; підбурювати молодь проти старих; заважати діяльності влади; підривати міць війська; знецінювати традиції та національні цінності; розбещувати населення; застосовувати підкуп, стимулювати корупцію [4, с. 37].

У плані супроводження військових дій Сунь Цзи радив активно застосовувати дезінформацію, залякування, психологічний тиск та інші традиційні методи.

Тогочасні інформаційно-комунікаційні технології активно застосовували античні політики. Зокрема в Давній Греції їх активно практикував оратор Демосфен у процесі боротьби з македонським царем Філіпом, який завоював грецькі міста-держави. За допомогою публічних виступів, дискусій, діалогів досягали своїх цілей афінські політики Солон, Фемістокл, Перикл.

Саме в Давній Греції виникла нова професія - софістика, представники якої спеціалізувалися у публічних виступах та вміли переконувати. Це можна вважати еволюцією традиційних глашатаїв [5, с. 47].

У Давньому Римі політики та полководці Юлій Цезар, Марк Цицерон, Марк Аврелій успішно застосовували інформаційні технології проти своїх політичних противників та зовнішніх ворогів. Наприклад, Сципіон Африканський, активний прибічник війни з Карфагенською державою, кожний свій виступ в Сенаті закінчував фразою: «Втім, Карфаген має бути знищений». Цей прийом – багатократне повторення певної тези й сьогодні активно використовується [5, с. 48].

Основними типовими прикладами інформаційних війн періоду Античності можна вважати класичні, в сучасному розумінні, інформаційно-психологічні операції. Останні супроводжували військові конфлікти, політичні та економічні, а також релігійні процеси. В цей період виробництво контенту поступово виокремлювалося в окремий напрям діяльності, який охоплював мистецтво, релігію, військову справу, державне управління, а також науку, яка народжувалася в ці часи. В свою чергу, накопиченням та поширенням інформації займалися вже чітко визначені соціальні групи. Саме жерці та вчені були в переважній більшості виробниками інформації. Храми та світські школи ставали своєрідними осередками контенту, який продукувався відповідно до специфіки та тематики діяльності її виробників.

Значні обсяги інформації накопичуються у перших бібліотеках (Шумер,

Вавилон, Олександрійська в Єгипті та ін.). Також в якості центрів створення інформації були адміністративні структури – царські канцелярії, муніципальні управління, військові структури, торгові об'єднання тощо [6, с. 23].

У часи Середньовіччя та Відродження розвиток усіх аспектів суспільства відбувався під безпосереднім контролем та за участі церкви. Саме цей соціальний інститут, більш ніж на тисячоліття став провідним споживачем та розробником інформаційно-комунікаційних технологій, а також активним учасником тогочасних інформаційних війн. Медіа технології цього часу базуються на таких традиційних інструментах, як: мова, мистецтво, писемність, реклама, література. Разом з тим з'являються нові: пропаганда та психологічна війна.

Церква воювала з Реформацією традиційними та відпрацьованими століттями інструментами – використовували мережу храмів, монастирів та церковних орденів, непорушний авторитет «Біблії», папського престолу, авторитет єпископів, архієпископів, кардиналів, настоятелів монастирів. Активно залучалися всілякі божественні дива, маніпуляція історичними та науковими фактами. В цій боротьбі дуже активно себе проявила «Конгрегація пропаганди віри». Доволі значний внесок у практику ведення інформаційних війн внесла Візантійська імперія. Зокрема ми знаємо багато історичних фактів, коли візантійські імператори перемагали свої ворогів не силою зброї, а шляхом дезінформації, психологічного тиску, підкупу. Особливо активно велися такі 26 війни у протистояннях із князями Київської Русі, ісламськими державами, кочовими племенами давніх тюрків та ін.

Наприкінці Середньовіччя в епоху Відродження в Європі з'являється новий спосіб поширення інформації – друкарство, яке з часом стало першою глобальною мас-медіа технологією.

Значний внесок у розвиток інформаційно-комунікаційних технологій зробили вчені епохи Відродження, зокрема так звані гуманісти. Центром інтересів гуманістів була «словесність» – філологія та риторика. Наприклад, Лоренцо Валла акцентував увагу на необхідності активізації комунікації між

лідерами громадської думки та широкими колами публіки. П'єтро Паоло Верджеріо, Гуаріно Веронезе, Вітторіно да Фельтре та багато інших гуманістів наполягали на необхідності розвитку соціальних комунікацій з метою поширення знань, передання досвіду. Ближче всіх до проблематики проведення інформаційних війн були роботи Ніколо Макіавеллі. В своєму творі «Государ» (1532 р.) він сформулював поради для політичних та військових лідерів, як необхідно здійснювати ефективну інформаційну політику для здійснення успішних війн та управління державою [6, с. 50]. Розглядаючи специфіку розвитку монархічної та республіканської форми правління, автор надає поради, як потрібно вибудовувати комунікацію між народом та правлячою елітою, а також як вибудовувати міждержавні стосунки.

Інформаційно-комунікаційні здобутки епохи Середньовіччя та Відродження, характеризувалися базовим інформаційним процесом, шляхом створення (дослідження навколишнього світу, наукового пізнання та перетворення умов зовнішнього середовища), фіксації (наука, мистецтво, архітектура, реклама, писемність) та передання (мовлення, мистецтво, реклама, писемність) інформації. Головними інформаційними носіями для цього періоду слугували друковані тексти – книги, офіційні документи, твори мистецтва. Матеріал на якому фіксувалася інформація – пергамент, папір, тканина, глина, камінь, метал. Основними типовими прикладами інформаційних війн зазначених часів можна вважати типові, в сучасному розумінні, інформаційно-психологічні операції, що супроводжували військові конфлікти, політичні та економічні, а також релігійні процеси. Виробництво контенту виокремлюється в окремий напрям діяльності, який охоплює релігію, військову справу, державне управління, мистецтво, а також науку. Накопиченням та поширенням інформації займаються представники церкви та окремих соціальних груп. Храми з часом поступаються містом університетам, адміністративним та науковим центрам своїм статусом головного виробника контенту, який продукується відповідно до специфіки та тематики діяльності її виробників. Значні обсяги інформації накопичуються в університетах, державних



адміністративних структурах, наукових та мистецьких центрах, а також торговельно-економічних структурах (цехи, гільдії, торгові союзи та ін.) [6, с. 30].

В період формування та первинного розвитку ринкових капіталістичних відносин інформаційні війни виконували функцію допоміжної технології із супроводження збройних конфліктів та економічних війн. Завдяки запровадженню європейцями нових технологій та поширення їхнього впливу на інші континенти, центри розвитку інформаційно-комунікаційних технологій формуються далеко за межами Європи. Зокрема одним з провідних стала колоніальна, а потім незалежна Північна Америка. Історія США розпочиналася із війни за незалежність низки Північно Американських колоній проти Англії (1775—1783 рр.). Саме під час цього протистояння сформувалися базові технології та розвинулися інформаційно-комунікаційні технології, які набули системного значення [5, с. 51].

Французькі емісари підривали внутрішню міць та єдність противника, формували мережі агентів впливу, підбурювали до спротиву та створення опозиційних організацій і медіа. Усі провідні світові конфлікти XIX ст. обов'язково супроводжувалися інформаційними протистояннями із застосуванням такого інструменту, як преса, що стала другою глобальною мас-медіа технологією. Сам цей термін походить від назви першої масової газети «La Presse», що почала видаватися у 1831 р. [5, с. 63]. З цього моменту специфіка та особливості ведення інформаційних війн набувають іншого характеру. Преса стає інструментом масового впливу на свідомість суспільства, а відповідно засобом маніпуляції, дезінформації, залякування, стимулювання, закликів та інших засобів ведення інформаційних війн.

Наприкінці XIX століття з'являється нова інформаційно-комунікаційна технологія – радіо, яка з часом перетворилася на потужну третю глобальну мас-медійну технологію. Серед теоретиків та практиків інформаційних війн зазначеного періоду важливе значення мали розробки прусського генерала Карла Фон Клаузевіца, викладені в його книзі «Про війну» (1832 р.). На його

думку, однією з головних складових успіху будь-якої армії є «відчуття перемоги», тобто переможна психологія, дух, мораль. Вони є головною мішенню та об'єктами, по відношенню до яких діють інформаційно-комунікаційні атаки противника. Базовими принципами, які використовували для гібридних війн, згідно напрацювань Карла Фон Клаузевіца: битва – це не тільки знищення живої сили ворога, а й знищення його мужності; заколот у суспільному та державному устрої набагато легше відбувається в умовах загального потрясіння та прискореного розвитку, які приносить війна; ті, хто не пам'ятають власного минулого, приречені на його повторення [6, с. 33].

Базовий інформаційний процес у XVII-XIX ст. відбувався шляхом створення (дослідження навколишнього світу суспільних процесів, наукового пізнання та перетворення умов зовнішнього середовища), фіксації (наука, мистецтво, архітектура, реклама, писемність) та передання (мовлення, мистецтво, реклама, писемність, ранні медіа) інформації. Головними інформаційними носіями для людини в ці століття були передусім книжки, офіційна документація, листи – на основі паперу, твори мистецтва – папір, тканина та інші, характерні минулим епохам. Основними прикладами інформаційних війн цього періоду можна вважати типові, в сучасному розумінні, інформаційно-психологічні операції (залякування, дезінформація, психологічний тиск та ін.). Останні супроводжували військові конфлікти, політичні та економічні процеси. Виробництво контенту є окремою спеціальністю, яка забезпечує необхідними даними економічні процеси, мистецтво, військову справу, державне управління, науку, релігію. Створенням, накопиченням та поширенням інформації займаються чітко визначені фахівці. Осередками контенту стають навчальні заклади, наукові центри, адміністративні структури, безпосередньо медіа.

На початку XX ст. відбулася низка потужних революцій (Росія, Німеччина, Австрія, Латинська Америка, Далекий Схід та Південна Азія), а також дві світові війни. Також, майже до кінця століття світ знаходився у форматі двополярного протистояння (США-СРСР).

Одним з перших питань розвитку інформаційно-комунікаційних технологій та інформаційної війни в ХХ ст. почав системно досліджувати Г.Д. Лассуел (1902–1978). Він активно залучав методи соціальної психології, психоаналізу, психіатрії для дослідження політичної поведінки та пропаганди, виокремлюючи роль масових комунікацій в процесі ведення інформаційних протистоянь між провідними країнами світу. Саме Лассуел першим провів аналіз здійснення пропаганди під час Першої світової війни. Свої розробки він узагальнив у роботі «Техніка пропаганди у світовій війні» (1927 р.), де вперше було виділено інформаційно-психологічну сферу війни, а пропаганду подано як особливий вид зброї, що впливає на моральний стан ворога [4, с. 35].

Важливо згадати в даному контексті СРСР, який з перших днів свого існування активно застосовував інформаційно-комунікаційні технології ведення внутрішніх та зовнішніх війн. Внутрішня інформаційна війна велася в СРСР проти політичної опозиції (Троцький, Зинов'єв, Каменєв, Бухарін), широких незалежних соціальних верств населення (заможні селяни, інтелігенція, духовенство), національних об'єднань. У цьому контексті застосовувалися агітація, дискредитація, маніпулювання, залякування, впровадження певних психологічних установок. Жертвами цієї війни стали мільйони невинних громадян, її наслідками – створення великого державного концтабору, який охопив 1/6 світу.

Зовнішню інформаційну війну очільники СРСР проводили проти іншого цивілізованого світу, і в першу чергу проти своїх політичних та економічних конкурентів, якими в різні часи були Німеччина, США, а також міжнародні торговельно-економічні (СОТ, ЄС) та військові (НАТО) союзи. Інформаційні атаки супроводжували відкриті та приховані конфлікти, в яких брала участь СРСР. Серед них війна з Польщею (1920 р.), Фінляндією (1939–1940 рр.) гітлерівською Німеччиною (1941–1945 рр.), участь у Корейському конфлікті (1950–1953 рр.), війні у В'єтнамі (1973–1975) Афганської війни (1979–1989 рр.), багатьох збройних конфліктах у Африці та Латинській Америці [6, с. 34].

У плані розвитку теорії та методології ведення інформаційних війн в

середині ХХ ст. важливе значення мали наукові розробки канадського соціолога Г.М. Мак-Люена, який досліджував роль і значення медіа в сучасному світі та історичній ретроспективі. В контексті останнього він класифікував історію розвитку людства в залежності від типів медіа, якими воно володіло у певний час. Зокрема він визначає дописемний період, писемну культуру та сучасний період. Основними ознаками сучасності він вважає такі категорії, як «електронне суспільство» та «глобальне село». Останнє він розуміє як сучасний світ, який завдяки цифровим технологіям знаходиться в єдиному інформаційному полі. Також він впровадив класифікацію медіа за функціями та можливостями на «гарячі» (інформативні) та «холодні» (емоційні) [7, с.138].

Сам термін «інформаційна війна» почав офіційно вживатися з 1992 р., а у 1993 р. було надане розширене його тлумачення [2, с. 40–41].

Інформаційні війни ХХ ст. в якості базових інструментів роботи використовували як традиційні медіа, що було напрацьовано у попередні часи (друк, преса, радіо), так і нові: кіно, телебачення, Інтернет. Ці комунікаційні інструменти суттєво підвищили ефективність інформаційно-комунікаційної діяльності в рамках військових конфліктів. А два з них – телебачення та Інтернет перетворилися, відповідно, на четверту та п'яту глобальні мас-медіа технології. Розробки Мак-Люена, що з'явилися в середині ХХ ст., значною мірою вплинули на формування сучасного розуміння ролі та значення цифрових медіа в контексті інформаційних конфліктів. Серед тих, хто формував теоретичні та методологічні основи сучасних інформаційних війн, особливої уваги заслуговують розробки американського політолога та соціолога З. Бжезінського «Велика шахівниця», що вийшла в 1997 р. та стала підручником для сучасних політологів [1].

Наприкінці ХХ ст. на початку ХХІ ст. людство переходить у цифрову епоху, це значущий етап еволюції інформаційних війн, коли значна частина життя віртуалізується. Разом з тим, інформаційні протистояння переносяться в мережу Інтернет. Особливого значення набуває такий формат як кібервійна. Остання стає важливою частиною «гарячої» війни, виконуючи функцію забезпечення та надання суттєвих переваг в реальному протистоянні.

Народження та впровадження нових технологій ведення інформаційної війни не впливає на її традиційні складові частини та цілі. Так само, як і у XX та XIX ст. або в попередні періоди, головним завданням є отримання суттєвих переваг у забезпеченні військових та політичних конфліктів.

Важливим здобутком на етапі XX–XXI ст. у плані розвитку інформаційно-комунікаційних технологій стало народження мережевих он-лайн та оф-лайн структур. Особливо важливе значення мали он-лайн структури – соціальні мережі формату WEB 2.0.

Виникнення Інтернету надало поняттю «соціальна мережа» нового значення та відкрило перед людством великі перспективи. Вже у 1995 р. Ренді Конрадс створив перший віртуальний соціальний мережевий ресурс і дав йому назву – Classmates.com (охоплював переважно США та Канаду). Головною метою цього проекту Конрадс вбачав надання зареєстрованим користувачам допомоги у встановленні та підтримці зв'язків з друзями та знайомими, з якими вони перетиналися протягом всього життя. Через певний час з'явилися нові мережі – Friendster (2002 р.), Linked In (2003 р.), MySpace (2003 р.), Tribe (2003 р.), Hi5 (2003 р.).

У 2004 р. з'являються такі соціальні мережі як: Orkut, Bebo, Yahoo 360. У цьому ж році студент Гарвардського університету Марк Цукерберг створив Facebook, мережу, яка зараз є безумовним лідером (в середньому кожен п'ятий мешканець планети є її користувачем). На території країн СНД першими були такі соціальні мережі, як: Мой круг (2005 р.) Однокласники (2006 р.) и Вконтакті (2006 р.) [6, с. 42].

У вересні 2016 року винайшли ще одну соціальну мережу – TikTok. Спочатку вона існувала лише для китайського ринку під назвою Douyin, що належить компанії ByteDance. Паралельно стартапери з Китаю створили схожий продукт Musical.ly і вивели його на глобальний ринок. ByteDance придбали Musical.ly у 2018 році, доповнили платформу функціоналом з Douyin, ребрендували додаток у TikTok і почали активне просування на міжнародних ринках.

Аналітики наголошують, що найбільші темпи зростання показує TikTok: у 2020 році місячний приріст користувачів збільшився на 59,8%, а у 2021 році – ще на 40,8%. Прогрес сповільнився, однак у 2022 році цій платформі прогнозують зростання понад 15,1%. На думку експертів, наступного року частка молоді соцмережі на ринку вперше досягне 20%, а до 2024 року – 25% [8].

Поскільки соціальні мережі набувають таких швидких темпів розвитку і згідно багатьма соціопитуваннями, більшість молоді сприймає саме соцмережі як головне джерело інформації про світ. Виникає загроза в тому, що емоційність контенту, зокрема, в тіктоці полегшує справу пропагандистам, допомагає їм поширювати фейки. Wired наводить приклад [9], коли відео з 26 мільйонами переглядів нібито про поточне вторгнення Росії в Україну насправді було зняте 2015 року. Тікток співпрацює з незалежними фактчекерськими організаціями, аби боротися з фейками, однак досягає менших успіхів, ніж інші соцмережі. На думку автора матеріалу, дизайн Тіктока сприяє поширенню саме фейкових новин, які розходяться в соціальних мережах у шість разів швидше, ніж правдиві. А зростання уваги користувачів Тіктока до війни в Україні призводить до збільшення кількості неправди та навмисної дезінформації.

Узагальнюючи інформаційно-комунікаційні здобутки XX–XXI ст., в плані розвитку інформаційних війн варто звернути увагу на наступні характерні ознаки.

Перш за все, базовий інформаційний процес у цей період відбувався шляхом створення (дослідження навколишнього світу суспільних процесів, наукового пізнання та перетворення умов зовнішнього середовища), фіксації (наука, мистецтво, архітектура, реклама, писемність) та передання (мовлення, медіа, мистецтво, реклама, писемність) інформації.

Головними інформаційними носіями для людини в сучасному світі є цифрові пристрої, друковані книжки, офіційна документація, персональні листи – на основі паперу, твори мистецтва – віртуальні площини, папір, тканина та інші, характерні ще минулим епохам.

Основними типовими прикладами інформаційних війн цього періоду можна вважати цифрові віртуальні конфлікти та реальні інформаційно-психологічні операції. Вони супроводжують військові конфлікти, політичні та економічні процеси.

Виробництво контенту стає чи не найголовнішою функцією суспільства, що забезпечує необхідними матеріалами економічні процеси, мистецтво, військову справу, державне управління, науку, релігію тощо. Створенням, накопиченням та поширенням інформації займаються практично всі, хто бере участь у соціальних процесах. Фабриками контенту стають наукові центри, військові структури, навчальні заклади, адміністративні структури, безпосередньо медіа.

### **Висновки і перспективи подальших досліджень.**

Підсумовуючи, варто зазначити, що інформаційна війна по своїй суті не є явищем абсолютно новим, а простежується ще з прадавньої історії. Інформаційна складова була присутня у протистоянні давніх племен, релігій, народів. Проте, з розвитком технологій модифікувалися засоби та інструменти інформаційної боротьби. Коли тисячоліття тому, як засіб досягнення мети в інформаційній акції використовували слово, то теперішніми інструментами ведення інформаційних війн (операцій), окрім ЗМІ, стало програмно-технічне забезпечення, що стало визначальним компонентом у сучасному інформаційному протистоянні.

XX ст. остаточно вивело інформаційний чинник війн у самостійну галузь досліджень. Інформація стала основною силою, яка визначає результат війни. Як вважає більшість дослідників інформаційного суспільства, лідерство у XXI ст. визначається не економічним фактором, а його здатністю контролювати інформаційні процеси.

Інформаційні операції стали у наш час вагомою частиною військових стратегій багатьох країн. Останні досягнення в галузі науки і техніки призвели до революційних змін у всіх сферах суспільного життя. У зв'язку з цим, питання інформаційної незалежності, відіграють важливу роль у підтримці національної безпеки. Інформаційні технології змінили звичні критерії оцінки військової потужності. Змінилися також традиційні форми збройної боротьби.

Міжнародні події останнього десятиліття свідчать, що технологічна і, насамперед, інформаційна перевага, відіграють вирішальну роль у досягненні цілей війн і збройних конфліктів. На даному етапі ряд країн публічно проголосили політику з питань підготовки до інформаційної війни, яка розглядається як частина їх оборонних доктрин.

Досліджуючи проблематику, порушену в статті, вважаємо за необхідне продовжити системний аналіз особливостей інформаційних війн, враховуючи наявний практичний досвід у їх здійсненні багатьох країн, що дасть можливість визначити методи боротьби та способи застереження таких війн.

### **Список використаних джерел:**

1. Бжезинский З. Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы. Москва, 1994. 256 с.
2. Веденеев Д. В. Гострі когті орла. Сили спеціальних операцій США: історія та сучасність. Київ: К.І.С., 2010. 400 с.
3. Війни інформаційної епохи: міждисциплінарний дискурс: монографія / за ред. В. А. Кротюка. Харків: ФОП Федорко М. Ю., 2021. 558 с.
4. Зеленін В. В. По той бік правди: нейролінгвістичне програмування як зброя інформаційно-пропагандистської війни. Вінниця: Віндрук, 2014. 384 с.
5. Королько В. Г. Основы публик рилейшнз. Киев: Ваклер. 2001. 528 с.
6. Курбан О. В. Сучасні інформаційні війни в мережевому он-лайн просторі: навч. посіб. Київ: ВІКНУ, 2016. 286 с.
7. Мак-Люен М. Галактика Гутенберга: становлення людини друкованої книги. Київ: Ніка-Центр, 2001. 464 с.
8. Навіть не TikTok: аналітики назвали найпопулярніші соцмережі 2022 року URL: <https://konkurent.ua/publication/85909/navit-ne-tiktok-analitiki-nazvali-nauropulyarnishi-sotsmerezhi-2022-roku/> (дата звернення: 14.06.2022).
9. TikTok Was Designed for War. URL: <https://www.wired.co.uk/article/ukraine-russia-war-tiktok> (дата звернення: 14.06.2022).