

8. Марков П. А. Режисура Вл. И. Немировича-Даньченко в музыкальном театре. Москва: 1960. 409 с.
9. Протокол засідання Президії художньої ради АТОБ УРСР ім. Т. Г. Шевченка від 30.09.1988 р. // Архів НАТОБУ ім. Т. Г. Шевченка.
10. Протокол засідання Президії художньої ради АТОБ УРСР ім. Т. Г. Шевченка від 23.10.1990 р. // Архів НАТОБУ ім. Т. Г. Шевченка.
11. Протокол засідання Президії художньої ради АТОБ УРСР ім. Т. Г. Шевченка від 04.01.1991 р. // Архів НАТОБУ ім. Т. Г. Шевченка.
12. Протокол наради із солістами оперної трупи АТОБ УРСР ім. Т. Г. Шевченка від 16.11.1988 р. // Архів НАТОБУ ім. Т. Г. Шевченка.
13. Рудыченко Т. Украинский Мазепа на родной земле // Опера: журнал. 1995. Июль. С. 2.
14. Туркевич В. Д. Дмитро Гнатюк // Театрально-концертний Київ. 1995. № 4.
15. Туркевич В. Д. Звучати правдиво, достовірно // Театрально-концертний Київ. 1980. № 6.
16. Чудний В. Збудити сплячого велета // Культура і життя. 1988. 30 жовтня.

Ковальчук Н.О.

аспірант,

Харківська державна академія культури

СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ: ВІРТУАЛІЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ

Сучасний стан культури передбачає взаємодію з цифровим середовищем та актуальність питань, що пов'язані з інтеграцією технологій у культурний простір, зростає та потребує особливої уваги.

Цифрові технології стали невід'ємною частиною життя та впровадженні у різноманітні сфери діяльності людини, змінюючи тим самим характер суспільних відносин, значення та місце людини у соціальному середовищі. Бізнес, політика, спілкування, спосіб соціальних взаємодій, творчість, дозвілля, освіта трансформуються під впливом технічного та інформаційного прогресу, що актуалізує інтерес до аналізу змін та прогнозування наслідків, до яких потрібно бути готовими, щоб забезпечити їх адекватне сприйняття в середовищі, що нас оточує.

Розвиток технологій та взаємодія з ними відрізняється у різних країнах. Це призводить до різниці у світосприйнятті (у подальшому ця різниця буде ще більшою, що буде призводити до технічної нерівності та матиме свої наслідки), а також до зміни соціокультурного простору.

У квітні 2016 року в Японії робот був офіційно прийнятий в середню школу в японському місті Васеда (префектура Фукусіма). В ході цього експерименту кібернетики будуть намагатися вивчити можливості самостійного розвитку роботизованого пристрою, а також вивчать проблеми соціальної адаптації роботів і людей. Крім цього, в Європарламенті розглядався законопроект про присвоєння роботам статусу «електронної особистості». У месенджері соціальної мережі Facebook з'явилася жінка-політик-бот (на ім'я Сем), що представляє інтереси жителів Нової Зеландії та у 2020 році планується її участь

у виборах. Тобто, не можна заперечувати, що культурний простір трансформується і змінюється під впливом технологічного прогресу. Наведені приклади демонструють те, що звичний світ змінюється, відбувається не лише його переосмислення, але й перебудова. У цих умовах світ техніки, кіберпростору та реальності змішується. Але наслідки, до яких може привести ще не можна прогнозувати зі стовідсотковою вірогідністю.

Під впливом процесу трансформації, культура стала занурюватися в новий, штучно створений простір, світ віртуальних феноменів. Наслідком цього став процес віртуалізації сучасної культури, що став багато в чому її найважливішою сучасної характеристикою.

У культурфілософській думці початку XXI століття чітко простежується тенденція підвищеного інтересу до проблеми імітації і фальсифікації соціокультурної реальності. Представники гуманітарного знання все частіше говорять про віртуалізацію культури і буття людини, про симуляції дійсності, про дереалізації і розмивання реальності, маючи на увазі під цим зникнення справжнього життя, її маскуванню образами і витіснення в простір комп'ютерних мереж.

З'являється віртуальна спільнота, що являє собою особливу форму соціальної комунікації та організації, пов'язаної з зануренням і перебуванням в інформаційних мережах. Віртуальні співтовариства виробляють свої системи цінностей, свої правила і закони. У них є своя мова, насичений специфічними термінами. Для віртуального суспільства характерно використання комп'ютерного сленгу, скорочених слів і повідомлень, змішання мов.

У зв'язку з інтересом до вивчення мови Інтернет-спільноти лінгвісти все частіше ставлять питання, чи повинні ми говорити про появу нового феномена – «усно-писемної мови». Розвиток середовища «мультимедіа» (вихід на зорові і звукові образи) в значній мірі визначило специфіку нового письмового каналу зв'язку. Існує можливість не тільки листування, а й діалогів в реальному часі, що наближають комп'ютерну комунікацію до усного спілкування. У зв'язку з цим цікаво згадати про використання в електронній комунікації «смайликів» (англ. smiley – «усміхнений»), знаків, які, будучи невербальними виразниками різних емоційних станів, фактично зображують цілу ситуацію. Набір цих знаків виступає як своєрідна комунікативна мова, що складається з антропоцентричних образів-символів.

Сучасна людина звикла багато часу проводити у віртуальності (більшою мірою в мережі Інтернет), а значить, що створюється і культура у цьому просторі, яка переноситься з фізичної об'єктної реальності та трансформується під потреби та задачі саме у цьому кіберпросторі.

Віртуалізація соціально-культурної сфери постійно поширюється: від масової кіберсоціалізації молоді через соціальні мережі, мікроблоги та інтерактивні відеоігри з їх комфортним дублікатом реальності, гіперреальної (в тому числі і в форматі 3D) кіно-і медіапроекції до все більш щільного занурення масової свідомості в сенсорне сприйняття штучно змодельованої реальності.

Закономірним результатом подібних процесів є поява нового типу віртуальної культури, яка передбачає з одного боку, масовість, з іншого –

розширення меж творчості, нові способи художньої діяльності, прояви унікальності, індивідуалізації. У цих умовах народжуються нові естетичні потреби, змінюються уявлення про форми культурної продукції, під впливом тотальної віртуалізації змінюються пізнавальні запити людини.

В результаті стрімкого поглинання віртуальною реальністю сучасної культури спостерігаються незворотні процеси її стандартизації, коли всі члени суспільства намагаються відповідати єдиному критерію, настає загальна уніфікованість, знеособлення, втрата індивідуальності. Але знову таки, з одного боку втрата індивідуальності, формування безлічі стереотипів, а з іншого – безліч можливостей для прояву себе. Можна ще сказати про те, що шляхом віртуалізації з'являється уніфікований спосіб комунікації, з'являється єдиний комунікативний простір, не обмежений часом та географічним положенням.

Слід зазначити, що віртуалізація породила нові феномени, пов'язані із угамуванням потреб людини в задоволенні, насолоді. Різноманіття форм дозвілля, небувале зростання якості рекреаційних послуг призводять до гіперрозвитку культури дозвілля, в тому числі і в віртуальних формах (цифрове кіно, анімація, електронна література, комп'ютерні ігри тощо). Можна сказати, що гедонізм виступає свого роду ідеологічним кодом сучасної культури, формуючи або трансформуючи його в певному напрямку. Завдяки своїй переконливості і силі емоційного впливу, системності гедоністичних образів і високої частотності їх повторень, гедоністичний код народжує у індивіда постійне відчуття гострої необхідності в емоційному підйомі, отриманні насолоди, задоволення. Віртуальність із своєю симулятивною природою надає людині можливість відпочинку та отримання насолоди шляхом задоволення штучно сформованих потреб.

Під впливом віртуалізації піддається ґрунтовних змін ціннісна сфера життєдіяльності суспільства. Оскільки «людина інформаційна» більшу частину часу проводить у віртуальній сфері, тобто в новому, штучно створеному світі, який надає йому максимум можливостей при мінімумі витрачених зусиль, виникає потреба в нових цінностях, спеціально адаптованих для функціонування безпосередньо в віртуальній реальності. Іншими словами, здійснюється трансформація тих цінностей, які «морально застаріли» і не в змозі існувати в умовах динамічного розвитку віртуального світу. При цьому слід зазначити, що трансформації, що відбуваються в даний час, починають набувати масового характеру. Однак це означає не повне заперечення існуючої системи традиційних цінностей, а лише якісні і кількісні зміни основних цінностей. Найбільш помітна трансформація якісної складової ціннісних орієнтацій, яка виражається в зміні змісту деяких цінностей. Крім того, відбувається перестановка ролей матеріальних і духовних цінностей.

Отже, розвиток технологій веде до змін, які мають суттєвий відбиток у культурі. Окрім необхідності осмислення сучасних процесів, прогнозування та аналізування наслідків технологізації, проблематика подальших досліджень також обумовлена необхідністю рефлексії культурних процесів, що відбуваються під впливом цифрових технологій.

Список використаних джерел:

1. Захарова С. В. Виртуальная реальность в смыслах и значениях языка / С. В. Захарова // Вестник челябинского государственного университета. 2009. № 29 (167). Философия. Социология. Культурология. Вып. 13. С. 5-11 с.
2. Лопатинская Т. Д. Виртуализация современной культуры и ее феноменов / Т. Д. Лопатинская // Теория и практика общественного развития. 2014, № 4.
3. Мищериков, А. А. Виртуальное социальное действие как форма социальной коммуникации информационного общества / А. А. Мищериков // Общество: философия, история, культура. – 2011. – № 1/2. – С. 53-55.
4. Бодрийяр Жан Общество потребления [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://royallib.com/book/bodriyyar_gan/obshchestvo_potrebleniya.html.
5. N+1 (Научно-популярное интернет-издательство) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nplus1.ru/news/2017/11/25/politiciansam>.
6. Хайтек (Медиа про высокие технологии) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hightech.fm>.

Овчаренко Т.С.

*кандидат культурологии, доцент,
Одесский национальный политехнический университет*

**TV-КОНТЕНТ ТУРИСТИЧЕСКОЙ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ
КАК ФОРМА АКТУАЛИЗАЦИИ И ИДЕНТИФИКАЦИИ
КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ СТРАНЫ**

В настоящее время остро стоит вопрос о переосмыслении роли и места культурного наследия в жизни современного общества и отдельных индивидов.

Актуализация наследия – это деятельность, направленная на сохранение и включение культурного природного наследия путем активизации социокультурной роли объектов и их интерпретации. Необходимо искать социально-культурные практики, позволяющие перевести мультикультурное взаимодействие в сферу культурно-гуманитарного диалога.

Не малое значение в этом диалоге может сыграть телевидение, включение которого в актуальное активное пространство современной культуры имеет большой потенциал и эмоционально-визуально воздействует на аудиторию.

Фактором массовой культуры является гиперреальность (или мир симулякров по Ж. Бодрийяру), направленная на повышение уровня потребительской ценности памятников и трансформацию их в достопримечательности.

В наше время культурное наследие в сфере туризма чаще рассматривают с гедонистической позиции (получение удовольствия) или как продукт потребления. Всемирная туристическая организация призвала способствовать эффективному решению проблем развития туризма, свидетельством чего стал принятый в 1999 году «Глобальный этический кодекс туризма». Современная культура, в разных ее аспектах проявления, характеризуется быстрым ростом документирования памяти, которая в глобальном сообществе существует как