

Яценко Олена Дмитрівна,
*кандидат філософських наук,
доцент кафедри менеджменту
та інноваційних технологій соціокультурної діяльності
Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова
yatsenkood@gmail.com*

ЦИФРОВА КУЛЬТУРА: ШЛЯХИ КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЇ

Концепція цифрової культури визначає набір цінностей, практик та очікувань щодо формату людської взаємодії в сучасному Інтернет-суспільстві. Прогнози цифрової культури описують не тільки специфіку інтернет-середовища, але загальний контекст соціального життя. Діапазон інтерпретації цифрової культури варіюється між двома полюсами: від визнання цифрових технологій як способу представлення бібліотек, музеїв, історичних пам'яток тощо до концепцій цифрової культури як нової соціально-антропологічної реальності, зміст якої не обмежується ІКТ. Культура як явище означає смислову єдність людської діяльності, прагнення форматувати соціальне життя відповідно до ідеалів та цінностей, рух від існуючого до обов'язкового, від реального до потенційного, а цифрова культура є адекватною відповіддю на вимоги та виклики часу.

Ключові слова: культура; цифрова культура; спілкування; суб'єктивність; соціальність.

DIGITAL CULTURE: CONCEPTUALIZATION WAYS

The concept of digital culture determines a set of values, practices and expectations regarding the format of human interaction in the modern Internet society. Predictions of digital culture describe not only the specifics of the Internet environment but also the general context of social life. The range of interpretations of digital culture varies between two poles: from the recognition of digital technologies as a way of presenting libraries, museums, historical monuments, etc. to the concepts of digital culture as a new socio-anthropological reality, the content of which is not limited to ICT. Culture as a phenomenon means the semantic unity of human activity, the desire to adjust social life to ideals and values, the movement from existing to mandatory, from realistic to potential, and digital culture is an adequate response to the demands and challenges of time.

Key words: culture, digital culture, communication, subjectivity, sociability.

Розвиток ІКТ дозволяє долати бар'єри: географічні, політичні, соціальні, мовленнєві. Сучасному обивателю стають доступними такі блага культури, цивілізації, науково-технічного прогресу, про які людство й не наважувалося мріяти. Відбувається карколомна зміна культурної парадигми, оскільки цифровізація культури означає не просто новий спосіб, нову технологію фіксації та трансляції смислу, а принципово новий порядок самоідентифікації, соціальної взаємодії, політичного впливу та економічної співпраці, етики поведінки та естетики смаку.

Актуальність дослідження цифрової культури достатньо аргументувати тим широким спектром впливу, що чинить її розвиток на зміст і динаміку соціального життя. Цифрові технології спричиняють зміну ціннісно-мотиваційних установок людини, оскільки змін зазнає комплекс актуальних потреб індивіда та шляхів

їхнього задоволення. Сучасна культура «культтивує» потреби та прагнення задоволень, і цифрові технології надзвичайно ефективні в цьому контексті. З іншого боку, ці об'єктивні процеси є прийнятним ґрунтом для маніпуляцій свідомістю на будь-якому етапі людського життя, в будь-якій точці планети.

Зростання потреб та способів їх задоволення продукує розвиток цифрової економіки, в межах якої не матеріальні артефакти, а креативні ідеї та рішення конкурують одне з одним. І обриси цієї конкуренції бувають різними, тому і виникають численні явища кіберзлочинності, деградації цифрового контенту, зниження рівня когнітивних та ментальних операцій та інше.

Термін «цифрова культура» з'являється в публікаціях Ч. Гіра. У більшості дослідників не викликає сумнів доречність цього поняття до

визначення активності людини в сфері інформаційних та медійних технологій. Проте революційність поглядів Ч. Гіра полягає саме в заваженні нової якості сучасного стану культури, становлення її нової сутності та принципово нового формату існування. Грунтуючись на концепціях неомарксизму та інформаційного суспільства, Ч. Гір називає вихідною рисою сучасності новий формат комунікацій, що спричиняє вплив на всі сфери соціальної дійсності: від виробництва, розподілу і споживання до міжособистісних відносин та процедур самоідентифікації. Швидкість та масштабність комунікативних зв'язків трансформує формат процедур локалізації простору, встановлення каузальних зв'язків, дефініції сенсу предметів і процесів, імперативів людської поведінки та перебіг когнітивних процесів. Тому в просторі цифрової культури стикаються та конкурують різні типи дискурсу влади, означення та валідації. Такий мережевий та полісемантичний характер поля цифрової культури визначає складність становлення сучасної суб'єктивності, моделей та принципів зв'язку в експлікації соціальності та утворенні спільнот (наднаціональних, професійних, етнічних, регіональних, відповідно до кола інтересів, а також стихійних). Крім того, формат цифрової культури вирізняється впливом на зміст діяльності в широкому сенсі, оскільки умовність цифрового існування посилює елементи емоційності сприйняття та експресивності реагування, гейміфікації та креативності оцінок та дій, відчуття безмежності можливостей, спроб, ресурсів, потенційних акторів тощо.

Цифрова культура, переконаний Ч. Гір, є функціональною єдністю технологічних артефактів та семіотичних систем, позначника та позначуваного, речі та її сутності, а тому такий світ є безпечним, зрозумілим та комфортним для людського існування. Проте, якщо в класичній метафізиці центральним елементом системи був суб'єкт, тобто індивідуальна свідомість, то віртуальність цифрового світу втілює шизоаналітичні принципи примату соціальної машини та технічних елементів функціональності її впливу. Відповідно, суб'єктивність сучасності вирізняється трансверсальністю, тобто є точкою перетину різних дискурсивних практик та нарративних проєкцій, де множина

сенсів не суперечить єдності, а стимулює стереоскопічність сприйняття та оцінок. Тому обґрунтованою є думка, що цифрова культура є простором конкурентної легітимізації смислу, цінності та норми.

Сучасні технології значно збільшують можливості участі в різноманітних активностях. Зокрема, цифрова культура дозволяє розкривати нові траєкторії взаємодії в просторі, переосмислити просторові координати відстані та зв'язку, близькості та дистанції, спільної творчості та взаєморозуміння. Цифрову культуру доречно визначати не тільки через участь, але також за допомогою концептів виправлення, тобто корекції, та бриколажа як поєднання фрагментів довільним.

Діапазон інтерпретації цифрової культури варіюється між двома полюсами: від визнання цифрових технологій способом презентації бібліотек, музеїв, історичних пам'яток тощо до концепцій цифрової культури як нової соціально-антропологічної дійсності, зміст якої не вичерпується інструментальністю ІКТ.

Традиційний дискурс культури передбачає аналітику за трьома напрямками: семантичний рівень знань, смислів та цінностей; синтаксичний рівень соціальних зв'язків та сталих практик суспільної взаємодії; прагматичний рівень особистісного прийняття, контекстуальної доцільності та варіативності норми. І на всіх цих рівнях цифровізація культури чинить свій констатуючий вплив.

Культура як феномен означає, насамперед, смислову єдність людської діяльності, прагнення до форматування суспільного життя відповідно до ідеалів та цінностей, руху від наявного до повинного, від актуального до потенційного. Всі базові детермінанти культури: знак, символ, соціальні інституції, технології виробництва, ритуали і практики життєдіяльності є зовнішнім проявом, або експлікацією мрії про безпечне, справедливе, змістовне та щасливе життя. Технократичні концепції цифрової культури змушують переорієнтувати дослідницьку увагу з абстрактних визначень феномену до більш конкретних, історично, соціально та економічно детермінованих її конфігурацій, а отже, складають чітке уявлення про можливість проєктування та моделювання бажаних форматів людського життя.

Список використаних джерел:

1. Gere, C. (2002) *Digital Culture*. London, Reaktion Books.
2. *Digital Culture: The Changing Dynamics* (2008) / ed. by A. Uzelac and B. Cvjetičanin. Zagreb, Institute for International Relations.
3. *Digital culture: your competitive advantage* (2017). Microsoft Corporation. 25 p.
4. Rutten K. (2018) Participation, Art and Digital Culture. *Critical Arts. South-North Cultural and Media Studies*. 32(3). 1-8. DOI: <https://doi.org/10.1080/02560046.2018.1493055>
5. Deuze M. (2006) Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society. An International Journal*. 22(2). 63-75. DOI: <https://doi.org/10.1080/01972240600567170>
6. Ferreira S. (1997) Dealing with Diversity and Digital Culture. *International Information & Library Review*. 29(2). 237-245. DOI: <https://doi.org/10.1080/10572317.1997.10762432>