

## ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ В УКРАЇНІ: ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ

### PROBLEMS OF DIGITAL CULTURE FORMATION IN UKRAINE: THEORETICAL AND PRACTICAL ASPECTS

**Кобижча Н. І.,**

кандидат культурології, старший викладач кафедри інформаційних технологій, Київський національний університет культури і мистецтв (Київ, Україна), e-mail: shtefanka@ukr.net, ORCID: 0000-0003-1683-3325

**Kobyzhcha N. I.,**

PhD in Culturology, senior lecturer, Information Technology Department, Kyiv National University of Culture and Arts (Kyiv, Ukraine), e-mail: shtefanka@ukr.net, ORCID: 0000-0003-1683-3325

**Мета статті** - проаналізувати особливості цифровізації як глобального тренду сучасного цивілізаційного розвитку, виявити специфіку реалізації стратегії цифрової трансформації в Україні. **Методологія** ґрунтується на поєднанні міждисциплінарного підходу із загальнонауковими методами дослідження: системний, структурний, функціональний та контент-аналіз, аналітико-синтетичний, індукції і дедукції, порівняння, узагальнення, формалізації. **Наукова новизна** дослідження полягає у розгляді цифрової культури як знаково-символічної системи Digital Age, що представляє різноманіття моделей, сформованих інтеграцією цифрових технологій з іншими формами знань і діяльності. **Висновки.** Україна перебуває на початковому етапі цифровізації. Динаміка технологічного прогресу, мінливість пріоритетів при цьому утруднюють розробку ефективних стратегій реалізації цифрової трансформації. Разом з тим, формування цифрової культури у громадян, продуктивне використання в соціумі досягнень цифрових технологій буде підвищувати якість життя суспільства й сприяти інтеграції країни у європейський простір.

**Ключові слова:** цифровізація, цифрова культура, Digital humanities, цифрові компетенції, Smart-стратегії.

**The purpose of the article** is to analyze the features of digitalization as a global trend of modern civilizational development, to identify the specifics of implementation of digital transformation strategy in Ukraine. **The methodology** is based on the combination of an interdisciplinary approach with general scientific methods of research: systemic, structural, functional and content analysis, analytical and synthetic, induction and deduction, comparison, generalization, formalization. **The scientific novelty** of the study is to consider digital culture as a iconic and symbolic system of the Digital Age, representing a variety of models formed by the integration of digital technologies with other forms of knowledge and activity. **Conclusions.** Ukraine is in the initial stages of digitalization. The dynamics of technological progress, the variability of priorities, make it difficult to develop effective strategies for implementing digital transformation. At the same time, the formation of digital culture among citizens, productive use in the society of achievements of digital technologies will improve the quality of life of society and promote the integration of the country into the European space.

**Keywords:** digitalization, digital culture, Digital humanities, digital competencies, Smart-strategies.

**Актуальність теми дослідження.** Сучасний світ переживає фундаментальну цифрову трансформацію, результатом якої стане побудова нового мережевого суспільства, керованого за допомогою використання інформаційно-комунікаційних технологій, локальних і глобальних комп'ютерних мереж, які збирають, обробляють, генерують і розподіляють інформацію через системи глобальних телекомунікаційних мереж. При цьому цифра в контексті становлення Digital Age поступово стає організуючим, смисловим і буттєвим началом світу.

Цифрове середовище, тотально пронизуючи соціальне буття, перетворюється на основну його субстанцію й стирає межі між публічним і приватним, цифровим і реальним, фізичним і віртуальним, а також між людьми, соціальними групами й інститутами. Тим самим ідея цифрового існування, набуваючи вирішального екзистенціального значення, формує асоціативні мережеві структури, організаційні форми і процеси, породжує нові форми суб'єктивації, сприяє утворенню одних стилів і практик життя й маргіналізує інші.

**Моніторинг наукових розвідок** засвідчує не лише про великий інтерес як зарубіжних так і українських вчених до аналізу проблем експансії інформаційно-комунікативних технологій, дослідження ролі цифровізації в докорінній зміні соціальної реальності, в фундаментальних зрушеннях у суспільній свідомості, духовно-моральній сфері й системі цінностей, а й виокремлення останньої, зокрема цифрової гуманітаристики, в міждисциплінарну галузь досліджень з матричною системою методик і практик гуманітарних, соціальних та інформаційних наук. Становлення цифрової реальності спонукає науковців до осмислення її ролі як основного тренду суспільного розвитку в умовах глобальної трансформації сучасного світу. Пріоритет комунікаційних аспектів у становленні цифрового суспільства відображено в працях Д. Белла, П. Дракера, Ел. Тоффлера, Ч. Гіра, Б. Стіглера, Г. Чернова та ін.

До концептуально-методологічних питань вивчення цифрової культури звертається Д. Галкін, підкреслюючи при цьому важливість врахування технологічного і культурного детермінізму, а також постструктуралізму як основних підходів. Як ключові принципи для розуміння цифрової культури обговорюються технологічна імперативність, влада автоматів, технологічний антроподефіцит та «синдром Преображенського». Висувається теза про культурну динаміку, в якій «культура цифрових автоматів трансформується в культуру штучного життя» [3, с. 12].

Прояви феномену цифрової культури в усіх сферах життєдіяльності суспільства: економіці, політиці, науці, освіті, культурі характеризуються «матричною системою» концептуальних моделей і практик. Специфіку її основних сегментів, тенденції розвитку як практичну реалізацію її концептуальних моделей у суспільній ідеології, університетській освіті, соціогуманітарному дискурсі, мистецтві аналізує О. Єлькіна [4; 5].

Цю ж думку підтверджує Н. Соколова: досліджувати цифрову культуру — значить «не стільки аналізувати її феномени та артефакти самі по собі, скільки вивчати широкі трансформації, що відбуваються у зв'язку з розповсюдженням цифрових технологій в культурі в цілому» [13, с. 6].

Л. Яковлев, вивчаючи вплив цифрових технологій на культуру шляхом зміни механізмів соціальних взаємодій, стверджує що діалог «людина – комп'ютер» змінює природу фундаментальних відносин «я – інші». «Віртуальний простір набуває самостійного значення, в нього переноситься

все більший набір взаємодій, що складала раніше тканину соціальної реальності. Лінійна організація наративів замінюється гіпертекстовою... У сукупності зміни, що носяться у світ культури цифровими технологіями, інтерпретуються як антропологічна революція» [18, с. 52]. У контексті становлення цифрової реальності досліджує ціннісні установки західної цивілізації І. Штефан. Грунтуючись на вивченні моделі комунікативної раціональності Ю. Габермаса, автор виокремлює її онтологічну складову як інтенцію до збереження і відновлення консенсусу як одного з основних шляхів досягнення солідарності і стабільності суспільства [17].

Ряд наукових досліджень присвячено цифровій гуманітаристиці - новому міждисциплінарному напрямку, що почав своє становлення на рубежі ХХ і ХХІ ст. на стику сучасних інформаційних технологій, цифровізації і гуманітарних наук (М. Таллер [16], Д. Кузьміна, Я. Пруденко [7], Т. Ярошенко, С. Чуканова [19]. Науковці Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова Д. Кузьміна, Я. Пруденко фундаментальну статтю «Гуманітарні науки в цифровий век или Неотвратимость дисциплинарной гибридности» присвячують Digital Humanities, її дисциплінарному статусу, науковій і педагогічній інституалізації, еволюції предмету аналізу; досліджуються межі компетенції вченого/викладача нового типу, що використовує цифрові технології для аналізу культурних феноменів.

**Виклад основного матеріалу.** Термін «цифровізація» (англ.: Digitalization) запозичений із західної наукової традиції і означає «приведення у цифрову форму». «Загальна оцифровка, що почалася в 1992 році, - пише відомий французький філософ Бернар Стіглер, - викликала справжню ланцюгову реакцію, що перевернула як соціальне життя у всіх його публічних проявах, так і психічне, аж до самих інтимних глибин» [14].

Суть цифровізації охарактеризувала у 2004 р. генеральний директор компанії Hewlett Packard К. Фіоріна, виокремивши три ключові її характеристики: всі види контенту трансформуються з фізичних, аналогових і статичних у цифрові, мобільні, віртуальні і, в кінцевому рахунку, персональні (тобто контрольовані людиною - споживачем інформації) формати; здійснюється перехід від складних технологій до простих і керованих, так як технології - це всього лише інструмент для здійснення міжкультурної комунікації; здійснюється перехід від вертикальної, ієрархічної організації комунікації до горизонтальної, мережевої структури і гетерогенної світової спільноти [22].

І тому цифрова трансформація соціуму - це не просто оцифровка, переведення інформації у цифрову форму, поява нового цифрового простору, що радикально трансформує традиційну інфраструктуру життєдіяльності, а гігантська швидкість змін, викликаних проривним розвитком інфокомунікаційних технологій, якісні зміни в способах комунікації, отриманні та передачі даних, технологіях і організації людської діяльності.

Однак наслідки глобалізаційного процесу й цифровізації залишаються невідомими і непередбачуваними, оскільки старі структури руйнуються або демонтуються, але альтернативні форми й структури, здатні зайняти їх місце, ще не склалися. Б. Стіглер стверджує, що головна особливість ХХІ ст. - це висока швидкість появи нових інновацій, що спричиняє розрив між еволюцією техніки й існуючими соціальними інститутами. Цей розрив означає, що соціальні інститути, відносини між людьми і знання більше не встигають за логікою еволюції технологій. В результаті технології розвиваються за відсутності необхідних знань про них і критичної здатності вирішувати, робити вибір [15]. Цифрові зміни пов'язані не тільки з технологічними нововведеннями і організаційними перетвореннями, а й активно впливають на людину, суспільство і культуру, докорінно трансформуючи цінності останньої. При цьому стрімка технологізація соціального простору супроводжується небезпеками і ризиками дегуманізації суспільних відносин і тому вчені повинні сконцентрувати увагу не тільки на блискучих перспективах «цифрового світу», а й всебічно розглянути його можливі виклики і ризики, одним із яких є загроза дегуманізації.

Цифровізація свідчить про становлення принципово іншої інтегрованої культурної моделі й тим самим загострює потребу в рефлексії нового стану культури. Г. Кіссінджер з приводу новітніх тенденцій сучасного розвитку зазначає: «У цифровому світі пріоритетна швидкість, що перешкоджає рефлексії, радикали отримують переваги перед вдумливими людьми, цінності формуються консенсусом субгруп, а не в процесі роздумів. Незважаючи на всі досягнення, цифровий світ ризикує сам себе знищити, тому що недоліків більше, ніж зручностей» [6].

Запозичений із англійських публікацій Р. Гіра термін «цифрова культура» (digital culture) стосовно сфери використання інформаційних і медіа технологій, на думку О. Єлькіної, не викликає заперечень, але ж коли до нього апелюють «не в якості метафори, а суті культури, чи використовують як маркер сучасної епохи, це викликає серйозні заперечення, світоглядні і концептуальні. Технократичне мислення, позбавлене рефлексії, веде до посилення Технології і послаблення Людини. Назва епохи, суспільства, культури повинна відображати мету досягнення (як «суспільство знань», наприклад), а не засіб, яким є технологія. Для визначення мети — вектора суспільного розвитку — на сучасному етапі необхідне поглиблення соціогуманітарних досліджень, бо ж природа реальності... залишається для співтовариства за сімома печатками, як і природа людської свідомості, як і характер взаємообумовленості культури станами мови — мислення — технології» [5, с. 195].

В контексті глобалізації й експансії інформаційно-комунікативних технологій як модераторів становлення Digital Age і появи чисельних небезпек і ризиків, тематизація такого нового й унікального феномена як цифрова культура починає виходити на перший план. Це цілком виправдано, оскільки

соціальне життя, як стверджує Дж. Александер, неможливо зрозуміти без культури [1]. Цифрова ж культура при цьому здатна кардинальним чином вплинути на смисли і цінності життя людини, змінити співвідношення між спеціалізованим і повсякденним рівнями культури соціуму.

Проблеми, пов'язані із її формуванням, стають останнім часом предметом осмислення різних наук (культурології, філософії, педагогіки, психології, економіки та ін.) не лише на теоретичному, а й практично-прикладному рівнях. Варто зауважити, що відсутність однозначного підходу до розуміння цього явища спричиняє дискусії, в першу чергу, стосовного її сутності. Серед чисельних методологічних підходів до аналізу цифрової культури виокремлюють гуманітарний та технократичний. При дослідженні цифрової культури з позицій гуманітарного підходу особлива увага приділяється її структурі, яка включає наступні типи: науково-технічну цифрову культуру і комунікації, політичну цифрову культуру, художню цифрову культуру, правову цифрову культуру, цифрову культуру в сфері освіти. Осмислюється її вплив на спілкування користувачів в Інтернеті та значення у загальній культурі особистості. Піднімаються питання «hate speech» як «мови ненависті» й поширення мовної агресії й доводиться необхідність формування своєрідного «вербального етикету» у взаємовідносинах людей у цифровому просторі.

Технократичний підхід представлений у філософському дискурсі трансгуманізму, футурологічних проектах і в сфері проектування NBICS-технологій. Галкін Д.В. знову ж таки розуміє під цифровою культурою «...артефакти і символічні структури, засновані на цифровому кодуванні і його універсальній технічній реалізації, що тотально включені в інституційну систему й сприяють підтримці певних цінностей, які закріплені ментально і створюють форми автодетермінації». Вчений відзначає, що цифрова культура формується на декількох рівнях: матеріальному (речі, гаджети, технологічні системи), символічному (знаки, мови, форми комунікації), соціальному (інститути, функції, об'єднання), ментальному (когнітивні схеми, ідентичність, стереотипи) і ціннісному [3, с. 15].

Гейміфікація, віртуалізація й інтерсуб'єктивність, трансформуючи систему цінностей, світоглядні установки, включаючи й установки на інтеграцію природного і штучного інтелекту, утворюють простір цифрової культури як знаково-символічної системи, насиченої новими цінностями і смислами.

Цифрова трансформація є одним із ключових пріоритетів державної політики України і *від успішної реалізації стратегії цифровізації залежить конкурентоспроможність країни, перспективи її входження до Євросоюзу*. Цифровізація формує «цифрову державу» з розгорнутою системою електронних послуг. І тому головним напрямком у реформі державного управління стає побудова «держави як платформи», інтегрованої єдиною цифровою системою управління, принципово новою моделлю надання інформаційних та комуніка-

ційних послуг. А розвиток індустрії 4.0. на вітчизняних теренах і перехід до нового технологічного укладу буде визначати й рівень цифрової культури наших громадян.

Варто відзначити впровадження систем ProZorro та eHealth, мобільного покриття 4G та запуск електронних послуг у державному та приватному секторах. Зокрема, орієнтована на децентралізацію адміністративного управління програма «Розумні міста - розумні регіони» включає реалізацію програми електронних навичок eSkills, електронної системи охорони здоров'я eHealth та електронної торгівлі eTrade в регіонах України. Подібні регіональні проекти забезпечують широке впровадження цифрових технологій у культурний простір регіону й тим самим сприяють формуванню цифрової культури у місцевого населення.

Так, у «Цифровій адженді України» й «Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України» сформульовано основні принципи цифровізації, дотримання яких є визначальним для створення й реалізації переваг, що їх надають цифрові технології та користування цими перевагами. Крім того, Уряд України із 2020-го по 2025 рік ініціював перетворення державних інституцій на ключових споживачів і користувачів цифрових інновацій, популяризатора освіти в секторі hi-tech й ініціатора формування моди на цифрову культуру [2; 9].

22 травня 2019 року Європейський Союз офіційно запустив в Україні нову регіональну програму для країн Східного партнерства «EU4Digital: підтримка цифрової економіки та суспільства у Східному партнерстві», яка триватиме з січня 2019 року до грудня 2021 року. Програма надає допомогу урядам країн, регуляторним органам та агенціям, які активно задіяні у розвитку цифрового сектору, а також підтримує суб'єктів економічної діяльності та інші зацікавлені сторони в інноваціях, навчанні та розвитку навичок. Кінцевою метою є те, щоб бізнес-спільнота та громадяни загалом отримали переваги від розвитку ефективних, безпечних та регульованих електронних мереж через доступ до кращих сервісів та посиленого потенціалу росту. Програма націлена на розширення переваг Єдиного цифрового ринку Європейського Союзу для України та інших держав Східного партнерства з метою розвитку цифрового порядку денного, стимулювання економічного росту, створення робочих місць, покращення життя людей та допомоги бізнесу [12].

Однак, керівники далеко не всіх бізнес-структур, як і державних інституцій, орієнтовані на цифрову трансформацію, що обумовлене не лише технологічним і інфраструктурним відставанням від розвинених країн світу, страхом перед інноваціями, а й значним дефіцитом фахівців в області цифрової культури. Це свідчить, що держава й бізнес-лідери повинні створити культуру цифрових змін, що заохоче прийняття ризиків. І тому необхідно сформувати суспільну думку про цифровізацію як невідворотне майбутнє, де кожен матиме змогу для самореалізації.

Цифровізація відкриває широкі можливості для розвитку соціально-гуманітарних наук. Поява таких нових напрямків як обчислювальна історія, гуманітарна інформатика, комп'ютерна лінгвістика, кіберпсихологія та ін., свідчить про переведення у цифровий формат тих областей гуманітарного знання, в яких застосовуються обчислювальні технології. У цьому дискурсі на рубежі ХХ і ХХІ ст. й на стику сучасних інформаційних технологій і гуманітарних наук відбувається становлення нового міждисциплінарного напрямку Digital humanities (DH), *цифрової гуманітаристики*. На думку дослідників Т. Ярошенко, С. Чуканова підгрунття DH в певній мірі було закладене «бібліотечною наукою»: «...у 1940-х роках езуїт-науковець Роберто Буса разом із колегами спільно з IBM створює комп'ютерно згенерований показник робіт Томи Аквінського Index Thomisticus», який став одним із перших бібліотечних проєктів у цифровій гуманітаристиці [19, с. 11]. Цей напрям сьогодні найбільш динамічно розвивається, й, попри неоднозначність ставлення серед наукової спільноти, його вплив в останні роки зростає, а позиція – посилюється [16]. В межах DH досліджуються особливості нової епохи, соціокультурні наслідки цифрових технологій, здійснюється критична рефлексія на предмет як позитивних, так і негативних наслідків їх впровадження.

Сучасний стан цифрової гуманітаристики характеризується кількісним зростанням дослідних центрів і лабораторій, виданням наукових журналів, проведенням чисельних наукових конференцій, розробкою магістерських програм. Аналіз організаційних форм, інфраструктури основних світових центрів Digital Humanities, яких нараховується 430 та основних напрямків їхніх наукових досліджень і практичних розробок, здійснений рядом науковців, дозволив зробити висновок, що цифрова культура і цифрове мистецтво серед вісімнадцяти найбільш поширених в структурах DH займають восьму позицію (14% від загального числа центрів DH) [10, с. 29-30].

Розвиток Digital Humanities як один з перспективних міждисциплінарних напрямів свідчить про те, що цифрові методи досліджень впливають на отримання, інтерпретацію і зміну знань (контекстна епістемологія та ін.). Як технологія дослідження ці методи здійснюють амбівалентний вплив на розвиток гуманітаристики, що є предметом окремого наукового аналізу.

Цифровізація вимагає принципово нових компетенцій (скилів), що обумовлює необхідність підготовки цифрових гуманітаріїв, які будуть володіти важливим і дуже затребуваним поєднанням знань, навичок, розуміння, «скилів», серед яких і вміння адаптуватися до нових умов і вибудовувати свою власну траєкторію розвитку, постійно вибираючи з безлічі варіантів. І саме освітній формат DH й різноманітні практики цифрової гуманітаристики дозволяють здійснювати підготовку за різними магістерськими програмами в області цифрової культури, створюють можливість побудови кар'єри у таких напрямках як ком'юніті-менеджмент у сфері комп'ютерних ігор, блогів, цифрового курування, культурних і креативних індустрій тощо [10, с. 99].

Важливою складовою цифрової культури є цифрова грамотність, оскільки шокуюча швидкість розвитку цифрової цивілізації спричиняє докорінну трансформацію технологічної інфраструктури, як і змін у життєдіяльності соціуму й окремої людини, багато разів впродовж життя одного покоління. А культ швидкості, зростання темпу життя, колосальний об'єм інформації, оперування великими інформаційними потоками і семантичними й міфологічними системами обумовлює необхідність інтерпретувати, оцінювати і визначати достовірність інформації, потребуючи при цьому кардинальної трансформації парадигми освіти, базових комунікативних навичок і нових компетенцій у цифровому суспільстві.

Існують різні підходи до осмислення цифрової грамотності. Автори цих концепцій суголосні в тому, що розуміння матриці цифрової реальності може навчити людину контролювати «інформаційний шум» і зробити взаємодію з цифровими технологіями джерелом розвитку, а не стресу. Так, американський філософ і культуролог, блогер, спеціаліст у галузі комунікації Г. Дженкінс вважає, що *цифрова грамотність включає декілька тнів*: комп'ютерну як вміння працювати з комп'ютером, тобто розуміти взаємодію людини і цифрової техніки; інформаційну як взаємодію з програмним забезпеченням, що дозволяє працювати з контентом і розуміти механізми поширення цифрової інформації; і власне комунікативну як розуміння організації мережевої спільноти і соціальних медіа [23].

Д. Белшоу, хоч і вважає, що єдиної цифрової грамотності не існує, розробляє власну її модель як набір компетенцій суб'єкта цифрової епохи, що приходять на зміну попередній системі знань. Вона включає вісім ключових принципів: розуміння культурного контексту інтернет-середовища; навички використання цифрових технологій з метою саморозвитку; вміння створювати й поширювати контент; здатність правильно розпоряджатися приватною інформацією в мережі задля захисту приватного життя; цифрове громадянство як здатність використовувати цифрові технології і медіа безпечно, відповідально й ефективно; цифрова креативність як здатність перетворення ідеї в реальність з допомогою цифрових інструментів; критичність як здатність розрізнати достовірну й недостовірну інформацію, корисний і шкідливий контент, надійні й сумнівні он-лайн контакти; вміння комунікувати в онлайн-спільнотах [20].

Цифрова грамотність (або «цифрова» компетентність) визнана ЄС однією з 8 ключових компетенцій для повноцінного життя та діяльності. У 2016 році ЄС на основі доробок провідних науковців й особливо моделі Д. Белшоу представив оновлений фреймворк Digital Competence (DigComp2.0), що складається з основних 5 блоків компетенцій та усього 21 компетенції [21].

Для України дуже важливим є формування нових компетенцій, особливо у сфері управління, оскільки у масштабах країни відчутний кадровий дефіцит цифрових фахівців. У зв'язку з цим зростає потреба у створенні в масштабах країни ма-

тричного освітнього середовища, де університети (як державні, так і приватні) повинні стати експериментальною платформи для різних форм навчання з використанням передових технологій і з урахуванням специфіки цифрової культури.

В українських містах розпочався процес розробки власних Смарт-стратегій розбудови розумних міст. Особливу активність виявляють Київ, Львів, Харків, Вінниця та Дніпро, а ще близько п'ятнадцяти міст впроваджують розумні рішення, використовуючи цю концепцію. Але академічна наука, на що звертає увагу дослідниця Позднякова А. М., ще не стала одним із провідних учасників процесу. Науковиць звертає увагу на відсутність ґрунтовного аналізу й систематизації закордонного досвіду пропозицій для українських міст, вироблених з урахуванням національних особливостей [11, с. 54].

При розробці і реалізації Смарт-стратегій вітчизняних міст необхідно враховувати відмінність концепції «розумного міста 1.0 і 2.0» від концепції «розумного міста 3.0», що полягає в антропоцентричному векторі розвитку міста і ґрунтуватися саме на останньому. Успішна реалізація стратегії потребує акумуляції таких ресурсів як креативний, соціальний та інтелектуальний капітал. Консолідований капітал при цьому є головною конкурентною перевагою: у сучасній концепції «розумного міста» поняття «розумний» означає не ступінь розвитку технологій, а те, наскільки суспільство здатне використовувати технології для вирішення своїх проблем і відповідей на виклики часу. Київ як потужний інтелектуальний центр України може стати справжнім креативним містом, де «рішення всіх міських проблем відбувається в процесі творчого діалогу городян і міської влади з метою досягнення загального блага» [8, с. 39].

**Висновки.** Україна перебуває на початковому етапі цифровізації і тому перед нею постає багато питань, що потребують відповіді. Стрімкість технологічного прогресу, мінливість пріоритетів при цьому утруднюють розробку ефективних стратегій реалізації цифрової трансформації. Разом з тим, формування цифрової культури у громадян, продуктивне використання в соціумі досягнень цифрових технологій буде підвищувати якість життя населення й сприяти інтеграції країни у європейський простір. Держава й бізнес-лідери повинні **створити культуру цифрових змін**, що заохочує прийняття ризиків. Необхідно сформуванню думку про цифровізацію як невідворотне майбутнє, де кожен матиме змогу для самореалізації.

#### Список використаних джерел

1. Александер Дж., 2013. Смыслы социальной жизни: культуросоциология. Пер. с англ. Г. К. Ольховикова. Москва: *Практика*.
2. Амелін А., Фішук В., Лаврик Я., Юрчак О., Чернев С. та Матюшко В., 2019. Україна 2030Е – країна з розвинутою цифровою економікою. [online] Доступно: <<https://hvylyna.net/analytics/economics/ukraina-2030e-kraina-z-rozvinutoju-cifrovoju-ekonomikuju.html>> [Дата звернення 8 грудня 2019].
3. Галкин Д. В., 2012. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей, *Международ-*

*ный журнал исследователей культуры*, [online] 3(8), с. 11-16. Доступно: <https://culturalresearch.ru/archives/86-digital> [Дата обращения 9 декабря 2019].

4. Елькина Е. Е., 2018. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития. *International journal of Open Information Technologies*, [online] 12(6), с. 67-78. Доступно: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-kak-oblast-mezhdistsiplinarnyh-issledovaniy-metodologicheskie-podhody-i-tendentsii-razvitiya> [Дата обращения 18 декабря 2019].

5. Елькина Е. Е., 2018. Цифровая культура: понятие, модели и практики. *Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего*, [online] 2, с. 195-203. Доступно: <http://ojs.itmo.ru/index.php/ISESCTF/article/view/799> [Дата обращения 18 декабря 2019].

6. Киссинджер Г., 2018. Как завершается эпоха Просвещения. *Россия в глобальной политике*, [online] 4(16), с. 46-53. Доступно: <https://global-affairs.ru/number/Kak-zavershaetsya-epokha-Prosvescheniya-19658> [Дата обращения 9 декабря 2019].

7. Кузьмина Д. Ю. и Пруденко Я. Д., 2012. Гуманитарные науки в цифровой век или Неотвратимость дисциплинарной гибридации. *Международный журнал исследований культуры*, [online] 3(8), с. 17-23. Доступно: <https://culturalresearch.ru/archives/86-digital> [Дата обращения 18 декабря 2019].

8. Лэндри Ч., 2011. Креативный город. Пер. с англ. В. Гнедовского и М. Хрусталевой. Москва: *Классика-XXI*.

9. Міністерство економічного розвитку та торгівлі України, 2016. Цифрова адженда України – 2020 (Цифровий порядок денний – 2020): Першочергові сфери, ініціативи, проекти «цифровізації» України до 2020 року. [online] Доступно: <<https://uccr.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>> [Дата звернення 18 грудня 2019].

10. Можаяев Г. В. ред., 2016. Digital Humanities: гуманитарные науки в цифровую эпоху. Томск: *Изд-во Томского ун-та*.

11. Позднякова А. М., 2019. Впровадження концепції розумних сталих міст в Україні: особливості та рекомендації. *Розвиток продуктивних сил і регіональна економіка*, 2(70), с. 49-57.

12. Представництво Європейського Союзу в Україні, 2019. ЄС запускає в Україні нову програму EU4Digital для покращення онлайн-сервісів. [online] Доступно: <<https://eeas.europa.eu/delegations/ukraine/62915>> [Дата звернення 18 грудня 2019].

13. Соколова Н. Л., 2012. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? *Международный журнал исследований культуры*, [online] 3(8), с. 6-10. Доступно: <<https://culturalresearch.ru/archives/86-digital>> [Дата обращения 18 декабря 2019].

14. Стиглер Б., 2018. Дух просвещения в эпоху философской инженерии. *Художественный журнал*, 106. [online] Доступно: <<http://moscowartmagazine.com/issue/81/article/1775>> [Дата обращения 18 декабря 2019].

15. Стиглер Б., 2019. Искусственный интеллект — это искусственная глупость. [online] Доступно: <https://www.colta.ru/articles/society/21731-bernar-stigler-iskusstvennyu-intellekt-eto-iskusstvennaya-glupost> [Дата обращения 18 декабря 2019].

16. Таллер М., 2012. Дискусии вокруг Digital Humanities. *Историческая информатика. Информационные технологии и математические методы в исторических исследованиях и образовании*, 1(1), с. 5-13.

17. Штефан І. П., 2019. Комунікативна раціональність в контексті становлення Digital Age. *Гілея: Науковий вісник*, 146 (7), ч. 2, с.135-140.

18. Яковлев Л. С., 2012. Цифровые технологии в контексте антропологической революции. *Международный журнал исследований культуры*, 3(8), с. 52-61. [online] Доступно: <<https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovyye-tehnologii-v-kontekste-antropologicheskoy-revoljutsii>> [Дата обращения 18 декабря 2019].

19. Ярошенко Т. та Чуканова С., 2018. Роль цифрової гуманітаристики у модернізації сучасного бібліотекознавства. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*, 1, с. 10-17.

20. Belshaw D., 2017. The Essential Elements of Digital Literacies [online]. Available at: <<https://www.slideshare.net/dajbelshaw/the-essential-elements-of-digital-literacies-74940735>> [Accessed 18 December 2019].

21. European Commission, 2015. A Digital Single Market Strategy for Europe – COM. [online] Available at: <<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/digital-single-market-strategy-europe-com2015-192-final>> [Accessed 18 December 2019].

22. Fiorina C., 2004. 18th Annual Government Technology Conference. California: Sacramento Convention Center. [online] Available at: <<http://www.hp.com/hpinfo/exec-team/speeches/fiorina/gtc04.html>> [Accessed 9 December 2019].

23. Jenkins H., 2006. Convergence Culture: Where Old and new Media Collide. New York: *New York University Press*.

## References

1. Aleksander J., 2013. Smyislyi sotsialnoy zhizni: kulturnosotsiologiya (The meanings of social life: cultural sociology). Translated from English by G. K. Olkhovikov. Moscow: *Praxis*.

2. Amelin A., Fishchuk V., Lavryk Ya., Yurchak O., Cherniev Ye. and Matiushko V., 2019. Ukraine 2030E – kraina z rozvynutoiu tsyfrovou ekonomikoju (Ukraine 2030E – a country with a digital economy). [online] Available at: <<https://hvylyia.net/analytics/economics/ukraina-2030e-kraina-z-rozvinutoju-cifrovoju-ekonomikoju.html>> [Accessed 8 December 2019].

3. Galkin D. V., 2012. Digital Culture: metodologicheskie voprosy issledovaniya kulturnoy dinamiki ot tsyfrovih avtomatov do tehno-bio-tvarey (Digital Culture: methodological issues of studying cultural dynamics from digital machines to techno-bio-creatures). *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovateley kul'turyi*, [online] 3(8), pp. 11-16. Available at: <<https://culturalresearch.ru/ru/archives/86-digital>> [Accessed 9 December 2019].

4. Elkina E.E., 2018. Tsifrovaya kultura kak oblast mezhdistsiplinarnykh issledovaniy: metodologicheskie podhody i tendentsii razvitiya (Digital culture as an area of interdisciplinary research: methodological approaches and development trends). *International journal of Open Information Technologies*, [online] 12 (6), pp. 67-78. Available at: <<https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-kak-oblast-mezhdistsiplinarnykh-issledovaniy-metodologicheskie-podhody-i-tendentsii-razvitiya>> [Accessed 18 December 2019].

5. Elkina E. E., 2018. Tsifrovaya kultura: ponyatie, modeli i praktiki (Digital Culture: Concept, Models and Practices). *Informatsionnoe obschestvo: obrazovanie, nauka, kultura i tehnologii budushego*, [online] 2, pp. 195-203. Available at: <<http://ojs.itmo.ru/index.php/ISESCTF/article/view/799>> [Accessed 18 December 2019].

6. Kissindzher G., 2018. Kak zavershaetsya epoha Prosveshcheniya (How the Enlightenment Ends). *Rossiya v global'noy politike*, [online] 4(16), pp. 46-53. Available at: <<https://global-affairs.ru/number/Kak-zavershaetsya-epokha-Prosveshcheniya-19658>> [Accessed 9 December 2019].

7. Kuzmina D. Yu. and Prudenko Ya. D., 2012. Gumanitarnyye nauki v tsyfrovoy vek ili Neotvratimost distsiplinarnoy gibridizatsii (The Humanities in the Digital Age or the Inevitability of Disciplinary Hybridization). *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'turyi*, [online] 3(8), pp. 17-23. Available at: <<https://culturalresearch.ru/ru/archives/86-digital>> [Accessed 18 December 2019].

8. Lendri Ch., 2011. Kreativniy gorod (Creative City). Translated from English by V. Gnedovskii and M. Khrustal'eva. Moscow: *Klassika-XXI*.

9. Ministry of Economic Development and Trade of Ukraine, 2016. Tsyfrova adzhenda Ukrainy – 2020 (Tsy-

frovyy poriadok denniy – 2020): Pershocherhovi sfery, initiativy, proekty «tsyfrovizatsii» Ukrainy do 2020 roku (Digital Agenda Ukraine – 2020 (Digital Day Order – 2020): Pershochergov spheres, initiation, design of digitalization of Ukraine until 2020). [online] Available at: <<https://ucci.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>> [Accessed 18 December 2019].

10. Mozhaeva H. V. ed., 2016. Digital Humanities: gumanitarnyye nauki v tsyfrovuyu epohu (Digital Humanities: The Humanities in the Digital Age). Tomsk: *Izdatel'stvo Tom'skogo universiteta*.

11. Pozdniakova A. M., 2019. Vprovadzhennia kontseptsii rozumnykh stalykh mist v Ukraini: osoblyvosti ta rekomendatsii (Implementation of the Smart Sustainable Cities Concept in Ukraine: Features and Recommendations). *Rozvytok produktyvnykh syl i rehionalna ekonomika*, 2(70), pp. 49-57.

12. Delegation of the European Union to Ukraine, 2019. YeS zapuskaie v Ukraini novu prohramu EU4Digital dia pokrashchennia onlain-servisiv (EU launches new EU4Digital programme in Ukraine targeting better online services). [online] Available at: <<https://eas.europa.eu/delegations/ukraine/62915>> [Accessed 9 December 2019].

13. Sokolova N. L., 2012. Tsifrovaya kultura ili kultura v tsyfrovuyu epohu? (Digital culture or culture in the digital age?). *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'turyi*, [online] 3(8), pp. 6-10. Available at: <<https://culturalresearch.ru/ru/archives/86-digital>> [Accessed 18 December 2019].

14. Stigler B., 2018. Duh prosveshcheniya v epohu filosofskoy inzhenerii (The spirit of enlightenment in the era of philosophical engineering). *Hudozhestvennyy zhurnal*, [online] 106. Available at: <<http://moscowartmagazine.com/issue/81/article/1775>> [Accessed 18 December 2019].

15. Stigler B., 2019. Iskusstvennyy intellekt — eto iskusstvennaya glupost (Artificial intelligence is artificial stupidity). [online] Available at: <<https://www.colta.ru/articles/society/21731-bernar-stigler-iskusstvenny-intellekt-eto-iskusstvennaya-glupost>> [Accessed 18 December 2019].

16. Taller M., 2012. Diskussii vokrug Digital Humanities (Discussions around Digital Humanities). *Istoricheskaya informatika. Informatsionnye tehnologii i matematicheskie metody v istoricheskikh issledovaniyah i obrazovanii*, 1(1), pp. 5-13.

17. Shtefan I. P., 2019. Komunikatyvna ratsionalnist v konteksti stanovlennia Digital Age (Community in the context of becoming Digital Age). *Hileya: Scientific Bulletin*, 146(7), ch. 2, pp.135-140.

18. Yakovlev L. S., 2012. Tsifrovyye tehnologii v kontekste antropologicheskoy revolyutsii? (“Digital technology in the context of the anthropological revolution”). *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'turyi*, 3(8), pp. 52-61. [online] Available at: <<https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovyye-tehnologii-v-kontekste-antropologicheskoy-revolutsii>> [Accessed 18 December 2019].

19. Yaroshenko T. and Chukanova S., 2018. Rol tsyfrovoy humanitarystyky u modernizatsii suchasnoho bibliotekoznavstva (The role of digital humanities in the modernization of modern Library Science). *Ukrainskyi zhurnal z bibliotekoznavstva ta informatsiynykh nauk*, 1, pp. 10-17.

20. Belshaw D., 2017. The Essential Elements of Digital Literacies. [online] <<https://www.slideshare.net/dajbelshaw/the-essential-elements-of-digital-literacies-74940735>> [Accessed 18 December 2019].

21. European Commission, 2015. A Digital Single Market Strategy for Europe – COM. [online] Available at: <<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/digital-single-market-strategy-europe-com2015-192-final>> [Accessed 18 December 2019].

22. Fiorina C., 2004. 18th Annual Government Technology Conference. California: Sacramento Convention Center. [online] Available at: <<http://www.hp.com/hpinfo/exec-team/speeches/fiorina/gtc04.html>> [Accessed 9 December 2019].

23. Jenkins H., 2006. Convergence Culture: Where Old and new Media Collide. New York: *New York University Press*.