

МАЙБУТНЄ [ПОСТ]ІНДУСТРІАЛЬНИХ МІСТ

Зінчина О. Б., кандидат соціологічних наук, доцент,
*Харківський національний університет міського господарства
імені О. М. Бекетова, Україна,*

Тухтаров Т. Р., студент,
*Національна музична академія України
імені П. І. Чайковського, Київ, Україна*

ДО ПИТАННЯ ПРО СУТНІСТЬ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ

Сучасна епоха і сучасна культура визначаються як цифрові, за назвою технологій, які прийшли на зміну аналоговим і суттєво змінюють різноманітні сфери життєдіяльності людини та суспільства: форми комунікації, міське середовище, цінності, природу людини, суспільні відносини і світ навколо.

До наукового обігу поняття «цифрової культури» було введено на початку ХХІ століття, у зв'язку з виникненням технологій Web 2.0 – другого покоління мережевих сервісів інтернету з якісно новим підходом до організації, реалізації та підтримки Web-ресурсів. Тож з технологічного боку цифрова культура є складовою електронної культури, що функціонує завдяки цифровим пристроям на основі принципу цифрового кодування інформації з допомогою бінарного коду, що стає системоутворювальним чинником цієї культури [3].

Поняття «цифрова культура» вживається поряд з поняттями «інформаційна культура», «кіберкультура», «діджитал-культура» і має різні тлумачення. Ці поняття іноді вживаються як синоніми, іноді в кожне з них вкладається різний зміст. Такий стан породжує дискусії з питань термінології. Для деяких вчених спрямовувати наукову оптику на цифрову культуру означає просто досліджувати перехід мас-медіа від аналогових форматів до цифрових. Тут цифрова культура фактично ототожнюється з новими медіа. При такому підході залишаються поза полем аналізу зміни, які пов'язані зі змінами в системі мас-медіа, але виходять далеко за її межі. Для інших дослідників вивчати цифрову культуру – значить аналізувати широке поле артефактів і практик, поява яких стала можливою завдяки цифровим технологіям: комп'ютерні ігри, інтернет, комп'ютерну графіку, технологічне мистецтво та ін. Вивчення цифрової культури через аналіз її основних феноменів дозволяє визначити її специфіку, але, як видається, обмежує предмет дослідження.

Очевидну культурну значимість цифрових засобів комунікації сьогодні неможливо ігнорувати. З їх розповсюдженням відбуваються зміни, які зачіпають повсякденне життя людей, усталені культурні ієрархії, способи, якими люди взаємодіють один з одним і світом навколо них. Змінюється система формування культурного досвіду в цілому, всі базові сфери культури. Дослідження цих змін вже мають солідну історію. Вони пройшли шлях від аналізу «віртуальної реальності» і «кіберпростору» до критичної теорії нових медіа і міждисциплінарного проєкту Digital Humanities, проте трансформації, що

відбуваються в культурі у зв'язку з експансією цифрових технологій, як і раніше, залишаються недостатньо вивченими. Динаміка змін значно випереджає накопичення знань і дослідницьку рефлексію.

Переважає більшість досліджень акцентує культурологічний та соціокультурний аспекти цифрової культури. Зазначається, що цифрова культура є базовою основою сучасної світової культури, невід'ємною складовою усіх без виключення суспільних процесів, у тому числі й освітніх; явище цифрової культури є знаковим, оскільки вказує на домінуючу форму соціальності сучасного суспільства – інформаційно-віртуальну [4].

Простір цифрової культури, містить нові артефакти, нові практики, які виникли саме завдяки цифровим технологіям. Спостерігаються докорінні зміни у розумінні власне культури, яка набуває нових форм (кінематографічний і літературний кіберпанк, відеоскульптура й цифрові інсталяції, техно- та електронна музика, віртуальний музей та театр, софт-арт) і демонструє фундаментальні зміни у пізнанні людини та її творчості. У дослідженні Н. Соколової [6] відзначається складність і багатозначність досліджуваного феномена, його стрімкий розвиток і видозмінення, що підтверджує еволюція дефініцій, використовуваних для аналізу й усвідомлення цифрових технологій («цифрові» або «нові медіа», «кіберпростір культури», «кіберкультура», «цифрова культура», «пост-кіберкультура»).

У подібному ключі міркує і І. Л. Сергеева, говорячи про «цифрову масову культуру». Причому цифрова масова культура розглядається в двох форматах: а) як електронна форма для класичних, «аналогових» культурних об'єктів і б) як електронні по формі і суті об'єкти культури, які вже створені в цифровому середовищі [5].

Інтерес представляють риси такої культури:

- партисипативність: можливість аудиторії бути не тільки споживачами, але виробниками контентів (просьюмерами);
- конвергентність: здатність архівувати, коментувати і поширювати культурні артефакти;
- мультиплатформеність: вихід цифрового середовища, масової культури за рамки одного носія;
- паралельність: транслявання культурних кодів з режиму онлайн в реальне життя і навпаки;
- безмежність: відсутність кордонів між елітарною та масовою культурами, трансляція інформації на максимально дисперсну і різну (географічно, етнічно і расово) кількість користувачів в мережі Інтернет [8].

Інші науковці (Д. Галкін [1], С. Черних та В. Паршиков [7]) занурюються до простору цифрової культури, аналізуючи нові артефакти, нові практики, які виникли саме завдяки цифровим технологіям, і загальні еволюційні процеси «оцифровування» сучасної культури.

Серед підходів до аналізу цифрової культури можна виділити дві основні тенденції: розгляд цифрової культури в рамках руху трансгуманізму, в якому цифрова культура визначається як тотальність, сформована технологіями

NBICS-конвергенції, в основі яких лежить процес дигіталізації людини і довкілля, перетворення культури і техносфери в штучний світ. Більш виважений підхід розглядає цифрову культуру як різноманіття концептуальних моделей і їх практичну реалізацію в різних областях культури з урахуванням адаптаційних можливостей культури і природи людини (на основі закону техно-гуманітарного балансу). В аналізі розвитку цифрової культури Р. Гір, один із засновників даного напрямки досліджень, виходить з принципів неомарксизма і теорій постіндустріального (інформаційного) суспільства як методологічних підстав аналізу. Гір визначає дигітальність як маркер культури інформаційного суспільства, що включає артефакти, «означування» і комунікації, що відрізняють сучасний образ життя від інших форм культури [2].

Відповідно до принципів гуманізму поширення поняття цифрової культури на культуру в цілому в методологічному та світоглядному відношенні неприпустимо, бо не може засіб – технологія (в т. ч., цифрова) лежати в основі культури і визначати зміст еволюції людства. Не всі рівні культури підлягають дигіталізації (сфера трансцендентного, духовного преображення людини).

В цілому позитивний вплив використання інтернету та інформаційних технологій в різних сферах культури виразився у формуванні інформаційного суспільства, об'єднання людства в глобального антропологічного суб'єкта. Застосування цифрових технологій позитивно позначилося в розвитку сфери наукових комунікацій і забезпечення широкого доступу до баз знань; в збереженні культурної спадщини (музейних колекцій, бібліотечних фондів).

Можна розглядати проблему дигіталізації як суть антропологічної революції. Дигіталізація кардинально змінює модель культурної поведінки людини і систему соціальних взаємодій в культурі. Інтернет стирає кордони між гіпертекстом і контекстами, дозволяє нескінченне розширення контекстів і спирається на мережеву логіку. Досвід спілкування у віртуальній реальності трансформує сформовані уявлення індивіда про світ, художній вимисел, взаємодії з іншими людьми. Закони віртуальної реальності не тотожні законам фізичного світу, вони адекватні логіці машинних мов. Віртуальний досвід повертає людину до циклічної моделі сприйняття часу, характерною для міфологічної культури древніх суспільств. Здатність адаптації до засвоєння великих інформаційних масивів і інтенсивності змін для збереження ідентичності вимагає від людини підвищення рефлексивності своєї мінливості.

Дослідження цифрової культури не вичерпується аналізом цифрових технологій, форматів і гаджетів, а зачіпає найрізноманітніші аспекти життя сучасної людини, передбачає аналіз змін самих практик і продуктів людської діяльності. Такі розвідки передбачають також дослідження того, що відбувається з культурою в епоху поширення цифрових технологій, адже цифрову культуру важко відокремити від культури «нецифрової», тому що цифрова культура органічно пов'язана з культурою попередніх епох, «пре-цифровою» культурою.

Список використаних джерел

1. Галкин Д.В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей. *Международный журнал исследований культуры*. 2012; № 3: 11 – 12 [http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03\(8\)_2012_Galkin.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03(8)_2012_Galkin.pdf)
2. Гир Ч. Цифровая контркультура / Пер. с англ. Д. В. Галкина. URL: http://docplayer.ru/29837976-Cifrovaya-kontrkultura-charli-gir-perevod-d-galkina.html#show_full_text.
3. Гук А. А. Медийная культура как техногенный феномен. *Медиа. Информация. Коммуникация*. 2016, № 16. URL: <http://mic.org.ru/new/542-medijnaya-kulturakak-tehnogennuj-fenomen>.
4. Національний інститут стратегічних досліджень. (2014). Аналітична записка «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму». URL: <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>
5. Сергеева И.Л. Трансформация массовой культуры в цифровой среде. *Культура и цивилизация*. 2016; Т. 6, № 6: 55–65.
6. Соколова Н.А. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? *Международный журнал исследований культуры*. 2012; № 3 (8): 6–9. URL: [http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03\(8\)_2012_SokolovaN.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03(8)_2012_SokolovaN.pdf)
7. Черных С. И., Паршиков В. И. Цифровая культура как гуманитарный феномен. *Профессиональное образование в современном мире*, т. 6. 2016. № 4, с. 601–607.
8. Шаухалова Р. А., Ярычев Н. У. Цифровая культура студентов бакалавриата как конкурентное преимущество современного специалиста. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-studentov-bakalavriata-kak-konkurentnoe-preimuschestvo-sovremennogo-spetsialista>

Йолкіна Н. М., магістрант факультету архітектури, дизайну та образотворчого мистецтву,
Радіонова Л. О., кандидат філософських наук, доцент,
Харківський національний університет міського господарства імені О. М. Бекетова, Україна

АДАПТАЦІЯ АРХІТЕКТУРНОГО ПРОСТОРУ ІНДУСТРІАЛЬНИХ ОБ'ЄКТІВ (або ОБ'ЄКТІВ ІНДУСТРІАЛЬНОЇ СПАДЩИНИ) В СУЧАСНОМУ МІСТІ

Адаптації індустриальних об'єктів у сучасному міському середовищі обумовлені поступовим і безперервним розвитком соціуму, змінами естетичного сприйняття архітектури, ставлення суспільства до індустриальної спадщини, а також вдосконаленням науки, техніки і виробництва. Архітектурна спадщина – це сукупність історичних подій, висвітлених в матеріальних носіях, що є