

ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ПОБЛЕМАТИКИ ГУМАНІАРНОЇ ЕКСПЕРТИЗИ З ДІДЖИТАЛІЗАЦІЄЮ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Горбул Т. О.

ВСТУП

Дедалі глибше сучасна людина інтегрується у сферу цифрових технологій і делегує їм постійно зростаючу кількість тих функціональних дій, які зовсім нещодавно вважалися неодмінною перевагою самої людини як розумної та вільної істоти. Радикально та неминуче людина в епоху цифрової культури трансформує середовище свого існування і спосіб життя, не завжди розуміючи, що при цьому відбувається з нею самою. Чи залишається вона колишньою, чи стає кращою чи гіршою, чи стає взагалі кимось іншим? У світлі стурбованості подібними питаннями сформувався відносно новий дискурс «цифрової» антропології. Започаткування цієї полідисциплінарної практико-орієнтованої дослідницької платформи покликано супроводжувати людину на її шляху до нових висот технологічного прогресу, певною мірою коригуючи цей шлях задля безпеки самої ж людини. Щоб здійснювати рух означеним шляхом, необхідно передусім з'ясувати: яким має бути концептуальний базис гуманітарного дослідження, спрямованого на з'ясування характеру та наслідків експансії цифрових технологій в сучасній культурі для людини; у чому полягає специфіка такого дослідження, якщо воно претендує на статус гуманітарної експертизи? При цьому базові параметри дискурсу полягають у міркуванні не про те, що дає людині той чи інший технічний винахід, а про те, що при цьому відбувається із самою людиною. У такому ракурсі ми розглядаємо не технічні чи маркетингові якості продукту, а те, як впливає цей продукт у повсякденності на ідентичність людини. Що відбувається з людиною в результаті впровадження цифрових технологій, пристроїв та програм, має бути розглянуто з різних дисциплінарних позицій, з урахуванням того, що людина зазнає впливу за різними векторами: психологічним, естетичним, етичним, фізичним і т.ін. Отже, конкретний експертний висновок щодо конкретного «цифрового» кейсу має включати два рівні: аналітичний та інтегральний. Звідси впливає необхідність постійної методологічної рефлексії, зверненої на побудову дискурсу,

що визначається предметністю та відповідним їй методом дослідження. Методологія – це завжди «метадискурс», що передбачає переміщення «когнітивного фокуса» з референта на когнітивну модель і назад з метою утримання релевантності суджень про предмет. Конкретний експертно-аналітичний інструментарій має бути обґрунтований та виправданий саме методологічною рефлексією.

При цьому необхідно розуміти, що методологічно правильно побудований дискурс не є автоматично діючою системою, а знаходиться у розпорядженні свого оператора, тобто суб'єкта, який дискурсивно діє, розмірковує. Інакше кажучи, сутність методології як стилю мислення полягає не в потенційних результатах когнітивної дії, а в особливій культурі мислення, у розвиткові здатності дослідника фокусуватися на своїх аргументаціях, тобто усвідомлювати себе як суб'єкт агнітивної дії не за результатами пізнавального процесу, а через розгляд себе під час формування думки. Стосовно обговорюваної тематики це означає, що аналітики (експерту) потрібна перманентна ауторефлексія, що дозволяє не випускати з уваги те, що дослідник, по-перше, сам включений до предметної сфери мовлення, а по-друге, вільний у сфері підбору, корекції та заміни найефективніших, на його думку, методів і методик. Така рефлексивна установка передбачає усвідомлену відповідальність дослідника за власні висновки. Ця відповідальність засновується не лише на формальній присутності вченого в предметно-тематичному полі його діяльності, але й на особистій зацікавленості конкретного дослідника в тому, що його безпосередньо стосується. Всі висновки експерта у сфері гуманітарної експертизи цифрових технологій будуть мати безпосереднє відношення до нього самого. Нарешті, міркування на тему антропологічних вимірів діджиталізації в сучасній культурі є не стільки правильно чи неправильно побудований текст чи спіч, скільки пряма участь у подіях. Відтак подібний теоретичний дискурс має розцінюватися водночас як реальна прагматика, як перформативне висловлювання, як практична реалізація програми дій, як форма участі в предметі судження, тобто як така акція, в якій логос є одночасно і праксисом.

1. З людиною не може трапитися нічого «нелюдського»

Мислителями кінця XIX – першої половини XX століття вторгнення техніки у простір людської реальності, будучи, звісно ж, результатом практичної діяльності самої людини, сприймалося як вторгнення чогось зовнішнього, буттєво чужого, тобто, нелюдського. Однак у XXI столітті настав час зрозуміти, що сфера людської відповідальності за те, що відбувається, не має жорсткої межі, а якщо щось і «вдирається» в життя людства, то лише за власною ініціативою самої людини.

Інакше кажучи, з людиною не може трапитися нічого нелюдського. Такою є її вихідна і непорушна позиція у сукупній реальності, пронизаній антропним принципом. І оскільки інструмент / протез / машина мають розглядатися як продовження людського тіла і ніяк інакше, остільки, виходить, нічого антилюдського в цих феноменах не закладено. Вони можуть стати «ворогами» людини, але точно в такому ж значенні, в якому ворогом людини може стати її власне тіло. Нічого принципово нового ці доповнення та продовження не додають до вихідних небезпек людського існування.

Але тіло – це матеріальне вираження здібностей чи, інакше кажучи, фізично оформлені здібності. Людина має і нематеріальні здібності, що не мають фізичного, тілесного вираження. І якщо інтелектуальне обчислення – це така ж людська здатність, як і все інше, то, отже, і комп'ютерна програма є лише її продовженням. Вона може стати ворогом людини, тільки якщо її використати саме таким чином; лише спосіб її використання перетворює її або на благо, або на зло.

Таким чином, гуманітарна експертиза вимагає правильного розставлювання акцентів. Зокрема, до таких найважливіших акцентів варто віднести тезу про те, що головний об'єкт цифрових інновацій – це сама людина, а не ті чи інші пристрої чи програми¹. Необхідно розрізняти те, для чого, і те, заради чого. Перше – це мета (ефекти), друге – цінність (людина). Діяльність людини завжди є аксіологічно координованою; така діяльність і становить сутність її існування. Людина втрачає властиву саме їй ідентичність, якщо відмовляється від ціннісного виміру своєї практики, прагнучи діяти за цілями чи, ще гірше, за стимулами². Важливо розуміти, що у світлі ставки на чисту ефективність діджиталізації ця втрата людської ідентичності постає як спокуса відмовитися від зайвої складності на користь легко відчутної утилітарної вигоди.

Будь-яка технологічна технологія є різновидом соціальної практики і тому підлягає культурно-антропологічній оцінці. Звідси очевидна необхідність введення в соціальну практику інституту гуманітарної експертизи, що дозволяє оцінювати можливі наслідки (позитивні та негативні) ухвалених рішень для розвитку особистості, а також для

¹ Фурман А.В., Ребуха Л.З. Складники і форми методологічної організації комплексної гуманітарної експертизи. Науковий огляд. 2018. № 4(47). URL: <https://oaji.net/articles/2017/797-1530624769.pdf> (дата звернення: 29.09.2022)

² Бойко І.І. Професіоналізм і його критерії у культурноплюралістичному середовищі: методологічний аспект. *Технології розвитку інтелекту*. 2020. № 3. URL: [file:///C:/Users/%D0%A0%D0%B5%D0%B9%D0%BD/Downloads/tri_2020_4_3_2%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/%D0%A0%D0%B5%D0%B9%D0%BD/Downloads/tri_2020_4_3_2%20(3).pdf) (дата звернення: 29.09.2022)

існування людини. Зрештою, визначаючи ступінь гуманітарної небезпеки чи, навпаки, цифрових технологій, питання доводиться ставити так: якщо людина поступово передає частину своїх функцій машині / програмі, то чи перестає вона бути людиною³? Чи вона при цьому все ж таки залишається людиною, тобто істотою, здатною передавати «зовні» частину своїх функцій? Людина втрачає щось людське, чи вона просто є істотою, здатною втратити щось істотно важливе?

Багато нерозв'язаних проблем, пов'язаних із соціокультурними аспектами розробки та впровадження цифрових технологій, коріняться, як не парадоксально, не в них самих, а в способі їхнього представлення у мисленні та мовленні⁴.

Наприклад, вважається очевидним, що цифрові пристрої в цілому підвищують ступінь свободи людини, позбавляючи її обов'язку здійснювати численні рутинні дії. Однак очевидно, з іншого боку, що інтенсивність людської діяльності при цьому, навпаки, значною мірою зростає, що призводить до виникнення перманентного стресу. За допомогою цифрових технологій людина справді здатна звільнити себе від багатьох складних робіт. Однак не можна залишати без відповіді найважливіше питання: «навіщо вона себе вивільняє?». У міркуваннях над вивільненням часу, що з'являється в розпорядженні сучасної людини, ми змальовуємо не всю картину того, що відбувається. Не менш важливо, куди витрачатиметься час, який вивільняється завдяки «гаджетам», програмам та додаткам. Чи не буде людина його віддавати іншим «гаджетам», програмам та додаткам? Час людського життя не абстрактний, він завжди наповнений чимось конкретним, він подієвий. Тому просте збільшення кількості вільного часу в якомусь певному окремому випадку саме собою ще не означає приріст блага. Понад те ми маємо право порушити питання ще конкретніше: а чи вивільняється час насправді? Зважаючи на все, в результаті впровадження нових технологій відбувається не стільки зростання обсягу вільного часу, скільки стрімке зростання можливостей його заповнити. У результаті ми маємо не вивільнення часу на самоосвіту, комунікації та креативні практики, а ущільнення часу, зростання інтенсивності діяльності в одиницю часу та, відповідно,

³ Крайнюк О.В., Буц Ю.В. SWOT-аналіз впровадження цифрових технологій для забезпечення безпеки праці. *Комунальне господарство міст*, 2021, том 3, випуск 163. С. 234–238.

⁴ Астаф'єв А.О. Питання розвитку цифрової культури українського соціуму. Аналітична записка. Daniel Rowles, Thomas Brown. *Building Digital Culture. A Practical Guide to Successful Digital Transformation*. 2017. 264 p. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2018.161468>

збільшення стресових навантажень на психіку та людський організм у цілому. Інша причина названих стресів наростання інтенсивності пов'язана зі ще однією неточністю виразу. Ми стверджуємо про перехід до нових, а саме «цифрових» форм комунікації у професійній сфері, за звичкою розуміючи під цим переходом відмову від одного формату та прийняття іншого⁵. Насправді друге відбувається, а перше – ні: новий формат упроваджується (цифрові документи, електронні канали передачі та зберігання інформації тощо), а старий продовжує зберігатися (обов'язкові «тверді копії» на паперових носіях, «ручні» підписи і т.п.). Такий стан речей не можна пояснити лише технічними чи фінансовими причинами; ці причини полягають саме у культурно-антропологічних обставинах.

Очевидно, з розширенням царини застосування цифрових технологій наростає проблема «стикування», адаптації цих технологій до суто людських режимів існування (правового, економічного, соціально-комунікативного, психологічного, етичного); і чим лавино-подібніше відбувається вказане розширення, тим катастрофічнішим стає відставання адаптаційних процедур від темпів прогресу цих технологій. Оскільки ж реальний стан речей завжди відстає від проголошеної норми цифровізації, таке відставання неминуче спричиняє імітацію як спосіб компенсації зазначеної невідповідності. Тактика імітації характерна і для інших проблемних полів, що виникають навколо теми впровадження цифрових технологій. Очікування від програми чи технології якихось людських дій, своєю чергою, може спричиняти виникнення відповідних фобій. Проте вочевидь, ці «антропоморфні» характеристики програмних продуктів належать не їм самим, а їхнім описам. Програма лише імітує людські дії, причому сама імітація ініціюється не програмою, а програмістом. Будь-яка цифрова технологія неминуче і назавжди залишається продуктом людської діяльності і не може перетворитися ні на що інше. Відтак одне з ключових питань, пов'язаних із технологічним антропоморфізмом, – питання про «етику діджиталізації», очевидно, що ми можемо стверджувати про етику програмістів та етику користувачів, а не про етику програми⁶.

⁵ Doukidis Georgios Social and Economic Transformation in the Digital Era. Idea Group Inc. 2004. 18 p.

⁶ Фолькер Фальх: Цифровізація присутня в усіх аспектах нашого життя, але без людини – вона не існує. URL: <https://lcci.com.ua/folker-falx-cyfvovizaciya-prysutnya-v-usix-aspektax-nashogo-zhyttya-ale-bez-lyudyny-vona-ne-isyue/> (дата звернення: 29.09.2022).

Імітація людини програмою може прийматися суспільною свідомістю як справжнє олюднення програми лише у тому разі, якщо в цій свідомості вже сформовані уявлення про можливість людини бути програмою, тобто бути остаточно обчисленою. Якщо програма – це кінцевий алгоритм, то як заміна людини така програма може сприйматися тільки в тому разі, якщо людина вже заздалегідь визнана кінцевим алгоритмом. Програма може замінити собою лише програму. Імітація людини програмою передбачає попередню імітацію людиною розпорядження собою як кінцевою системою. Розуміння цього моменту полегшує боротьбу з фобією, пов'язаною з нібито загрозливою перспективою передачі «машині» повного розпорядження людиною: як людина може передати «машині» / програмі розпорядження тим, чим вона сама не розпоряджається? Відмова від забобону обчислюваності людини здатна захистити нас від страху перед заміщенням людини програмою.

Для того, щоб імітувати розпорядження собою, людині треба себе концептуально редукувати, уявити себе наявною, підручною, такою, що знаходиться у розпорядженні. Проте, за вдалим висловом М. Гайдеггера, «людина може, звісно, у той чи інший спосіб уявляти, описувати та створювати ті чи інші речі. Але непотаємністю, в якій виявляє себе, або вислизає дійсне, людина не розпоряджається»⁷. До кінця ніколи не знаючи саму себе (через свою непереборну невизначеність), людина може лише імітувати таке знання; і «олюднена» програма, відповідно, здатна «замінити» людину лише у межах такої імітації. Потрібно розуміти, що будь-яка програма – це передусім код, тобто певним чином оформлений текст. Цей код потребує розвитку, обслуговування та вдосконалення. На жаль, саме це не відбувається, адже без програміста код не може «ожити». Тому всі страхи про всемогутність діджиталізації не мають підстав. Програми створюються під певні завдання, вони не мають почуттів і прагнень, подібно до людини, вони не здійснюють дій, які у яких не заклав програміст.

Водночас в аналізі цих запитань необхідно орієнтуватися на взаємозв'язок «внутрішнього» і «зовнішнього» чинників у дослідженні природи людини та її трансформації під впливом цифрових технологій⁸. Світ як предметний представляється людині завдяки процесам об'єктивзації мови, мислення, інших психічних процесів, в основі яких лежить перетворення різного виду енергій у смислові

⁷ Heidegger M. Sein und Zeit. Tübingen: Max Niemeyer Verlag. 2006. 228 с.

⁸ Jan M. Pawlowski. Digital Transformation – how to survive in the age of Digitization. Conference “New Pedagogical Approaches in STEAM Education”. 2019. September 26-27, 2019. Kyiv.

структури, інформацію, об'єкти реальності. Людина потенційно є багатовимірною моделлю, в якій кількість виявлених рівнів, відбивають ту чи іншу просторово-часову мірність подій, на яких здатна себе проявляти людина, визначається еволюцією мозку і полем його творчої активності^{9,10}.

Інший бік справи у тому, що наука (зокрема технічна) дедалі більше відокремлюється від сфери використання (тобто соціального застосування) її досягнень. Дослідник продає результат своєї праці як товар на ринку. Вчені фактично ізольовані від своїх результатів; тут у них відсутня будь-яка можливість впливу. Отже, вчених не можна примусити до відповідальності за фактичні наслідки результатів, отриманих ними з аналітичних позицій. І єдиною для вчених можливістю впливати на впровадження власних розробок є увійти у процес з іншого боку, тобто не через інститут науки, а через інститут гуманітарної експертизи. Якщо науці дозволено перейти свої межі, це має відбуватися саме тут – у сфері соціальної відповідальності вчених за результати своїх досліджень і розробок. Це сфера гуманітарної експертизи цифрових інновацій. Упровадження такої експертизи в практику вимагає (і означатиме) подолання ідеології технократизму, заснованого на редукованому розумінні людини, тобто ідеології, що склалася ще в епоху модерну. Вищим мотивом будь-якої дії в сенсі діджиталізації сучасної культури має бути добробут людини, а не функціонування пристрою, програми чи системи. Це можливо тоді, коли саме людина буде повернена на належне їй місце вищої цінності, що визначає постановку будь-яких технологічних цілей та досягнення будь-яких технічних ефектів.

2. Вплив цифрових технологій на людське життя: від оптимістичного захоплення до агресивного песимізму

Нині швидкість появи цифрових технологій є небувалою для історії людства. І якщо такому важливому винаходу, як ткацький верстат, знадобилося 120 років, щоб вийти за межі Європи, то Інтернету знадобилося всього 10 років, щоб охопити всю планету. Це стало можливим завдяки прогресу у галузях мікроелектроніки, інформаційних технологій та телекомунікацій. Експоненційний розвиток епохи цифрових технологій подібний до своєрідного «цифрове цунамі». Серед головних технологічних трендів – технологія блокчейн та віртуальні

⁹ Atkin R. Multidimensional Man. Harmonds Worth: Penguin Books. 1981 p., p. 113-117.

¹⁰ Уилсон Р. Космический триггер / Пер. с англ., Киев : Изд-во «Янус», 2000. 304 с.

валюти, інтернет речей, робототехніка, штучний інтелект, квантові комп'ютери, великі дані (Big Data), 3D-друк, нанотехнології, біотехнології. Все це стає можливим завдяки тому, що мільярди людей по всьому світу мають швидкісний зв'язок між собою через мобільні пристрої та Інтернет.

Процес цифровізації є об'єктивним, неминучим, і зупинити його неможливо. Сучасність демонструє нам приклади генерування оцифрованих даних високомасштабних розмірів. Якщо в 2012 році у світі було згенеровано 2 зетабайти, або 2 тисячі мільярдів гігабайтів інформації, то нині ця величина перевищує вже 30 зетабайтів, а до 2025 років очікується вже 400 зетабайт. Джерелами цієї лавини даних є численні цифрові пристрої, що концентрують та спрямовують у простори Інтернету продукцію людського розуму. Як зазначив К. Шваб, німецький економіст, засновник і президент Всесвітнього економічного форуму в Давосі з 1971 року: «Характер змін настільки фундаментальний, що світова історія ще не знала подібної епохи – часу як великих можливостей та соціальних благ, так і потенційних небезпек, ризиків соціальної, екологічної та особистісної деградації»¹¹. У звіті міжнародної організації OECD (Організація економічного співробітництва та розвитку) за 2019 рік вказується 33 індикатори впливу цифрових технологій на життя людей, з яких 20 індикаторів показують цифрові можливості, а 13 – відображають ризики (<https://www.oecd.org/>).

Все це неминуче вимагатиме перегляду багатьох основоположних постулатів сучасного світоустрою, оскільки виникає альтернативне розуміння того, що відбувається. Це означає, що під егідою діджиталізації може бути створений зовсім новий світ, в якому будуть панувати інші, відмінні від усталених нині системи цінностей та соціальних норм. І цей світ буде наповнений багатьма абсолютно новими ризиками для суспільства, економіки й самої людини, зрозуміти та оцінити які ще тільки належить.

Відтак думки вчених щодо впливу цифрових технологій на людське життя часом діаметрально розходяться, і справа не стільки у тому, що цей вплив розуміється по-різному (оскільки він дійсно є різним), а, швидше, у тому, що по-різному розуміється саме людське життя – відповідно до широкого спектра онтологій: від фізичного до нормативного.

Таким чином, предметна сфера гуманітарної експертизи діджиталізації виявляється неминуче пов'язаною з конструюванням та циркуляцією образів цифрової культури та її продуктів у суспільній свідомості. Тому, наприклад, «віртуальна реальність» підлягає

¹¹ Шваб Клаус. Четверта промислова революція / Переклад Н. Климчук. Харків : Книжковий Клуб «Клуб Сімейного дозвілля», 2019. 416 с.

гуманітарному аналізу в культурно-соціальному аспекті як предмет антропології¹². У цьому сенсі суперечка про «віртуальну реальність» для гуманітарія розпочинається, зрештою, значно раніше, ніж для конструктора чи програміста – не через проблеми його створення та ефективного використання, а через питання про те, що ми розуміємо під цим словосполученням і чи коректно ми його використовуємо. Така когнітивна позиція виражає собою, по-перше, здатність гуманітарія виявляти максимально широкий (контекстний) погляд на ті чи інші явища цивілізації і, по-друге, базову установку про те, що гіпотетична «об’єктивна реальність» (якщо така існує) ніколи не надається нам цілком, а дослідженню підлягають лише людські уявлення цієї реальності та порядок людських дій у зв’язку із цими уявленнями.

Діджиталізація кардинально змінює модель культурної поведінки людини та систему соціальних взаємодій у культурі. Інтернет стирає межі між гіпертекстом та контекстами, дозволяє нескінченне розширення контекстів та спирається на мережеву логіку. Досвід спілкування у віртуальній реальності трансформує сформовані уявлення індивіда про світ, художню вигадку, взаємодії з іншими людьми. Закони віртуальної реальності не тотожні законам фізичного світу, вони адекватні логіці машинних мов, які відтворюють «конструктивну роль циклів як будівельного матеріалу функціональних процесів». Віртуальний досвід повертає людину до циклічної моделі сприйняття часу, характерної для міфологічної культури давніх суспільств. Здатність адаптації до засвоєння великих інформаційних масивів та інтенсивності змін задля збереження ідентичності вимагає від людини підвищення рефлексивності своєї мінливості.

Найменш дослідженою залишається проблема діджиталізації як перетворення різного виду енергій при взаємодії людини та мережевих пристроїв¹³. Передаючи техніці виконання частини своїх функцій (тілесних, сенсорних, інтелектуальних), людина розплачується тим, що поступово сама себе може перетворити на придаток технології. У такому ракурсі оцифрування людини може спричинити обмеження її свободи та становить небезпечну тенденцію. «Зрощування» психічного з цифровим середовищем кардинально змінює навколишній світ, пред’являє щодо нього вимоги, які найчастіше людина виконати не

¹² Огорокова В.В. Антропологічний фактор віртуалізації суспільства: всесвітньо-історичний підхід. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського*. Серія: Історичні науки. Київ : Гельветика, 2020. Т. 31(70). № 2. С. 51-56. DOI <https://doi.org/10.32838/2663-5984/2020/2.9>.

¹³ Уилсон Р. Космический триггер / Пер. с англ. Киев : Изд-во «Янус», 2000. 304 с.

здатна, адже для більшості людей ці вимоги перебувають за межами їхніх фізичних, психологічних і моральних можливостей. Відбувається порушення екології людини, занурення її у світ, що фізично не існує, але все потужніше визначає її життя.

Ризики діджиталізації з позиції безпеки людини полягають у такому:

1. Можливе ослаблення когнітивних навичок (у тому числі творчого, критичного мислення), пов'язане із системою подання інформації у готовому, спрощеному для сприйняття вигляді.

2. Можливе ослаблення навичок міжособистісної комунікації, соціальних навичок (діалогу, взаємодопомоги, відповідальності, роботи в командах, лідерства та ін.), пов'язаних із віртуалізацією спілкування.

3. В умовах повного занурення в цифрову комунікацію можливі екзистенційна дезорієнтація, відхід у віртуальні світи, схильність до саморуйнівної поведінки, висока схильність до залежностей і маніпуляторного впливу, у тому числі негативного. У групі ризику опиняться люди зі схильністю до різноманітних залежностей, які перебувають у кризових станах, позбавлені соціальної підтримки та високої сприйнятливості до зовнішніх впливів.

4. За відсутності сформованих навичок цифрової комунікації можливі моральний плюралізм і терпимість до асоціальних та аморальних явищ в інформаційному середовищі, що пов'язано з віртуалізацією способу життя, його уподібненням до гри з множинними виборами поведінкових сценаріїв.

5. Можливе погіршення основних параметрів здоров'я за відсутності фізичних навантажень та домінування «екранного часу».

6. Ризикогенним може виявитися посилення загальної зростаючої залежності від гаджетів та інтернет-комунікації. У світі вже докладно досліджено інтернет-ігрову залежність, яка характерна для частини шанувальників відеоігор та її руйнівний вплив на спосіб життя геймера. Залежність від соціальних мереж, інтернет-розваг також мають негативний потенціал впливу¹⁴.

Для подолання таких шкідливих наслідків необхідне виховання у дітей та молоді потреб у використанні продуктів цифрових технологій і культури комунікацій.

Одна з галузей цифрових гуманітарних наук пов'язана з оцифруванням колекцій зображень та управлінням цими колекціями, з використанням тривимірних моделей артефактів та їх візуалізації

¹⁴ Биков В.Ю., Буров О.Ю. Кібербезпека в цифровому навчальному середовищі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Том 70. № 2. С. 313–331.

(наприклад, оцифрування колекцій музеїв культурної спадщини). Подвійність впливу Digital Humanities на сферу гуманітарного знання полягає в тому, що, з одного боку, вони презентують перспективні напрямки міждисциплінарних досліджень; формують нові підходи у дослідженні культурних артефактів та сфері освіти; розширюють доступ до джерел інформації та сприяють розвиткові міжнародного співробітництва вчених. Через створення електронних бібліотек та електронних музеїв здійснюється збереження та популяризація культурної спадщини. З іншого ж боку, гуманітарне знання зазнає тиску технодискурсу і втрачає своє призначення: спонукати до творчого перетворення життя¹⁵.

Аналіз методологічних підходів до дослідження цифрової культури показує, що вона не становить тотальної діджиталізації, репрезентує різноманітність моделей, сформованих інтеграцією цифрових технологій з нецифровими формами знань та діяльності. Гуманітарна стратегія у розвитку цифрової культури об'єднує представників синергійної антропології, дослідників окремих концептуальних моделей та практик цифрової культури, що виникають на перетині традиційних форм культури, комп'ютерних технологій та семіотичних систем мережевого суспільства.

Розвиток практик цифрової культури, заснованих на цифрових технологіях, свідчить про подвійність її результатів на еволюцію людини і суспільства (як позитивних, так і негативних через амбівалентність технологій). Діджиталізація людини перетворює її на придаток технологій штучного інтелекту, тоді як потенціал можливостей багатовимірної парадигми людини залишається мало вивченим. У рамках цифрової культури формуються нові форми нормативних та ціннісних регуляторів соціальних комунікацій – цифровий етикет, етика мережевого суспільства.

ВИСНОВКИ

Отже, ситуація нашого часу наполегливо вимагає впровадження гуманітарної експертизи проєктів у сфері діджиталізації в сучасній культурі з погляду розвитку людських якостей. Концептуальний базис дослідження у сфері гуманітарної експертизи цифрових інновацій задається такими параметрами: особливою предметністю, її структурою, рефлексією методології, ауторефлексією, усвідомленою відповідальністю дослідника і прагматичним характером дискурсу. Оскільки реальна людина завжди включена в таку культурну систему, на якій заснована її

¹⁵ Digital Cultures: Understanding New Media/eds. H. Kriber, R. Martin. N.Y. : Open University Press. 2009 year.

конкретна ідентичність, то гуманітарна експертиза має вибудовуватися як оцінка проекту і з погляду його відповідності людському існуванню (тобто параметрам особистості, свободи / відповідальності тощо), і з погляду адаптованості до конкретного соціального середовища (тобто до цінностей, культурної спадщини тощо).

Поки що визнається, що питання адаптації цифрових технологій головним чином стосуються проблеми впровадження етико-нормативних критеріїв та механізмів на стадіях їх розробки та застосування, що змушує концентрувати увагу навколо технологій як професійної етики їхніх розробників та користувачів. А ось етичний аналіз діджиталізації в сучасній культурі з погляду наслідків поки не здійснений, хоча очевидно, що ця тема – найбільш актуальна для суспільства, оскільки може спричинити соціальні наслідки, які торкнуться кожного. Інакше кажучи, експертна діяльність ще має поширитися на широкі соціокультурні контексти застосування цифрових інновацій.

Гуманітарна експертиза за своїм призначенням не є цензурою чи фільтром. Така експертиза має стати «вбудованою» в сам процес цифрових інновацій, має стати його складовою частиною, а не зовнішньою стосовно нього інстанцією. Інакше кажучи, зрозуміло, що «гуманітарна експертиза передбачає вибудовування саморефлексії і самоекспертизи самими розробниками цифрових технологій, розуміння ними самими своєї ситуації зміни під впливом цих технологій. Така ауторефлексія може і має вести до дедалі більшого розуміння необхідності гуманітарного аналізу наслідків впровадження цифрових інновацій з боку тих, хто цими інноваціями безпосередньо зайнятий та захоплений. Окрім іншого, гуманітарна експертиза покликана працювати із соціально-психологічними абераціями, викликаними всезростаючою участю цифрових технологій у повсякденному житті людини. Справжня оцінка тієї загрози, яку може приховувати для нас техніка, можлива тільки якщо ми не будемо поклонятися всезнаючому і всепроникливому богу Машини, як це роблять технократи, ні тремтіти у забобонному страху перед його силою. Навчившись уникати спокуси машинізації людини, ми точно також маємо навчитися уникати «гуманізації» машини/гаджета/програми.

Нарешті, головне, що важливо розуміти, приступаючи до гуманітарної експертизи: людина не є точно визначеним сущим, з яким щось трапляється внаслідок впливу на нього ззовні. Будь-який такий «зовнішній вплив» може розглядатися лише як спосіб або етап діяльного людського самовизначення, що триває. Інакше кажучи, хто така людина, ми дізнаємося тільки з того, що з нею відбувається. Бо з людиною не може статися нічого нелюдського.

Водночас людуству вкотре доведеться відповісти на виклик, щоб зберегти себе як спільноту розумних людей. Для цього необхідно зберігати спадкоємність основ Культури, що забезпечують зв'язок часів, що поєднують різноманітні сфери суспільного життя та репрезентують скріпи цивілізації.

АНОТАЦІЯ

Ситуація нашого часу наполегливо вимагає впровадження гуманітарної експертизи проєктів у сфері діджиталізації в сучасній культурі з погляду розвитку людських якостей. Концептуальний базис дослідження у сфері гуманітарної експертизи цифрових інновацій задається такими параметрами: особливою предметністю, її структурою, рефлексією методології, ауторефлексією, усвідомленою відповідальністю дослідника і прагматичним характером дискурсу. Оскільки реальна людина завжди включена в таку культурну систему, на якій заснована її конкретна ідентичність, то гуманітарна експертиза має вибудовуватися як оцінка проєкту і з погляду його відповідності людському існуванню, і з погляду адаптованості до конкретного соціального середовища. Питання адаптації цифрових технологій головним чином стосуються проблеми впровадження етико-нормативних критеріїв та механізмів на стадіях їх розробки та застосування, що змушує концентрувати увагу навколо технологій як професійної етики їхніх розробників та користувачів. Етичний аналіз діджиталізації в сучасній культурі з погляду наслідків поки не здійснений, хоча очевидно, що ця тема – найбільш актуальна для суспільства, оскільки може спричинити соціальні наслідки, які торкнуться кожного. Здійснюючи гуманітарну експертизу, варто розуміти, що людина не є точно визначеним суцям, з яким щось трапляється внаслідок впливу на нього ззовні, бо з людиною не може статися нічого нелюдського. Водночас важливим є збереження спадкоємності основ Культури, які забезпечують зв'язок часів, що поєднують різноманітні сфери суспільного життя та репрезентують скріпи цивілізації.

Література

1. Астаф'єв А.О. «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму». Аналітична записка. Daniel Rowles, Thomas Brown. Building Digital Culture. A Practical Guide to Successful Digital Transformation. 2017. 264 p. URL: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2018.161468>.

2. Биков В.Ю., Буров О.Ю. Кібербезпека в цифровому навчальному середовищі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Том 70. № 2. С. 313–331.

3. Бойко І.І. Професіоналізм і його критерії у культурно-плюралістичному середовищі: методологічний аспект. *Технології розвитку інтелекту*. 2020. № 3. URL: [file:///C:/Users/%D0%A0%D0%B5%D0%B9%D0%BD/Downloads/tri_2020_4_3_2%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/%D0%A0%D0%B5%D0%B9%D0%BD/Downloads/tri_2020_4_3_2%20(3).pdf) (дата звернення: 29.09.2022).

4. Герчанівська П.Е. Індивід, суб'єкт, особистість, індивідуальність як базові концепти теоретичної культурології: нові підходи і стратегії. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2014. № 35. С. 78–86.

5. Крайнюк О.В., Буц Ю.В. SWOT-аналіз впровадження цифрових технологій для забезпечення безпеки праці. *Комунальне господарство міст*. 2021. Том 3, випуск 163. С. 234–238.

6. Овчарук О.В. Суб'єкт як феномен культуротворення. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури* : зб. наук. праць. Вип XXVII. Київ : Міленіум, 2011. С. 196–202.

7. Огорокова В.В. Антропологічний фактор віртуалізації суспільства: всесвітньо-історичний підхід. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Історичні науки*. Київ : Гельветика, 2020. Т. 31(70). № 2. С. 51–56. URL: <https://doi.org/10.32838/2663-5984/2020/2.9>.

8. Русаков С.С. Інструменти цифрової культури: культурологічний погляд на інновації в освітній галузі. *Науко-вий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова* : зб. наук. пр. Київ. 2015. Вип. 33(46). С. 130–136. (Серія 7: Релігієзнавство. Культурологія. Філософія).

9. Уилсон Р. Космический триггер / Пер. с англ. Киев : Изд-во «Янус», 2000. 304 с.

10. Фолькер Фальх: Цифровізація присутня в усіх аспектах нашого життя, але без людини – вона не існує. URL: <https://lcci.com.ua/folker-falx-cyvrovizaciya-prysutnya-v-usix-aspektax-nashogo-zhyttya-ale-bez-lyudnyu-vona-ne-ispnyue/> (дата звернення: 29.09.2022).

11. Фурман А.В., Ребуха Л.З. Складники і форми методологічної організації комплексної гуманітарної експертизи. *Науковий огляд*. 2018. № 4(47). URL: <https://oaji.net/articles/2017/797-1530624769.pdf> (дата звернення: 29.09.2022).

12. Шваб Клаус. Четверта промислова революція. Переклад Н. Климчук. Харків : Книжковий Клуб «Клуб Сімейного дозвілля», 2019. 416 с.

13. Atkin R. Multidimensional Man. Harmonds Worth : Penguin Books. 1981 p.

14. Digital Cultures: Understanding New Media/eds. H. Kriber, R. Martin. N.Y. : Open University Press. 2009 year.

15. Doukidis Georgios Social and Economic Transformation in the Digital Era. Idea Group Inc. 2004. 18 p.

16. Heidegger M. Sein und Zeit. Tübingen : Max Niemeyer Verlag. 2006. 228c.

17. Jan M. Pawlowski. Digital Transformation – how to survive in the age of Digitization. Conference “New Pedagogical Approaches in STEAM Education”. 2019. September 26-27. Kyiv.

Information about the author:

Gorbul Taras Oleksandrovyh,

Postgraduate Student at the Department Cultural Studies and
Intercultural Communications

National Academy of Culture and Arts Management Herald
9, Lavrska Str., Kyiv, 02000, Ukraine