

anthropocultural practice determines the meaning of culture as a psychotherapeutic concept and requires use the human-saving and human-enriching scientific and educational technologies for psychological support of the educational process.

Key words: cultural knowledge, anthropocultural practices, education, psychological support, human-creating scientific and educational technologies.

UDC 130.2: 159.9 (001.9)

CULTURAL KNOWLEDGE AS ANTHROPOLOGICAL SCIENTIFIC AND EDUCATIONAL PROJECT

Donnikova Iruna – D. Sc. of Philosophy, Professor, Head of the Department of Philosophy, National University «Odessa Maritime Academy», Odessa

Contemporary anthropological challenges actualize the philosophical and cultural discourse of creativity, associated with the understanding of ways to contain destructive anthropological practices. Reflecting on creative anthropological practices, it is time to recall the «genetic» connection between culture and education, comprehended by the ancient Greeks in the concept of «paideia», which meant a combination of knowledge with skills that leads a human to happiness. In this context education becomes an anthropocultural practice that uses human-saving and human-enriching scientific and educational technologies, including the psychological support of the educational process, educational technologies with a psychotherapeutic component. Culturological knowledge can be presented as an anthropological scientific and educational project, which raises and comprehends the questions of the interdependence of the development of human and culture from the standpoint of the creative meanings and practices of human existence. We are talking about the possibilities of cultural studies as an academic discipline to motivate students and teachers to self-realization through the disclosure of the creative meanings of knowledge – personally significant, rooted in the practice of everyday human life, awakening vitality. The human-forming potential of culturological knowledge is realized through a combination of three components – the content that reveals the interdependence of the existence of culture and the existence of a person (the creative essence of culture); human-saving educational technologies that provide psychological support for learning and have a psychotherapeutic effect; the personality of the teacher, for whom educational anthropological practices become his/her personal cultural practices, and cultural studies become his/her personal scientific and educational project.

Key words: cultural knowledge, anthropocultural practices, education, psychological support, human-creating scientific and educational technologies.

Надійшла до редакції 1.11.2022 р.

УДК 004:[008:316]

КУЛЬТУРНА СПАДЩИНА В УМОВАХ РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ

Горбул Тарас Олександрович – аспірант кафедри культурології та міжкультурних комунікацій, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-6789-8228>
DOI: <https://doi.org/10.35619/ucp.mk.vi43.580>
ceo@superheroes.ua

Автором наголошується, що цифрові технології стали невіддільною складовою життя сучасної людини, а тому ігнорувати їхню очевидну культурну значущість нині неможливо. Надається огляд провідних етапів дослідження цифрових медіа, при цьому особлива увага приділяється аналізу категорій, які стали базовими для дослідження нових феноменів: «цифрові (нові) медіа», «цифрова культура», «цифрова культурна спадщина». Обґрунтовується ідея про те, що сучасні дослідження цифрової культури охоплюють широкі трансформації, що відбуваються у зв'язку з поширенням цифрових технологій у культурі загалом, а також її артефакти та феномени, зокрема цифрову культурну спадщину.

Ключові слова: віртуальна реальність, кіберпростір, кіберкультура, цифрові (нові) медіа, цифрова культура, цифрова культурна спадщина.

Постановка проблеми. Культурну роль цифрових засобів комунікації, безсумнівно, нині неможливо ігнорувати. Їхнє поширення сприяло змінам, що вплинули на повсякденне життя людей, усталені культурні ієрархії, способи взаємодії людей між собою та навколишнім світом. Кардинальних змін зазнають усі базові сфери культури та система формування культурного досвіду загалом. До значущих феноменів «цифрової культури» належить «цифрова культурна спадщина», збереження якої у культурологічному контексті, як слушно зазначає Л. Приходько, належить до імперативів XXI ст. [7; 70]. Саме завдяки застосуванню сучасних технологій оцифрування може бути успішно розв'язана нагальна проблема збереження культурної спадщини в Україні, її відновлення після війни, а також популяризації та розвитку.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження змін, пов'язаних із поширенням цифрових засобів комунікації вже мають чималу історію. Вони пройшли шлях від аналізу «віртуальної реальності»

[25] та «кіберпростору» та «кіберкультури» [11] до критичної теорії нових медіа й міждисциплінарного проєкту «Цифрова гуманітаристика» [30], проте трансформації, що відбуваються в культурі у зв'язку з експансією цифрових технологій, як і раніше, залишаються недостатньо вивченими. Динаміка змін значно випереджає накопичення знань та дослідницьку рефлексію. Теоретичну основу дослідження становлять сучасні уявлення про цифрову культуру [19; 29]. Порівняно новою темою для теорії та історії культури є тема цифрової культурної спадщини [17-18, 24]. Разом із тим, у сучасних досліджень в галузі культурології проблематика цифрової культури та цифрової культурної спадщини поки що не стала головним предметом аналізу.

Мета статті – розкрити сутнісне розуміння «цифрової культури» та «цифрової культурної спадщини» як одного з її феноменів, а також визначити можливості та особливості застосування сучасних цифрових технологій у справі збереження й популяризації культурної спадщини. В основу даного дослідження покладені методологічні принципи: системності у розкритті цілісності досліджуваного об'єкта як системи та створення єдиної картини в оцінці явищ та процесів; контекстуальності аналізу досліджуваного об'єкта в його оточенні, пов'язаність із ширшим колом феноменів. Означені методологічні принципи визначили відповідний методологічний інструментарій: метод інтерпретації дозволив скласти смислові характеристики зазначених категорій та феноменів; інтегративний метод дозволив використати дані різних галузей гуманітарного знання для розв'язання завдань, поставлених у цьому дослідженні; історико-культурний метод дослідження став базою у вивченні різних концепцій, що є концептуальним попередником сучасної цифрової культури.

Виклад матеріалу дослідження. Автори класичних науково-фантастичних фільмів, у яких майбутнє людства зображувалося комп'ютерним, навряд чи припускали, що лише через декілька десятиліть найнеймовірніші проєкти звершаться, а гаджети й технології, що не вважалися уявними та абсолютно фантастичними, стануть буденними речами. Цифрові засоби комунікації – Інтернет, мобільні комунікації, системи зберігання та передачі даних тощо – міцно увійшли у життя сучасної людини і суттєвим чином почали впливати на всі аспекти її життя, що все раптом стрімко стало «цифровим». Нині *digital* позначаються явища, що вийшли далеко за межі медійної сфери: «цифрова пам'ять», «цифрова подорож», «цифрова освіта», «цифрова медицина» і... «цифровий Бог». Деякі університети пропонують готувати «фахівців із цифрового способу життя» (Казахстан).

У різний час пропонувалися різні базові дефініції, що виступали специфічними «парасольками» для аналізу цифрових технологій та їхньої соціокультурної значущості: «цифрові» чи «нові медіа», «кіберпростір», «кіберкультура», «посткіберкультура», «цифрова культура». Зміна пропонованих категорій репрезентує дискусії, постійне уточнення дослідницької проблематики та зміну ракурсів розгляду об'єкта дослідження, що засвідчує багатозначність інтерпретації цих понять, складність для вивчення та незавершеність процесу становлення.

Аналіз специфіки цифрових (нових) медіа розпочали дослідники у галузі медіатеорії, теорії комунікації, медіа досліджень. Термін «цифровий» у цьому словосполученні викликає, мабуть, найменші дискусії, вказуючи на особливості нових носіїв інформації, систем виробництва, зберігання та передачі даних на противагу аналоговим.

Термін «нові медіа», що використовується як синонім терміну «цифрові медіа», вказує на відмінність цифрових медіа від аналогових, «старих», традиційних, ставить наголос на революційності змін, що відбуваються в медійній сфері. Передусім це питання про «новизну» нових медіа було порушено в роботах істориків мас-медіа та комунікацій [29]. Проте історія мас-медіа пишеться по-різному – як історія медіумів, як історія їхньої рецепції, що, своєю чергою, впливає на відмінність у висновках. Нове з технологічної точки зору з часом стає звичним і в цьому сенсі під впливом «нових» традиційні медіа суттєво трансформуються та перестають сприйматися як «старі». Відтак, попри очевидні відмінності нових, цифрових мас-медіа від «старих», традиційних, питання про їхню новизну для дослідників зовсім не є очевидним: за зауваженням Дж. Доуї та Г. Кеннеді справді нове в «нових» медіа ще доведеться виявити [31; 14].

Питання про те, чи веде поява нових медіа до радикальних, «епохальних» змін у сфері мас-медіа, чи вписується в контекст ширших історичних змін, для теоретиків також залишається відкритим. Нині, після перших десятиліть вивчення нових медіа дослідники роблять висновок, що чимало характеристик були наявні й раніше, наприклад, що стосуються Інтернету, – мультимедійність, гіпертекстуальність, інтерактивність. На думку С. Левінгстоун, новизна Інтернету як типу мас-медіа полягає, найімовірніше, у поєднанні інтерактивності з такими новими характеристиками, як необмежений діапазон контенту та глобальний характер комунікації [28]. Дослідники сходяться на думці про радикально нове, «революційне» в нових медіа та вважають за доцільне проводити наукові рецепції лише в контексті цілої серії революцій у сфері мас-медіа. Втім, при значних відмінностях у висновках та оцінках, визнання нової якості аудиторії властиве більшості авторів [21], [26-27]. Активність аудиторії нових медіа не обмежується

рецептивними та інтерпретаційними практиками (як це вказувалося в теоріях «активної аудиторії» попередніх десятиліть). Тепер вона стає безпосереднім учасником медійного процесу через виробництво (завдяки доступності цифрових технологій) та дистрибуцію медіаконтенту аж до створення власних, «низових медіа». Сьогодні дослідники у сфері мас-медіа заявляють про необхідність перегляду багатьох положень медіатеорії та розвитку «нових медіадосліджень» (*New Media Studies*), до яких відносять цифрові медіа та мережеві комунікації як об'єкт дослідження [12; 22]. Провідні відмінності між «старими», традиційними та «новими» медіадослідженнями виглядають наступним чином: активна аудиторія / інтерактивні користувачі, спостереження (*spectatorship*) / імерсія, централізовані медіа / «низові», відкриті медіа, інтерпретація тексту / «матеріальна інтервенція» в текст (що стала можливою завдяки цифровим технологіям), споживачі / просьюмери (англійське *prosumer* – від *producer*, виробник, і *consumer*, споживач; тобто споживачі, які одночасно є виробниками контенту та артефактів).

«Цифрова культура» – поняття, що поєднує безліч дослідницьких підходів. Для багатьох дослідників використання цієї дефініції не означає якогось нового вектора досліджень. Вибір цієї категорії для них пов'язаний з прагненням уникнути префікса «кібер» через його технократичні конотації, і з визнанням того, що цифрові технології стали органічною частиною життя сучасної людини. Не випадково основний корпус робіт, присвячених цифровій культурі [20], припадає на період, коли актуалізувалося питання про встановлення Web 2.0, або Інтернет другого покоління з інтерактивністю, орієнтацією на широкий загал користувачів. Посилилася гібридизація онлайн- та офлайн-просторів, Мережа перетворилася на простір людської комунікації, повсякденної діяльності та розваги, на «антропопростір». Наголошуючи на необхідності побудови соціальної теорії з урахуванням цих змін, К. Бессет описує новий етап розвитку цифрових технологій та їхній вплив на соціум як етап «посткіберпростору» [13].

Поняття «цифрова культура», як і поняття «кіберпростір», «кіберкультура», має різні тлумачення. Для деяких учених досліджувати цифрову культуру означає лише дослідити перехід мас-медіа від аналогових форматів до цифрових. Тут цифрова культура фактично ототожнюється з новими медіа [32]. Недоліком такого бачення є те, що залишаються поза полем аналізу зміни, обумовлені змінами в системі мас-медіа, що виходять далеко за її межі.

Для інших дослідників вивчати цифрову культуру означає аналізувати ширше поле артефактів і практик, поява яких стала можливою завдяки цифровим технологіям: комп'ютерні ігри, Інтернет, комп'ютерну графіку, технологічне мистецтво й ін. Вивчення цифрової культури крізь аналіз основних феноменів дозволяє визначити її специфіку.

Так, одним із феноменів цифрової культури є цифрова культурна спадщина. Саме поняття «культурна спадщина» та, власне, її образ у культурі в цифровому суспільстві трансформуються разом із розвитком культури, змінюються вектори трансляції, методи та способи збереження, інтерпретації та класифікації об'єктів. Сьогодні необхідність збереження, забезпечення доступності культурної спадщини має враховувати методи, що спираються на її особливості – віддаленість у часі, відчуженість, фрагментарність, багатоплановість об'єктів. Під впливом військових конфліктів, тероризму та стихійних лих багато об'єктів культурної спадщини дедалі більше зазнають руйнувань. Окрім того, деякі з цих об'єктів складно контролювати через їх недоступність та віддаленість [16; 37].

Серед світових практик у цьому сенсі розглянемо цікавий приклад. Нащадки чеської аристократичної родини Лобкович володіють чималою культурною спадщиною: три замки, один палац, 20 тисяч цінних предметів, бібліотека з майже 65 тисячами рідкісних книг, 5 тисячами музичних артефактів та композицій, серед яких, зокрема, рання копія V симфонії Бетховена. Однак для утримання такої колекції потрібні чималі кошти. Її складові оголошено пам'ятками культури Чехії, і власники не можуть продати будь-які предмети, щоб залучити кошти на реставрацію, а підтримки філантропів та урядових грантів замало. Для збереження своєї спадщини, сім'я використовує блокчейн та NFT. Продаж токенів уже дозволив сплатити за реставрацію понад 50 об'єктів і зібрати \$300 тис. Серед них і полотно XVII ст. «Дикий кабан у пейзажі», яке з'явилося у фільмі Уеса Андерсона «Готель Гранд Будапешт» [10].

«Мова не лише про те, щоб продавати NFT для збереження культурної спадщини, а й подивитися, як зафіксувати нашу історію, – пояснює Вільям Лобкович. – Технологія блокчейну забезпечує безстроковий запис культурної спадщини, яку можна зберегти у ланцюжку, і це те, чого раніше ніколи не робили» [10]. Ось як це відбувається: сім'я обирає картину, яка потребує відновлення, і створює її NFT. До токена також прив'язані умови для фінансування та жертводавця; вартість NFT призначається відповідно до витрат на фізичну реставрацію картини; після того, як токен придбано і реставрація завершена, покупець отримує другий NFT, який засвідчує його піклування [9; 109].

У зв'язку з широкомасштабним вторгненням Росії в Україну у 2022 р. значною мірою активізувалась міжнародна співпраця фахівців у сфері цифрових медіа задля протидії присвоєнню та розграбуванню української культурної спадщини росіянами. Зокрема, засновано першу у світі NFT-бібліотеку культурної

спадщини. Ініціатор цього проекту – засновник криптовалютної біржі «Українська куна» та президент Асоціації блокчейн України М. Чобанян зазначає: «Наша мета – зберегти якомога більше, на скільки це можливо, об'єктів української культурної спадщини, використовуючи новітні технології, такі як 2-D, 3-D сканування, зразки живопису, зразки матеріалів, а також формат цифрових списків» [4].

Серед успішних прикладів співпраці у справі порятунку та збереження культурних об'єктів України є започаткування Міністерством культури та інформаційної політики України, Державним агентством України з питань мистецтв та мистецької освіти та українською блокчейн-компанією Everstake благодійної ініціативи Save Ukrainian Culture. Мета цієї ініціативи – збір коштів на збереження культурної спадщини України. Охочі долучитися до порятунку культурних об'єктів можуть зробити пожертви, використовуючи різні види криптовалют (USDT, ETH, MINA, BTC), а також фіатні кошти (тип грошей, цінність яких формується не від власної вартості, або гарантії обміну на золото чи іншу валюту, а від державного наказу (fiat) застосовувати їх як засіб платежу), до прикладу, гривню, долар США чи євро, надіслані банківським переказом, з кредитних карток, або через платіжні системи Google Pay та Apple Pay [5].

Із перших днів російської агресії представники Європейського центру компетентностей з питань культурної спадщини 4CH, які є фахівцями зі збереження культурної спадщини з різних країн Європейського Союзу, а також Великої Британії, запропонували методологічну, організаційну та технічну допомогу в питаннях збереження української культурної спадщини. Завдяки об'єднанню з органами влади та багатьма партнерами в рамках діяльності 4CH створено ініціативу Save the Ukraine Monuments (SUM) із метою допомоги в оцифруванні та збереженні української культурної спадщини для майбутніх поколінь.

За підтримки міжнародної спільноти ініціативна група з вітчизняних громадських організацій (ГраДеСвіт, Інститут музейної справи і пам'яткознавства, Агенція Європейських Інновацій), неформального професійного партнерства «Оцифрована спадщина», а також Київського національного університету культури і мистецтв започатковано проєкт щодо збереження культурної спадщини в цифровому форматі «Saving Ukrainian Cultural Heritage in Digital (Save UC Hdigital)» [1].

«Збереження української культурної спадщини онлайн» (SUCHO – Saving Ukrainian Cultural Heritage Online) – ініціатива, започаткована фахівцями з Австрійського центру цифрових гуманітарних наук та культурної спадщини та колегами з Стенфордського університету та Університету Тафтса [1]. Діяльність SUCHO полягає у тому, щоб за допомогою найкращих інструментів для веб-архівування створити якомога більше резервних копій матеріалів, до того вже диджиталізованих в Україні та доступних онлайн на веб-сайтах бібліотек, архівів, музеїв. Проєкт SUCHO об'єднав спільною справою понад 1300 осіб, що є професіоналами-волонтерами у сфері культурної спадщини (бібліотекарів, архівістів, дослідників та програмістів).

Один із найважливіших осередків українських студій у Північній Америці – Альбертський університет започаткував ініціативу Ukraine Archives Rescue Team (U-ART), завдання якої – термінова організація безпечного збереження цифрових архівних та дослідницьких даних українських учених і наукових закладів, що перебувають під загрозою знищення внаслідок воєнних дій і російської окупації. У співпраці з канадськими державними закладами та університетськими партнерами U-ART підготувала безпечне сховище для збереження дослідницьких/наукових даних (архівні колекції та бази даних, польові дослідження, усні історії тощо) [1].

Водночас варто зауважити, що в Україні поки що не сформована національна політика і стратегія створення та збереження цифрової культурної спадщини, а також надання до неї довготривалого доступу. Європейська модель розробки, просування та реалізації стратегій оцифрування, доступу та збереження цифрової спадщини може слугувати моделлю для розробки стратегій створення цифрових інформаційних ресурсів в галузі культури в Україні.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, дослідження впливу цифрових засобів комунікації на культуру передбачає не лише вивчення цифрової культури, а й культур – «нецифрової», «передцифрової», які, безсумнівно, взаємопов'язані та взаємодіють між собою. Цифрова культура – термін сучасної культурології для позначення етапу культури цифрового суспільства, який не вичерпується аналізом цифрових технологій, форматів і гаджетів, а зачіпає різні аспекти життя сучасної людини, передбачає аналіз змін самих культурних практик і продуктів людської діяльності. Цифрова культура, до якої входить і сама людина, наділена здатністю до продуктивної діяльності, так і створені нею артефакти (цифрові технології), може бути проаналізована в іншому аспекті, що ставить в основу вплив цифровізації на різні сфери суспільного життя і самої людини.

Цифрова культура має свій вияв у способах взаємодії людей і технічних засобів в умовах дедалі більшої комп'ютеризації і цифровізації в суспільстві. До цифрової культури як сфери сучасної культури належить також володіння сучасними технічними засобами, практика їхнього застосування, а й система

суспільних відносин, що склалась у результаті цього. Тому цифрова культура передбачає виникнення норм, цінностей, певних культурних кодів, характерних лише їй. Отже, дослідження цифрової культури передбачає як аналіз її феноменів, зокрема «цифрової культурної спадщини», так і досліджує те, що відбувається з культурою в епоху поширення цифрових технологій.

Перспективним напрямком подальших досліджень є вивчення відповідних практик діяльності на міжнародному та національному рівнях зі створення та збереження цифрової культурної спадщини. Про цифрові культури у множині можна вести мову, враховуючи локальну специфіку поширення цифрових технологій та культурно-історичного контексту, що актуалізує необхідність пошуку та дослідження локальних аналітичних моделей розвитку цифрових засобів комунікації та їхнього впливу на сучасну культуру.

Список використаної літератури

1. Збереження української культурної спадщини в цифровому форматі. URL: <http://knukim.edu.ua/zberezhennya-ukrayinskoyi-kulturnoyi-spadshhyny-v-cyifrovomu-formati/>
2. Герчанівська П. Е. Культурологія : термінологічний словник. Київ : Нац. акад. кер. кадрів культури і мистецтв. 2015. 438 с.
3. Копієвська О. Р. Культурна спадщина в контексті історичної культурології. *Питання культурології: зб. наук. пр.* Київ : КНУКиМ. 2009. С. 66-72.
4. Культурну спадщину України зберігатимуть за допомогою криптовалюти. URL: <https://www.polskieradio.pl/398/7861/Artykul>
5. На порятунок українських об'єктів культури блокчейн-компанія Mina Protocol пожертвувала \$16 тисяч. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3518843-na-poratusuk-ukrainskih-obektiv-kulturi-blokcejnkompaniamina-protocol-pozertvuvala-16-tisac.html>
6. Овчарук О. В. Суб'єкт як феномен культуротворення. *Міжнародний вісник: культурологія, філологія, музикознавство.* Київ : Міленіум, 2015. Вип. I (4). С. 40-45.
7. Приходько Л. Ф. Збереження цифрової культурної спадщини – імператив XXI століття (за документами ЮНЕСКО і Європейського Союзу). *Архіви України.* 2019. № 2. С. 67-92.
8. Русаков С. С., Ткачук Н. М. Британський та американський напрями Cultural Studies: компаративний аналіз. *Гілея: наук. вісник,* 2016. Вип. 115. С. 157–162.
9. Тапскотт Д., Тапскотт А. Книга Блокчейн-революція. Як технологія, що лежить в основі біткойна та інших криптовалют, змінює світ / Пер. Ю. Григоренко, Г. Лелів. Львів : Літопис, 2019. 492 с.
10. Чеський принц створив NFT-токени королівських реліквій. URL: [https:// processer.media/ua/cheskij-princ-stvoriv-nft-tokeni-korolivskih-relikvij/](https://processer.media/ua/cheskij-princ-stvoriv-nft-tokeni-korolivskih-relikvij/)
11. Ardevol E. Cyberculture: Anthropological perspectives of the Internet. URL: <https://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/cyberculture.pdf>
12. Bassett C. Cultural Studies and New Media. *New Cultural Studies: Adventures in Theory* / eds. G. Hall, C. Birchall. Athens: The Univ. of Georgia Press, 2006. P. 220-237.
13. Bassett C. New Maps for Old?: The Cultural Stakes of '2.0'. *Fibreculture Journal.* 2008. № 13. URL: http://journal.fibreculture.org/issue13/issue13_bassett.html.
14. Bell D. *Cybercultures.* London; New York : Routledge, 2006.
15. Bell D. *An Introduction to Cybercultures.* L. & N.Y. : Routledge, 2005. P. 276.
16. 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.
17. Castells M. *The Rise of the Network Society, the Information Age : Economy, Society and Culture.* Oxford: Oxford University Press, 1996.
18. Couldry N. and Hepp A. *The Mediated Construction of Reality.* Cambridge : Polity Press. 2017.
19. Deuze M. Participation, Remediation, Bricolage : Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society.* 2006. № 22 (2). С. 63-75.
20. *Digital Cultures: Understanding New Media*/eds. G. Creeber, R.Martin. N.Y. : Open University Press. 2009.
21. Evans E. *Transmedia Television Audiences, New Media, and Daily Life.* Routledge. 2011.
22. Fuchs C. Information and Communication Technologies and Society: A Contribution to the Critique of the Political Economy of the Internet // *European Journal of Communication* 2009. Vol. 24. №.3. P. 69-87.
23. Hand M. *Making Digital Cultures : Access, Interactivity, and Authenticity.* Ashgate Publishing, 2008.
24. Hayles N.K. *How We Think: Digital Media and Technogenesis.* Chicago IL : University of Chicago Press, 2012.
25. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality.* New York, Oxford: Oxford University Press, 1993. 175 p.
26. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* N. Y. : New York University Press, 2006.
27. Jermy, D.&Holmes, S. «The Audience is Dead; Long Live the Audience! Interactivity, «Telephilia» and the Contemporary Television Audience». *Critical Studies in Television.* Vol.1. No, 12006.
28. Livingstone S. *New Media, New Audiences? New Media&Society.* 1999. Vol. 1. № 59.
29. Manovich L. *The Language of New Media.* Cambridge, MA : MIT Press. 2001.
30. Marin Dacos. *Manifest der Digital Humanities.* THATCamp Paris. 26 MARS 2011. URL: <https://tcp.hypotheses.org/411>.

31. New Media: A Critical Introduction / ed. J. Dovey [et all]. L.&N.Y. : Routledge, 2009. P. 14.
32. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. URL: <http://www.slideshare.net/RemingInSydney/what-is-digital-culture>
33. Peters B. And lead us not into thinking the new is new: a bibliographic case for new media history. *New Media & Society*. 2009. № 11. P. 13-30.
34. Silver D. & Massanari A. (eds), *Critical Cyberculture Studies*. New York : New York University Press, 2006.
35. 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.
36. 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.
37. 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/S2352409X16305119>

References

1. Zberezhennia ukrainskoi kulturnoi spadshchyny v tsyfrovomu formati. URL: <http://knukim.edu.ua/zberezhennya-ukrayinskoyi-kulturnoyi-spadshchyny-v-zyfrovomu-formati/>
2. Herchanivska P. E. *Kulturolohiya : terminolohichnyy slovnyk*. Kyiv : Nats. akad. ker. kadriv kultury i mystetstv. 2015. 438 s.
3. Kopyievska O. R. *Kulturna spadshchyna v konteksti istorychnoyi kulturolohii*. Pytannya kulturolohii : *zbirnyk naukovykh prats*. Kyiv : KNUKiM. 2009. S. 66-72.
4. *Kulturnu spadshchynu Ukrainy zberihatymut za dopomohoiu kryptovaliuty*. URL: <https://www.polskieradio.pl/398/7861/Artykul>.
5. Na poriatunok ukrainskykh obektiv kultury blokchein-kompaniia Mina Protocol pozhertvuvala \$16 tysiach. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3518843-na-poriatunok-ukrainskih-obektiv-kulturi-blokcejnkompaniia-mina-protocol-pozertvuvala-16-tisac.html>.
6. Ovcharuk O. V. Subyekt yak fenomen kulturotvorennia. *Mizhnarodnyy visnyk: kulturolohiya, filolohiya, muzykoznavstvo*. Kyiv : Milenium, 2015. Vyp. I (4) S. 40-45.
7. Prykhodko L.F. Zberezhennia tsyfrovoyi kulturnoi spadshchyny – imperativ KhKhI stolittia (za dokumentamy YuNESKO i Yevropeiskoho Soiuzu). *Arkhivy Ukrainy*. 2019. № 2. C. 67-92.
8. Rusakov S. S., Tkachuk N. M. Brytanskyy ta amerykansky napryamy Cultural Studies: komparatyvnyy analiz. *Hileya : naukovyy visnyk*, 2016. Vyp. 115. S. 157–162.
9. Tapskott D., Tapskott A. *Knyha Blokcheyn-revolutsiya. Yak tekhnolohiya, shcho lezhyt v osnovi bitkoyna ta inshykh kryptovalyut, zminyuye svit / Per. YU. Hryhorenko, H. Leliv. L'viv : Litopys, 2019. 492 s.*
10. Cheskyi prynts stvoryv NFT-tokeny korolivskykh relikvii. URL: <https://processer.media/ua/cheskij-princ-stvoriv-nft-tokeni-korolivskih-relikvij/>
11. Ardevol E. *Cyberculture: Anthropological perspectives of the Internet*. URL: <https://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/cyberculture.pdf>.
12. Bassett C. *Cultural Studies and New Media. New Cultural Studies: Adventures in Theory / eds. G. Hall, C. Birchall*. Athens: The Univ. of Georgia Press, 2006. P. 220-237.
13. Bassett C. *New Maps for Old?: The Cultural Stakes of '2.0'*. *FibreCulture Journal*. 2008. № 13. URL: http://journal.fibreCulture.org/issue13/issue13_bassett.html.
14. Bell D. *Cybercultures*. London; New York : Routledge, 2006.
15. Bell D. *An Introduction to Cybercultures*. L. & N.Y. : Routledge, 2005. P. 276.
16. 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.
17. Castells M. *The Rise of the Network Society, the Information Age: Economy, Society and Culture*. Oxford : Oxford University Press, 1996.
18. Couldry N. and Hepp A. *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge : Polity Press. 2017.
19. Deuze M. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*. 2006. № 22 (2). C. 63-75.
20. *Digital Cultures: Understanding New Media/eds. G. Creeber, R.Martin*. N.Y. : Open University Press. 2009.
21. Evans E. *Transmedia Television Audiences, New Media, and Daily Life*. Routledge. 2011
22. Fuchs C. *Information and Communication Technologies and Society: A Contribution to the Critique of the Political Economy of the Internet. European Journal of Communication*, 2009. Vol. 24. №. 3. P. 69-87.
23. Hand M. *Making Digital Cultures: Access, Interactivity, and Authenticity*. Ashgate Publishing, 2008
24. Hayles N.K. *How We Think: Digital Media and Technogenesis*. Chicago, IL : University of Chicago Press, 2012.
25. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York, Oxford : Oxford University Press, 1993. 175 p.
26. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. N. Y. : New York University Press, 2006
27. Jermy D.&Holmes, S. «The Audience is Dead; Long Live the Audience! Interactivity, «Telephilia» and the Contemporary Television Audience». *Critical Studies in Television*. Vol.1.No., 12006
28. Livingstone S. *New Media, New Audiences? New Media&Society*. 1999. Vol.1. № 59.
29. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA : MIT Press. 2001.

30. Marin Dacos. Manifest der Digital Humanities. THATCamp Paris. 26 MARS 2011. URL: <https://tcp.hypotheses.org/411>
31. New Media: A Critical Introduction / ed. J. Dovey [et al]. L.&N.Y. : Routledge, 2009. P. 14.
32. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. URL: <http://www.slideshare.net/RemingInSydney/what-is-digital-culture>
33. Peters B. And lead us not into thinking the new is new: a bibliographic case for new media history. *New Media & Society*. 2009. № 11. P. 13-30.
34. Silver D. & Massanari A. (eds), *Critical Cyberculture Studies*. New York : New York University Press, 2006.
35. 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.
36. 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.
37. 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/S2352409X16305119>.

CULTURAL HERITAGE IN THE CONDITIONS OF THE DEVELOPMENT OF MODERN DIGITAL CULTURE

Gorbul Taras – Postgraduate Student at Department Of Culturology and Intercultural Communications, National Academy of Culture and Arts Management Herald, Kyiv, Ukraine

The article emphasizes that digital technologies have become an integral part of the life of a modern person, and therefore it is impossible to ignore their obvious cultural significance. An overview of the leading stages of digital media research is given, while special attention is paid to the analysis of categories that have become the basis for the study of new phenomena: «digital (new) media», «digital culture», «digital cultural heritage». The idea that modern studies of digital culture encompass the broad transformations occurring in connection with the spread of digital technologies in culture as a whole, as well as its artifacts and phenomena, in particular digital cultural heritage, is substantiated.

Key words: virtual reality, cyberspace, cyberculture, digital (new) media, digital culture, digital cultural heritage.

UDC 004:[008:316]

CULTURAL HERITAGE IN THE CONDITIONS OF THE DEVELOPMENT OF MODERN DIGITAL CULTURE

Gorbul Taras – Postgraduate Student at Department Of Culturology and Intercultural Communications, National Academy of Culture and Arts Management Herald, Kyiv, Ukraine

The aim of the article is to reveal the essential understanding of «digital culture» and «digital cultural heritage» as one of its phenomena; determine the possibilities and features of the application of modern digital technologies in the preservation and popularization of cultural heritage.

Research methodology. The research was based on methodological principles: systematicity in revealing the integrity of the investigated object as a system and creating a single picture in the assessment of phenomena and processes; contextuality of the analysis of the researched object in its environment, connection with a wider range of phenomena. The specified methodological principles determined the appropriate methodological toolkit: the interpretation method made it possible to compile the semantic characteristics of the specified categories and phenomena; the integrative method made it possible to use data from various fields of humanitarian knowledge to solve the tasks set in this study; the historical and cultural method of research became the basis for the study of various concepts, which is the conceptual predecessor of modern digital culture.

Results. The article emphasizes that digital technologies have become an integral part of the life of a modern person, and therefore it is impossible to ignore their obvious cultural significance. An overview of the leading stages of digital media research is given, while special attention is paid to the analysis of categories that have become the basis for the study of new phenomena: «digital (new) media», «digital culture», «digital cultural heritage». The idea that modern studies of digital culture encompass the broad transformations occurring in connection with the spread of digital technologies in culture as a whole, as well as its artifacts and phenomena, in particular digital cultural heritage, is substantiated.

Novelty. The article considers «digital cultural heritage» as a phenomenon of «digital culture» for the first time, identifies the possibilities and features of using modern digital technologies in the preservation and popularization of cultural heritage in Ukraine.

The practical significance. Research materials can be used for scientific and scientific-methodological support of the educational process in institutions of higher education within the framework of basic courses on cultural studies, theory and history of culture and special courses on modern culture, the basics of cultural policy.

Key words: virtual reality, cyberspace, cyberculture, digital (new) media, digital culture, digital cultural heritage.

Надійшла до редакції 1.11.2022 р.