



Електронні комунікації в бібліотечно-інформаційній освіті, науці та практиці

Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція

05 травня 2022 року



м. Надвірна

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТРАНСПОРТНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВСП «НАДВІРНЯНСЬКИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ НТУ»
Циклова комісія інформаційної діяльності**

**ЕЛЕКТРОННІ КОМУНІКАЦІЇ
В БІБЛІОТЕЧНО-ІНФОРМАЦІЙНІЙ ОСВІТІ, НАУЦІ ТА ПРАКТИЦІ**

**Тези доповідей
Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції
05 травня 2022 року**

**Надвірна
2022**

УДК 004:[37:02](477)(043)

Е 50

Матеріали подані в авторській редакції

Відповідальні за випуск: Плитус О.С., к.і.н., голова циклової комісії інформаційної діяльності ВСП «Надвірнянський фаховий коледж НТУ», Трачук Л. Ф., к.і.н., викладач циклової комісії інформаційної діяльності ВСП «Надвірнянський фаховий коледж НТУ».

Рекомендовано до видання методичною радою
ВСП «Надвірнянський фаховий коледж НТУ»,
протокол №6 від 12 травня 2022 р.

Е 50 Електронні комунікації в бібліотечно-інформаційній освіті, науці та практиці : тези доп. Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф., 5 травня 2022 року. – Надвірна : ВСП «Надвірнянський фаховий коледж НТУ», 2022. – 160 с.

Збірник містить тези доповідей результатів актуальних досліджень ролі Інтернету як сучасного провідного каналу комунікації; особливостей застосування електронних комунікацій у діяльності органів державної влади та місцевого самоврядування, бібліотечній та архівній справі; проблем викладання дисциплін соціокомунікаційного циклу.

Розрахований на науковців, викладачів і здобувачів закладів вищої та фахової передвищої освіти, фахівців інформаційної, бібліотечної та архівної справи, представників органів державної влади та місцевого самоврядування.

УДК 004:[37:02](477)(043)

ЗМІСТ

СЕКЦІЯ 1. ІНТЕРНЕТ ЯК СУЧАСНИЙ ПРОВІДНИЙ КАНАЛ КОМУНІКАЦІЇ

Ржеуський А. В., Кунанець Н. Е. Роль технології «інформаційні воратарі» у відборі правдивої інформації в умовах інформаційної війни.....	9
Кучер В. В., Палеха Ю. І. Проблеми оригінальності творчих надбань в інтернеті.....	11
Казначеева Л. М. Електронні комунікації як інструмент рішення викликів у сучасній вітчизняній соціокультурній сфері.....	14
Гринчишин Т. М. Методи забезпечення інформаційної безпеки.....	16
Бабенко Ж. В. Шляхи підвищення конкурентоздатності інформаційних установ у сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі.....	19
Мовчан Н. А., Казначеева Л. М. Комп'ютерна гра в культурологічному контексті.....	22
Левковець Н. П. Домінанти закону «Про електронні комунікації».....	25
Дзюбак Р. Б. Психологічний вплив електронних комунікацій на особистість.....	27
Лазарук Т. Б., Іроденко Т. Б. Особливості мови інтернет комунікації.....	30
Залізник Н. В. Інформаційний менеджмент як основа діяльності підприємства.....	32
Радишевська О. В. Електронна система документообігу на підприємствах: актуальні проблеми впровадження.....	35
Христенко О. В., Добровольська А. А., Кулик П. С. Роль інформаційних технологій в управлінні сучасними підприємствами.....	37
Трачук Л. Ф. Електронні комунікації та культура скасування.....	40
Романюк О. Т., Плитус О. С. Інформаційні технології в електронних картографічних ресурсах.....	43
Бервінова О. В., Плитус О. С. Аудіовізуальні документи як історичне джерело.....	45

СЕКЦІЯ 2. ЕЛЕКТРОННІ КОМУНІКАЦІЇ В ДІЯЛЬНОСТІ ОРГАНІВ ДЕРЖАВНОЇ ВЛАДИ ТА МІСЦЕВОГО САМОВРЯДУВАННЯ

Дякур Ю. В. Соціокультурна комунікація в діяльності органів державної влади та місцевого самоврядування (на прикладні управління культури і туризму Надвірнянської міської ради).....	49
Касінець А. В., Плитус О. С. Електронні комунікації в діяльності органів державної влади та місцевого самоврядування.....	51

СЕКЦІЯ 3. ЕЛЕКТРОННІ КОМУНІКАЦІЇ В БІБЛІОТЕЧНІЙ СПРАВІ: СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ, ІНСТРУМЕНТАРІЙ ТА ТОЧКИ РОСТУ

Данилюк Д., Сілкова Г. Методи аналітичного опрацювання документного контенту та їх застосування в роботі інформаційних установ.....	54
Гасуляк С. Р., Веремчук О. В. Електронні інформаційні ресурси бібліотеки ЗВО в системі обслуговування користувачів.....	57
Заблоцька В. В. Канали комунікації книгозбірні в інформаційному просторі.....	60
Мовчан К. М. Веб-сайти бібліотеки – сучасний комунікаційний канал.....	63
Будяненко Н.-Є. В., Мовчан К. М. Бібліотечні сервіси в освітньому просторі.....	64
Бузаші М., Веремчук О. В. Електронні технології формування бібліотечних фондів.....	66
Приходько Н. І. Відеоконтент як засіб популяризації електронної бібліографічної продукції.....	69
Сеняк Я. М. Бібліотеки закладів вищої освіти в епоху інтернет-комунікацій.....	71
Теличко Т. М. Інформаційно-комунікаційні технології бібліотеки як складова активізації освітнього процесу.....	75
Воробель С. І. Регіональний інформаційний портал «Тернопільщина» в системі електронних комунікацій Тернопільської обласної універсальної наукової бібліотеки.....	78
Гринішак В. Ю. «Бібліотека, яка не знає стін, крім стін світу».....	82

СЕКЦІЯ 4. ОСВІТА І ЕЛЕКТРОННІ КОМУНІКАЦІЇ В СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Палеха Ю. І. Гуманізація підготовки фахівців галузі соціальних комунікацій.....	86
Нагорний Р. В., Дребот С. Д. Електронні комунікації в організації внутрішньої системи забезпечення якості освіти ВСП «Надвірнянський фаховий коледж НТУ».....	90
Плитус О. С. Електронні комунікації в організації роботи циклової комісії інформаційної діяльності ВСП «Надвірнянський фаховий коледж НТУ»...	93
Скрипник В. С., Ферштей І. Л. Електронні освітні ресурси як основа сучасного освітнього середовища закладу фахової передвищої освіти.....	96
Олійник Г. Я., Остафійчук Т. Д. Освіта і електронні комунікації в сучасному суспільстві.....	98
Бондар В. Д., Шершньова О. В. Асоціативне наповнення понять «бібліотечна справа» та «архівна справа» (на прикладі здобувачів вищої	

освіти за спеціальністю 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» Національного університету «Острозька академія») в умовах онлайн-навчання.....	100
Білоус С. І., Новосад М. Г. Особливості викладання філософських і культурологічних дисциплін в умовах дистанційного навчання: з досвіду роботи.....	103
Надольська В. В. Система MOODLE як засіб електронної освітньої комунікації.....	106
Мамчук М. Б., Ферштей І. Л. Програмні засоби навчального призначення та мультимедійні технології.....	108
Якуба М. С. Використання електронних комунікацій у екологічній освіті...	111
Шпитко І. В., Мамчук М. Б. Освіта і електронні комунікації в сучасному суспільстві.....	113

СЕКЦІЯ 5. ЕЛЕКТРОННІ КОМУНІКАЦІЇ В ДІЯЛЬНОСТІ АРХІВІВ

Петрович В. В. Створення та функціонування електронних архівів.....	116
Семенюк Т. П. Впровадження електронних архівів у діяльність архівних підрозділів державних установ, організацій та підприємств.....	119
Грушка Б. М., Семенюк Т. П. Організація роботи архівів у цифровому архівному контенті як об'єктивна вимога часу.....	122
Насадюк І. В., Мамчук М. Б. Електронні ресурси архівів України як засіб розвінчування історичних міфів та спекуляцій в межах гібридної війни 2014–2022 рр.....	124
Смірнова Ю. Ю., Семенюк Т. П. Цифровізація та дигіталізація документів Національного архівного фонду України.....	127
Марчук Я. М., Семенюк Т. П. Архівні служби країн світу в мережі інтернет.....	129

СЕКЦІЯ 6. СУЧАСНІ ПРОБЛЕМИ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІН СОЦІОКОМУНІКАЦІЙНОГО ЦИКЛУ

Швецова-Водка Г. М., Хевзюк Т. М. Поняття електронного документа.....	132
Сілкова Г. В., Костенко М. С. Формування аналітичної складової фахових компетентностей фахівця з інформаційної, бібліотечної та архівної справи.....	135
Палагнюк М. М. Сучасні проблеми викладання дисциплін соціогуманітарного циклу в технічних навчальних закладах.....	138
Трофімук-Кирилова Т. М. Використання технології вебквесту під час викладання дисципліни «Ділові комунікації».....	141
Бережняк О. В. Онлайн–тренінг зі «спічрайтингу» як засіб формування інформаційної грамотності користувача.....	145

Головченко М. М. Актуалізація нормативно-правової бази щодо забезпечення захисту інформації у документах під час вивчення дисципліни «Електронні архіви».....	147
Данькевич Ю. В. Місце теоретико-комунікаційних теорій у процесі підготовки студентів спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа».....	149
Пристайко Х. І. Електронні освітні ресурси для забезпечення ефективного навчання фахових дисциплін спеціальності «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа». Освітні навчальні платформи.....	151
Алфавітний список учасників конференції.....	155

КОМП'ЮТЕРНА ГРА В КУЛЬТУРОЛОГІЧНОМУ КОНТЕКСТІ

Актуальність теми. Феномен гри займає особливе місце в життєдіяльності людства від найдавніших часів і до сьогодні. Виникнувши на зорі людської цивілізації в процесі трудової діяльності, гра стала поліфункціональним явищем, яке пов'язане з усіма сторонами життя людини: господарською діяльністю, побутом, звичаями, світоглядом, вихованням, віруваннями, художньою творчістю, дозволенням та ін. Відповідно, гру розглядають під різними кутами зору. Особливо важливим є вивчення гри крізь культурологічну призму, адже саме через гру людина входить в соціальну систему та формує та проявляє своє власне «я». З появою електронних комунікацій з'явився новий феномен – комп'ютерні ігри, які кардинальним чином змінили місце та роль гри в культурному світі людини. Це й зумовило актуальність нашої наукової розвідки.

Мета дослідження: вивчити гру у культурологічному контексті.

Основний виклад матеріалу. Теоретичне обґрунтування культурологічного підходу до дослідження гри, розкриття її потенціалу, функцій сьогодні є доволі репрезентативним, але й досі знаходиться в стадії становлення, особливо зважаючи на сучасні дослідження впливу комп'ютерів на розвиток гри.

Серед теоретиків ігрової культури особливе місце посідає німецько-швейцарський письменник Герман Гессе [2]. Його знаменитий художній роман «Гра в бісер» – роздуми про культурне буття, про можливість зберегти духовність у грі. Гра як явище культури має здатність до відтворення різноманітних смислових ситуацій людської діяльності. Світоглядний фундамент гри будується на визнанні закономірного зв'язку інтелектуальної, моральної та естетичної сфер. У Г. Гессе поле гри моделює в основному сферу естетичної діяльності, яка організує всі сфери життя суспільства та людини на основі порядку та ясності, благочестя та гармонії.

Ігровий генезис культури викладено у праці Е. Фінка «Основні феномени людського буття» [3]. Він визначає гру як один із п'яти феноменів поряд зі смертю, працею, пануванням та любов'ю і називає гру суб'єктивізацією об'єктивних потреб людини. Важливим, на думку німецького мислителя, є положення про гру, як про діяльність, що пронизує усе людське життя, і оволодіння якою істотно визначає буттєвий склад людини.

Центральне місце в культурологічних теоріях ігрології займає концепція ігрової культури голландського культуролога Й. Гейзінги. Насамперед, треба сказати, що гра, з погляду дослідника, набагато старша за культуру, тому що поняття культури передбачає людську спільноту, а тварини «не чекали появи людини, щоб навчити їх грати» [1]. Його ігрова концепція заперечує значення праці як культуротворчого чинника історії, замінюючи його грою.

Досліджуючи сучасні культурологічні аспекти феномену гри, виникає питання щодо межі, що розділяє гру і реальність, наприклад, віртуальну, коли людина йде зі світу повсякденності у світ часто безплідних і примітивних фантазій, що обмежуються лише уявою, наповнений прагненням до викиду адреналіну та екстремальності емоційних процесів. Очевидно, гра сама собою стає дійсністю з усіма наслідками, що звідси випливають. У спортивних та більшості азартних ігор головним для суб'єктів ігрової діяльності є перемога та наступна за нею винагорода. Тому, щоб досягти її, гравці повинні сприймати ігровий процес як справжню, серйозну на даний момент дійсність. Тобто прагнення перемоги, виграшу є тут визначальним мотивом вступу в ігрову діяльність. Поразка, своєю чергою, не тільки може викликати негативні емоції, а й негативно позначитися як на психічному, так і на фізичному здоров'ї людей, захоплених такими іграми. В силу названих причин останнім часом спостерігається значне збільшення кількості ігрових установ, що формалізують ігрову культуру, а ігровий бізнес стає одним із найприбутковіших у всьому світі. Однак головним, як і раніше, залишається питання про соціальне призначення гри в сучасному вітчизняному соціумі, виявлення її широких соціокультурних основ.

Враховуючи культурологічний статус наведених досліджень, слід уточнити ще одне не менш важливе поняття – ігрова культура. Як специфічна складова культури суспільства ігрова культура охоплює цінності та уявлення людей про ігрову діяльність, що включає моделі поведінки суб'єктів ігрового процесу, ігрові установки, знання, орієнтації, ідеали, установки, в яких підсумовується ігровий досвід цього суспільства і відображається досягнутий ним ігровий рівень. При всьому різноманітті форм ігрової діяльності гра є універсальною категорією. Гра як соціокультурний феномен виконує найрізноманітніші функції: соціальну, педагогічну, комунікативну, гедоністичну, рекреативну, компенсаторну. Гра у сучасній соціокультурній ситуації дедалі більше актуалізується, займає дедалі більше місце у житті і свідомості. Значення ігрових ситуацій не зменшується, а навпаки, зростає. Людство, здавалося б, переживає ігровий ренесанс, соціокультурний континуум переорієнтується на гру: конкурси, шоу, казино, гра на екрані, гра у віртуальному просторі, гра у політиці, гра у бізнесі, гра у житті. Гра є своєрідним засобом, за допомогою якого створюється нова міфологічна картина світу. Цьому сприяють різні конкурси, сучасні телевізійні ігри, які часто носять суто формальний характер, служать комерційним чи соціально-політичним цілям.

Сучасне розуміння гри зазнає суттєвих трансформацій та метаморфоз: комп'ютер витісняє традиційні форми гри та ігрового спілкування. Фантазійні форми замінили міметичні, особливо у дитячій грі. У педагогів та психіатрів, психологів та соціологів, філософів та культурологів викликає серйозні побоювання експансія в ігрову культуру комп'ютерних ігор, які знімають багато обмежень, заданих соціально-рольовими відносинами, гендерними та іншими стереотипами, аж до вкрай антигуманних способів досягнення мети:

вбивств, насильства. На відміну від життя, де на будь-яку реально існуючу ситуацію накладено велику кількість обмежень, – в ігровій моделі всі обмеження, не обумовлені її правилами, знімаються. У грі панують не закони реальності та не сфантазовані закони ідеального буття, а й те, й інше водночас. Звідси – особливості відчуттів та поведінки у грі, її здатність стати альтернативою реальній життєдіяльності, аналогом вільної творчості сучасності. Відкритими залишаються питання про те, якими є наслідки даних трансформацій, як змінюється сенс гри залежно від появи нових ігрових форм, що відбувається з особистістю гравця, які мотиви та функції щодо людини реалізує гра у просторі культури.

Підсумовуючи, зауважимо, що гра через особливе моделювання дійсності здатна виявитися засобом як релаксації, і самовизначення, актуалізації потреб. Різні форми ігрової діяльності для сучасного соціуму є методом нейтралізації недоліків реальності, тому сплеск ігрової активності, частота звернення до ігрових форм, у тому числі й комп'ютерних, у світі не завжди може бути свідченням суспільного благополуччя, вирішення більшості суспільних проблем.

Висновки. Значення гри в культурологічному контексті є беззаперечно важливим: безперечною є неоднозначність ефектів впливу ігрової діяльності на сучасні нам особистість і суспільство загалом. Маючи такі позитивні функції, як рекреативна, розважальна, розвиваюча, навчальна, компенсаторна, різні види ігор здатні вплинути на особистість. Це може бути виражено в негативному впливі на здоров'я, що призводить до виникнення психологічної залежності від гри, особливо – коли мова йде про сучасні комп'ютерні ігри з віртуальною реальністю, зниження рівня індивідуального контролю над поведінкою та, зрештою, значних втрат часу та матеріальних засобів, виникнення внутрішньо-та міжособистісних конфліктів. Тобто кожна конкретна особистість, яка вступила в ігрову діяльність, здатна зробити її негативною категорією як собі, так оточуючим. А сенс гри в конкретному суспільстві, ефекти її функціонування на даному етапі, значення, що надається ігровій діяльності, актуальні її форми є демонстрацією широкого спектра культурних орієнтацій і можуть бути показником духовного розвитку членів цього суспільства.

Список використаних джерел:

1. Гейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994.
2. Гессе Г. Гра в бісер. Харків : Фоліо, 2020.
3. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. Москва, 2017.