

Шановні читачі!

Розвиток інформаційних технологій та глобальні події, що утруднили, а іноді й унеможливили живу комунікацію (маємо на увазі передусім ковід та війну), зумовили збільшення обсягу мережевої комунікації у всіх сферах людської діяльності. Специфічним чином ці дві обставини вплинули і на культурну сферу, перемістивши культурне життя мільйонів людей в онлайн стосовно медіа, музики, виконавського мистецтва, живопису, музейної та бібліотечної сфери тощо. Таким чином дослідники, які долучаються до вивчення нових практик, пов'язаних із творенням, осмисленням та поширенням культурного продукту, так чи інакше розвивають тренд віртуалізації культури, стверджуючи її як визначальний у розвитку сучасного суспільства.

Окремий великий розділ у цьому континуумі досліджень культури складають роботи, присвячені використанню штучного інтелекту у різних видах цифрового мистецтва.

І ось цю культурну ситуацію станом на зараз фіксують і аналізують дослідники, чії роботи стали змістом тематичного випуску журналу «Схід» **«Цифрові трансформації в культурі»**.

Далі – коротко презентуємо кожну статтю цього випуску.

Так, українська дослідниця **Марія Чикарькова** на конкретних мистецьких прикладах показує, що використання штучного інтелекту у мистецтві змінює онтологічний самого мистецтва. При цьому вона не тільки наводить конкретні факти, а й демонструє різні дослідницькі підходи та цитує антагоністичні точки зору. Так, представники першої точки зору вважають, що мистецтво за допомогою комп'ютера є наступним кроком розвитку авангардистських течій, представники другої розглядають ці тенденції як деградацію та навіть смерть мистецтва. У цифровому живописі, показує авторка статті, ми вже сьогодні стикаємося з використанням роботів (найвідоміший приклад – андроїд-художник Ai-Da), які вміють малювати у різних техніках та з використанням різних інструментів. Але перемога на художньому конкурсі картини, згенерованої нейромережею, поставила питання про її авторство та допустимість участі таких робіт у конкурсах для митців. Дискусії на платформі ArtStation свідчать про несприйняття багатьма художниками робіт, виконаних за допомогою штучного інтелекту, як «справжніх» художніх творів. У музиці сьогодні можна не просто генерувати мелодії, але створювати імітації певних стилів чи композиторів, що ставить питання про природу справжньої творчості та її межі. Інший напрямок використання штучного інтелекту в музиці – створення віртуальних співаків, які стають мега-популярними. У сфері відеоігор штучний інтелект вміє створювати не лише рівні, але вже генерувати цілі ігрові світи й повністю ігри. Штучний інтелект у фотографії вміє генерувати образи неіснуючих людей. Осмислюючи ці факти та різні опінії авторитетних фахівців, авторка доходить висновку, що штучний інтелект позбавлений справжньої креативності й вміє насамперед копіювати, а не породжувати оригінальні мистецькі рішення. Відтак надалі він використовуватиметься в художній сфері насамперед у прикладних аспектах: наприклад, для розробки дизайну, але навряд чи він колись навчиться створювати справжній авторський контент. Водночас його використання в мистецтві

ставить перед людством низку складних питань: як оцінити неантропоцентричну творчість? чи потребує вона окремих мистецьких конкурсів, чи її треба оцінювати нарівні з рукотворними «продуктами»? кого вважати автором створених творів мистецтва – людину чи комп'ютер? Знайти відповіді на ці запитання – справа майбутнього.

У дослідженні **Костянтина Райхерта** також наводяться деякі філософські міркування про можливості творчості в штучного інтелекту. Автор показує, що штучний інтелект можна вважати творчим лише тоді, коли він створює щось нове за допомогою уяви (або її еквівалента) та звернення до так званого «фону» (інтуїція, досвід, фонові знання, цінності, стереотипи тощо), а його творча діяльність повинна бути або необхідною, або довільною. Необхідна творча діяльність пов'язана з розв'язанням конкретних завдань, наприклад, у межах технічного винаходу чи наукового відкриття. Довільна творча діяльність пов'язана зі спонтанною, безцільною і недоцільною діяльністю людини. Цей вид творчої діяльності має місце тоді, коли суб'єкт творчості має вільний час, дозвілля, захоплення (хобі), грає в гру або нудьгує. Виходячи з двох типів творчої діяльності, можна виокремити два типи творчого штучного інтелекту: слабкий творчий штучний інтелект, який здійснює необхідну творчу діяльність, пов'язану з інструментальною природою штучного інтелекту, а саме з ефективним розв'язанням конкретних проблем і завдань, і сильний творчий штучний інтелект, який здійснює довільну творчу діяльність, тобто творить заради самого лише творення. Сильний творчий штучний інтелект можливий лише тоді, коли штучному інтелекту надається автономія, свобода розпоряджатися цією автономією, та він вчиться керувати своєю свободою.

Про те, як цифрові технології змінюють сучасні медіа, розмірковують нігерійські дослідники **Лейшенс Ай, Філомена Еффіонг Уморен, Фабіан Окалла, Кізімо Нзубе Алакве, Крістіан Чадді Одуені, Емека Вільямс Етумну**. Зокрема вони представили результати оцінки впливу застосування цифрових технологій на основну журналістську практику серед журналістів у штаті Імо. Оцінювався доступ до цифрових технологій самих журналістів, рівень їх обізнаності з цифровими технологіями та те, наскільки вони (цифрові технології) є мотивуючим фактором у розвитку журналістської професії. Отримані результати дали підстави для висновку, що цифрові технології покращили професійний процес збору, виробництва та розповсюдження новин, таким чином, значно вплинувши на журналістську практику. Дослідження рекомендувало медіаорганізаціям прийняти перехід на цифрове телебачення та прийняти його серед журналістів.

Інноваційним аспектам цифрової трансформації у сфері культури присвятила свою роботу **Олена Гудзенко**. Вона приділила увагу ролі цифрових платформ у взаємодії сфери обміну цінностями та інформацією в контексті цифрового мистецтва. Авторка відзначає, що цифрова трансформація стає ключовим каталізатором інновацій у культурно-мистецькому середовищі, створюючи можливості для збереження та популяризації національних культурних цінностей та розглядає різні підходи до цифрової трансформації, враховуючи як стратегічне партнерство та комплексний підхід, так і

динаміку взаємодії технологій, напрямків та учасників у процесі досягнення нових форм діяльності та підвищення ефективності у бізнесі. Окрім того, у статті висвітлюються проблеми, що виникають під час цифрової трансформації об'єктів мистецтва та культурної спадщини, зокрема, такі, як забезпечення майнових та авторських прав, а також неузгодженість термінології між інформаційною та цифровою культурами. У статті також розглядаються індивідуальні виклики та перспективи цифрової трансформації для музейної галузі, а також підкреслюється необхідність створення необхідних умов для кожного музею окремо.

У статті **Інни Гурової** та **Ольги Добродум** аналізуються різноманітні аспекти розвитку сучасного суспільства, пов'язані з віртуалізацією культури: освітній процес, культурні індустрії, мистецька сфера, використання штучного інтелекту (ШІ), комеморативні практики. Автори наводять походження терміну «віртуальність» та його подальший розвиток у науковому дискурсі. Виникнення та еволюція феномену віртуальності пов'язується з розвитком інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ). Поняття «віртуальність» розглядається як інформаційно-технічний простір, технічно опосередковане середовище, інформаційний ресурс сучасного суспільства і медійне середовище культури. Базуючись на методологічних підходах світових дослідників інформаційного суспільства М. Маклюєна, М. Кастельса щодо формування нового типу культури, робляться висновки про те, що посилення процесу віртуалізації поступово призводить до заміщення реального предметного простору простором образів, символів і знаків у багатьох суспільно важливих сферах життєдіяльності людини. Показано, що віртуалістика сприяє створенню інноваційних технологій культурної та міжособистісної комунікації, пропонує нову форму взаємодії з артефактами, що мають віртуальну репрезентацію. У статті висвітлюється посилення гібридизації онлайн-ового та офлайн-ового просторів, перетворення Інтернет-мережі на простір людської комунікації, повсякденної діяльності та розваги. Автори зазначають, що сучасні інновації не в змозі замінити ефекту «живого візиту», але завдяки цифровому прогресу і повсюдній цифровізації, розвитку 3D-технологій у людини є можливість емоційно реагувати на світові події, віртуально перебуваючи у центрі цих подій. Віртуалізація розглядається як нова технологія репрезентації, яка в найближчому майбутньому багато в чому визначатиме культурний досвід людства. Автори показують, що сьогодні Інтернет постає перед користувачами, в тому числі, і як інтегратор усіх сфер форм суспільного відтворення, фіксуються різні форми конвергенції та взаємозв'язку культури в Глобальному павутинні. Досліджуються переваги, загрози та ризики у широкому використанні сучасних інформаційних продуктів.

Особливості становлення українських цифрових бібліотек та їх роль у забезпеченні гуманітарної безпеки суспільства аналізує **Богдан Ломачинський**. Актуальність його дослідження впливає з великої практичної роботи, яка зараз масово ведеться у вітчизняних та зарубіжних бібліотеках і пов'язана з оцифруванням бібліотечних фондів та створенням національної системи цифрових бібліотек. Автор уперше обґрунтовує, що національна система цифрових бібліотек є вагомим чинником протидії у світоглядних (консцієнтальних) війнах сучасності. Логіка його роздумів така: цифрова епоха формує новий тип людини – «цифрову людину», і це ставить перед бібліотеками завдання вироблення нових стратегій бібліотечного обслуговування, ґрунтованого на управлінні знаннями та підвищенні рівня цифрових компетентностей як бібліотечних працівників, так і користувачів бібліотек задля ефективного накопичення особистісного і суспільного цифрового капіталу. Далі автор аналізує сутнісні особливості цифрових бібліотек, їх переваги порівняно з традиційними бібліотеками і визначає особливості формування цифрових бібліотек з урахуванням світового і українського досвіду. Зазначено, що в українському бібліотечному просторі провідне місце з оцифрування національної культурної спадщини обіймає Національна бібліотека України імені В.Вернадського, на базі якої створено національну електронну бібліотеку «Україніка», що має на меті зібрати у цифровому форматі твори про український народ, територію України та про всі народи, які жили або живуть на цій території. Це дозволить надати користувачам електронної бібліотеки знання про історію України, її традиції та культуру, українську націю та державність, її місце у світовому цивілізаційному розвитку. Встановлено, що питання оцифрування бібліотечних ресурсів потребує додаткової уваги до проблеми їх захисту задля забезпечення конфіденційності, цілісності і доступності своїх інформаційних ресурсів. У висновках підкреслюється, що перспективною стратегією протидії консцієнтальним війнам є оцифрування національної книжкової спадщини задля збереження національної пам'яті та ідентичності.

Розвиток Інтернет-технологій, нових медіа, поява ШІ змінили культурну парадигму людства. Становлення цифрової культури, соціальних мереж та процеси віртуалізації, що увійшли в усі сфери людської діяльності (науку, економіку, мистецтво, культуру, повсякденне людське життя тощо) стали важливими складовими функціонування сучасного суспільства. Тому перспективами подальших наукових досліджень цифровізації культури стануть проблеми нових способів та технологій трансляції смислів, аналіз нових систем самоідентифікації та соціальної взаємодії, подальше входження ШІ в культурну сферу.

Редактори випуску