

а також аберацій відносно мети носять недоцільний характер і призводять, як ми бачимо в сьогоденній країні, до непрогнозованих негативних результатів. Тож засоби повинні відповідати цілям в двох сенсах:

а) вони мають бути співмірні меті;

б) вони мають бути неодмінно моральними, адже не можна виправдовувати аморальні засоби благородством мети, бо якщо цілі аморальні, то аморальною є уся економічна і політична діяльність в країні.

І на останок, у будь-якому разі за допомогою формалізованих процедур чи без їх використання вибір доцільних засобів діяльності, спрямованої на досягнення визначених цілей, має підпорядковуватися логіці цього вибору. Сама ж ця логіка є складовою частиною загальної структури логіки людської діяльності.

### **Список використаних джерел**

1. Стегний, В. Н. Социальное прогнозирование и проектирование / В. Н. Стегний. – М. : Юрайт, 2017. – 232 с.

2. Пуанкаре А. О науке: Пер. с фр./Под ред. Л. С. Понтрягина. – 2-е изд., М.: Наука. Гл. ред, физ.-мат. лит., 1990. – 312 с.

**Радионова Л. А.**, кандидат философских наук, доцент,  
Харьковский национальный университет городского хозяйства  
имени А. Н. Бекетова, Украина

## **COVID-19 КАК ТРИГЕР НОВЫХ МОДЕЛЕЙ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В СОВРЕМЕННОМ ГОРОДЕ**

Формирование и сохранение социокультурного пространства современного города является одной из самых значимых задач современного общества. Мегалополис сегодня это совокупность духовных, ценностных, этнических, экономических и социальных составляющих, ограниченных территориальными границами и способствующий социально-культурному развитию индивидов и социальных групп [1]. Актуальность нашего анализа детерминирована конкретным историческим периодом становления информационного общества и тем влиянием, которое оно оказывает на формирование и сохранение культурного пространства современного города, а также недостаточной степенью описания нового научного феномена «виртуального сообщества – виртуального города» и его влияния на социокультурное поведение индивидов в новых условиях.

Мир электронного общения как специфический объект специального научного исследования имеет недолгую и одновременно яркую историю. В качестве представителей данного направления можно назвать имена Н. Лумана, М. Кастельса, М. Маклюэна, Дж. Семпси, А. Турена, У. Эко и многих других исследователей.

Тема города занимает важное место в истории культуры, его изучением занимались Н. П. Анциферов, М. Вебер, Г. Зиммель, О. Шпенглер и др. Социально-философские аспекты проблем коммуникации и культурного пространства изучали философы, социологи Р. Барт, Ж. Бодрийяр (символическая система), П. Бергер и Т. Лукман (социальное конструирование реальности) Ю. Хабермас (теория коммуникативного действия), Т. Парсонс (процесс профессионализации), К. Ясперс (экзистенциальная теория коммуникации).

Достаточно новым, но весьма перспективным объектом изучения выступают виртуальные сообщества. Проблемы социальных отношений в сети освещают Ю. Н. Солонин, И. Ф. Кефели, О. Н. Астафьева, К. Э. Разлогов, И. Г. Елинер.

В данной статье речь пойдёт о новой ступени развития мегаполисов, а именно о городе будущего в информационном обществе. Идея города будущего, Города Солнца занимает умы мыслителей, инженеров и художников как минимум со времён Томмазо Кампанеллы. Это будущее пытаются предугадать, спрогнозировать и спроектировать. Будет ли оно светлым или мрачным? Изменится ли город до неузнаваемости – и если да, то как?

Если мы обратимся к образу города будущего в голливудских фильмах, а это самый распространённый образ, то перед глазами возникнет типовая картинка. Гигантские, в сотни и тысячи этажей высоты из стекла и металла, огромная голографическая реклама, описывающие зигзаги многоярусные дороги, развязки в двадцать-тридцать уровней. Технологический рай и ад одновременно. Общий стандарт в 1982 году задал культовый фильм «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта. Современные режиссёры, которые пытаются снимать фильмы о будущем, за рамки этого стандарта не выходят. Хотя нечто подобное можно было увидеть еще в 1927 году в немецком черно-белом немым «Метрополисе» Фрица Ланга. Эта картинка – штамп, глубоко засевший в нашем сознании. Насколько она актуальна сегодня?

Когда мы по книгам и фильмам представляем такой мегаполис супернебоскрёбов, то это зачастую вовсе не утопический проект и даже не проект осторожного социального оптимизма, а мрачная антиутопия. Городской мир, разъедаемый экономическими и социальными язвами. Мир хронического транспортного коллапса, экологических катастроф, новых болезней и фобий, до тошноты перенасыщенный информацией. Антиутопиями были и «Метрополис», и «Бегущий по лезвию», и все романы Уильяма Гибсона. Оптимистичный образ выглядит иначе.

Это экогорода, где будут развиваться разнообразные природоохранные практики, связанные, например, с потреблением солнечной энергии или с использованием воды в системах замкнутого цикла, с переходом от «коричневой экономики» к «зелёной и голубой экономике» городов [2]. Давняя мечта горожан – строить вокруг себя деревни. Впервые идея города-сада была описана в книге «Завтра: мирный путь к реальной реформе» (встречается ещё один вариант названия – «Города-сады будущего», это переиздание книги 1902 года.)

английским парламентским репортёром Эбенизером Говардом. Говард считал, что современный ему город изжил себя и предложил схему, где совмещены город и сельская местность. Как по-новому это звучит сегодня, в период пандемии по COVID-19, когда в выигрыше те, кто может переехать на дачи, в деревню, ибо сегодня параллельно с созданием новой рутины и бесчисленными конференциями в Zoom мы наблюдаем отток жителей в пригороды и посёлки. Сегодня, думается, пока рано говорить, станет ли это новой нормой, возможна ли обратная урбанизация, хотя тенденции уже на лицо.

Говард подверг критике хаотичный, ничем не ограниченный рост промышленного города, его антисанитарию и, в более общем смысле, антигуманность. Книга была впервые опубликована в 1898 году и стоила всего лишь один шиллинг, так как была издана в мягкой обложке, но с точки зрения реальной стоимости книга оказалась одним из влиятельных произведений XX века, и не только в урбанистике: тот же Маяковский писал о городе-саде. Экогорода – это продолжение тех давних мечтаний.

Бурное развитие информационно-коммуникационных технологий, активно формирующееся информационное общество существенно изменяет и усложняет социальную организацию городской среды. Культурное пространство города характеризуется открытостью, динамичностью, многообразием. Именно поэтому в теории изучения современной городской среды доминирующими становятся информатизация, глобализация, развитие все новых и новых форм взаимодействия. Интернет на сегодняшний день является неотъемлемой частью городского образа жизни и, следовательно, городского культурного пространства. Отсюда, по выражению Бенджамина Х. Браттона – американского социолога, теоретика архитектуры и дизайна – «концентрация населения в более плотных городских мегаполисах приведёт к тому, что мы будем жить в «синтетическом саду», окружённом автоматизированными ландшафтами, на более отдалённом, чем сейчас, расстоянии от других видов природных экосистем» [3].

Карантин по поводу COVID-19 ещё более рельефно это демонстрирует. Почти в каждом городе платформы, предоставляющие услуги доставки, поддерживают цельную социальную ткань. В ответ на вирус закрылись магазины, опустели улицы, но жизнь продолжается. Люди стали больше совершать покупки онлайн. Автоматизированная система заказов, системные администраторы и курьеры поддерживают мир в движении, когда правительство не в силах. Таким образом, в чрезвычайной ситуации интернет становится сферой общественной жизни. Компании переходят в онлайн, импровизируя в создании своих виртуальных аналогов: телемедицина, симуляции спортивных активностей, виртуальная близость, онлайн-образование и онлайн-конференции. Строгая изоляция городов в планетарном масштабе – это, по выражению Бенджамина Х. Браттона, урбанизм, сведённый к взаимосвязям первой необходимости: сигнал, передача, обмен веществ [3].

На наших глазах происходит слом всех привычных нам моделей взаимодействия в современном городе: горожан друг с другом, с культурой,

между преподавателями и студентами. То есть по вертикали и по горизонтали сейчас меняются все социальные связи из-за того, что происходит в мире. И это глобальные изменения, которые мы наблюдаем в режиме онлайн.

Прежний ландшафт социальных городских коммуникаций сметается и COVID-19 стал лишь триггером, ибо условия для такого перехода зрели достаточно давно. Горожане ограничены в своём собственном пространстве в контексте карантина по COVID-19, и единственное пространство для взаимодействия – это компьютерное окно. Поэтому сейчас важно осознать нашу новую реальность, в которой на первый план выходят культура коммуницирования, интуиция, тональность, стиль, все то, что детерминирует наше общение в социальных сетях. Это становится приоритетом в общении, это формирует новую норму городского социума.

Массовое производство и распространение информационных, развлекательных, познавательных ресурсов, их доступность, использование интерактивных форм структурирования содержания сформировали новые привычки потребления. Фактор глобализации, интенсивность воздействия массовой коммуникации изменяют коммуникативное поведение индивидов и социальных групп – прежде всего, тех, чья деятельность реализуется в городской среде. Формируется новая норма. Так, например, Бенджамин Браттон представляет новый взгляд на геополитику, действующую в планетарном масштабе. Умные города и сети электроснабжения, интернет вещей, облачные платформы и автоматизация – следует рассматривать не просто как множасьщиеся типы сущностей, развивающиеся сами по себе, но как то, что формирует связное целое: стихийно возникающая мегаструктура, называемая The Stack – Стэк, которая одновременно есть вычислительное оборудование и новая управляющая архитектура. Мы у неё внутри, и она внутри нас. Согласно Б. Браттону, мегаструктура является одновременно вычислительным аппаратом и новой управляющей архитектурой [4]. Стэк (The Stack) рисует развёртывание мира будущего в эпоху планетарной исчислимости. Это одновременно когнитивное картирование и проективная геометрия в новых координатах технологической реальности, которая уже здесь. Как всепланетная компьютеризация влияет на геополитические реалии? Бенджамин Браттон отмечает, что этот процесс приобретает различные формы на разных уровнях – от энергии и минеральных ресурсов, а также от невидимой облачной инфраструктуры до урбанистических программных и массовых систем коммуникации; от интерфейсов, включающих расширения для идентификации юзера по ладони или глазам, до юзеров, идентифицируемых посредством самоквантификации и внедрения сенсоров, алгоритмов и роботов [4]. А если в целом – это всё искривляет и деформирует современную политическую географию и производит новые территории на свой манер.

Британский политический теоретик Ник Срничек говорит о новой норме в контексте трансформации современной экономики и создания нового явления – платформенного капитализма. Что такое платформы? На самом общем уровне платформы – это цифровые инфраструктуры, которые позволяют двум и более

группам взаимодействовать. Поэтому они позиционируются как посредники, соединяющие между собой различных пользователей. Всё, что может быть оцифровано, будет оцифровано. Медицина, безопасность, образование, армия – ровным счётом всё, система FAANG. Это основа новой реальности: Facebook, Apple, Amazon, Netflix, Google. FAANG-компании растут экспоненциально. Поэтому в будущем будут выживать только такие бизнесы. Например, Google и Facebook контролируют 80% существующего рынка мобильной рекламы и обеспечивают 99,7% его роста [5]. Google, Facebook, Uber и Airbnb – всё это платформы, которые соединяют пользователей и позволяют им взаимодействовать по-новому: сервисы облегчают коммуникацию.

Любое городское сообщество предполагает упорядочивание общественной жизни, которая включает в себя различные структуры: общественную, социально-классовую, этническую, демографическую и многие другие. Данный подход был представлен в теории постиндустриального общества Д. Белла ещё в XX веке. В разные исторические периоды можно наблюдать различные особенности городов и структуры их общественной организации. Сегодня, в конце второго десятилетия XXI, по мысли профессора Архитектурной школы Йельского университета, архитектора и урбанистки Келлер Истерлинг, операционная система современного мира – Extrastatecraft: подземные трубы и кабели, которые поддерживают жизнь города, зоны свободной торговли, стандартные размеры кредитных карт и большие торговые центры. Любая инфраструктура устанавливает невидимые правила для повседневной жизни людей и тем самым превращает города в концентрацию власти: как государственной, так и независимой от неё – цифровой. Келлер Истерлинг утверждает, что последняя имеет не меньшую силу влияния, чем государственная власть [6]. Сегодня мы, как никогда, находимся под прессингом этих властей. Трудно не согласиться с Келлер Истерлинг, что сейчас зарождается Капитализм 4.0: Правила, Регуляция, Экологичность, и это тоже новая норма под другим ракурсом.

Мы живём в Матрице, состоящей из трёх ключевых компонентов: рыночной экономики, урбанизации и диджитализации. Уроки, которые мы извлечём из пандемии по поводу COVID-19, окажут глубокое влияние на будущее проектирования, будь то города, общественные пространства, инфраструктура или любая другая архитектурная типология, которую мы сформируем в искусственной среде. Пандемия коронавируса стала тревожным звонком для городов во всём мире: будут пересмотрены принципы городского планирования, когда отдадут приоритет системе здравоохранения. Например, в Сингапуре эта сфера уже была реорганизована после эпидемии атипичной пневмонии в 2003. Почти 95 процентов людей с коронавирусом живут в городских районах [7]. Этот факт резко обозначает некоторые фундаментальные неравенства в больших и малых городах. Труднее всего при столкновении с вирусом приходится наиболее уязвимым слоям, включая 1 миллиард жителей густонаселённых трущоб и неформальных поселений, а также людей, попросту не имеющих доступа к безопасному жилью. Эта пандемия уже усугубляет

социальный разрыв в городах, возникший в результате долговременной неспособности устранить фундаментальное неравенство и гарантировать основные права человека. Коронавирус и перенаселённые территории идут нога в ногу с самого начала – от возникновения пандемии в людных и антисанитарных городах Китая до повышенных рисков госпитализации и смерти в мегаполисах по всему миру.

Отсюда следует, что развитие городов с опорой на здоровье станет новой нормой. Пассивные стратегии проектирования городской среды для внутреннего комфорта, вентиляции, солнечного света и влажности станут необходимостью, думается, появится много хороших практик из сферы здравоохранения, появятся материалы с улучшенными антибактериальными, антисептическими и дезинфицирующими свойствами, как новые, так и адаптированные. Горожане будут лучше осведомлены о составе материалов и продуктов, которые формируют наша городская повседневность, а правила будут способствовать большей прозрачности и ясности о влиянии на качество окружающей среды городов. Уже сегодня нам необходимы инструменты для встречи с новой нормой, с новым миром.

Современный город – это город, движимый информационными технологиями, это город иллюзий, город глобализации общества, город интернета. Благодаря современным темпам развития мирового технологического прогресса, появлению концепций новых норм будущего города, а также таким триггерам как карантин по COVID-19, город приобретает характеристики виртуальности, а вместе с тем и своё название «виртуальный город». Даже сейчас информационные технологии развиты настолько сильно, настолько ирреально для понимания обычного человека, что уже сейчас город как социальная структура имеет много факторов виртуального города.

XXI век – новая ступень развития социума, а в следствие и городской структуры. Эту ступень можно охарактеризовать термином «информационное общество». Данный термин обязан своим названием профессору Токийского технологического института Ю. Хаяши. Теория «информационного общества» была развита известными авторами: М. Порат, Й. Масуда, Т. Стоунер, Р. Кац и др. Информационное общество можно определить как общество, в котором качество жизни так же, как и перспективы социальных изменений и экономического развития, в возрастающей степени зависят от информации и её эксплуатации. В таком обществе стандарты жизни, формы труда и отдыха, система образования и рынок находятся под значительным влиянием достижений в сфере информации, знания и коммуникации.

Социум коммуникативен по своей природе. На это указывает та же этимологическая близость различных производных слов: в ряду однокоренных терминов понятия «общество» и «общение» неотделимы друг от друга. Положение Н. Лумана, что культура, в частности, городской среды, развивается благодаря изменениям в технике коммуникации [8], или идею М. Маклюэна, что технологии коммуникации являются в истории одним из решающих факторов формирования социальных систем [9] можно установить за отправную точку в

социальной коммуникации нашего времени. Долгое время мнение таких футурологов, как М. Маклюэн, Дж. Гилдер и Э. Тоффлер, о том, что цифровая связь должна была убить города и вернуть людей к сельскому образу жизни, подвергалась критике, да и вопреки их теории люди стекались в мегаполисы. Достаточно вспомнить: только Шанхай ежегодно увеличивает своё население на 500 тыс. человек [10]. Однако сегодня их точка зрения актуальна.

Нужно отметить, что кардинальные перемены, происходящие в обществе, лучше всего проследить в связи с теми историческими типами общения, которые поэтапно занимают господствующее положение в конкретно-историческом развитии. Многие учёные склонны считать, что интернет-общение – это преимущественно не общение людей между собой, с помощью глобальной сети, а общение человека с компьютером. Этот фактор компьютерной коммуникации является существенно отличным от всех остальных исторических типов социальной коммуникации, которые в хронологическом плане предшествовали компьютерной. Но и в этом контексте есть ряд проблем, в частности: индивиду очень трудно найти себя в огромном потоке. Важно использовать технологии, чтобы создавать сообщества, новые формы гражданской активности. Ведь сообщества людей могут собираться в беспрецедентном масштабе: могут организовать городские движения, оказывать давление на правительства и местную власть и т. д., с помощью сетей разрозненные меньшинства могут образовать некое единство. С другой стороны, и в этом контексте COVID-19 является триггером, ибо опасностью остаётся заражение, а его риск не только и не столько индивидуальный, сколько коллективный; взгляд через эпидемиологическую призму должен сместить наше ощущение субъектности от индивидуального к всеобщему. Статистические модели и интерфейсы, показывающие пути распространения заражения, рисуют чёткий портрет событий. Благодаря этой статистике становится очевидно, что все мы – единое и очень глубоко связанное целое. И это понимание должно остаться с нами и после того, как кризис пройдёт.

И опять прав М. Маклюэн: географическое местоположение становится гораздо менее важным фактором, чем было раньше. С помощью технологий фактически могут образовываться новые структуры: общественные, социально-классовые, этнические, демографические и многие другие, которые не представляют собой территорию на земле, однако представляют собой некую цельность в цифровом пространстве.

Это меняет представление о том, что такое город, что такое гражданин и что такое сообщество. Это в определенном смысле реализация новой нормы. Это изменит города и физически, наше физическое положение будет значить меньше. Традиционное противопоставление центра и периферии будет постепенно сходиться на нет, города будут просто равномерно заселёнными массивами. Границы городов размоются. Это меняет наше понимание концепта «город». Необходимо будет учитывать эффекты, которые город производит во всем мире.

Интернет создаёт в городской среде новое коммуникационное пространство, похожее по своей структуре на бесконечную мозаику, пазлы

которой – это различные культурные фрагменты. Интернет объединяет городское общество, то есть глобализирует его. Влияние глобальной сети на город можно рассматривать с разных сторон. Первая сторона медали – это развитие интернета как ответ на изоляцию индивида от социума в ходе исторического развития человечества, вторая же, а соответственно и противоположная сторона, – это рассмотрения интернета как «нервной системы» мегаполиса, интерпретация сети как «глобального мозга» человечества. В связи с этим некоторые учёные обращаются к понятию «единого человека», введённого в науку К. Ясперсом и Т. Де Шарденем.

Сегодня выход в интернет становится для горожан рядовым средством общения, а в условиях пандемии – одним из основных средств коммуникативного взаимодействия. И можно предположить, что логика компьютерных сетей (средство сообщения есть само сообщение) вскоре перерастёт в логику общения современного горожанина.

До недавнего времени, в соответствии с этой теорией, город как бы персонифицировал и подчинял человека и его бытие законам науки, тем самым он частично исключал элементы поэзии, искусства, мифа и религии. Это подтверждали и многочисленные исследования интернет-зависимых: выделяют две группы, совершенно разных по типу пользователей: «висящих на общении ради общения» – их подавляющее большинство, и «висящих на информации» – последних меньшинство [11]. В научной литературе можно встретить мнение, что эпоха интернета провоцирует начало переделки природы самого человека как личности. Но сегодня в условиях домашней изоляции мы видим в социальных сетях просто огромный интерес к искусству. В этом контексте – любая городская система подразумевает под собой существование некоего информационного пространства, которое характеризуется своими социальными параметрами, а также технологическими орудиями. Соответственно изменения человека как социального индивида даёт возможность говорить об изменении социально-коммуникативной среды, которую он населяет.

На сегодняшний день вместе с интернетом происходит «размывания» границ в общении. Формируется так называемое «мегаобщество» в структуре города. Границы самого же города так же перестали иметь чёткие пределы, стали прозрачны и почти невидимы. В этом и состоит особенность человеческого общения в современном социуме. Всемирная паутина является уникальным средством объединения всех и каждого в «одну замкнутую систему» (Т. Де Шарден).

В «виртуальном городе» уравниваются статусы горожан. Каждый имеет равные возможности для высказывания своей точки зрения, выражения своих чувств, мыслей, в «виртуальном городе» отсутствуют барьеры общения, которые имманентно присущи реальной физической среде.

В сетевой коммуникационной среде обитатель «виртуального города» может сконструировать себе новую личность. «Виртуальная личность» наделяется именем (часто псевдонимом), может наделяться различными социальными качествами. Существует точка зрения, согласно которой



конструирование виртуальных личностей – это отражение социальных изменений в нём. Такая возможность важна для человека, чья реальная жизнь по тем или иным (внутренним или внешним причинам) межличностно обеднена. Компьютеры создают иллюзию товарищеских отношений, чего возможно и не хватает человеку в его реальности. Однако часто уход из города реального в виртуальный не способствует уходу от проблем, а только усугубляет их. Начинается значительное сокращение и сужение социальных связей, что приведёт к одиночеству человека. Он как бы не общается, не поддерживает социальное взаимодействие, а лишь создаёт иллюзию всего этого. Если М. Маклюэн говорил о будущей «глобальной деревне» («виртуальном городе»), т. е. предстоящем объединении людей во всемирном масштабе, то У. Эко утверждал, что метафора «глобальная деревня» незаслуженно преувеличена, и истинная проблема заключается как раз в том, что будущее обещает стать «обществом одиноких людей».

Таким образом, развитие городского социума можно рассмотреть в виде эволюционной спирали. Если рассуждать о технологическом развитии социума, то мы, конечно же, поднялись на новый виток развития. Но в то же время, «виртуальный город» не только выталкивает развитие социума на новый уровень, на новый виток, но в одночасье и отбрасывает нас к примитивности, первоначальности развития, вызывая этим некую деградацию человека как представителя городской социальной «общины».

«Виртуальный город» со своей «виртуальной реальностью», со своим киберпространством, а также с новым изменённым городским жителем, уже существует. «Виртуальный город» создаёт специфическое пространство, которое будет специализироваться на переходе всего и вся в виртуальное состояние. Виртуальность выступит как реальное местопребывания реальных явлений, которые в тривиальной городской реальности не представлены вместе. Методы нашей работы в городе также изменятся: удалёнка станет одним из основных вариантов благодаря видеосвязи и облачным сервисам.

### Список использованных источников

1. Радіонова Л. О. Публічний простір міста в соціально-філософській перспективі: до питання про методологію дослідження. *«СХІД»: аналітично-інформаційний журнал*. 2013, №6 (126), с. 273–277.
2. Радіонова Л. О., Мележик А. В. Малі міста: від моделі «коричневої економіки» до «зеленої економіки». *Інклюзивний розвиток економіки в умовах глобальних викликів сьогодення*: матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. Харків, 1–28 лютого 2020 р. / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2020. с. 128–131.
3. Мир, в котором нам предстоит жить, будет странным. Прогнозы футуролога Бенджамина Браттона. URL: <https://rb.ru/opinion/world-of-future/> (дата звернення: 10. 05. 2020).
4. Bratton Benjamin H. *The stack: on software and sovereignty*. 2016. 502 p.
5. Srnicek Nick. *Platform capitalism*. 2017. John Wiley & Sons. 2016. 120 p.

6. Keller Easterling, Extrastatecraft: Power of Infrastructure Space. 2016. 252 p.
7. Шариф Маймуна Мохд. 12 мировых экспертов рассуждают, будем ли мы ездить в офис и строить новые города после карантина. URL: <https://strelkamag.com/ru/article/kak-izmenitsya-gorodskaya-zhizn-posle-randemii>(дата звернення: 11. 05. 2020).
8. Луман Н. Невероятность коммуникации. URL: [http://soc.pu.ru.8101/publication/pts/luman\\_c.html/](http://soc.pu.ru.8101/publication/pts/luman_c.html/) (дата звернення: 17. 04. 2020).
9. Маклюэн М. С появлением спутника планета стала глобальным театром, в котором нет зрителей, а есть только актёры. *Кентавр*. 1994. №1, с. 20–31.
10. Пространство города для человека. Исследование уровня и динамики градостроительного развития крупнейших мегаполисов мира. URL: <https://www.pwc.ru/ru/publications/city-space/smart-cit-full.pdf> (дата звернення: 04. 04. 2020).
11. Статистика развития сети Интернет. URL: <http://webi.com.ua/article/statistika-razvitiya-seti-internet> (дата звернення: 11. 05. 2020).

**Сидоренко Н. О.**, кандидат наук з державного управління, доцент,  
**Москаленко Г. О.**, магістрант,  
*Інститут підготовки кадрів  
державної служби зайнятості України, м. Київ, Україна*

## **УРБАНІСТИЧНА КОНЦЕПЦІЯ ТРЕТЬОГО МІСЦЯ В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ**

Сучасні процеси всеохоплюючої інформатизації та дигіталізації сучасного стилю життя як окремих індивідів, так і всього суспільства суттєво посилюються під впливом наслідків всесвітньої пандемії коронавірусу. Це призводить до прискорення формування мережевого суспільства та всеохоплюючого глобального культурно-інформаційного простору, в якому соціально-культурні процеси відіграють надзвичайно важливу роль і є його значною компонентою. Інформаційно-комунікаційні технології (далі ІКТ), що експонентно розвиваються, сприяють створенню єдиного простору як умови обігу потоків різноспрямованої культурної інформації, породження нових та трансформації старих смислів, звичаїв та традицій [1].

Активний обмін потоками ідей та проєктні підходи, медійність та поширення контенту, активності в соціальних медіа, переосмислення цінностей та перегляд культурних кліше, переписування культурних кодів та формування нових смислових горизонтів, – це та багато інших процесів, які спрямовані на екстеріоризацію творчості, зумовлюють трансформацію простору життя як окремого індивіда, так і цілих міст та країн.

В цих умовах питання безпосередньої комунікації в міському середовищі не втрачає актуальності. При цьому концепції, пов'язані з культурними та публічними просторами вимагають переосмислення та доповнення у зв'язку з