

Виникнення та занепад дискових електронних журналів

У статті розповідається про причини виникнення, історію розвитку та чинники занепаду дискових електронних журналів. Визначено вплив комп'ютерних технологій на сучасні медіа. Проаналізовано причини зникнення дискових електронних журналів та їх відмінність від сучасних мережеских езинів.

Ключові слова: електронні видання, історія видавничої справи, дискові журнали, інтернет.

Зміна технології передавання повідомлення засобами масової комунікації впливає на форму та зміст самого повідомлення. Цей процес відбувається поступово, еволюційним шляхом, оскільки медіа, які щойно з'явилися, завжди ґрунтуються на досвіді попередників. Приміром, перша друкована періодика створювалася за прикладом рукописних венеціанських газет, телевізійні передачі відтворювали радіо тощо. У дослідженні електронних видань спостерігається тенденція визначати їх як абсолютно новий, революційний вид засобів масової комунікації. Однак «піонери» електронних видань також багато в чому базувалися на традиції книговидання та преси, так само як свого часу друкарі використовували технології рукописної книги. Першими електронними виданнями були дискові журнали, що набули розвитку задовго до широкого впровадження мережеских технологій. Вони стали попередниками інтернет-ЗМІ, оскільки перші почали експериментувати з текстами, зображеннями та мультимедіа в електронному форматі.

Таким чином, визначивши попередників інтернет-ЗМІ, можна простежити тенденції розвитку, відмирання та трансформації медіа під впливом технологій, що динамічно змінюються. Дослідження процесу створення та розповсюдження цих видань дасть змогу визначити видавничі можливості тогочасних комп'ютерів та простежити тенденції їх розвитку.

Питанню зародження та розвитку електронних ЗМІ приділяли увагу чимало закордонних та вітчизняних науковців. Зокрема першими описали електронні журнали у 1973 р. американські вчені Н. Сондак та Р. Шварц у своїй статті «Безпаперовий журнал» [1]. Перспективи розвитку електронних видань розглядав Ф. Ланкастер у праці «На шляху до безпаперової інформаційної системи» [2]. Детальне дослідження історії електронних журналів здійснили американські вчені К. Тенопір та Д. Кінг у роботі «Вперед до електронних журналів: Реалії для науковців, бібліотекарів та видавців». Вони визначили тенденції розвитку та зміни, що відбулися у видавничій справі з переходом на електронний формат за останні 30 років [3]. Визначення переваг електронного видавництва над паперовим розглядали дослідники М. Туроуфф та Р. Глітц [4]. В Україні історію інтернету розглядали або окремо від розвитку елек-

тронних ЗМІ, або у вузькотематичному аспекті. Наприклад, Т. Ярошенко досліджувала історію електронних журналів тільки наукової тематики і лише у бібліотечному контексті [5].

Перші мережескі електронні журнали з'явилися у США у 80-х рр. у альтернативних інтернету комп'ютерних мережах BBS. На той час обчислювальна техніка стрімко розвивалася у цій країні і стала доступною пересічним громадянам. Однак ще до появи інтернету в США виникли електронні журнали, що розповсюджувалися на дисках. Ці періодичні видання мали назву Disk magazine (*англ.* дискові журнали). У розмовній англійській мові використовують скорочення diskmag. Дискові журнали також відомі під назвою magazette (контамінація від *англ.* magazine on diskette – журнал на дискеті) – це журнали, що розповсюджувалися в електронній формі на магнітних чи оптичних носіях і читалися за допомогою комп'ютера [6]. Вони були популярними в 80-х та 90-х рр. ХХ ст., до появи доступного швидкісного інтернету. Розповсюджувалися переважно на дискетах (floppy disk), звідки і походить їх назва. Коли наприкінці 1990-х рр. інтернет став доступний для більшості користувачів, дискові журнали перейшли в мережу. Частина з них так і продовжували називати дисковими журналами, незважаючи на фактичну відсутність диска.

На відміну від езинів, які розповсюджувалися у чистому текстовому форматі, дискові журнали виходили у вигляді програми, що запускала на комп'ютері читачів. Завдяки цьому електронні видання могли містити складники, які на той час не в змозі були передати жодні інші медіа: малюнки, графічний інтерфейс, фонову музику, анімацію, інтерактивні елементи. Як зазначає видавець дискмагу Нугі Д. Волко Клаус: «Дискмаг складається не лише з текстів та ілюстрацій; навпаки, він є готовою інтерактивною комп'ютерною програмою. Кожен дискмаг виходить зі своїм унікальним мультимедійним інтерфейсом, разом із фоном та музикою, різними видами управління та оригінальними рішеннями, як то: анімований вхід, трансформація макету «на льоту», із вбудованими іграми та прихованими частинами» [7]. Дискові журнали розроблялися для певної комп'ютерної платформи і навіть для ігрових телеприставок. Тому, досліджуючи ці журнали, необхід-

но обов'язково вказувати комп'ютери, для яких вони були створені. Ця технічна характеристика, *по-перше*, вказує на матеріальну конструкцію видання, а *по-друге*, свідчить про їх потенційну читацьку аудиторію. Журнали для популярних платформ, таких як Apple Macintosh чи IBM PC, були більш популярними, аніж не менш цікаві, але розроблені для непоширених комп'ютерів. Сьогодні досліджувати подібні видання складно, оскільки необхідно шукати або той комп'ютер, на якому їх можна прочитати, або програму, що імітує роботу на цій платформі.

Основним чинником виникнення дискових журналів став попит на комп'ютерну літературу. Традиційні друковані видання не завжди вчасно реагували на появу нової ніші на ринку. Починаючи з 70-х рр. XX ст., комп'ютерна література була дуже потрібна, оскільки обчислювальна техніка супроводжувалася інструкціями, які не могли вмістити варіанти вирішення всіх можливих проблем, що виникали у користувачів під час її експлуатації. Сам комп'ютер, будучи мультифункціональним пристроєм, давав змогу не тільки читати професійну пресу, а й створювати її. Д. Волко Клаус зазначає, що дискові журнали були формою комунікації між комп'ютеризованою молоддю у ті часи, коли доступу до мережі Інтернет ще не було. Вони належали до першої генерації, що зростала з домашніми персональними комп'ютерами. Оскільки їхні батьки та вчителі знали менше про нові технології, аніж вони, їм доводилося освоювати комп'ютери та вчити програмування самостійно. Дискові журнали були тією платформою, де ця самоорганізована молодь могла обмінюватися знаннями [7].

Текстова інформація у дискових журналах подавалася переважно у формі статей, оглядів або інструкцій щодо використання комп'ютера. Читачам також ставали в нагоді програми, які безкоштовно розповсюджувалися з виданням. Дискові журнали, за спогадами сучасників, читачі дуже цінували: «Сьогодні кожен книжковий магазин має великий відділ комп'ютерної літератури, і навіть в аптеках є комп'ютерні журнали, але ні книги, ні журнали не були доступні нам у той час. Єдиним джерелом корисної інформації був журнал «Cursor», який видавав Рон Джефрієр. Це був не просто журнал. «Cursor» приходив трохи нерегулярно на касетах. Кожен випуск містив шість програм, які ми могли запустити одразу. Це був мікс графіки, музики, ігор, пазлів, утіліт, навчальних і просто прикладних програм, як, наприклад, підрахунок відсотків на кредит. Всі вони були корисними, а деякі стали справжніми знахідками» [8].

Деякі дискові журнали існували за рахунок дотацій, які їм надавали комп'ютерні фірми, інші — переважно за рахунок передплати. Тому видавництва, що випускали їх, переважно були комерційними фірмами, що означало кращу організацію роботи редак-

ції. Наприклад, річна передплата (12 номерів) на дисковий журнал «CLOAD» коштувала 95 американських доларів на дисках і 50 доларів на касетах [9]. Комерційні засади роботи впливали як на якість статей, так і на тематику видання. Видавці не могли собі дозволити писати про те, що цікаво тільки їм, як це робили головні редактори езинів. Тепер їм доводилося зважати на бажання і потреби читачів. За виручені з продажу гроші вони могли винаймати авторів, що якісно покращувало журнал. В інтернеті такий комерційний підхід до видання був неможливий, оскільки не існувало жодної можливості контролювати завантаження номерів кожним конкретним передплатником. Тому перші мережеві електронні журнали (езини) були виданнями безкоштовними і базувалися переважно на DIY-філософії — безкоштовній альтруїстичній праці і редакторів, і авторів. Їх тематика рідко виходила за межі інтересів самого редактора. Натомість дискові журнали продавалися за гроші, тому проблематика була ширшою.

Редакції необхідно було оплачувати не лише роботу журналістів, а й програмістів, які створюють програми. Наприклад, навчальний журнал «Microzine», який видавала Scholastic, Inc., було розроблено для дітей віком від 10 років. Кожне число містило чотири програми і 48 сторінок пояснень до них. Програми, які публікувалися у «Microzine», були корисними для дітей, бо навчали їх можливостей комп'ютерної техніки. Програма Poster давала змогу створювати прості малюнки, Electronic Card Filer ознайомлювала дітей з принципами збереження та сортування інформації — це були прості бази даних. Melody Maker давала можливість створювати музику за нотами. Одна з програм була логічною грою, яку вели редактори з читачами. Це «Mystery at Pinecrest Manor» (англ. таємниця садиби Пінекрест), в якій користувачам потрібно було вивчати інформацію про підозрюваних, шукати ключі до вирішення детективної історії. Читач обирав одного з персонажів в історії і вирішував, що він буде робити у тому чи тому проміжку часу. Цю логічну гру можна було проходити кілька разів, змінюючи свої відповіді і рішення, щоб нарешті дізнатися таємницю. Це був фактично перший приклад використання інтерактивних елементів у засобах масової комунікації, що породив новий жанр на межі літератури і комп'ютерних технологій, який назвали інтерактивною белетристикою (interactive fiction). Подібні історії зацікавили дітей та їхніх батьків. Згодом цей жанр почали застосовувати у комп'ютерних іграх під назвою квести [8].

Перші видавці електронних журналів знаходили неординарні рішення і нові жанри. Можливості, що давали комп'ютери, змінили їхнє ставлення до видання і його наповнення. Якщо статті «Microzine» потрібно було роздруковувати, щоб потім працюва-

ти з програмами, то ще один навчальний журнал «Window» узагалі відмовився від друкування текстів, адже всі його числа були створені у вигляді однієї великої презентації. Після запуску кожного номера читач ознайомлювався зі змістом журналу. Він міг контролювати швидкість цього процесу, зупинятися, повертатися назад або заглиблюватися у матеріал, який його зацікавив. Кожен випуск «Window» був присвячений одній темі, наприклад, «Бази даних» чи «Музичні редактори». Залежно від теми підбиралися програми, огляди тощо. У журналі також були інтерактивні логічні ігри-квести. Приміром, у випуску, присвяченому базам даних, містилися програма Notebook і база даних Clues. Якщо її внести у програму, читачі отримували відповідь на питання. Таким чином, у масову комунікацію вперше потрапили комп'ютерні ігри, які нині широко застосовуються, наприклад, у соціальних мережах. У дискових виданнях також користувалися популярністю огляди комп'ютерних програм. Подібні статті розміщувалися також і у друкованих виданнях, але лише у дискових журналах огляди набули своєї завершеності, оскільки, окрім описової інформації, на диску була записана і сама програма. Можна було подивитися її інтерфейс і навіть попрацювати на демонстраційній версії.

Першим дисковим журналом став «CLOAD magazine», розроблений для малочисельних комп'ютерів Radio Shack TRS-80. Його засновниками були видавець Ральф МакЕлрой (Ralph McElroy) та редактор Дік Фуллер (Dick Fuller). Він почав виходити у 1978 р. на касетах і був названий на честь команди текстового інтерфейсу, що означала завантаження програми з касети на комп'ютер [9]. У інших джерелах першим дисковим журналом визнають «Chromasette», створений для того самого комп'ютера TRS-80. Перше його число вийшло 1981 р. Головним редактором журналу був Дейв Лагерквіст (Dave Lagerquist) [10].

У вересні 1981 р. виходить перший номер журналу «Softdisk», який спочатку називався «Softdisk Magazine». Він розроблявся для популярної комп'ютерної платформи Apple II і виходив на 5¼" дискетах. Це був перший журнал, для дистрибуції якого використовувалися не касети, а дискети. Видання заснував Джим Мангхем (Jim Mangham) разом зі своєю дружиною Джуді. «Softdisk» виходив як додаток до офіційного журналу «Softtalk». Перші два числа містили майже ідентичну інформацію, тому другий номер згодом отримав № 1, а перший – № 0. Спочатку видавці хотіли, щоб користувачі відсилали дискети назад після прочитання журналу, аби отримати новий випуск. Для цього використовували пластикові поштові пакети, які можна було відправити назад, оскільки на їх звороті була заздалегідь оплачена поштова пересилка зі зворотною адресою

редакції. Потреба у такій складній дистрибуції виникла через дороговизну магнітних носіїв та намагання редакції постійно тримати контакт із читачами, адже саме серед них можна було знайти потенційних авторів. Оскільки більшість професійних журналістів не могли написати якісні тексти для комп'ютерного журналу, редакції доводилося постійно мати справу з аматорами, яких вона шукала серед професійних комп'ютерників. Авторам нових статей «платили» купонами на безкоштовний номер. А вартість одного видання була 5 доларів, і це за умови, що читач вислав касету видавцеві. Однак не тільки фінансові чинники впливали на бажання публікувати свої матеріали. Через цей журнал розповсюджувалися різні програми, які розроблялися самими читачами. Навколо «Softdisk» сформувалася ціла група людей (так звана спільнота), що працювала на видання безкоштовно. Із часом журнал комерціалізувався, оформив щорічну передплату і почав продаватися у магазинах. Издавці відмовилися від складної процедури пересилання дискет. Це видання згодом породило цілу серію журналів для інших комп'ютерів, таких як Softdisk G-S для комп'ютера Apple IIgs. Дискмаг було перероблено для інших платформ, таких як Commodore 64, IBM PC та Apple Macintosh, що значно розширило його аудиторію за рахунок користувачів цих комп'ютерів. Останній 166-й номер видання вийшов у серпні 1995 р. Головний редактор Петер Рокітські (Peter Rokitski) уже створював його самотужки, оскільки комп'ютери, для яких це видання випускалося, на той час остаточно застаріли, тому в журналу не було ані читачів, ані авторів. Сьогодні всі його випуски вміщуються на два компакт-диски, які продаються разом із програмою, що імітує на комп'ютері читача платформу Apple II [11].

Паралельно з «Softdisk» виходили й інші видання, такі як «Diskazine», «Window», «I. B. Magazine», «UPTIME» та «PC Life». Деякі видавці друкованих комп'ютерних журналів додавали до своїх журналів дискмаги. Їх розповсюджували в одній упаковці. Інші видавці заснували окрему передплату для таких дискових видань. У 1986 р. в Європі починає виходити голандський англомовний журнал «ST NEWS» для комп'ютерів Atari ST. Щоб уявити розмах цього видання, наведемо статистику за 10 років його існування, яку підрахував дослідник Р. Карсмейкер. За період з 1986 по 1996 р. було випущено 42 випуски журналу, що містили 2000 статей, 465 оглядів програм та 120 інструкцій. У 1986 р. виходять також «F.A.S.T.E.R.» (закрився у 1987 р.), «INSoft Disk Newsletter» (припинив діяльність через два роки) [12].

Із розвитком інтернету дискові журнали не зникли з продажу. Мережа стала доступною для пересічних користувачів тільки у пізні 1990-ті. У цей час модернізувалися лише носії – у середині 1990-х рр. дискові журнали «перейшли» на оптичні CD. Ємкість

цих носіїв інформації (700 Мбайт), а також збільшення потужності комп'ютерів давали змогу видавцям більше застосовувати музику та відео. Це суттєво розширювало аудиторію цих видань, оскільки публікація трейлерів фільмів та музичних композицій диверсифікувала дискові журнали, які до того переважно містили матеріали комп'ютерної тематики.

У пізні 90-ті рр. XX ст. інтернет став популярним серед користувачів комп'ютерів, і це нівелювало всі переваги дискових журналів, оскільки тепер усю інформацію та програми простіше було завантажити з мережі, аніж із видань на оптичних чи магнітних носіях інформації. Як наслідок, видавці дискової періодики розповсюджували свої журнали у вигляді езинів чи сайтів через гіпертекстову мережу та електронну пошту. Наприклад, колишній розважальний дискмаг Launch зараз є відеосайтом LAUNCHcast. Журнал «Blender», що виходив на компакт-дискках, наразі представлений у друкованому вигляді. Найдовше видавався дисковий журнал «Loadstar» для застарілого комп'ютера Commodore 64. Він виходив періодично з 1984 до 2000 р. [13]. Проте сучасні комп'ютерні журнали ще й досі продовжують продаватися разом із дисковим примірником, оскільки на ньому можна записувати мультимедійні дані та програми. Проте такі додатки не є самостійними дисковими журналами.

Як уже згадувалося, дискові видання, окрім текстів, містили різні види інформації. Сьогодні їх графіка і звукове оформлення мають застарілий вигляд, але на той час це був модерновий дизайн. Читаємо в друкованому журналі «PC World» про дискмаг PC Life: «Першокласна графіка, яскраві статті і стиль, що є сумішшю GQ і Vogue» [14].

Дискові журнали могли містити *різні елементи*:

1. **Статті** — аналоги тих матеріалів, що публікувалися у друкованих журналах і містили текст та ілюстрації. Якщо все видання складалося саме із них, такі журнали називалися езинами або ASCII-zine, а не дисковими журналами [6].

2. **Мультимедія** — відео та аудіо. Музика з'явилася у дискових журналах майже одразу, оскільки найпростіша мелодія могла відтворюватися навіть восьмибітними комп'ютерами. А от відео у теперішньому його розумінні з'явилося у дискових журналах лише з переходом їх на CD-диски. Раніше рухомі картини можна було передавати лише за допомогою анімації.

3. **Інтерактивні елементи** — тести, ігри, обговорення. У деяких випадках користувачі могли відіслати видавцям диск із відповідями, які потім публікувалися у наступних номерах. Це було щось на кшталт сучасних форумів, тільки за межами мережі.

4. **Програми**, які можна було встановити або запустити. Інколи це були програми, які створювали спеціально для передплатників дискових журналів, а

також інші програми: так звані freeware (вільно розповсюджуване програмне забезпечення), shareware (умовно безкоштовне програмне забезпечення), srip-ware (урізани версії) або й взагалі піратське забезпечення.

5. **Файли та адони** (додатки до програм): кліп-арти, шрифти тощо.

Досліджуючи дискові журнали, ми маємо справу з типом видань, що вже припинив існування. Незважаючи на великі потенційні можливості (мультимедіа, інтерактивність), дискмаги перестали випускати наприкінці 90-х рр. XX ст. Для науковців у сфері сучасних соціальних комунікацій це дає широке поле для досліджень. За аналогією з психоаналізом, де знання про несвідоме отримують через роботу з хворими, на базі аналізу зниклого типу видань учені можуть зрозуміти принципи функціонування медіа та потреби сучасних учасників масової комунікації. Розглянувши причини занепаду дискових журналів, можна визначити чинники успіху інших електронних видань, таких як: езини, сайти, соціальні мережі, блоги тощо.

Паралельно з дискмагами розвивалися мережеві електронні журнали, які також із часом стали менш популярними, проте не зникли. Дискові журнали займали майже ідентичну з мережевими нішу на видавничому ринку. Інколи ці електронні журнали перехоплювали ідеї та рішення одні у одних. У спогадах видавців німецького хакерського езину Illegal згадується, що творці дискових журналів черпали натхнення з їхнього видання [15].

Різницю між дисковими журналами та езинами визначають за кількома суттєвими характеристиками.

1. **Матеріальна конструкція**. Дискові журнали були виконуваними файлами. Це давало змогу розміщувати в них мультимедійні елементи, що було недоступним для езинів, які з часу своєї появи можна назвати суто текстовими виданнями, адже тільки згодом вони почали містити графічні ілюстрації. На початку існування дискмаги були «прив'язані» до конкретної комп'ютерної платформи, що значною мірою обмежувало їх читацьку аудиторію. Проте згодом дискові журнали почали використовувати кросплатформені технології.

2. **Наповнення видань**. Великий обсяг дисків давав можливість видавцям не обмежуватися розмірами файлів, тому у дискових журналах були вміщені цілі підбірки програм, а згодом навіть відео. Езини на початку свого існування були обмежені пропускнуою спроможністю інтернету, тому могли вільно розповсюджуватися тільки у маленьких форматах. Наприклад, перший номер журналу «Fsfnet» був розміром усього 4 580 байт. Згодом, зі збільшенням пропускнуої спроможності інтернету, з'явилися складні флеш-езини з анімацією та звуком, їх розміри зросли до десятків чи навіть сотень мега-

байт, але акцент все ж робився на тексті та ілюстраціях.

3. *Дистрибуція*. Дискові журнали розповсюджувалися на магнітних та оптичних носіях інформації. Спочатку це були касети, звідки і походить перша англійська назва цього виду видання — *magazette*, потім дискети, а згодом компакт-диски. Відповідно дискові журнали не могли бути безкоштовними і мали платну передплату або ж продавалися у комп'ютерних магазинах. Езини завжди розповсюджувалися через комп'ютерні мережі і були безкоштовними. Сучасні дискові журнали, що видаються в інтернеті, зберігають назву «дискмаг» радше як пам'ять. Але по суті вони вже перестали ними бути.

Отже, дискові журнали мали низку переваг, що зробило їх популярними на певний період: інтерактивний інтерфейс, наповнення корисними програмами та ємкими мультимедійними файлами. Створення видання з використанням комп'ютерних технологій забезпечило появу нових жанрів, наприклад, інтерактивної белетристики. Також вперше видавці змогли задовольнити розважальну потребу читачів, пропонуючи їм комп'ютерні ігри. Однак ці переваги нівелювалися після появи швидкісного інтернету та інтерактивних елементів у вебдизайні (PHP, Java Script, FLASH тощо). Мережеві електронні журнали мали перевагу у простій та безкоштовній дистрибуції, завдяки чому вони успішно існують й дотепер. Історія занепаду дискових журналів засвідчує, що сучасні читачі потребують простого доступу до інформації, без складних передплат та пересилань дисків. Це є один із чинників нинішньої популярності соціальних мереж, адже всю інформацію (новини, відео, огляди тощо) користувач отримує в стрічці новин на безкоштовній платформі.

1. *Sondak N.* The paperless journal / N. Sondak, R. Schwartz // *Chemical Engineering Progress*. — 1973. — № 1 (69). — P. 82–83.

2. *Lancaster F. W.* Toward Paperless Information System / F.W. Lancaster. — New York : Academic Press, 1978. — 179 p.

3. *Tenopir C.* Toward Electronic Journals: Realities for Scientists, Librarians and Publishers / C. Tenopir, D. King. — Washington : Special Libraries Association, 2000. — 488 p.

4. *Turoff M.* The Electronic Journal: a Progress Report *Journal of the American Society for Information Science* (pre-1986) / M. Turoff, R. Hiltz // *ABI/INFORM Global*. — 1982. — № 33. — P. 195–197

5. *Ярошенко Т. О.* Електронні журнали в системі інформаційних ресурсів бібліотеки / Т. О. Ярошенко. — К. : Знання, 2010. — 215 с.

6. *Diskmag* [Електронний ресурс]. — URL: <http://www.economicexpert.com/a/Diskmag.htm> (20. 08. 2013).

7. *Volko C. D.* An Introduction to Diskmags and the Demo Scene, and my personal relationship to them [Електронний ресурс]. — URL: <http://www.hugi.scene.org/adok/articles/01intro.htm> (20. 08. 2013).

8. *Shelton J.* Learning With Computers / J. B. Shelton, Glenn M. Kleiman // *Compute! Magazine* [Електронний ресурс]. — URL: http://www.atarimagazines.com/compute/issue48/286_1_Learning_With_Computers.php (20. 08. 2013).

9. *CLOAD* [Електронний ресурс]. — URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/CLOAD> (20. 08. 2013).

10. *Alfredo The «Coco» Chronicles* [Електронний ресурс]. — URL: <http://www.cs.unc.edu/~yakowenk/coco/text/history.html> (20. 08. 2013).

11. *Softdisk* [Електронний ресурс]. — URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Softdisk_\(disk_magazine\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Softdisk_(disk_magazine)) (20. 08. 2013).

12. *Karsmakers R.* Second lustrum (10th anniversary) reflections on ten (!) Years of freaking out // *ST News Official Lamentation Pages* [Електронний ресурс]. — URL: <http://www.st-news.com/frame2.htm> (20. 08. 2013).

13. *Loadstar* [Електронний ресурс]. — URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Loadstar> (20. 08. 2013).

14. *PC Life* // *PC World*, Септ. 1986

15. *King Fisher* Why do we maintain the *Illegal* archives? // *textfiles.com* [Електронний ресурс]. — URL: <http://www.textfiles.com/magazines/ILLEGAL/readme> (20. 08. 2013).

Подано до редакції 02. 12. 2013 р.

Salyha Pavlo. Formation and decline of disk electronic journals.

This article describes the causes of appearance, the history of development and the factor of decline of disk electronic magazines. Author describes the influence of computer technology on development of modern media. The article analyzes the reasons for formation of disk electronic magazines and their differences from the modern network ezines.

Keywords: electronic editions, history of publishing, disc magazines, internet.

Салыга П. Г. Возникновение и упадок дисковых электронных журналов.

В статье идёт речь о причинах возникновения, истории развития и факторах упадка дисковых электронных журналов. Определено влияние компьютерных технологий на современные медиа. Проанализированы причины исчезновения дисковых электронных журналов, а также их отличие от современных сетевых эзинов.

Ключевые слова: электронные издания, история издательского дела, дисковые журналы, интернет.