

# **ТЕМА 5.**

## **Ресурси Інтернет у сфері культури**

Культура цифрових медіа,  
Доц. Грабовський Є.М., доц. Бережна О.Б.

# Зміст

**5.1. Загальні особливості культури Інтернету. Переваги та недоліки використання Інтернет в сучасному культурному середовищі**

**5.2. Взаємозв'язок Інтернету, демократії та інформаційної політики**

**5.3. Географія Інтернету. Безпека та стратегія в епоху Інтернету**



# ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2.

## Ресурси Інтернет у сфері культури

**Мета:** знайомство з особливостями культури Інтернет як провідного середовища взаємодії людей в умовах постіндустріального суспільства.

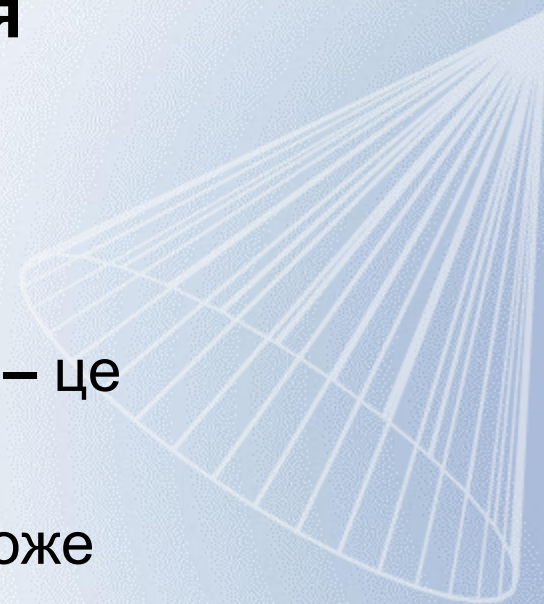


## 5.1. Загальні особливості культури Інтернету.



### Переваги та недоліки використання Інтернет в сучасному культурному середовищі

**Інтернет-культура (англ. Internet culture)** – це культура подання інформації та культура спілкування користувачів в Інтернеті, яка може розглядатися як вид масової культури та кіберкультури.



# Інтернет як культурний феномен

- Інтернет змінив спосіб, у який ми споживаємо мистецтво, музику, літературу, театр.
- Віртуальна взаємодія дає змогу поширювати культурні цінності та розвивати креативні індустрії.



**Приклад:** подивитися виступ Берлінського чи Віденського філармонічного оркестру в прямому ефірі, замість відвідування концертного залу.

В чому різниця у сприйнятті?

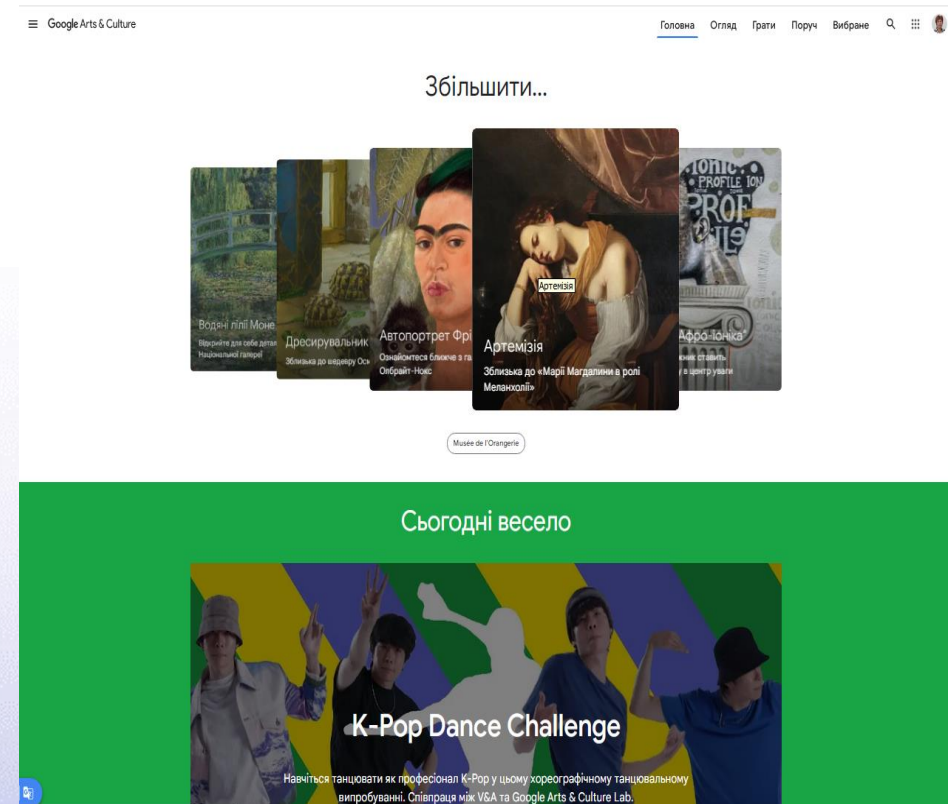
## **Інтернет-культура породила такі явища як:**

- блоги
- інтернет-література
- культура соціальних мереж та ін.

Атрибутом інтернет-культури є, серед іншого, використання в мові «смайликів» та акронімів англійських виразів, типу ІМНО

# Загальні особливості культури Інтернету

- Глобальність → доступ до будь-яких ресурсів
- Демократизація → кожен може створювати контент
- Інтерактивність → користувачі не тільки споживають контент, а й беруть участь у його створенні
- Віртуалізація → можливість відвідати виставку, театр чи концерт онлайн



Приклад: Платформа [Google Arts & Culture](#) дозволяє віртуально подорожувати музеями, наприклад, **Лувром** або **Метрополітен-музеєм** у Нью-Йорку.

# Основні культурні ресурси Інтернету

## 1. Онлайн бібліотеки

- Google Books – безкоштовний доступ до сканованих книг
- Project Gutenberg – понад 60 000 книг у відкритому доступі
- Читанка (Ukrainian books) – онлайн-бібліотека української літератури

## 2. Музейні платформи

- Google Arts & Culture – віртуальні тури музеями світу
- Europeana – цифровий архів культурної спадщини Європи

## 3. Музика та стрімінгові сервіси

- Spotify, Apple Music, SoundCloud – легальний доступ до мільйонів треків
- Bandcamp – платформа для незалежних музикантів



# Основні культурні ресурси Інтернету

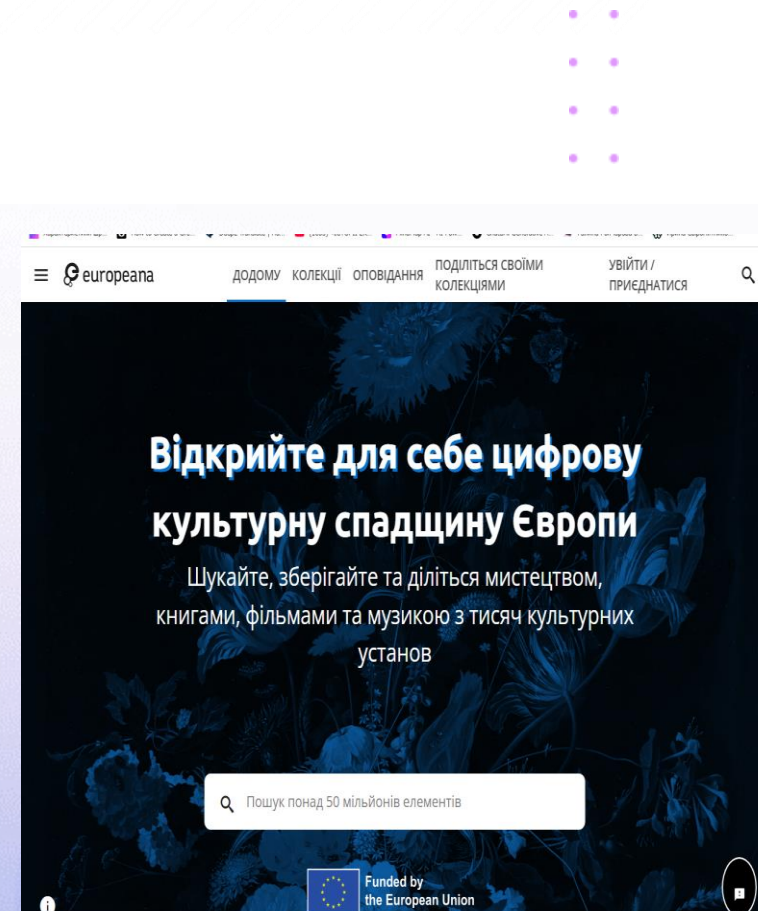
## 4. Фільми та відео

- Netflix, HBO Max, Megogo – ліцензійні фільми та серіали
- YouTube – безкоштовний доступ до лекцій, спектаклів, документальних фільмів

## 5. Освітні платформи

- Coursera, Prometheus, Udemy – курси з історії мистецтва, дизайну, музики
- TED Talks – лекції від експертів культури та мистецтва

*Приклад:* Онлайн-архів [Europeana](https://www.europeana.eu) містить цифрові копії творів Рембрандта, Ван Гога та інших художників.



# Переваги Інтернету в культурному середовищі

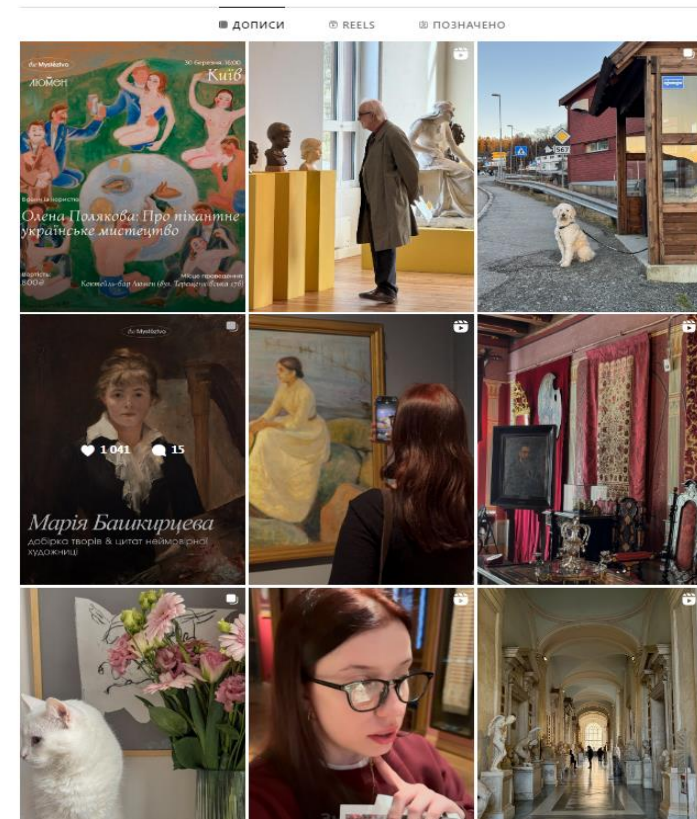
- Безкоштовний або доступний за мінімальну плату культурний контент
- Швидкий доступ до інформації → новини культури, кінопрем'єри, художні виставки
- Можливість навчання → курси про історію мистецтва, фотографію, кіно
- Популяризація мистецтва через соцмережі

*Приклад:*

**Instagram-галереї –**

[https://www.instagram.com/the\\_mysteztvo/](https://www.instagram.com/the_mysteztvo/) та інші демонструють роботи художників і розповідають про них

**ТікТок-креативність –** блогери створюють короткі ролики про мистецтво

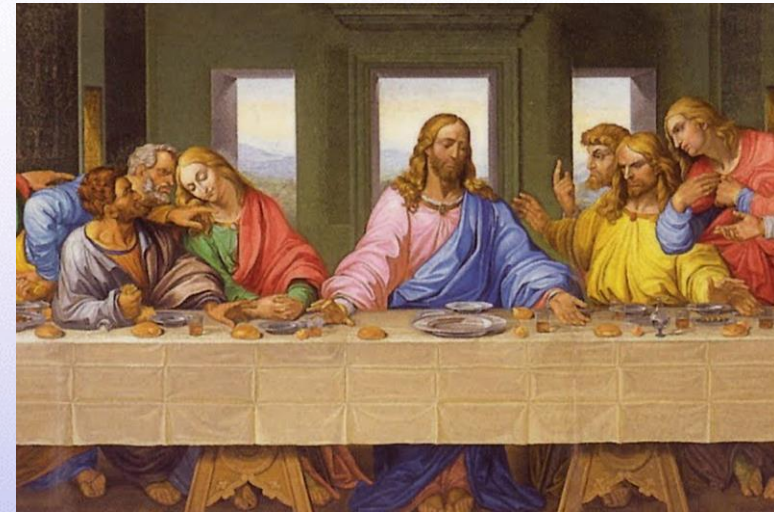


# Недоліки застосування Інтернету в культурному середовищі

- Порушення авторських прав → проблема піратства
- Алгоритми соцмереж → користувачі бачать лише той контент, який підбирає система
- Зменшення уваги до класичних форматів мистецтва
- Фейкові новини та дезінформація у сфері культури

## **Приклад:**

Фейкова новина, що Леонардо да Вінчі залишив секретний код у «Таємній вечері», який нібито передбачав Апокаліпсис. Цю теорію популяризували ЗМІ та псевдонаукові статті після виходу роману "Код да Вінчі" Дена Брауна. [Приклад статті з дезінформацією](#)



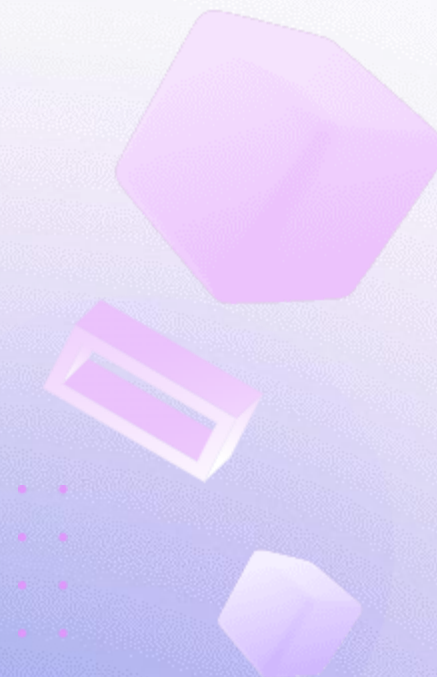
# Як ефективно використовувати Інтернет для культурного розвитку?

- Підписуватися на перевірені ресурси – офіційні сайти музеїв, освітні платформи
- Підтримувати митців – купувати музику на Bandcamp, книги в офіційних магазинах
- Брати участь у культурних ініціативах – онлайн-лекції, дискусії, виставки

## *Приклад:*

**Patreon** – платформа для підтримки незалежних художників, музикантів, письменників

**Краудфандинг** – збирання коштів на культурні проекти, як **Kickstarter**



# Тема для дискусії

**Штучний інтелект у мистецтві** – алгоритми створюють картини у стилі Ван Гога

Це позитив чи негатив?

Чи є культурна цінність у таких творів?

Чи погоджуєтеся ви, що соціальні мережі змінюють сприйняття мистецтва? Яким чином?

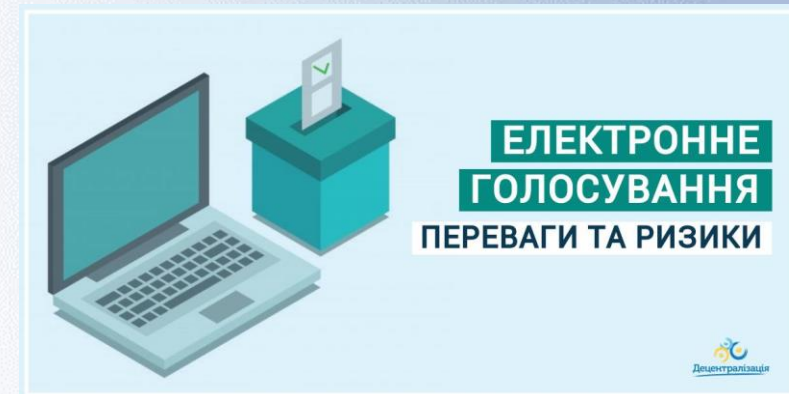
## 5.2. Взаємозв'язок Інтернету, демократії та інформаційної політики

### Інтернет як інструмент демократії

- Вільний доступ до інформації – основа демократичного суспільства
- Онлайн-голосування та цифрові петиції як механізми впливу громадян
- Соціальні мережі як майданчики для політичних дискусій

**Приклад:** У 2020 році онлайн-петиція на Change.org про захист Амазонських лісів зібрала понад 2 млн підписів і вплинула на екологічну політику Бразилії.

).



# Базисні принципи демократичної участі в інформаційному суспільстві:



- 1) усі громадяни або, принаймні переважна їх кількість, повинні брати участь у процесах прийняття рішень;
- 2) синергія (добровільна участь у вирішенні загальних проблем) та взаємодопомога (готовність жертвувати своїми інтересами) як основа вироблення політичних рішень;
- 3) доступність широким масам населення всієї необхідної інформації для обґрунтованого ухвалення політичних рішень;
- 4) отримана вигода та доходи повинні розподілятися між усіма громадянами;
- 5) вирішення політичних питань слід шукати шляхом переконання та досягнення загальної згоди;
- 6) прийняте рішення має реалізовуватись шляхом спільних дій, співпраці всіх громадян.

# Поточна (рухлива, хмарна) демократія

це найбільш гнучкий  
варіант мережевий  
демократії, симбіоз  
прямої та  
представницької  
демократії

1

2

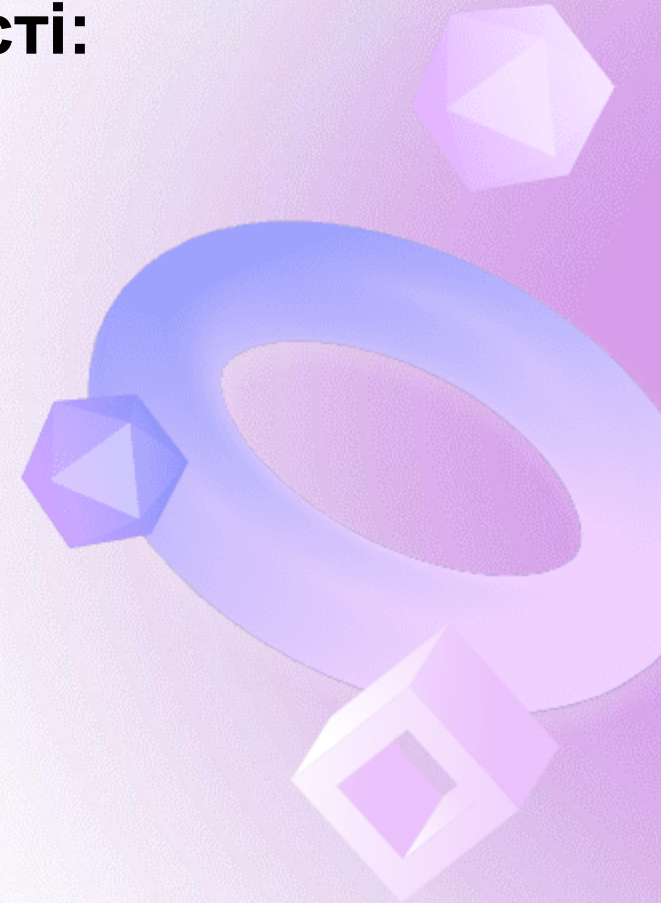
Оскільки окремо взятий громадянин не може однаково добре розумітися одночасно на всіх проблемах, він має право з будь-якого питання делегувати свій голос іншим учасникам голосування, у тому числі експертам (фахівцям чи політикам від різних партій, а також безпартійним).





# Умовні напрями взаємодії між органами державного управління, громадянами та суб'єктами комерційної діяльності:

1. держава-бізнес/бізнес-державна (Government-to-Business/Business-to-Government, G2B/B2G);
1. держава-державна (Government-to-Government, G2G);
1. держава-громадяни/громадяни-державна (Government-to Citizen/Citizen-to-Government, G2C/C2G);
1. держава-службовці (Government-to-Employees, G2E).



# Моделі електронного уряду

**Європейська модель** характеризується наявністю наддержавних інститутів – Європарламенту, Єврокомісії, Європейського суду, рішення яких є обов'язковими для виконання усіма країнами ЄС. Тому ця модель орієнтована насамперед на вирівнювання умов та координацію діяльності електронного уряду для країн – членів Європейського союзу. Вона втілює у реальність модель G2G.

**Азіатська модель** спирається на специфічний стиль управління, азіатський тип корпоративної культури та багат шарову систему державного управління, організованого за принципом ієрархічної піраміди. Така модель є практичним здійсненням G2E.

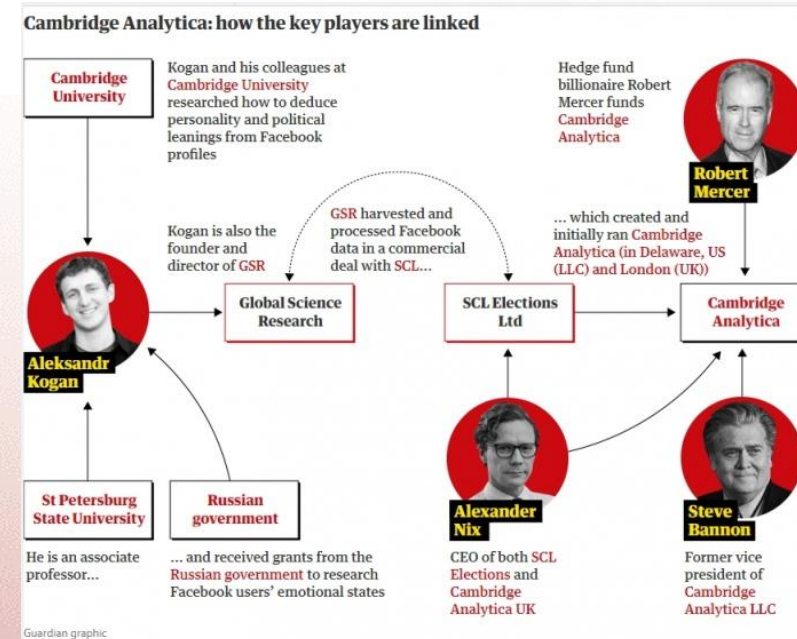
**Північноамериканська модель** електронного уряду отримала поширення у США та Канаді. Американська модель передбачає не просто доступ до сайтів урядових організацій, а стає місцем вільного обміну ідеями, ініціативами, майданчиком для обговорення результатів тих чи інших робіт та укладання бізнес-угод.

# Вплив Інтернету на вибори та політичні кампанії

- Таргетована реклама та політичний маркетинг у соцмережах
- Боти та тролі як інструмент впливу на громадську думку
- "Фейкові новини" та маніпуляції через алгоритми

**Приклад:** Скандал з Cambridge Analytica під час виборів у США у 2016 році, коли дані соцмереж, насамперед Facebook, використовували для політичного таргетингу.

Скандал щодо незаконного використання персональних даних компанією Cambridge Analytica виник в 2017 році після несподіваної для багатьох аналітиків перемоги [Дональда Трампа](#) у президентських перегонах у США. При цьому журналістами був виявлений зв'язок між Cambridge Analytica, Facebook і членами команди новообраного президента США



# Віртуальні громадянські рухи



- Онлайн-протести та хештег-кампанії (#MeToo, #BlackLivesMatter)
- Краудфандинг на підтримку соціальних ініціатив
- Використання криптовалют для фінансування активістів

*Приклад:* група "Anonymous" здійснює DDoS-атаки проти авторитарних режимів.

## 5.3. Географія Інтернету. Безпека та стратегія в епоху Інтернету

### Географія Інтернету: нерівномірний розподіл доступу

- Інтернет-покриття у світі: розвинені країни vs. регіони без доступу
- Вплив цифрового розриву на економіку та освіту
- Мегапроекти підключення від Google (Project Loon), Starlink від SpaceX

*Приклад:* Starlink забезпечив Інтернет-зв'язок в Україні у 2022 р.

# Кібербезпека: головні загрози та виклики

- Фішингові атаки, хакерські злами та витоки даних
- Шкідливе програмне забезпечення (віруси, трояни, ransomware)
- Соціальна інженерія: маніпуляції для викрадення персональних даних

**Приклад:** У 2021 році хакерська атака на трубопровідну систему Colonial Pipeline призвела до паливної кризи у США. Трубопровід забезпечує паливом майже половину населення східного узбережжя США. Злам здійснила група хакерів DarkSide, яка, ймовірно, базується в Росії.

**Щоб подолати проблеми та залучити до процесів забезпечення безпеки своїх співробітників, організації повинні використовувати багатосторонній підхід, який включає:**

- навчання співробітників у сфері безпеки
- управління ризиками
- створення цифрового сховища
- узгоджена система безпеки

# Стратегії безпеки у цифрову епоху

- Використання VPN та двофакторної аутентифікації
- Шифрування даних та безпечне зберігання паролів
- Кіберграмотність як частина освіти

**Приклад:** Естонія стала першою країною, яка запровадила *цифрове громадянство* з високим рівнем кібербезпеки, з 12.2014 р. .

Е-резидентство (e-residence) – програма, яка дозволяє мешканцям інших держав отримувати доступ до естонських сервісів та безпосередньо єдиного європейського ринку.



# Питання для обговорення та дискусії

**1** Чи потрібно регулювати Інтернет з боку держави?

**2** Як можна боротися з дезінформацією в соцмережах?

**3** Чи можлива повна анонімність в Інтернеті?  
Чи потрібна?  
Як знайти баланс між відкритістю та контролем?

**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**

