

УДК 1(314/316)+141.7:316.77

## СУПЕРЕЧЛИВІСТЬ ВПЛИВУ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ НА ПРОЦЕСИ КУЛЬТУРОТВОРЕННЯ

**Олександр Найдьонов**

*Інститут вищої освіти  
Національної академії педагогічних наук України,  
відділ інтернаціоналізації вищої освіти  
вул. Бастіонна, 9, 01014, м. Київ, Україна*

Інтернет є засобом швидкої передачі інформації про будь-які культурні заходи, акції чи події в глобальних масштабах, але в ньому є явища і процеси, які розмивають межі між істиною і хибою, мистецтвом і не-мистецтвом, добром і злом. У людині може розбурхатися діонісійське начало – біологічні інстинкти, ціннісний нігілізм, егоїзм та моральний релятивізм, але може сформуватися вишуканий естетичний смак. Інтернет наближає людину до шедеврів світової культури, водночас він є віртуальним продовженням «карнавалу життя» і масової культури, де розгорнутий простір інформації може піддаватися інтерпретації нескінченно.

*Ключові слова:* *смысл, цінності, патоцентризм, цифрова культура, веб-дизайн, естетична віртуальна реальність, цифрове мистецтво.*

Актуальним є розгляд процесів культуротворення, що спричинені впливом інтернет-технологій і стали соціально значимими. Наприкінці ХХ ст. художні інституції Європи та США почали поступово перебиратися в мережу Інтернет. Можливості віртуалізації процесів створення, розповсюдження та підтримки предметів мистецтва стали об'єктом обговорення фахівців різних галузей знання [1]. Інтернет став привабливим для мистецьких інституцій тим, що оцифровані відео, аудіо, текст і зображення, які розташовуються на різних віддалених серверах, стали ще одним каналом комунікації між галереями, музеями та центрами сучасного мистецтва та людьми, які мають доступ до всесвітньої мережі. Якщо раніше фінансовий бік публікацій у тематичних журналах, газетах, новинах художніми інституціями відігравав стримуючу і обмежувальну роль, то Інтернет став, по суті, нічим не обмеженим простором для швидкого і легкого поширення інформації про їх діяльність.

Вплив інтернет-технологій на процеси культуротворення добре розглядати на фоні проблеми впливу культури на цивілізацію. Вбачається, що найкраще зміст поняття «культура» розкрито російським філософом В.С. Стьопініним: «Культура може бути визначена як система надбіологічних програм людської життєдіяльності (діяльності, поведінки і спілкування – *О.Н.*), які історично розвиваються і забезпечують відтворення та зміну соціального життя у всіх його основних проявах» [2, с. 43]. Стисло представити розгорнуту думку вченого про культуру можна так: надбіологічні програми представлені органічною сукупністю різних знань, приписів, норм, навичок, ідеалів, зразків діяльності і поведінки, ідей, вірувань, цілей і ціннісних орієнтацій і т. д. У концентрованому вигляді вони є соціальним досвідом, який постійно розвивається і накопичується. Культура зберігає і транслює цей досвід, передаючи його від покоління до покоління, виступаючи як традиція, як соціальна пам'ять, а також генерує нові програми діяльності, поведінки і спілкування людей, постаючи як творчість.

Культурні традиції і творчі інновації закріпленні і зберігаються в надбіологічних програмах людської життєдіяльності у формі символів і знаків. «Ці програми існують в культурі як складноорганізований набір семіотичних систем (соціокод)», – зазначає Стьопін [2, с. 44]. Різноманіття соціального досвіду передбачає різноманіття кодів, що закріплюють і транслюють цей досвід. Прикладом ціннісно-смыслової установки для людини техногенної цивілізації є ідеал людини як творчої, суверенної, автономної особистості, яка панує над зовнішніми обставинами, підпорядковуючи їх собі. Людина здатна і повинна набувати все нових можливостей, які дозволяють розширювати горизонт її перетворюючої діяльності. Як зазначає із цього приводу М.К. Петров, європейцю з дитинства «прищеплюють безглузду думку про те, що він здатний стати всім, і коли європейець дорослішає, включається у спеціалізовану діяльність, він до кінця життя залишається розчарованою людиною, носієм нездійснених, природно нездійснених, надій» [3, с. 134]. Отже, соціокод продукує появу того чи іншого явища культури. Культуротворення в суспільстві відбувається залежно від семантично-ціннісного навантаження символів і знаків, які використовують люди.

Процеси культуротворення досліджувалися досить широким загалом українських і закордонних дослідників, серед яких, насамперед, потрібно назвати дослідження Л. Лессига [4], С. Корнева [5], Е. Морозова, В. Смоленського, А.Н. Кочетова [6], В. Теремко [7], Н. Ткачової, Шанті Калаті [8] та іншими. Однак вплив Інтернет-технологій на процеси культуротворення настільки різноплановий і динамічний, що потребує також його соціально-філософського аналізу.

Метою статті є обґрунтування думки про те, що Інтернет є засобом швидкої передачі інформації про будь-які культурні заходи, акції чи події в глобальних масштабах, але в ньому є явища і процеси, які розмивають межі між істиною і хибною, мистецтвом і не-мистецтвом, добром і злом. Завдяки перебуванню в мережі у людини може розбурхатися діонісійське начало – біологічні інстинкти, ціннісний нігілізм, егоїзм та моральний релятивізм, але може формуватися вишуканий естетичний смак. Інтернет наближає людину до шедеврів світової культури, водночас він є віртуальним продовженням «карнавалу життя» і масової культури, таїть у собі лабіринти просторових потоків трансляції культурних смислів і цінностей, які можуть піддаватися інтерпретації нескінченно.

Інтернет надає просто безмежні можливості будь-якому художнику за лічені місяці стати найбільш обговорюваним, незважаючи на його місцезнаходження чи фізичну наявність художніх творів у мистецькій галереї. Так, 71-річному Кене Делмар із США спала на думку ідея намалювати портрети знаменитостей на паперових рушниках. Він прокинувся знаменитим після того, як фотографії його робіт облетіли тематичні групи багатьох соціальних мереж в Інтернеті, а ціни на ці роботи зросли до 10 000 доларів за одну паперову картинку [9]. Завдяки тому, що паперові полотна заґрунтовані і покриті двома шарами фарби з гелем, вони не поступаються за міцністю скловолонну. Це вселяє впевненість у митця, що його твори проживуть досить довго, незважаючи на те, що паперові рушники – дуже тонкий матеріал. Французька Віві Мак, яка не має художньої освіти, почала малювати звичайними харчовими продуктами, вразивши Інтернет своєю креативністю, як повідомляє М. Рижкова [10]. І хоч від її швидкокопсувних картин залишаються всього лише фотографії, вік розвинених інформаційних технологій дозволяє художниці поділитися своїми творіннями з мільйонами людей по всьому світу завдяки мережі Інтернет. Прославитися як художники в мережі можуть не лише люди, але й тварини. Наприклад, десятирічний скакун-художник Метро Метеор, став не тільки найбільш продаваним у своєму місті, а й перевершив заробітки самого Ван Гога, вказує А. Кулачкова [11]. За 120 маленьких і 40 великих

робіт колекціонери віддали приблизно 35 тисяч доларів, що набагато більше, ніж Ван Гог заробив за життя. Завдяки своїм дбайливим господарям кінь Метеор після травми коліна став художником-абстракціоністом. І тепер про нього і його картини може дізнатися кожен, хто має доступ до всесвітньої павутини. Інтернет надає можливість проявитися патоцентризму, коли людина залучає до мережевої культурної комунікації інших розумних істот.

В Інтернеті відомими українськими та зарубіжними інституціями проводяться різні фестивалі медіа-арту, на яких можна побачити медіа-мистецтво: перформанси та інсталяції. Перформанси стали об'єктом наукового аналізу, особливо філософського та культурологічного. Це пов'язано з тим, як зазначає К.І. Станіславська, що перформанс є мистецько-видовищною формою постмодернізму [12]. З погляду багатьох сучасних постмодерністів, колаж є взагалі символом сучасної епохи, а не спекулятивним поєднанням різних за своїм статусом і значенням елементів. Таке ж суперечливе ставлення і до перформансу. Так, Ю. Починок у мистецтві перформансу вбачає «поєднання різнорідних мистецьких практик, як-от література, театр, музика тощо. І, звісно ж, базовий елемент, який поєднує ці мистецтва – різні види комунікації, що ґрунтуються на ігровому моменті» [13, с. 64]. Проте інша дослідниця, М.М. Решетова розглядає перформанс як стратегію розмивання кордонів між традиційними практиками мистецтва. Відмічаючи, що змінилося символічне наповнення мистецтва та те, що постмодернізм почав активно утверджувати принципи «так званої пониженої естетики»: банальність, буденність, утилітарність і, навіть, вульгарність, вона зазначає, що «самі художники, прихильники постмодернізму, охоче називають свою діяльність «духовною практикою», «культурною акцією» і подібне. Постмодернізм значно змінив вигляд архітектури, кінематографії, хореографії, художньої літератури і поезії, створив нові види мистецтва: поп-арт, боді-арт, інсталяцію, перформанс і хепенінг» [14, с. 69]. Інтернет підсилює і розповсюджує розмивання меж між мистецтвом і не-мистецтвом, сприяє пониженню естетичного смаку і почуття краси у невідготовленого переглядача мережевого контенту. Досить переконливе узагальнення стосовно зміни природи мистецтва в сучасному суспільстві робить Н. Ткачова: «Головна проблема мистецтва в тому, що воно стає різновидом практичної діяльності людини і втрачає свій первісний соціальний статус, адже від звичного нам уявлення про нього мало що залишається» [15]. Інтернет-технології впливають не тільки на мистецькі смисли і цінності, а й на культуру загалом, формуючи перші обриси мережевої культури.

Глобальний перформанс, на думку І.І. Докучаєва, є новим видом артефактів культури, який маніфестує екзистенційні цінності розробленої ним аксіологічної моделі мережевої культури. Розглядаючи її як найважливіший історичний тип культури, він порівнює мережеву культуру з культурою модернізму і постмодернізму. Для науковця постмодерну культуру змінила мережева культура, перспективи якої «туманні, її сенс поки неможливо точно визначити, але напрямок її розвитку зрозумілий, і необхідно не тільки вивчати його, але і впливати на нього з метою попередження криз і негативних сценаріїв» [16, с. 10]. Що ж, цілком слушний висновок. Глобальність нового перформансу Докучаєв розуміє не просто як скасування кордону між автором і реципієнтом чи між різними видами артефактів культури, а й у тому, що він перемістився в мережевий глобальний простір Інтернету. «Цінності мережевого суспільства в глобальному перформансі, звичайно, не стали однаковими, адже Мережа – це не традиційний соціум, вона заснована на гнучкості ціннісних структур. Глобальність перформансу – це не новий міжнародний ціннісний синтез, але форма вираження багатогранності і невизначеності ціннісних орієнтацій. Нова культура більше не володіє основною екзистенціальною цінністю, вона володіє невизначеним і нескінченним їх репертуаром, реалізованим глобальним перформансом. Цінності екстен-

сивного споживання, що культивувалися модернізмом, та інтенсивного споживання, що культивувалися постмодернізмом, не пішли в минуле, але істотно доповнені цінностями віртуалізації особистого буття», – зазначає Докучаєв [16, с. 9].

Крім актуальних технізованих арт-практик – перформансів, акцій, інсталяцій, енвайронменту, в Інтернет-мережі з'явилися відеоарт, інтернет-арт, віртуал-арт. Художня мова традиційних (література, живопис, музика, театр, балет – *О.Н.*) і технічних (фотографія, кінематограф та інші екранні мистецтва, мультимедіа – *О.Н.*) мистецтв помітно змінюється під впливом нових цифрових технологій. Цінності техногенної цивілізації спричиняють втрату або істотну модифікацію мистецтвом своїх традиційних і, здавалося б, непорушних основ: мімесис, ідеалізацію, символізм, вираз смислових основ буття, художньо-естетичну основу, духовність і т. п. Інтернет спричинив появу різних теорій, серед яких хотілось би виділити теорію художньо-естетичної віртуалістики В.В. Бичкова і Н.Б. Маньковської, які ввели нове поняття – естетична віртуальна реальність. Це поняття автори розуміють як «спеціально створену за особливими законами частину віртуальної реальності, в якій власне реалізується віртуальний естетичний досвід. Головна відмінність останнього від традиційного полягає в тому, що тут реципієнт має справу з мережевою віртуальною реальністю, тобто з якоюсь психо-електронною реальністю, яку він сприймає через цілу систему електронних і сенсорних датчиків і має можливість сам впливати на неї за допомогою іншої електронної системи управління» [17, с. 67]. Цілком справедливе визначення, тому що існують арт-практики виключно у віртуальній реальності Інтернету. Однією з них є інтернет-арт, який сьогодні включає в себе практично всю цифрову продукцію, яка створюється для неутилітарних цілей в Інтернеті і часто орієнтована на інтерактивну взаємодію з реципієнтом.

Цифровий живопис, цифрова фотографія (мистецтво цифрової фотографії), гіпертекстова література, мережеве мистецтво (нет-арт), інтерактивні інсталяції, гейм-арт, хактивізм<sup>1</sup>, ASCII-графіка<sup>2</sup>, піксель-арт, чіптюн, демосцена, ANSI-графіка<sup>3</sup>, демо, дигітальна поезія належать до цифрового мистецтва (його ще називають комп'ютерне або дигітальне мистецтво – *О.Н.*), яке засновано на комп'ютерних технологіях, що використовуються для створення художніх витворів у цифровій формі. Наразі поняття «цифрове мистецтво» включає в себе як твори традиційного мистецтва, перенесені на цифрову основу, яка копіює початковий матеріальний носій (коли, наприклад, за основу береться відсканована фотографія – *О.Н.*), так і принципово нові види художніх творів, які існують виключно в комп'ютерному середовищі. Зміни в культурі під впливом цифрового мистецтва виявилися настільки сильними, що С.В. Єрохін прийшов до такого висновку: «Подальший розвиток і поширення цифрових технологій у мистецтві тепер уже саме є основою становлення принципово нової художньої парадигми – парадигми постпостмодернізму, в рамках якої світосприйняття зміщується від недетермінованості, незворотності, нелінійності і делокалізованості до детермінованості, оборотності, дискретності і нелокальності» [18, с. 183].

<sup>1</sup> Хактивізм (хакер+активізм) – використання комп'ютерних мереж для просування політичних ідей, свободи слова, захисту прав людини та забезпечення свободи інформації.

<sup>2</sup> ASCII-графіка (вимова: (аскі) – форма образотворчого мистецтва, що використовує символи ASCII на екрані комп'ютера або принтера для представлення зображень, під час створення яких використовується палітра, що складається з літер, цифрових символів та символів-знаків пунктуації з числа 95 символів таблиці ASCII.

<sup>3</sup> ANSI-графіка – вид цифрової графіки, в якій зображення створюється із символів, але використовуються не тільки символи в кодуванні ASCII, а всі 224 друкованих символи, 16 кольорів шрифту та 8 фонових кольорів, підтримуваних драйвером ANSI.SYS, який використовувався в системі DOS.

В Інтернеті спільноти людей, використовуючи відомі комп'ютерні програми, намагаються з гумором і досить вдало комбінувати світлини, які інші користувачі викладають у мережу. Фотошоп (Photoshop)<sup>4</sup> у наш час стало ім'ям прозивним. Будь-які підозри в тому, що на фото зображено щось несправжнє, підправлене, відразу пояснюється використанням цієї програми. Але робота з Photoshop може стати не тільки процесом усунення недоліків, а й справжнім мистецтвом. Прикладом тому колективна творчість Flickr-спільноти Комбо-пикчерз (Combo-pictures)<sup>5</sup>. [19]. Загалом, Flickr-спільнота – це 13 б'льйонів світлин та близько 2 мільйонів тематичних груп. На базі порталу Flickr працює спілка українських фотографів, що має назву «Український Флікер» (<https://www.flickr.com/groups/flickua/>). Станом на червень 2017 р. вона налічує 4 372 учасника, які беруть активну участь в обговоренні світлин та дискусіях із фотомистецтва.

Інтернет-технології створили нові напрями і види в культурній діяльності людини, яку все частіше називають цифровою культурою. У зв'язку з цим А.О. Астаф'єв звертає увагу на докорінні зміни культури під впливом цифрового конструювання і трансляції витворів культури. «Кінематографічний і літературний кіберпанк, відеоскульптура й цифрові інсталяції, техно- та електронна музика, віртуальний музей та театр, софт-арт – усе це було інноваціями ще декілька десятиліть тому, натомість тепер – це фактично осердя різноманітних творчих практик та «обличчя» актуальної культури людства, що є показником фундаментальних змін у пізнанні людини та її творчості. Саме під впливом цифрової культури докорінно змінюється і розуміння власне культури, яка є рушієм складних цивілізаційних процесів та їх стадій» [20]. Вже саме оформлення сторінок в інтернеті отримує самостійне художнє значення і цінність.

Веб-дизайн – це графічний дизайн, перенесений в інтерактивне середовище. По своїй суті він нагадує поліграфію. Але не дивлячись на те, що ці стилі графічного дизайну візуально чимось нагадують один одного, технологія їх створення різна. Головна мета інтерактивного веб-дизайну – допомогти користувачу інтуїтивно зорієнтуватися на обраному ним сайті. Під час відвідування сайту людина повинна сприйняти ресурс корисним та приємним візуально, простим і зрозумілим. Дизайн сайту повинен справити на відвідувача гарне враження, що дуже важливо для того, щоб привабити наступного разу. Робота із сайтом у людини має бути зручною, приємною і корисною, підкреслює Д. Бородаєв [21]. З погляду маркетингу, виріб, який має товарний вигляд, завжди є привабливішим, ніж аналогічний виріб без оформлення. Графічний дизайн, безперечно, може змінити сприйняття реальності, навіть коли реальність залишається тією ж самою. Веб-дизайн, на відміну від поліграфії, вже є не оформленням виробу, це не незначна або додаткова його частина, а по суті – сам виріб. Веб-дизайнер, проектуючи сайт, створює повноцінний продукт, а не оформляє його. І тому роль дизайну у створенні веб-проекту є провідною, а веб-дизайнер виступає творцем виробу. Отже, веб-дизайн є суттю інтернет-проектів, а значить і суттю самого Інтернету.

Інтернет нині використовується на повну силу для розвитку і підтримки інтересу до мистецтва онлайн та важливих соціокультурних проблем. Про це свідчать декілька прикладів. У Нью-Йорку створено експериментальний інтернет-проект під назвою «Дизайн і насильство», присвячений дизайнерським проектам та об'єктам, пов'язаним із насильством. Роботи, що представлені на спеціальному сайті, супроводжуються коротким есе і питан-

<sup>4</sup> Назва програми для обробки та редагування зображень.

<sup>5</sup> Flickr – веб-сайт (власник Yahoo) для розміщення фотографій та відеоматеріалів, їх перегляду, обговорення, оцінки та архівування. Дозволяє спілкування, створення тематичних груп та соціальних мереж.

ням до читачів, вони були створені як відповідь на початок і зростання кібервійн у мережі. Відомий британський колекціонер Чарльз Саатчі запустив через свою галерею в Інтернеті серію віртуальних виставок із символічною назвою «World Wide Wall» з метою відбору і продажу картин талановитих молодих художників. Van Gogh Museum в Амстердамі випустив 3D репродукції кращих робіт Ван Гога, які є роботами наступного покоління, тому що виконані в третьому вимірі. Аукціонний дім Christie's організував онлайн-торги, на яких можна було придбати не тільки твори японських художників, а й вироби з дерева та кераміки, принти і літографії. В Інтернеті з'являються веб-сайти, на яких повідомляють не тільки контакти митців чи колекціонерів, а й відомості про твори, які були ними придбані за останні роки. Так, сайт *Largy's List* присвячений колекціонерам, у його базі знаходиться детальна інформація про більш ніж 3000 чоловік.

На момент виникнення Інтернету культура техногенної цивілізації протягом ХХ ст. була обумовлена домінуванням матеріалізму, сцієнтизму, техніцизму, нігілізму й атеїзму. Наприклад, художня творчість втратила цілісність і спадкоємність – характерні риси класичної культури. Авангард, модернізм, постмодернізм, масова культура (поп-арт) як художні стилі і напрями були об'єднані тільки часом співіснування і конкурентною боротьбою. У культурі, особливо в мистецтві ХХ ст. свідомо усувається духовне начало та орієнтація на традиційні естетичні категорії і поняття: прекрасне, піднесене, міметичний принцип, художній символізм. Активно, замість указаних цінностей, почали впроваджуватись тілесність, споживацтво, практика, абсурд, симулякр, спектакль тощо. Філософські теорії Ф. Ніцше, З. Фрейда, екзистенціалістів, структуралістів, постмодерністів намагаються розбурхати в людині діонісійське начало – пріоритет біологічних інстинктів, «потік свідомості» та «гри розуму». У поглядах на людину теоретики цінностей техногенної цивілізації все частіше розглядають її як «машину виробництва благ» і «машину бажання і споживання» цих благ, стверджують розуміння людини як «гвинтик», «матеріал», «елемент виробничих сил» економіки, а не як найвищу цінність, яку пропагує християнська культура.

Егоцентризм та егоїзм стали логічним вираженням індивідуалізму в культурі ХХ ст. Ідея розвитку суспільства споживання, концепція поділу держав на «країни першого і третього світу», нацистська ідеологія «вищої раси», індустрія розваг і побудова Лас-Вегаса – столиці і символу азартних ігор, працювали на утвердження ключової цінності – гедонізму, чудернацьким способом перевернутої ідеї «зверненості на себе» людини в інтелектуальному, тілесному, та емоційному (але не духовному) плані.

Науковий релятивізм, який допускав істинність теоретичних описів однієї і тієї ж реальності, що відрізняються (іноді кардинально) один від одного, було поширено на ціннісну систему суспільства. Ціннісний релятивізм не передбачає єдності ціннісної і смислової системи. Отже, аксіологічний релятивізм виключає орієнтацію на єдину систему цінностей. Людина за таких умов втрачає здатність розрізняти Добро і Зло. Монолітна система радянських цінностей не спрацювала через те, що вона була однією з варіацій все тієї ж системи цінностей техногенної цивілізації, тільки у формі аксіологічного монізму – моральний плюралізм. Проблеми морального і соціокультурного характеру, з якими зіткнулися пострадянські країни, більш гостріші, ніж у європейців чи американців. Хабарництво, корупція загрожують існуванню України – однієї з найбільших країн Європи.

Завдяки об'єднуючій комунікативній силі мережі культура все більш набуває ознак транскультурності. Як зазначає Л.С. Горбунова, «концепт транскультуралізму передбачає позицію, вільну від безумовного віддання переваги будь-якій одній моральній точці зору щодо іншої, але передбачає зусилля для їх вивчення без того, щоб вдаватися до морального

релятивізму або метаетичного змішування» [22, с. 273]. Отже, підхід транскультуралізму усуває гостроту проблеми аксіологічного релятивізму.

Ціннісний нігілізм перекочував у мережу. У ній непоодинокі випадки зневажання людського життя. Так, у соціальних мережах були зафіксовані групи смерті, «сині кити», підбурювання до самогубства. А. Светлевська повідомляє про те, що українських дітей у соцмережах підштовхували до самогубства куратори з Росії [23]. Здається, без світоглядних змін тут не обійтись – потрібен рішучий перегляд світогляду та повернення традиційних моральних цінностей. Як тут не згадати одного з найбільших учених нашого часу Мануеля Кастельса, який усвідомивши суть нової епохи, зазначив у своїй книзі «Галактика Інтернет»: «Якщо ви не подбаєте про мережі, то вони самі так чи інакше подбають про вас. Бо поки ви бажаєте жити в суспільстві в цей час і в цьому місці, вам доведеться мати справу з мережевим суспільством, оскільки ми живемо в галактиці Інтернету» [24, с. 323].

Варто привернути увагу ще до однієї характерної особливості впливу Інтернету на процеси культуротворення. На неї звертає увагу російський філософ В.В. Миронов, характеризуючи низову культуру інформаційного суспільства, яка прийшла на зміну високій культурі як її обернена форма. Ця особливість полягає в тому, що зразки високої культури настільки тиражовані, що стають предметом масового спрощеного споживання. Люди споживають нові цінності тому, що їм ніколи співвідносити їх із попередніми. У результаті ми перебуваємо в суспільстві карнавалу, який затягнувся. Миронов пише: «Близкучою умовою для наростання і закріплення карнавалу стає інтернет. Спілкування в інтернеті – це віртуальна карнавальна хода з усією її атрибутикою. Замість співрозмовників – маски, які дозволяють говорити все що завгодно, включаючи образи та ін. Це царство (яке в середні століття було тимчасовим – *О.Н.*) дурнів, блазнів і клоунів, що надягають довгі ковпаки. Але карнавал через два-три тижні завершувався і люди, отримавши порцію адреналіну, йшли в реальне життя до наступного карнавалу. Інтернет продовжує віртуальний карнавал, переводячи його в реальне життя... Ми не можемо сконструювати всередині інтернету моральні принципи, перенісши їх з нашої дійсності. А оскільки їх немає, а є розгорнутий простір інформації, він може як свідомо, так і ні піддаватися нескінченній інтерпретації» [25]. Отже, досягнути смислу в процесі комунікації в контексті розуміння Інтернету як віртуального продовження карнавалу реального життя неможливо тому, що розгорнутий простір інформації може піддаватися інтерпретації нескінченно.

Отже, вплив інтернет-технологій на процеси культуротворення в мережевому суспільстві має суперечливий характер. З одного боку, будь-яка людина за наявності художнього хисту, будь-який діяч чи установа у сфері мистецтва і культури може використати Інтернет для розповсюдження, пропаганди, ознайомлення, продажу художніх творів чи їх купівлі. Інтернет є засобом швидкого поширення будь-яких культурних заходів, акцій чи подій у глобальних масштабах. З іншого боку, в ньому також розповсюджуються цінності, які розвивають межі між істиною і хибною, мистецтвом і не-мистецтвом, добром і злом. Впроваджується тілесність, споживацтво, абсурд, симулякр, спектакль (щось робити лише «для вигляду» – *О.Н.*), розбухується в людині діонісійське начало – біологічні інстинкти, ціннісний нігілізм, егоїзм та моральний релятивізм. Інтернет для морально незрілих осіб є віртуальним продовженням карнавалу реального життя, де розгорнутий простір інформації може піддаватися інтерпретації нескінченно.

Подальший напрям досліджень вбачається у соціально-філософському аналізі впливу культурних смислів і цінностей, які генерує мережа, на соціально-освітню сферу суспільства.

**Список використаної літератури:**

1. Матвієнко О. Інтернет як технологія підтримки інформаційної діяльності в галузі мистецтва / О. Матвієнко // *Мистецтво та освіта*. – 1999. – № 4. – С. 118–123.
2. Степин В.С. Цивилізація і культура / В.С. Степин. – СПб. : СПбГУП, 2011. – 408 с.
3. Петров М.К. Язык. Знак. Культура / М.К. Петров ; Вступ. ст. С.С. Неретиной. – 2. изд., стер. – М. : УРСС, 2004. – 328 с.
4. Лессиг Л. Свободная культура / Л. Лессиг ; Пер. с англ. – М. : Прагматика Культуры, 2007. – 272 с.
5. Корнев С. Сетевая литература и завершение постмодерна: Интернет как место обитания литературы / С. Корнев // *Новое литературное обозрение*. – 1998. – № 32. – С. 29–47.
6. Кочетов А. Н. Влияние Интернета на развитие общества / А.Н. Кочетов // *Информационное общество*. – 1999. – № 5. – С. 43–48.
7. Теремко В. Стратегічні випробування електронною книжністю / Василь Теремко // *Вісник книжкової палати*. – 2011– № 4. – С. 10–14.
8. Kalathil Shanthi / Open networks, closed regimes: the impact of the internet on authoritarian rule / Shanthi Kalathil, Taylor C. Boas / Carnegie Endowment for Int'l Peace, 2003. – 218 p.
9. Рыжкова Мария. Американский художник рисует знаменитостей на бумажных полотнах / Мария Рыжкова [Электронный документ]. – Режим доступа : <http://art-news.com.ua/amerikanskij-xudozhnik-risuet-znamenitostej-na-bumazhnyx-polotencax-5997.html>.
10. Рыжкова Мария. Художница нарисовала портреты знаменитых людей пищевыми продуктами / Мария Рыжкова [Электронный документ]. – Режим доступа : <http://art-news.com.ua/xudozhnica-narisovala-portrety-znamenitых-lyudej-pishhevymi-produktami-5953.html>.
11. Кулачкова Антонина. Картины, нарисованные конем, превзошли по стоимости картины Ван Гога / Антонина Кулачкова [Электронный документ]. – Режим доступа : <http://art-news.com.ua/kartiny-narisovannye-konem-prevzoshli-po-stoimosti-zarabotki-van-goga-2474.html>.
12. Станіславська К.І. Перформанс – мистецько-видовищна форма постмодернізму / К.І. Станіславська // *Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв : науковий журнал*. – Київ, 2010. – № 4. – С. 96–100.
13. Починок Ю. Перформанс як медіа-текст / Ю. Починок // *Іноземна філологія ; Львів. нац. ун-т ім. Івана Франка*. – Львів, 2014. – Вип. 126, ч. 2. – С. 63–71.
14. Решетова М.В. Коллаж и перформанс как стратегии размывания границ между традиционными практиками искусства / М.В. Решетова // *Вестник ОГУ*. – 2012. – № 9(145). – С. 65–69.
15. Ткачева Наталья. Современное искусство и Интернет / Наталья Ткачева [Электронный документ]. – Режим доступа : <http://art-news.com.ua/sovremennoe-iskusstvo-i-internet>.
16. Докучаев И.И. Глобальный перформанс: контуры культуры XXI века / И.И. Докучаев // *Вопросы культурологии*. – Изд. Дом «Просвещение». – Москва, 2011. – № 12. – С. 4–10.
17. Бычков В.В. Искусство техногенной цивилизации в зеркале эстетики: философия и культура / В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская // *Вопросы философии : научно-теоретический журнал*. – Москва, 2011. – № 4. – С. 62–72.
18. Ерохин С.В. Цифровое искусство: преемственность традиций / Семен Владимирович Ерохин // *Вестник ТГУ*. – 2009. – № 8. – С. 178–184.
19. Combo-pictures – искусство креативного Фотошопа [Электронный документ]. – Режим доступа : <http://www.kulturologia.ru/blogs/290411/14400/>.



20. Астаф'єв А.О. Питання розвитку цифрової культури українського соціуму : Аналітична записка Відділу гуманітарної політики / А.О. Астаф'єв // Національний інститут стратегічних досліджень [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>.
21. Бородаев Денис. Веб-сайт как объект графического дизайна [Текст] / Д. Бородаев. – Х. : Септима ЛТД, 2006. – 288 с.
22. Горбунова Л.С. Філософія трансформативної освіти для дорослих: університетські стратегії і практики [Текст] : монографія / Л. С. Горбунова ; Нац. акад. пед. наук України, Ін-т вищ. освіти. – Суми : Університетська книга, 2015. – 709 с.
23. Светлевська Анастасія. Українських дітей в соцмережах підштовхували до самогубства куратори з Росії – глава кіберполіції [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://ukr.segodnya.ua/criminal/ukrainskih-detey-v-socsetyah-podtalkivali-k-samoubiystvu-kuratory-iz-rossii-glava-kiberpolicii-855871.html>.
24. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Мануэль Кастельс. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004. – 328 с.
25. Миронов В.В. Трансформация культуры в пространстве глобальной коммуникации / В.В. Миронов // Электронное научное издание «Медиаскоп». – Выпуск № 2. – 2009 [Электронный документ]. – Режим доступа : <http://art-news.com.ua/sovremennoe-iskusstvo-i-internet>.

## INCONSISTENCY OF INTERNET-TECHNOLOGIES INFLUENCE ON CULTURAL PROCESSES

**Oleksandr Naydonov**

*Institute of Higher Education,  
National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine,  
Internationalization of Higher Education Department  
Bastionna str., 9, 01014, Kyiv, Ukraine*

Internet is a means of quickly transmitting information on any cultural event, actions or events on a global scale, but there are phenomena and processes that blur the boundaries between verity and falsity, art and non-art, good and evil. Dionysian origin can start developing in the person – biological instincts, value-based nihilism, egoism and moral relativism, but an exquisite aesthetic taste can start forming. The Internet brings people closer to the masterpieces of world culture, at the same time, being a virtual extension of the “carnival of life” and mass culture, where the expanded space of information can be interpreted to infinity.

*Key words:* sense, values, pathocentrism, digital culture, web design, aesthetic virtual reality, digital art.