

КУЛЬТУРНА СПАДЩИНА В КОНТЕКСТІ ДОСЛІДЖЕНЬ КІБЕРКУЛЬТУРИ ТА ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ

Т.О. Горбул, CEO рекламної агенції Superheroes.marketing, CEO Блокчейн Асоціації України, Віце президент Україно-Швейцарської Бізнес Асоціації

Ключові слова: культурна спадщина, кіберкультура, цифрова культура

Дослідження цифрових (нових) медіа, що є предметом спеціального аналізу в галузі медіадосліджень, виходить далеко за межі сфери мас-медіа, що опосередковують будь-які стосунки між людьми та тісно інтегруються у життя сучасної людини, тож, за словами Н. Хейлз, «немає медіумів, а є середовище» [4, С. 8]. Уявлення про те, що цифрові засоби комунікації не просто трансформують сферу мас-медіа, а фактично створюють нове місце існування, найбільшою мірою знайшло своє відображення у дискусіях про кіберпростір.

Поняття «кіберпростір» стало застосовуватися вже на ранньому етапі досліджень цифрових медіа (80-х – початок 90-х років) і тлумачилося як особливе інтерактивне середовище, простір, що генерується чи опосередкований комп'ютерними технологіями. Незважаючи на те, що поняття «кіберпростір» і нині використовується досить широко – особливо серед журналістів, критиків, художників – воно не набуло ще чіткого визначення. В цілому в ідеї кіберпростору акцентувалася увага на нових можливостях і небезпеках нових технологій для людини, що базувалася не стільки на ретельному аналізі нового культурного досвіду, скільки на емоційних оцінках цих технологій: не випадково одна з найвідоміших художніх інтерпретацій цієї ідеї здійснена В. Гібсоном у романі «Нейромант» (1984). Теоретики, що поставили завдання концептуалізувати кіберпростір, переважно зосереджувалися на технологічних, а не на соціокультурних аспектах нового середовища існування людини.

Наприкінці 1990-х років Дж. Стерн виступив проти дихотомії «технофілія/технобофія», яка тривалий час відтворювалася в літературі з проблем кіберпростору, закликавши дослідників до ретельнішого, багатоаспектного дослідження нових феноменів. При цьому йшлося про зміну вектора їхнього вивчення: так, дослідники, які працюють у царині Cultural Studies, на думку Дж. Стерна, мають зосередитися не на дослідженні інтернет-культури, а на культурних дослідженнях Інтернету; вивчення Інтернету має стати одним із багатьох інших напрямів дослідження повсякденного життя [7, С.62].

Поступово утвердилась установка на те, щоб мислити цифрові засоби комунікації в контексті ширших соціокультурних змін. Так, один з відомих теоретиків кіберпростору Д. Белл наголошував на культурній складовій кіберпростору, ототожнюючи таким чином поняття кіберпростору з кіберкультурою [2, С. 276]. Згодом концепт кіберкультури став широко використовуватися серед соціальних теоретиків та соціологів. Дослідження кіберкультури (Cyberculture Studies) включало дослідження таких проблем як особливості формування ідентичності в контексті поширення нових інформаційно-комунікативних технологій; гендерні, етнічні, вікові аспекти

використання цифрових медіа; особливості формування та функціонування онлайн-спільнот, зв'язок інтернету з повсякденним життям, політикою тощо [1]. Широкий підхід у вивченні кіберкультури передбачав критичний аналіз соціокультурних змін, пов'язаних із поширенням цифрових технологій та мережевих комунікацій. Про необхідність розвитку такого дослідницького напрямку як «критичні дослідження кіберкультури» (*Critical Cyberculture Studies*), ще 2000 року писав Д. Сілвер [5, С. 25]. Збірник, що вийшов у 2006 році під редакцією Д. Сілвера та А. Массанарі (і з передмовою Стіва Джобса), став спробою концептуалізації заявленого підходу [6].

Знаковою складовою сучасної цифрової культури є культурна спадщина. Безпосередньо поняття «культурна спадщина» та його репрезентація у культурі в цифрову епоху видозмінюються разом із розвитком соціокультурних умов, змінюються вектори трансляції, методи та способи збереження, інтерпретації та класифікація об'єктів. Нині важливим є збереження та забезпечення доступності культурної спадщини, крім того нагальним є потреба враховувати методи, що спираються на її особливості – віддаленість у часі, відчуженість, фрагментарність, багатоплановість об'єктів. У зв'язку з військовими конфліктами, терористичними актами та стихійними лихами низка об'єктів культурної спадщини дедалі більше зазнають руйнувань. Окрім того, деякі з цих об'єктів складно контролювати через їх недоступність та віддаленість [3; 8]

Список використаних джерел

1. Bell D. *Cybercultures*. London; New York: Routledge, 2006
2. Bell D. *An Introduction to Cybercultures*. L. & N.Y.: Routledge, 2005. P. 276.
3. Campanaro D., Landeschi G. 3D GIS for cultural heritage restoration: A 'white box' workflow. *Journal of Cultural Heritage*. 2016. Vol. 18, March-April. P. 321-332.
4. Hayles N.K. *How We Think: Digital Media and Technogenesis*. Chicago, IL: University of Chicago Press, 2012.
5. Silver D. Looking Backwards, Looking forwards: *Cyberculture Studies 1990-2000*. Gauntlett D. (ed.) *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. L.: Arnold. P. 19-30.
6. Silver D. & Massanari A. (eds), *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press, 2006.
7. Sterne J. *Thinking the Internet: Cultural Studies versus the Millennium. Doing Internet Research: Critical Issues and Methods/* Ed S. Jones. Thousand Oaks, CA: Sage, 1999. P. 257-288.
8. Themistocleous K. Model reconstruction for 3d visualization of cultural heritage sites using open data from social media: The case study of Soli, Cyprus. *Journal of Archaeological Science: Reports*. 2016. 30 August. In Press. URL: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/>