

ІНТЕРНЕТ-СЕРЕДОВИЩЕ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ПРОСТІР КОМУНІКАЦІЇ І ТВОРЧОСТІ

Головей В. Ю.

ВСТУП

Сучасний етап становлення медіакультури вирізняється стрімким розвитком цифрових Інтернет-технологій. Потужними темпами віртуалізуються культурні процеси, у тому числі процеси комунікації і художнього виробництва. Дедалі більших масштабів набуває віртуалізація людського життя, довготривала присутність в Інтернет-мережах стає звичною для переважної більшості людей. В цьому контексті актуалізується потреба в науковому аналізі соціокультурного потенціалу Інтернет-середовища, зокрема, дослідження його впливу на людину – на її світогляд, спосіб життя, самопрезентацію, форми міжособистісної комунікації, соціокультурну творчість тощо.

Багатоаспектний характер проблематики зумовив необхідність застосування комплексного міждисциплінарного підходу – поєднання даних культурології, філософської антропології, медіафілософії, психології та теорії масових комунікацій. В контексті міждисциплінарного підходу до вивчення соціокультурних аспектів інформаційного суспільства та медіакультури важливе методологічне значення для нашої наукової розвідки мають концепції, розроблені Д. Беллом, Ж. Бодріаром, П. Верільо, М. Кастельсом, Дж. Лаллом, Дж. Ланье, Н. Луманом, М. Маклоеном, Н. Постманом, Е. Тоффлером, Ф. Хартманом та ін.

Методологічним підґрунтям аналізу антропологічного виміру Інтернет-середовища стали теорії сучасної медіафілософії та філософської антропології медіа. Передусім, це дослідження Н. Больца, Л. Візінга, М. Маклюена, О. Рьослера, Д. Петренка, В. Савчука, М. Фогеля та ін. Ґрунтовному аналізу впливу медіатехнологій на людину, на трансформацію суспільства і культури присвячено роботи українських науковців Т. В. Гардашук, Ю. Д. Генцицького, М. А. Журби, М. М. Кисельова, А. Ю. Куцика, В. С. Лук'янця. Філософська медіа-антропологія робить акцент на осмисленні антропологічного виміру цифрового медіапростору. Нинішній перехід від епохи медіа «слова» до епохи медіа «цифри» оцінюється як грандіозна соціально-технологічна революція, що породжує амбівалентні наслідки для прийдешньої долі глобального соціоприродного середовища проживання людини. Важливо також зазначити, що сучасна філософська

медіантропологія переосмислює взаємодію в системі «людина – медіатехнології», трактуючи медіа не як потенційну загрозу людині, а як важливу складову сучасної конфігурації людського, дієвий чинник соціокультурного прогресу та розвитку самої людини, який визначає її можливості та положення в світі.

Авторитетні дослідники обґрунтовують думку про визначальний вплив медіа-технологій на людину і суспільство, а також звертають увагу на багатоаспектні проблеми, пов'язані з різноплановими трансформаціями людського життєвого світу в глобальному медіаінформаційному середовищі Інтернет-мереж. Огляд наукової літератури засвідчує значний інтерес дослідників до соціокультурних аспектів розвитку людини в епоху мас-медіа. Водночас швидкий темп розвитку цифрових технологій та поява нових форм спілкування і творчості в Інтернет-просторі обумовлюють потребу переосмислення цієї проблематики в культурологічному контексті.

1. Антропологічний вимір Інтернет-середовища

Сучасний етап соціокультурного розвитку характеризується майже тотальним медіа-опосередкуванням, зокрема, переходом від безпосереднього відношення «людина – світ» до опосередкованого відношення «людина – медіа – світ». Культура інформаційного суспільства – медіакультура. Поняття «медіакультура» багатозначне. На нашу думку, в його семантичній структурі доцільно виділити принаймні три основних рівні. По-перше, в найширшому розумінні йдеться про особливий тип соціокультурного простору, структурування і функціонування якого відбувається за умов визначального впливу медіа (соціокультурний вимір). По-друге, йдеться про рівень власне ЗМІ і ЗМК, або ж медіа-комунікацій в сфері культури (комунікативний вимір). І, по-третє, йдеться про особистісний рівень медіакультури та медіаграмотності людини – рівень суб'єктності реципієнта або ж продуцента інформації, що передбачає врахування різномірних впливів медіа на індивіда (антропологічний рівень)¹.

Виникнення, вдосконалення і поширення мережевих Інтернет-технологій сприяє дедалі глибшому зануренню людини в медіа-середовище. Відносно за короткий часовий період – декілька десятиріч (всесвітня мережа виникає у 1990 році) – Інтернет перетворився із технології для обміну інформації у військовій сфері на багатофункціональний простір людської діяльності, спілкування і творчості.

¹ Головей В. Ю. Міф і міфологічні нарації в сучасній медіакультурі: семіотичний аспект. *Науковий вісник Східноєвропейського національного ун-ту імені Лесі Українки. Серія «Філософські науки»*. 2018. № 10 (383). С. 23–28.

За статистичними даними, оприлюдненими агенствами “We Are Social” і “Meltwater”, на 2023 рік у світі налічується 5.16 млрд користувачів Інтернету (це 65% від загальної кількості населення) з яких 4.76 млрд є користувачами соціальних мереж².

Огляд основних етапів вдосконалення Інтернет-технологій є своєрідним підтвердженням відомої тези Маршала Маклюєна щодо розуміння медіа як розширення можливостей людини³. Якщо на ранньому етапі становлення технології Web 1.0 обмежувалися передачею вербальної інформації від адресату до реципієнта, то для етапу Web 2.0 характерними ознаками є синтез вербального, візуального та аудіовізуального контенту, можливості семіотичної репрезентації певного спектру людських емоцій, інтерактивність. Повстає нова якість культурної комунікації, трансформуються етика і наповнення мережі, адже відтепер користувач отримує можливості виступати як співрозробник контенту, репрезентуючи в мережевому просторі проблематику буттєвого, екзистенційного та соціального характеру. Web 2.0 реалізує можливості створення таких Інтернет-платформ як Вікіпедія, YouTube, Інтернет-блоги, соціальні мережі та додатки-месенджери, які стають новими ефективними формами міжособистісної комунікації та соціальної взаємодії. Web 3.0 розширює простір індивідуальної свободи в отриманні, розміщенні та відтворенні інформації для користувачів Інтернет-мережі, людина отримує свою власну платформу і можливість самокерування нею. Сьогодні інтенсивно розробляються нові технології – Web 4.0, або Нейронет, що функціонує на рівні нейрокомунікації на основі використання штучного інтелекту (далі – ШІ). Розробки науковців у цій сфері передусім мають на меті небувале розширення людського можливостей через встановлення безпосереднього зв'язку між мозком людини і комп'ютером, а в перспективі на основі цього синтезу – створення глобального людського мозку. Йдеться про становлення комунікаційного середовища нової якості, в якому стануть можливими адекватна артикуляція та блискавичний обмін думками, почуттями (зокрема, передача всієї гами людських почуттів, їх найтонших нюансів).

Глобальна комп'ютерна мережа Інтернет стає соціокультурним середовищем, в якому реалізуються різноманітні потреби людини в обміні інформацією, в отриманні знань, в спілкуванні та творчій самореалізації. Водночас вона є простором наукової, економічної,

² Digital 2023: Global Overview Rreport. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>

³ McLuhan, Marshall. Understanding Media: The Extensions of Man. Cambridge : The MIT Press, 1994. 389 p.

освітньої, розважальної діяльності. Із збільшенням часу перебування в Інтернеті та урізноманітненням можливостей електронних мереж неухильно зростає вплив медіаконтенту на людську свідомість і спосіб життя, на формування системи цінностей та світоглядних орієнтирів. Суттєвих змін зазнають форми соціальної активності, способи пізнання світу, характер комунікації та поведінкові стратегії.

В контексті осмислення параметрів людського існування в умовах становлення й функціонування доцільно звернутися до концепції «мережевого суспільства» іспано-американського соціолога та філософа Мануеля Кастельса, який у праці «Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства» приділив значну увагу соціокультурним аспектам розвитку Інтернет-мережі та, чи не вперше, заговорив про становлення якісно нового періоду розвитку інформаційного суспільства. Дослідник стверджує, що Інтернет став універсальним засобом комунікації, вплинувши на всі сфери життєдіяльності людини. Він вважає, що мережеві комунікації мають сприяти інтеграції суспільства задля спільного вирішення важливих проблем, адже в інформаційному суспільстві зростає відповідальність людини за політичну, духовну та екологічну сфери життєдіяльності⁴.

Аналізуючи вплив медіа-технологій на людину, німецький філософ Ф. Гартманн слушно зауважує, що «медіа-технології змінили не тільки спосіб спілкування, мислення та організацію почуттів, але також наш загальний підхід до розуміння світу»⁵. Виникає парадоксальна ситуація: з одного боку людина є творцем технологій, а з другого, вона змушена підлаштовуватись під процес прискорених революційних технологічних трансформацій, що відбуваються внаслідок конвергенції наук і сучасних технологій (цей процес дослідники означають аббревіатурою NBICS – за першими буквами областей: N – *нано*, B – *біо*, I – *інфо*, C – *когно*, S – *соціо*). Йдеться про те, що саме сучасні нано-біо-інфо-когно-соціо процеси змінюють світову модель існування індивіда із парадигми «людина-техніка» на парадигму «техніка-людина»⁶.

Сучасний Інтернет-простір здійснює суттєвий вплив на процеси соціалізації та інкультурації людини. Американський медіаантрополог Деніел Міллер у 2012 році став ініціатором масштабного дослідницького проєкту “*Why We Post*”. Упродовж 15 місяців команда

⁴ Castells M. The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society. Oxford University Press, 2001. 304 pp.

⁵ Hartmann F. Medienphilosophie. Wien: WUV-Universitätsverlag. URL: <http://sammel.punkt.philo.at:8080/103/1/medienphilosophie.html>

⁶ Генсіцький Ю. Медіафілософський підхід до преображення людини : дис. ... канд. філософ. наук : 09.00.09. Національний університет біоресурсів і природокористування України. Київ, 2016. С. 51.

антропологів із Університетського коледжу Лондона проводила польові дослідження в дев'яти спільнотах, розташованих в різних регіонах світу, вивчаючи роль соціальних медіа у повсякденному житті людей⁷. В межах дослідницького проекту вивчалися особливості комунікації представників різних верств та культурно-етнічних спільнот в соціальних мережах. В дослідженні бралися до уваги різноманітні аспекти – освітні, культурні, соціальні, політичні, гендерні, також проблеми соціальної нерівності, культурної ідентичності тощо. Особливу увагу приділено осмисленню проблемних питань: «чи є соціальні медіа-платформи гомогенізуючою силою для різних частин світу, а також чи змінюють вони уявлення про те, що означає бути людиною?»⁸.

Застосовуючи методи польових досліджень, медіаантропологи вивчають роль медіа-платформ у процесах соціалізації людей, що проживають у різних країнах на різних континентах. Застосування емпіричних методів дослідження дозволяє поглибити теоретичне розуміння процесів взаємодії людини та медіа, проаналізувати впливи культурних традицій того чи іншого народу на використання медіа і навпаки, впливи соціальних медіа на соціокультурні процеси та форми міжособистісних зв'язків. Найновішим напрямком антропології медіа стала цифрова антропологія, основним завданням якої є дослідження взаємодії і взаємовпливів у системі «людина – цифрові технології»⁹.

Медіаантропологи обґрунтовують думку про те, що на сьогодні вже не тільки медіа впливають на людину та світ, а сам індивід невпинно змінює медіа-світ, а отже й параметри соціальних мереж та опосередкованої ними комунікації. Дослідники стверджують, «що єдиний спосіб оцінити й зрозуміти щось настільки інтимне й повсюдне, як соціальні мережі, – це зануритися в життя людей, які роблять дописи у соц-мережах. Тільки тоді ми зможемо дізнатися, як люди в усьому світі вже змінили соціальні мережі таким незвичним чином і оцінити наслідки»¹⁰. Сьогодні помітною стає тенденція до диверсифікації Інтернет-мереж, що обумовлено урізноманітненням інтересів та потреб сучасних користувачів Інтернету.

Як ми вже відзначали, нова стадія розвитку медіакультури – цифрова; прискорена дигіталізація сприяє розширенню масштабів і

⁷ Why We Post. Research Sites. URL: <https://www.ucl.ac.uk/why-we-post/>

⁸ Why we post: антропологія соціальних медіа. URL: <http://surl.li/awjgs> (дата звернення: 30.02.2023).

⁹ Boellstorff T. Coming of age in second life: an anthropologist explores the virtually human. Princeton: Princeton University Press, 2008.

¹⁰ Miller D., Costa E., Haynes N., McDonald T., Nicolescu R., Sinanan J., Spyer J., Venkatraman S., Wang X. How the World Changed Social Media. London : University College London. 2016. 427 p.

темрів віртуалізації. Людина дедалі глибше занурюється у віртуальний світ, адже значну частину свого життя перебуває у віртуальному медіасередовищі Інтернету. В філософсько-культурологічному дискурсі поняття «віртуальна реальність» набуває суперечливих характеристик. Ще зовсім недавно серед них переважали негативно-скептичні в термінах ілюзорності, симулятивної гіперреальності (Ж. Бодріяр), «недореальності» (С. Хоружий). Сьогодні філософи, здебільшого, розглядають віртуальну реальність як один із важливих вимірів реальності, наділяючи її онтологічним статусом, що конституюється принципом поліонтичності й має якості автономності та інтерактивності. Дослідники однак в твердженні, що з розвитком цифрових медіатехнологій віртуальна реальність стає простором людського існування, в якому людина реалізує свої різноманітні потреби. Це обумовлює реконфігурацію життєвого світу людини, її сутнісних ознаки. Можна погодитися із думкою українського дослідника Ю. Генсіцького, який зазначає: «Віртуальна реальність, що конструюється цифровими медіатехнологіями, постає як закономірний етап еволюції медіареальності. Медіареальність визначає умови існування людини, виступаючи середовищем трансляції соціокультурних практик сучасної цивілізації»¹¹.

В сучасній медіаантропології натрапляємо на цікаву та певною мірою суперечливу гіпотезу щодо особливостей людини, яка значну частину свого життя перебуває у віртуальному просторі Інтернету; таку людину пропонують вважати представником нового виду – *Homo Virtualis*¹². Зокрема, дослідниця Т. Нуньєс стверджує, що «нині ми живемо і стикаємося з переходом *Homo Sapiens* у новий гуманοїдний вид – *Homo Virtualis*»¹³. В своїй науковій публікації «Від *Sapiens* до *Virtualis*: цифрова еволюція людства» дослідниця зазначає наступне: «Щороку створюються нові джерела для полегшення життя людей. Роботи, мобільні додатки, переносні пристрої, розумні будинки та автономні автомобілі є одними з головних інновацій, які покращують технологічний вік та обумовлюють появу нового типу людини»¹⁴. На її думку, в цьому контексті доцільно говорити про новий виток еволюції людства, зумовлений впливом цифрових технологій.

¹¹ Генсіцький Ю. Медіафілософський підхід до преображення людини : дис. ... канд. філософ. наук : 09.00.09. Національний університет біоресурсів і природокористування України. Київ, 2016. С. 160.

¹² Rößler K. *Homo Virtualis: Body, Mind, and Soul in a Virtual World. Psychological Perspectives*, 2016. P. 6–22.

¹³ Ibid.

¹⁴ Nunes T. *From Sapiens to Virtualis: The Digital evolution of Humanity*. Дата оновлення: 26.12.2020. URL: <https://cutt.ly/WTEXqwj>

Йдеться про те, нові технології впливають на людську природу, на психофізіологічний розвиток особистості. У цьому контексті варто згадати також ідеї трансгуманізму про перспективи вдосконалення інтелектуальних і фізичних можливостей людини шляхом модифікації людської тілесності за допомогою технологій задля вивільнення від важких хвороб, страждань, старіння і навіть смерті. Значна частина цих ідей сьогодні сприймаються як утопічні, однак деякі з них (наприклад, технології вирощування людських органів, вживляння технічних протезів, розробки у сфері штучного інтелекту та ін.) успішно реалізуються вже в наш час.

Ми більше схилиємося до думки, що *Homo Virtualis* не є новим видом людини, який приходить на зміну *Homo Sapiens*, а лише стадією його еволюції. Водночас важливо зазначити, що довготривале перебування у віртуальному просторі інтернет-мереж є для людини своєрідним «інобуттям», що призводить до формування особливого типу ідентичності – віртуальної ідентичності. Згідно Оксфордського словника ідентичність визначається як «феноменологічне відчуття себе як окремої індивідуальної істоти, самобутньої особистості, «справжнього Я», що зберігається в часі; власний унікальний образ»¹⁵. На сьогодні ми споглядаємо явище, коли це відчуття «справжнього Я», трансформуючись, переноситься у віртуальний простір; сучасна людина ідентифікує себе, своє «Я» через мережевий профіль. Цей феномен варто назвати мережевою ідентичністю, «яка створена користувачем Інтернету, та відрізняється від його/її справжньої ідентичності; наприклад, створений користувачем мережі аватар, може зовсім не нагадувати його/її реальний фізичний вигляд»¹⁶. Тобто віртуальний простір соціальних мереж дозволив людині відійти від певних примусових елементів реальної соціалізації та за допомогою віртуальних профілів репрезентувати себе відповідно до своїх бажань, переконань та своєї яви.

Український дослідник А. Куцик вважає, що саме така можливість конструювання й репрезентації свого віртуального «Я» в соціальних мережах дозволяє говорити про феномен мережевої ідентичності як про новий різновид ідентичності, відзначаючи, що мережева ідентичність – це сукупність текстових, візуальних і семіотичних компонентів мережевого профілю людини як різновид вербальних і невербальних текстів культури, специфічний «візуальний текст спілкування». При цьому науковець слушно зазначає, що ми можемо спостерігати, як здавалось простий профіль у мережі Facebook або Instagram насправді

¹⁵ Personal identity. *Oxford Reference*. URL: <http://surl.li/youp>

¹⁶ Virtual identity. *Oxford Reference*. URL: <http://surl.li/youo>

приховує у собі компоненти складних психолого-екзистенційних та особистісних аспектів віртуальної репрезентації «Я-особистості»; ознайомлюючись із профілем індивіда в соціальній мережі, ми можемо скласти портрет людини, визначити особливості її зовнішності, характеру, рівень освіти, соціальний статус, життєві вподобання, спосіб життя, ставлення до дійсності тощо¹⁷.

Процес творення нових форм ідентичності у цифровому світі є водночас конструюванням нової форми соціалізації – віртуальної. Українська дослідниця В. Огорокова в цьому контексті говорить про форми «інформаційної соціалізації», зазначаючи, що «... в сучасній гуманітаристиці вже мова йде про інформаційну соціалізацію як новий вектор розвитку особистості в інформаційному суспільстві»¹⁸.

Із розвитком та диференціацією «цифрового соціуму» почали з'являтися поняття, які означають типи ідентичності людей в залежності від їх відношення до мережевих Інтернет-комунікацій. Наприклад, вчений Марк Пренський у статті “Digital native, Digital immigrant” пропонує розрізнення осіб, які народились у часи становлення мережі Інтернет, та тих, хто сформувався до створення мережі¹⁹. Таким чином, дослідник створив підстави для подальших варіантів означення так званих «поколінь» на основі виділення етапів їх інтеграції та реінтеграції в мережі Інтернет та соціальних медіа. Варто відзначити тенденцію прискорення динаміки становлення нових поколінь користувачів медіа, що проявляється не тільки в їх надзвичайно швидкій появі, але й також у їх прискорених структурних та функціональних видозмінах. До прикладу, між початком становлення покоління «Галактики Гутенберга» та поколінням «Галактики Марконі» минуло чотириста років, між поколінням «Галактики Марконі» і поколінням «Галактики Інтернет» – сто років; сьогодні ж ми спостерігаємо, що між появою поколінь нових цифрових технологій різниця лише у двадцять або навіть десять років. Це також свідчить про надзвичайне пришвидшення та мобільність у плині людського життя й у функціонуванні соціуму під невинно зростаючим впливом прискореного прогресу комп'ютерних медіа-технологій.

Дослідник А. Куцик обґрунтовує доцільність розрізнення «покоління соціальних мереж» та «покоління месенджерів» серед сучасних

¹⁷ Kutsyk A. Social Networks And Messengers In Public And Personal Dimensions: monograph. Lutsk : Vezha-Druk, 2021. 120 p.

¹⁸ Огорокова В. Антропологічний фактор віртуалізації суспільства: всевітньо-історичний підхід. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Історичні науки*. Київ : Том 31 (70). № 2, 2020, С. 51–56. DOI <https://doi.org/10.32838/2663-5984/2020/2.9>

¹⁹ Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon. Bingley : MCB University Press, Vol. 9. № 5, 2001. P. 1.

користувачів Інтернету. На його думку, для представника «покоління соціальних мереж» здебільшого характерні такі ознаки як відкритість глобальним і колективним впливам, у тому числі маніпулятивним, стереотипне мислення, залежність від схвалення/не схвалення іншими, кліпова свідомість, поверховий характер комунікації; представникам «покоління месенджерів» властиві індивідуальне начало, більший ступінь самостійності мислення; захищеність і конфіденційний характер спілкування стимулює більший ступінь відкритості, відвертості, довіри²⁰.

Важливо зазначити, що Інтернет і, зокрема, такий його важливий сегмент як соціальні мережі, можуть бути каталізатором змін в свідомості та поведінці людей, а також у способах соціальної комунікації, сприяючи зростанню рівня громадянської активності та солідарності. Це проявляється у зростаючому впливі соціальних мереж на перебіг політичних процесів, активному просуванні нових практик громадської участі, консолідації та самоорганізації суспільства, що підтверджується подіями так званої «Арабської весни», української «Революції Гідності», перебігом президентських виборів в Україні 2019 року²¹, а також сучасною ситуацією, зумовленою російською воєнною агресією проти України.

Окреслюючи портрет людини галактики Інтернет (термін М. Кастельса), а отже, представника соціуму нової інформаційно-цифрової ери, ми не можемо обійти увагою проблему, яка на сьогодні стає ключовою, адже вказує на потенційні ризики в подальшому функціонуванні суспільства. У цьому випадку можна говорити про перспективи взаємопоглинання, або ж біотехнічного синтезу людини і технологій, заміну або навіть витіснення людського технічним. Адже нові можливості сучасних технологій вже не просто є підручними допоміжними ланками в житті людини і суспільства, вони витісняють саму людину з традиційних сфер її існування. В цьому контексті варто згадати про прогрес досліджень з розробки штучного інтелекту, доступ до якого відкриває Інтернет, застосування технічних протезів та імплантатів, в перспективі – появу людини-кіборга.

Отже, можемо стверджувати, що сьогодні Інтернет-середовище постає в якості важливого соціокультурного простору існування людини, в якому реалізуються різноманітні форми життєдіяльності

²⁰ Kutsyk A. Evolution of human cultural development within the context of the establishment of the Internet. Kraków : Media-Biznes-Kultura. Dziennikarstwo i komunikacja społeczna. 6, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2019. S. 117–124.

²¹ Kutsyk A., Golovei V. Social Networks as a Factor in the Development of Civil Society in Ukraine. *European Journal of Transformation Studies*. 2020. 8 (1). Tbilisi. P. 109–125.

індивіда – економічні, соціальні, політичні, культурні. За рахунок одночасного перебування у фізичному і віртуальному вимірах реальності розширюються межі людського існування, виникають нові форми міжособистісної комунікації, соціокультурної репрезентації дійсності. Інтернет відкриває швидкий доступ до будь-якої інформації, формує світоглядні орієнтири, картину світу, виховує, розважає, навчає; моделює поведінку й процеси спілкування та соціалізації. За допомогою Інтернету формується відкритий соціальний простір вільної комунікації, в якому долаються національні й політичні кордони. У цьому просторі людині відкриваються небачені раніше можливості для задоволення інформаційних, комунікаційних, естетичних потреб, необхідних для самоосвіти й самовдосконалення.

Водночас надмірність, легкодоступність і фрагментарність інформації сприяють процесам латентної примітивізації, які виражаються у розвитку фізичної та інтелектуальної пасивності, зниженні емоційної та психологічної сприйнятливості, легкому піддаванню маніпулятивним впливам і нав'язуванню ідеологічних стереотипів та споживацької психології, а також в появі різних форм Інтернет-залежності. Фрагментарність віртуальної реальності породжує у сучасної людини «клаптикову» ідентичність, формує «кліпову» свідомість. Світогляд людини втрачає ознаки цілісності, перетворюючись на сукупність різноманітних образів та значень. Особливість кліпової свідомості полягає в тому, що її не можна уявити як часовий потік. Це свідомість поза часом, серія випадкових безсистемних асоціацій, які розмивають суб'єктивність. Кліпова свідомість не мислить, а лише фрагментарно візуалізує штучно модифіковані, симулятивні образи світу – гіперреальність (термін Ж. Бодрієра). Серед негативних чинників впливу на людину – перевантаження дезінформацією; на жаль, кількість спотворених фактів в Інтернеті невпинно зростає, а розвиток таких інструментів, як ChatGPT, може ще більше посилити ці спотворення через використання «фейкового» контенту. Основними характеристиками життєвого простору людини стають хаотичність та надмірність інформаційного потоку, а також мозаїчність світосприйняття, тотальна маніпулятивність. Під визначальним впливом медіа ускладнюються соціокультурні зв'язки та моделі постсучасної ідентичності, проектується суспільні та культурні пріоритети. Численні медіаобрази формують стереотипну спрощену картину світу, в якій здійснюється легкодоступна фіктивна реалізація мрій і бажань, поступово втрачається здатність до глибокої рефлексії, до співпереживання (це, до речі, природна реакція на надмір інформації). Мас-медіа формують так звану

«мозаїчну картину світу» (термін А. Моля), в якій змістовне й етично та естетично цінне перемішане з банальним і поверхневим.

В цьому контексті актуалізуються проблеми екології інформаційної культури, медіаосвіти та медіаграмотності. Важливим критерієм оптимізації розвитку сфери сучасних Інтернет-комунікацій є дотримання принципу медіаекології. Засновником медіаекології як наукового напрямку традиційно вважають Нейла Постмана, хоча сам термін вперше ввів Маршал Маклюєн, який у своїй відомій книзі «Галактика Гутенберга» зазначав: «Будь-яка технологія призводить до створення нової екосистеми»²².

Н. Постман розробляв теорію медіаекології в двох аспектах – як науковий напрям і як навчальну університетську дисципліну, приділяючи важливу увагу соціокультурній проблематиці. «Ми ставимо слово «медіа» перед словом «екологія», щоб показати, що ми не просто цікавимося медіатехнологіями, але способами взаємодії їх з людиною, які формують характер культури і, можна сказати, допомагають їй підтримувати символічний баланс»²³, – зазначав вчений. На думку Постмана і його послідовників усі технології комунікації (від писемності до цифрових медіа) формують певне середовище, яке впливає на тих, хто створює і використовує ці технології. «Медіа-екологія прагне зрозуміти, як медіатехнології впливають на людське сприйняття, розуміння, почуття та цінності; і як наша взаємодія з медіа збільшує чи зменшує наші шанси на виживання. Слово «екологія» означає вивчення середовища, екосистем: їхню структуру, зміст, вплив на людей. Середовище, зрештою, – це складна система повідомлень, яка нав'язує певні способи мислення, відчуження та поведінки»²⁴. Саме тому вчений наголошував, що медіаекологія включає в свій контекст проблематику медіакомунікацій та переформатування освіти.

Медіаосвіта має стати пріоритетним напрямом соціокультурного розвитку XXI століття в якості потужного фактору соціальної модернізації, що формує критичне мислення, збагачує інтелект і творчий потенціал особистості. Це сприятиме зростанню рівня культури творення, поширення і споживання медіаконтенту, а також переходу користувачів до більш зваженої діяльності в Інтернеті в наслідок бажання уникнути «марнування часу», потенційних загроз медіанасильства, ошуканства та маніпуляції. Вже сьогодні помітнішою стає

²² McLuhan M. *The Gutenberg Galaxy, The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. Toronto, Canada : University of Toronto Press, 1962. 293 p.

²³ Postman, N. *The Humanism of Media Ecology. Proceedings of the Media Ecology Association*. 2000. Volume 1, URL: <https://www.media-ecology.org/resources/Documents/Proceedings/v1/v1-02-Postman.pdf>

²⁴ Postman, N. *The Reformed English Curriculum*, 1970. P. 17.

тенденція до самообмеження і раціоналізації підписок Інтернет-користувачів, поступово змінюється їх поведінка щодо вибору і обмеження новинного контенту у відповідь на потреби психічного благополуччя. Водночас Інтернет все ефективніше використовується як креативний простір для самовдосконалення і творчої самореалізації індивіда.

2. Нові параметри комунікації і творчої діяльності в кіберпросторі

Серед різноманітних соціокультурних функцій, які реалізуються в Інтернет-просторі, однією з найважливіших є комунікаційна. Вона, по суті, має інтегративний характер, охоплюючи соціальні, економічні, політичні науково-технічні й культурні чинники. «Символічна та медіаопосередкована природа сучасної культури разом із небувалою міграцією людей з однієї частини світу в іншу зруйнувала традиційні підвалини культури. В сучасному складному світі комунікація є тим соціальним стрижнем, у якому перетинаються, взаємодіють і взаємовпливають людські стосунки, технологічні відкриття, політико-господарчі заходи та культурні прагнення, – зазначає американський дослідник медіа-комунікацій Дж. Лалл. – Будь-яке дослідження культури в глобалізованому, обплетеному мас-медіа й «Інтернетом» світі мусить брати до уваги всеохопний аспект комунікації – здатність до взаємодії. При входженні в певне культурне середовище медіа-технології долають уже встановлені рамки характерних для нього традицій, вартостей та стилів життя і водночас підважують, змінюють основи цієї культури»²⁵. Йдеться про визначальну роль інформаційно-комунікативних технологій в розвитку сучасних соціокультурних процесів, адже розробка і поширення нової медіатехнології породжують нові форми комунікації і радикально переформатовують культуру та людське життя.

Німецький філософ Юрген Габермас вважає комунікацію основою розвитку соціальної сфери, культури і життєвого світу людини, а разом з тим – головним чинником формування соціальної структури суспільства. Дослідник звертає увагу на мову, як засадничий базис діалогічної взаємодії між людьми і творення смислів у процесі комунікації. Варто відзначити, що «теорія комунікативної дії» Ю. Габермаса має значний методологічний потенціал щодо вивчення проблематики, пов'язаної із процесами конструювання соціокультурної реальності, поведінкових моделей людини, а також при дослідженні процесів включення людини у сучасний комунікативний простір, в якому провідними стають такі

²⁵ Дж. Лалл. Мас-медіа, комунікація, культура. Глобальний підхід. Київ : К.І.С., 2002. С. 17–19.

категорії як «інтерсуб'єктивність», «комунікативний розум», «комунікативна дія». Важливим є припущення вченого щодо визначальної ролі комунікативних процесів у формуванні й презентації життєвого світу людини і структур публічної сфери²⁶.

Здійснена Габермасом проблематизація способів досягнення взаєморозуміння в процесі мовленнєвої комунікації є підставою для осмислення й аналізу сучасних комунікативних платформ, які формуються у віртуальному просторі соціальних Інтернет-мереж і месенджерів. Дослідник А. Куцик, слушно вважає, що комунікація в сучасних соціальних мережах і месенджерах має амбівалентний характер. Вона може відбуватися на рівні повноцінного діалогу, адекватної аргументації, що призводить до взаєморозуміння, сприяючи суспільній інтеграції. Водночас у цьому просторі доволі поширені й неадекватні форми спілкування, в яких переважає мова ворожнечі, суперечка заради суперечки без будь-якої раціональної аргументації; такі форми комунікації є руйнівними для людини й соціальних структур. При чому такий стан речей викликає певну ланцюгову реакцію, адже, не усвідомлюючи безсенсовності мережевих полемік, індивіди все більше й частіше беруть участь у соцмережевих дискусіях без логічного доведення істини заданого тезису за відсутності концентрації на аргументації у кожного з акторів розмови²⁷.

Варто теж відзначити, що Інтернет-комунікація, яка відбувається у віртуальному просторі, доволі часто має симулятивний характер. У цьому контексті актуалізується концепція симулякрів і симуляції, розроблена Жаном Бодріаром. Філософ вважає, що в сучасному соціокультурному просторі домінують процеси симуляції, коли реальне замінюється знаками реального, стирається різниця між «істинним» і «хибним», «реальним» і «уявним»²⁸. До того ж відбувається своєрідна інфляція знаків, які частково або повністю втрачають зв'язок із реальністю, перетворюючись на симулякри. На думку Бодріара, симулякри переважають у сучасному інформаційному медіапросторі, що спотворює процес комунікації, знецінюючи її змістовну складову. «Ми перебуваємо у світі, в якому дедалі більше інформації і дедалі менше смислу»²⁹, – зазначає філософ і додає: «Перед нами добре відомий велетенський процес симуляції <...> Дедалі частіше

²⁶ Habermas, Jürgen. On the Logic of the Social Sciences. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 1988. 344 p.

²⁷ Kutsyk A. Social Networks And Messengers In Public And Personal Dimensions: monograph. Lutsk : Vezha-Druk, 2021. 120 p.

²⁸ Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Київ : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. С. 7–8.

²⁹ Ibid. С. 17.

інформацію заповнює оцей різновид примарного змісту»³⁰. Інформаційна надмірність, симуляція реальності, девальвація смислу посилюються із небувалим зростанням масштабів і швидкості комунікаційних процесів. Бодріяр називає це «екстазом комунікації»³¹. На думку філософа, інформаційна надмірність призводить не тільки до підриву соціального, але й до суттєвих деформацій життєвого світу людини. Тотальне прискорення й зростання обсягу інформації позбавляє людину відчуття захищеності, можливості усамітнення, «це кінець внутрішнього й інтимного», коли індивід «більше не спроможний окреслювати межу власного існування <...> Віднині він лише чистий екран, центр, що перемикається, для всіх мереж впливу»³². погоджуючись із філософом щодо наявності симулятивної складової в сучасних комунікаційних процесах, ми тим не менше не поділяємо його критичного пафосу відносно суто негативного впливу комунікаційних технологій на людину. Медіа-технології самі по собі нейтральні, наслідки їх використання залежать від нас самих.

Інтернет-технології суттєво розширюють можливості нашого спілкування, урізноманітнюють його форми, постійно оновлюючи і вдосконалюючи мережеві канали для багатосторонньої комунікації, створюючи нові моделі комунікативних контактів. Технології полегшують наше спілкування зі світом. Це інструмент, який дозволяє нам підключатися та спілкуватися в будь-який зручний для нас момент, долаючи часові, просторові, мовні та інші бар'єри. Таке спілкування стало важливою частиною нашої роботи, навчання, відпочинку, покупок і особистого життя. Завдяки технологіям став доступнішим обмін думками і досвідом. Люди можуть спілкуватися з однопумцями всього за кілька кліків. Наприклад, групи та форуми Facebook є способом для користувачів обмінюватися ідеями та досвідом, а також обговорювати різні проблеми. В Інтернеті формується віртуальний комунікативний простір, заснований на демократичних принципах відкритості і вільного доступу. Саме тому М. Кастельс вважає Інтернет «універсальним соціальним простором «вільної комунікації»»³³.

Однак до сьогодні залишається актуальною проблема нерівного доступу країн або окремих людей до сучасних комунікаційних Інтернет-технологій. Інформаційна, або цифрова, нерівність (англійською мовою – *digital divide*) обумовлена низкою соціально-

³⁰ Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Київ : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. С. 119.

³¹ Baudrillard, Jean The Ecstasy of Communication. Los Angeles : Semiotext, 2012. 88 p.

³² Ibid.

³³ Castells M. The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society. Oxford University Press, 2001. P. 7.

економічних (нерівність економічного розвитку країн та регіонів, низькі доходи, недостатні для покупки медіа-гаджетів та оплати за Інтернет, різний рівень медіа-компетентності населення) та політичних факторів (обмеження доступу до певних інформаційних джерел, цензура, встановлення інформаційної монополії правлячої політичної сили тощо). Можна погодитися з дослідниками, які вважають інформаційну нерівність проблемою, що має водночас соціокультурний і політичний характер, і призводить до виникнення нового «соціального та культурного розлому»³⁴.

Важливим аспектом цієї проблеми є вартість підключення до Інтернет-послуг. Згідно даних британського порталу “Cable.co.uk” найдешевший у світі доступ до Інтернету – в Казахстані, Молдові, Білорусії, Румунії – в середньому 5–7 доларів США за місяць користування; найдорожчий – в африканських країнах – Бурунді, Суринамі, Зімбабве (в середньому 200–400 доларів за місяць). У той же час у країнах Західної Європи найдешевший Інтернет коштує 35–45 доларів за місяць, у країнах Північної Америки 50–65 доларів³⁵. Наведені цифри свідчать про те, що в багатьох країнах з низьким рівнем доходів населення висока вартість цієї послуги обмежує доступ людей до Інтернет-ресурсів. Така нерівність значно зужує можливості позитивного впливу Інтернет-технологій на розвиток всіх сфер людської діяльності, гальмуючи соціокультурні й економічні інновації. Тому актуальним завданням сучасної культурної та інформаційної політики є вироблення узгодженої стратегії реалізації принципу вільного й рівного доступу до інформаційних даних.

Серед різноманітних комунікаційних каналів Інтернет-середовища провідне значення зберігають соціальні мережі і месенджери. Характерними ознаками їх контенту є інтерактивність і мультимедійність; все помітніше стає тенденція до збільшення питомої ваги візуального й аудіовізуального формату передачі інформації поруч із вербальним наповненням. Інтернет-мережі продовжують розширювати свій вплив на наше життя, залишаючись основними каналами онлайн спілкування, простором для самопрезентації, обміну думками і досвідом, джерелами різноманітної інформації, вражень та емоцій. Їх інформаційний контент багато в чому визначає те, чиї думки та дії впливають на наші почуття і світогляд. Спілкування в соціальних мережах і месенджерах є

³⁴ Hilbert M. The end justifies the definition: the manifold outlooks on the digital divide and their practical usefulness for policy-making. URL: http://martinhibert.net/ManifoldDigitalDivide_Hilbert_AAM.pdf.

³⁵ Global broadband pricing league table 2023. URL: <https://translate.google.com/?hl=ru&sl=ru&tl=uk&text=Global%20broadband%20pricing%20league%20table%202023&op>

важливою формою соціокультурної взаємодії, що структурує сучасний комунікативний простір і стимулює громадянську активність і творчу діяльність.

Інтернет-користувачі є не тільки споживачами, але й творцями медіаконтенту. Адже Інтернет-середовище має потужний креативний потенціал, відкриваючи безмежні можливості як для вдосконалення традиційних, так і для появи нових різновидів творчої діяльності людини. Зокрема, відомий дослідник в сфері креативної економіки, один із розробників концепту «креативні індустрії» Алан Фріман зазначає: «Інтернет, переформовуючи медіа й породжуючи нові форми взаємодії, сприяє творчості. Цифрові технології дозволили створювати нові форми і нові способи вираження. Технології значно полегшили зближення творчих задумів та ідей і їх подальше просування. Це поєднання технологій і творчості породжує нові інноваційні ідеї та шляхи, за допомогою яких люди можуть виразити себе»³⁶.

Безперечно, Інтернет-середовище стимулює цікавість, креативність і відкритість до нового досвіду, адже надає доступ до величезного обсягу інформаційних джерел, знайомство з якими допомагає людині навчитися творчо мислити, збагачувати свої знання, розвивати інтелектуальні й творчі здібності. Ці джерела доступні в різноманітних форматах – електронні книги, різноманітні відео, блоги, подкасти тощо. Такий спосіб спілкування та обміну позитивно впливає на творчість, оскільки люди навчаються, обмінюючись досвідом, і можуть використовувати його для сприяння власній творчості та просування інновацій. Крім того, Інтернет-мережі – це місце, де багато людей діляться своїми творчими здобутками, життєвим досвідом, що сприяє народженню нових креативних ідей, які допоможуть у вирішенні різноманітних проблем.

Дослідниця В. Судакова називає такі комунікативні практики «культурними презентаціями», в яких активно продукуються та оновлюються смислові зразки певних моделей поведінки і способів мислення соціальних суб'єктів, здебільшого, представників нової творчої генерації: «Презентаційна сфера концентрує креативні моделі поведінки й мислення. Зараз в цю сферу залучено багато фахівців, які є представниками особливої генерації. Специфіка їхньої праці полягає у розвитку художніх, комбінаторних, креативних здібностей. Представники цієї генерації – переважно молоді люди із якісною комп'ютерною підготовкою, знанням іноземних мов, їхній емоційний і розумовий стан потребує реалізації цінностей успіху. Це важливі підстави активності в

³⁶ Freeman, Alan (2008). Creativity in the Age of the Internet. URL: https://www.academia.edu/38232180/Creativity_in_the_Age_of_the_Internet

пошуках нестандартних підходів до показу себе, своєї групи, свого замовника з метою вразити, здивувати. Це – специфічна творчість, вона є легшою, масовішою, більш ігровою і технологізованою»³⁷. Такі культурні практики є важливими чинниками генерування й трансляції креативного досвіду та поступального розвитку соціокультурних процесів.

Науковиця також звертає увагу на обумовлену технологічними можливостями Інтернету легкість тиражування презентаційних знахідок – різноманітних ідей та образів, різножанрових творів мистецтва, що містить, на її думку, потенційну загрозу плагіату і поширення сурогатів: «хороші ідеї майже неможливо сховати або утаємничити; світ сучасних презентацій відкритий, тому процеси відтворення і повторення нині набули значного поширення. Але є ще одна небезпека. Вона пов'язана з тиражуванням і поширенням сурогатів. У цьому просторі багато безталанного, потворного, звернень до низького в душі людини і, коли це стає культурною нормою, деформується значний прошарок цивілізованості людської спільноти»³⁸.

Зрозуміло, що Інтернет-технології можуть бути джерелом натхнення та інноваційних рішень, засобом реалізації творчих задумів, але за певних обставин їх використання може гальмувати креативність, спокушаючи людину представити чужі творчі досягнення як свої власні. «Те, як ми використовуємо технології, залежить від кожного з нас, але постійне бажання розвивати свою творчість породить справжні ідеї, які збагатять наше життя»³⁹.

Прикметними ознаками творчої діяльності у віртуальному вимірі кіберпростору є децентралізованість, демократизм, спонтанність, інтерактивність. Здебільшого, – це культурні практики співучасті та співтворчості. У процесі інтерактивної мережевої взаємодії виникають мережеві спільноти, згуртовані спільними інтересами і зацікавленнями. Такі спільноти можуть стати основою формування Інтернет-субкультур, що об'єднують мільйони користувачів незалежно від рівня освіти, статі й національної приналежності. Як відомо, найбільш масовими є субкультури геймерів, різноманітні спільноти Інтернет-фанів, блогерів тощо.

Такі різновиди культурної діяльності дослідники означають терміном «партиципаторна культура», або «культура участі». Це

³⁷ Судакова В. Культурні презентації як чинники єдності та дезінтеграції культурного простору. Культурологічна думка. 2015. С. 163. № 8. С. 156–163. С. 163.

³⁸ Ibid.

³⁹ Is Technology Limiting Creativity? (The Pros And Cons). Published: January 9. 2022. URL: <https://thedigitalchain.com/is-technology-limiting-creativity/>

поняття охоплює різноманітні аматорські художньо-культурні та ігрові практики, спонсорство, волонтерство. На думку американського дослідника Г. Дженкінса, специфіка партиципаторної культури полягає у відносно низьких бар'єрах щодо залучення до художньої і публічної активності, у наявності значної взаємопідтримки у створенні і спільному використанні результатів творчості, у неформальному наставництві, в результаті чого вміння і знання найдосвідченіших передаються новачкам⁴⁰.

Демократична мережева структура Інтернет-комунікацій, наявність спеціальних додатків для створення і обробки вербального і аудіовізуального контенту всіляко сприяють розвитку колективної аматорської творчості. Дослідниця Л. Скокова зазначає: «Партиципаторна культура як сукупність різноманітних і взаємопов'язаних культурних практик все більшою мірою концентрується у цифровому середовищі, яке стає публічним простором для оприлюднення результатів аматорської діяльності індивідів і груп, функціонування онлайн-спільнот за інтересами, місцем дискусій ad hoc з приводу різноманітних проблем, в тому числі й подій культурного життя. Артефактами цієї цифрової культури є юзер-генерована інформація (вербальні тексти, фото, відео), яка існує в електронній формі на основі використання комп'ютерів, мобільної телефонії»⁴¹. Анонімні користувачі формують величезні масиви цифрового контенту. Найбільш відомі приклади – створення фанфіків, різноманітних мемів, промовідео та ін. Мабуть найбільш важливим результатом анонімної волонтерської творчості є реалізація грандіозного проєкту зі створення «Вікіпедії», яка заслужено отримала статус найпопулярнішої енциклопедії в світі.

Сучасне Інтернет-середовище стає креативним комунікативним простором, який стимулює виникнення нових культурних практик, у тому числі художніх. Серед мистецьких практик найбільш поширеним різновидом творчої діяльності в кіберпросторі є Інтернет-мистецтво, або «мережеве мистецтво», назва якого часто спрощується до короткої форми – «нет-арт».

Термін «нет-арт» походить від англійського “net.art”, скорочено від словосполучення “Internet art” і дослівно перекладається як «мистецтво Інтернету». Це сучасний різновид медіа-мистецтва, художньої Інтернет-творчості, в якому Інтернет-технології є основним засобом

⁴⁰ Jenkins H. Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York : New York University Press, 2006.

⁴¹ Скокова Л. Інтернет-меми, spreadable media і цифрова культурна партиципація. *Нові медіа в сучасному суспільстві: культурологічний вимір : монографія*. С. 141–154. Київ : Інститут культурології НАМ України, 2017. URL: http://icr.org.ua/wp-content/uploads/2019/10/New-Media-in-Contemporary-Society_Cultural-Dimension.2017.pdf. С. 143.

творення, презентації, експонування, архівування і навіть продажу мистецьких творів. Твором нет-арту можна назвати будь-який художній проект, в якому Інтернет є простором водночас і для вираження ідей художника, і для сприйняття твору реципієнтом. Мережеве мистецтво включає широкий спектр художніх образів, створених митцями за допомогою різноманітних онлайн-інструментів: веб-браузерів, програмних кодів, пошукових систем, генеруєчих додатків та ін. Його твори надзвичайно різноманітні, серед них можна знайти і літературні проекти з використанням технології гіпертексту, і твори комп'ютерної графіки, анімації, й інтерактивні аудіовізуальні проекти тощо. Експонувальним простором нет-арту є Web-сторінка, що презентує сукупність художніх образів – анімації, тексту, графіки, і є результатом використання митцем різного роду Інтернет-додатків і програм, покликаних втілити авторський задум, який може мати різний характер – від розповідання «фільму» до гри з глядачем, від інтерактивного перформансу до інсталяції⁴².

Інтернет-мистецтво здебільшого інтерактивне і мультимедійне. Внаслідок зміни у формах а способах презентації мистецтва, відбулися зміни у його сприйнятті та розумінні: тепер глядачі не лише відсторонено споглядають мистецтво, а й активно включаються в процес його творення. Глядач перетворюється на активного учасника художнього процесу, формується новий тип естетичної свідомості. Сприйняття твору електронного мистецтва вирізняється інтерактивністю: відбувається двостороння комунікація, коли має місце зворотній зв'язок і людина не лише споглядає мистецтво, але може включатися у процес його творення, змінюючи або трансформуючи артефакт. Відбувається своєрідне поєднання ролі художника та публіки, реципієнт переорієнтується з позиції інтерпретатора на роль співтворця.

Цифрові Інтернет-технології істотно розширюють презентаційні й виражальні можливості мистецтва, перш за все, за рахунок поширення у фактично безмежному віртуальному вимірі кіберпростору, поєднання статичності і динаміки, різноманітних трансформацій візуальних образів, своєрідного синтезу кольору, руху, звуку тощо. Нет-арту властива особлива виражальна мова, яка породжується динамічними комбінаціями зображень і звуків. Цифрові зображення можуть мати різноманітні проєкції, презентуватися об'ємно (у 3D, або 4D), безкінечно змінювати свої конфігурації, колір, динаміку руху тощо. Цифрове мистецтво має особливу силу візуальної виразності. Його візуально-виражальний потенціал значно перевершує можливості традиційних мистецтв і медіумів. Медіа-зображення можуть сприйматися в різних

⁴² Net Art. URL: <https://www.artsy.net/gene/net-art>

ракурсах, проекціях, породжувати різноманітні враження, безліч інтерфейсів. Це створює можливість потужної інтерактивної взаємодії із масовою аудиторією, ефекти занурення й імерсії. Відбуваються зміни і на змістовному рівні за рахунок розширення художньої проблематики. Інтерактивний характер сучасних цифрових технологій дозволяє не тільки використовувати нові оригінальні форми і прийоми художньої творчості, але й репрезентувати важливі соціально-політичні ідеї, у тому числі критичного змісту, тобто реалізовувати ефективні форми культурно-політичного активізму, соціальної критики та медіа-критики.

Можна погодитися із думкою української дослідниці медіа-мистецтва Ольги Балашової, яка вважає, що «нет-арт більше, ніж будь-яка інша художня медіа-практика, пориває зі звичними уявленнями про мистецтво і, однак, залишається мистецтвом з огляду на ті функції, які воно виконує в сучасній, заснованій на медіа, системі культури. В цьому просторі саме медіа-мистецтво виконує функції самоопису та саморегуляції цієї нової культури – медіа-культури. Воно описує медіа-культуру її ж методами, не нав'язуючи будь-яких стереотипів і теорій, які сьогодні вже втратили своє універсальне значення і нормативну функцію. Завдяки своїй винятковій здатності стимулювати у глядача критичне ставлення до того, що він бачить, причому у досить ненав'язливий спосіб – у формі іронічної гри смислів, позбавленої наративності, обо в'язковості, якоїсь конкретної програми чи ідеології – медіа-мистецтво виявляється одним із механізмів виховання нового типу людини медіа-доби, пристосованої до сучасної системи комунікації»⁴³.

Технологічні інновації не тільки стимулюють креативні ідеї та служать засобами їх реалізації, вони породжують нові види і форми творчої діяльності. Без перебільшення можна сказати, що сьогодні ми є сучасниками початку нової ери, яка відкриває карколомні можливості для комп'ютерної творчості на основі використання креативного штучного інтелекту (ШІ). Вже активно функціонуючі нейромрежі – ChatGPT, Dall•E, Midjourney, Stablediffusion, Synthesia – є лише початком майбутньої хвилі «креативного» ШІ. Ці платформи призначені для генерування текстів, високоякісних зображень і креативних відео на основі вербального опису англійською мовою.

Вже сьогодні Інтернет заповнений контентом, який люди генерують за допомогою нейронної мережі. Відомий американський дослідник цифрової культури Лев Манович вважає, що ми знаходимося на

⁴³ Балашова Ольга. Net.art і парадокси сучасного мистецтва. Філософська думка, 2009. № 6. С. 79–90. С. 90.

початку справжньої революції у медіа-творчості з появою генеруючих медіа: «Звичайно, це технічна революція. І не меншого масштабу, ніж попередні. Люди порівнюють її з появою фотографій і кіно. А я би порівняв із поширенням книг у Європі XVI століття»⁴⁴. У зв'язку з подальшим розвитком та вдосконаленням нейромереж в майбутньому можемо очікувати на експонентне зростання креативних можливостей нових цифрових технологій, передусім за рахунок підвищення продуктивності й потужності Інтернет-додатків, які застосовують штучний інтелект і, відповідно, загострення дискусій щодо законності, етики та можливостей неправомірного їх використання.

Значного поширення в Інтернет-просторі набуває NFT-мистецтво, пов'язане із цифровими технологіями блокчейну. Поняття NFT-мистецтва з'явилося відносно недавно і тому ще не отримало належного наукового обґрунтування. Як відомо, NFT (від англ. non-fungible token – невзаємозамінний токен) – цифровий криптокод, закріплений за оригіналом цифрового зображення, що гарантує його унікальність і право власності на нього. До того ж завдяки цій технології можна відстежувати всю інформацію про автора, покупця і всі подальші операції з арт-об'єктом, адже вся інформація надійно зберігається у блокчейні⁴⁵. Цей різновид цифрового мистецтва має багато переваг – забезпечує свободу митця у створенні, презентації і продажу творів, обумовлюючи прозорість і демократизацію арт-ринку. Важлива особливість NFT-мистецтва полягає в тому, що, будучи органічним синтезом художньої творчості і передових медіа-технологій, воно здатне до оперативного відгуку на виклики сучасності.

Саме тому з початком війни українські митці, що працюють у різних жанрах цифрового мистецтва, самоорганізувалися, висунувши патріотичне почин – перетворити своє мистецтво на дієву зброю із захисту України від агресора. Буквально з перших днів війни у соціальних мережах були ініційовані десятки проєктів з метою створення цифрових зображень на воєнно-патріотичну тематику. Один із них – “Pray4Ukraine”. Це благодійний проєкт, розроблений для мобілізації криптохудожників світу на підтримку України, що став офіційним партнером фонду «Повернися живим». Проєкт об'єднав понад тисячу митців, котрі створили понад 10000 NFT зображень на тему боротьби за свободу і демократію в Україні. «Серцем цього проєкту є

⁴⁴ Здається, у нейромережі є уява. Інтерв'ю з Левом Мановичем. URL: https://salt.press-club.pro/actual/kazhetsya-u-nejroseti-est-voobrazhenie?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA_UXnANOOw0dQjdJssZb190NKG-eHqy3mW_VfaAZsMdevbVVOt-9V97k9aRoCJBMQAvD_BwE

⁴⁵ NFT – що це? *Голос Америки*. 11.04.2021. URL: <https://www.golosameriki.com/a/nft-explained/5846708.html>

художники. Проект об'єднав 1100 цифрових художників з України та інших країн світу, кожен з яких має особисту історію, на яку безпосередньо вплинула війна. Посилення їх голосу та поширення їхнього бачення є одним із пріоритетів», – зазначено на сайті Pray4Ukraine⁴⁶. Такі проекти передбачають відбір кращих цифрових зображень відповідної тематики, їх токенизацію і презентацію на різноманітних Інтернет-платформах у відкритому доступі для вільного продажу. Отримані гроші передаються до благодійного фонду для відновлення України й допомоги українській армії. Кожне із зображень унікальне і розповідає історію щоденної боротьби українського народу. «У вас є можливість подивитися на вторгнення крізь призму неймовірно талановитих українських цифрових художників, які вклали душу в ці токени, сподіваючись допомогти своїй країні», – зазначають організатори проекту⁴⁷. Трагізм і випробування воєнних часів породжують потужний творчий імпульс, унаслідок чого твори цифрового мистецтва набувають особливої виразності і сили впливу. Із початком російської військової агресії проти України NFT-арт висувається в авангард мистецького медіа-фронту, демонструючи здатності до оперативного відгуку на виклики сучасності та успішної реалізації важливих соціокультурних і політичних функцій, передусім таких, як: самоорганізація митців для реалізації творчих проєктів, морально-духовна та економічна підтримка української визвольної боротьби, солідарність і взаємодопомога⁴⁸.

Як бачимо, технологічні й художньо-виражальні можливості Інтернету безперервно вдосконалюються, відповідно, цифрове мистецтво постійно видозмінюється, у ньому відбуваються трансформації, які цікаві для вивчення у культурологічному, мистецтвознавчому і філософському аспектах. Тому вважаємо, що концепт мистецтва цифрових медіа є досить перспективним напрямком для подальшого наукового переосмислення та інтерпретації.

ВИСНОВКИ

Сьогодні в Інтернет-середовищі реалізуються важливі соціокультурні функції. Серед них – не тільки блискавична трансляція інформації на будь-яку відстань, поєднання вербального, візуального і аудіовізуального контенту, захист конфіденційності комунікації, але й

⁴⁶ Міжнародний проєкт “Pray4Ukraine”. URL: <https://www.pray4ukraine.world/>

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Головей В. Ю., Ллойд-Маєр О. В. Медіа-мистецтво як феномен сучасної медіакультури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2022. Випуск 41. С. 63. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi40.545>

забезпечення повноцінного спілкування людей, розширення спектру можливостей щодо передачі розмаїття людських почуттів та емоцій, завдяки чому Інтернет стає простором, де відбуваються еволюційні та революційні технологічні процеси, і водночас соціокультурним середовищем, яке здійснює всебічний вплив на людину та її діяльність, на розвиток суспільства. Сучасне Інтернет-середовище, в яке занурена людина, перетворює не тільки життєвий світ індивіда, але і саму людську природу, світоглядні та ціннісні орієнтири людини, форми комунікації і творчості.

Інтернет-технології суттєво розширюють можливості нашого спілкування, урізноманітнюють його форми, постійно оновлюючи і вдосконалюючи мережеві канали для багатосторонньої комунікації, створюючи нові моделі комунікативних контактів. За допомогою Інтернету формується відкритий соціальний простір вільної комунікації, в якому долаються національні й політичні кордони. У цьому просторі людині відкриваються небачені раніше можливості для задоволення інформаційних, наукових, естетичних потреб, необхідних для самоосвіти й самовдосконалення.

Демократична мережева структура Інтернет-комунікацій, наявність спеціальних додатків для створення і обробки вербального і аудіо-візуального контенту всіляко сприяють розвитку колективної та індивідуальної творчості. Сучасне Інтернет-середовище стає креативним комунікативним простором, який стимулює виникнення нових культурних практик, у тому числі художніх. Серед мистецьких практик найбільш поширеним різновидом творчої діяльності в кіберпросторі є «мережеве мистецтво», або «нет-арт», сучасними формами якого є генеративне мистецтво нейромереж і NFT-арт.

АНОТАЦІЯ

На основі міждисциплінарного підходу досліджуються антропологічний і соціокультурний виміри сучасного Інтернет-середовища, аналізуються чинники, що обумовили нові параметри комунікації і творчої діяльності в кіберпросторі. Обґрунтовано, що Інтернет стає простором, де відбуваються еволюційні та революційні технологічні процеси, і водночас соціокультурним середовищем, яке здійснює всебічний вплив на людину та її діяльність, на розвиток суспільства. Сучасний кіберпростір перетворює не тільки життєвий світ індивіда, але і саму людську природу, світоглядні та ціннісні орієнтири людини, форми комунікації і творчості. Інтернет-технології суттєво розширюють можливості нашого спілкування, урізноманітнюють його форми, створюючи нові моделі комунікативних контактів. У цьому

просторі людині відкриваються небачені раніше можливості для задоволення інформаційних, наукових, естетичних потреб, необхідних для самоосвіти й самовдосконалення.

Демократична мережева структура Інтернет-комунікацій, наявність спеціальних додатків для створення і обробки вербального і аудіо-візуального контенту всіляко сприяють розвитку колективної ті індивідуальної творчості. Серед культурно-мистецьких практик мережевого мистецтва висвітлено «нет-арт» і, зокрема, його сучасні різновиди – генеративне мистецтво нейромереж і NFT-арт.

Література

1. Головей В. Ю. Міф і міфологічні нарації в сучасній медіа-культурі: семіотичний аспект. *Науковий вісник Східноєвропейського національного ун-ту імені Лесі Українки. Серія «Філософські науки»*. 2018. № 10 (383). С. 23–28.
2. Digital 2023: Global Overview Rreport. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>
3. McLuhan, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge : The MIT Press, 1994. 389 pp.
4. Castells M. *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford University Press, 2001. 304 pp.
5. Hartmann F. *Medienphilosophie*. Wien: WUV-Universitätsverlag. URL: <http://sammelpunkt.philo.at:8080/103/1/medienphilosophie.html>
6. Генсіцький Ю. Медіафілософський підхід до преображення людини : дис. ... канд. філософ. наук : 09.00.09. Національний університет біоресурсів і природокористування України. Київ, 2016. 184 с.
7. Why We Post. Research Sites. URL: <https://www.ucl.ac.uk/why-we-post/> Why we post: антропология социальных медиа. URL: <http://surl.li/awjgs>
8. Boellstorff T. *Coming of age in second life: an anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press, 2008.
9. Miller D. Costa E. Haynes N. McDonald T. Nicolescu R. Sinanan J. Spyer J. Venkatraman S. Wang X. *How the World Changed Social Media*. London : University College London. 2016. 427 p.
10. Rößler K. *Homo Virtualis: Body, Mind, and Soul in a Virtual World. Psychological Perspectives*, 2016. P. 6–22.
11. Nunes T. *From Sapiens to Virtualis: The Digital evolution of Humanity*. Дата оновлення: 13.01.2022. URL: <https://cutt.ly/WTEXqwj> (дата звернення: 30.03.2023)

12. Personal identity. *Oxford Reference*. URL: <http://surl.li/youp> (дата звернення: 28.04.2023).
13. Virtual identity. *Oxford Reference*. URL: <http://surl.li/youo> (дата звернення: 28.04.2023).
14. Kutsyk A. *Social Networks And Messengers In Public And Personal Dimensions: monograph*. Lutsk : Vezha-Druk, 2021. 120 p.
15. Огорокова В. Антропологічний фактор віртуалізації суспільства: всесвітньо-історичний підхід. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Історичні науки*. 2020. Том 31 (70). № 2. С. 51–56. Київ. DOI <https://doi.org/10.32838/2663-5984/2020/2.9>
16. Prensky M. *Digital Natives, Digital Immigrants*. From On the Horizon. Bingley : MCB University Press, Vol. 9. № 5, 2001. P. 1–6.
17. Kutsyk A. Evolution of human cultural development within the context of the establishment of the Internet. Kraków : Media-Biznes-Kultura. *Dziennikarstwo i komunikacja społeczna*. 6, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2019. S. 117–124.
18. Kutsyk A., Golovei V. Social Networks as a Factor in the Development of Civil Society in Ukraine. *European Journal of Transformation Studies*, 8 (1). Tbilisi : 2020. P. 109–125.
19. McLuhan M. *The Gutenberg Galaxy, The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. Toronto, Canada : University of Toronto Press, 1962. 293 p.
20. Postman, N. *The Humanism of Media Ecology // Proceedings of the Media Ecology Association*. 2000. Volume 1. URL: <https://www.media-ecology.org/resources/Documents/Proceedings/v1/v1-02-Postman.pdf>
21. Дж. Лалл. *Мас-медіа, комунікація, культура. Глобальний підхід*. Київ : К.І.С., 2002. С. 17–19.
22. Habermas, Jürgen . *On the Logic of the Social Sciences*. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 1988. 344 pp.
23. Бодріяр Ж. *Симулякри і симуляція*. Київ : Вид-во Соломії Павличко. «Основи», 2004. 230 с.
24. Baudrillard, Jean *The Ecstasy of Communication*. Los Angeles: Semiotext, 2012. 88 pages.
25. Castells M. *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford University Press, 2001. P.7
26. Hilbert M. *The end justifies the definition: the manifold outlooks on the digital divide and their practical usefulness for policy-making* http://martinhilbert.net/ManifoldDigitalDivide_Hilbert_AAM.pdf
27. *Global broadband pricing league table 2023*. URL: <https://translate.google.com/?hl=ru&sl=ru&tl=uk&text=Global%20broadband%20pricing%20league%20table%202023&op>

28. Freeman, Alan (2008). Creativity in the Age of the Internet. URL: https://www.academia.edu/38232180/Creativity_in_the_Age_of_the_Internet

29. Судакова В. Культурні презентації як чинники єдності та дезінтеграції культурного простору. *Культурологічна думка*. 2015. № 8. С. 156–163. С. 163.

30. Is Technology Limiting Creativity? (The Pros And Cons). Published: January 9. 2022. URL: <https://thedigitalchain.com/is-technology-limiting-creativity/>

31. Jenkins H. Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York: New York University Press, 2006.

32. Скокова Л. Інтернет-меми, spreadable media і цифрова культурна партиципація. *Нові медіа в сучасному суспільстві: культурологічний вимір : монографія*. С. 141–154. Київ : Інститут культурології НАМ України, 2017. URL: http://icr.org.ua/wp-content/uploads/2019/10/New-Media-in-Contemporary-Society_Cultural-Dimension.2017.pdf С. 143.

33. Net Art. URL: <https://www.artsy.net/gene/net-art>

34. Балашова Ольга. Net.art і парадокси сучасного мистецтва. *Філософська думка*, 2009. № 6. С. 79–90. С. 90.

35. Здається, у нейромережі є уява. Інтерв'ю з Левом Мановичем. URL: https://salt.press-club.pro/actual/kazhetsya-u-nejroseti-est-voobrazhenie?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA_UXnANOOW0dQjdlssZb190NKG-eHqy3mW_VfaAZsMdevbVVOt-9V97k9aRoCJBMQAvD_BwE

36. NFT – що це? *Голос Америки*. 11.04.2021. URL: <https://www.golosameriki.com /a/nft-explained/5846708.html>

37. Міжнародний проєкт “Pray4Ukraine”. URL: <https://www.pray4ukraine.world/>

38. Головей В. Ю., Ллойд-Маєр О. В. Медіа-мистецтво як феномен сучасної медіакультури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2022. Випуск 41. С. 63. DOI: <https://doi.org/я10.35619/ucpmk.vi40.545>

Information about the author:

Golovei Viktoria Yuriivna,

Doctor of Sciences in Philosophy, Professor,
Professor at the Department of Cultural Studies

Lesya Ukrainka Volyn National University

13, Voli Ave., Lutsk, 43025, Ukraine