

paid to integrating artificial intelligence with other emerging technologies such as the Internet of Things (IoT) and blockchain, etc. In addition, promoting cooperation between government agencies, private enterprises, and scientific institutions will accelerate the implementation of innovative security solutions.

Summarizing all the above, we can conclude that research in the field of the use of artificial intelligence technologies in law enforcement agencies has a significant potential to contribute to the fight against crime, but, despite this, it can be noted that its application requires careful consideration of ethical and legal aspects. Undoubtedly, it can be argued that a careful analysis of international experience combined with the development of a reliable legal framework will help ensure the right balance between security, protection of citizens' rights and the effectiveness of law enforcement agencies.

С. Житник

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ГЛОБАЛЬНОГО СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ

S. Zhytnyk

INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES OF GLOBAL SOCIOCULTURAL SPACE

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій кінця ХХ — початку ХХІ ст. дав старт масштабній трансформації глобального соціокультурного простору (СКП) з offline формату в новий, де домінує online. Поява нових технічних засобів та програмних продуктів спричинила масовий відтік споживачів — об'єктів інформаційного та соціокультурного простору в онлайн, та подальшу міграцію туди продакшн-суб'єктів: засобів масової інформації (телебачення, газети, журнали), кіностудій, телестудій, музичних студій, театрів тощо, та виникнення абсолютно нових, що стрімко розвинулись. Кількість щомісячних активних користувачів Facebook перевищує 3 мільярди. YouTube — близько 2,5 мільярдів, Instagram — близько 2 мільярдів. Понад 1,5 мільярда щомісячних активних користувачів у TikTok. Такі дані наводить німецька компанія Statista, що спеціалізується на зборі та аналізі даних про ринки й споживачів.

Саме такі платформи, що мають загальну назву «соціальні мережі», нині є основою глобального соціокультурного простору. Там відбуваються знайомства й спілкування, там змішуються мови, культури й нерідко розмивається, втрачається самотність та ідентичність.

Поєднання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) та швидкісного Інтернету стає домінуючим виміром глобального соціокультурного простору. За даними компанії Statista, на початку 2024 р. 7 з 10 мешканців Землі мають свій персональний смарт-гаджет. Завдяки сучасним технологіям, сьогодні це пристрій, що поєднує в собі фото- й відеокамеру, звукозаписуючий та звуковідтворюючий засіб, потужні програми для обробки фото, відео та звуку, зокрема з використанням штучного інтелекту, а ще доступ до всесвітньої та соціальних мереж. Індивід стає не тільки об'єктом, а й активним суб'єктом культурного виміру СКП, створюючи й поширюючи контент. Кожен ідентифікує себе як учасника й творця глобального соціокультурного простору. Знімаєш, обробляєш,

викладаєш, переглядаєш. Ланцюжок від продакшену контенту до його перегляду аудиторією скоротився до декількох хвилин, й об'єднався в одному персональному смарт-девайсі в руці. Для написання музики більше не потрібен оркестр. Щоб зняти відеоролик чи навіть фільм — більше не треба їхати на кіностудію. Принаймні в тому вигляді, у якому їх готова споживати аудиторія соціальних мереж.

Звичайно, і кіностудії, і студії звукозапису використовують найсучасніші технології та досягнення для створення власного контенту. Трендом останніх років стало використання штучного інтелекту (ШІ). ШІ вже створює картини за заданою темою, пише книги чи статті, музику, може написати сценарій фільму й створити його героїв. Це нова складова культури, яку вже неможливо ідентифікувати за національною ознакою. Це культура, що створена «об'єднаним всесвітнім розумом», але це вже невіддільна складова сучасного глобального соціокультурного простору.

Ще одним беззаперечним фактором стрімкої трансформації глобального СКП стала поява всесвітньої глобальної комп'ютерної мережі «Інтернет». Помірна вартість доступу до мережі, зокрема в країнах з низьким рівнем життя, робить її доступною для масового користувача. Інтернет, що має потужний інструментарій інформаційної стимуляції свідомості та підсвідомості користувачів, у т. ч. штучний інтелект, завдяки своїй всеосяжності й здатності проникати в найвіддаленіші куточки Землі, суттєво відтіснив бібліотеки, музеї, виставки, навчальні заклади, кіно, театри, клуби, радіо й телебачення, що формували СКП протягом багатьох років. Влучний вислів чи мем отримує мільйони переглядів користувачами з усього світу за лічені години. Локальні ЗМІ, блогери та звичайні користувачі поширюють їх, перекладають на власні мови чи видозмінюють, вкладаючи новий сенс. Так утворюється сучасний глобальний соціокультурний простір.

Завдяки поєднанню сучасних ІКТ та Інтернету користувач може миттєво отримати доступ до бібліотеки чи музею в будь-якій точці світу, подивитися будь-який фільм чи спектакль, пограти в мережеву гру із суперником на іншому боці планети.

Академік Людмила Новікова зазначає, що з погляду психології, завданням «простору» як такого є налагодження взаємозв'язку та досягнення гармонії між людиною, її внутрішнім світом й тим простором, де вона знаходиться. Спроектвавши це визначення на сучасний соціокультурний простір, можемо констатувати, що переважна більшість людей сьогодні почувається комфортніше саме в online мережах, вибираючи навчання, відпочинок, спілкування та комунікацію online. Одним з факторів цього стала вимушена ізоляція під час пандемії Covid-19.

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій дав початок масштабній трансформації соціокультурного простору, й подальший розвиток ІКТ лише посилить ці тенденції. Кількість контенту збільшується в геометричній прогресії, й зовсім скоро ми стикнемося з проблемою його надлишковості. Постає проблема не створення нового контенту, а пошуку в глобальному СКП просторі дійсно цікавого та якісного. У максимальній залученості до постійної генерації контенту зацікавлені великі транснаціональні інтернет-корпорації. Вони збагачуються завдяки рекламі, що розміщується на їх платформах. Якість же контенту, який генерують та споживають користувачі, має, зазвичай, другорядне значення.

Попри тенденції глобалізації соціокультурного простору, він все ж має більше ознаки «субрегіонального». Культури народів, схожих за ідеологією, традиціями та віруваннями, збагачують одна одну. Вплив культур географічно далеких регіонів, як наприклад Азії та Європи, менш яскраво виражений. Далеко не всі хайпові відеоролики з Японії збирають велику кількість лайків у Європі, і навпаки.

D. Будник

VIRTUAL REALITY AS A TOOL FOR CULTURE HERITAGE PRESERVATION

Д. Будник

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЗБЕРЕЖЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ

Virtual reality (VR) is a technology that uses computer systems that provide visual, auditory and other sensory perceptions to create the illusion of reality. In recent years, virtual reality has gained great popularity in various fields, from entertainment to education, but it has a special potential in the context of preserving cultural heritage. In today's Ukraine, where the war has been raging since 2014, the use of virtual reality is becoming a powerful tool for documenting and preserving unique cultural sites and heritage.

One of the first concepts that envisaged such an innovation was the idea of the “imaginary museum”, put forward by the French cultural critic André Malraux in 1947. He saw the potential of a museum without walls and borders, where everyone, regardless of location, could access cultural heritage. Modern virtual reality is a direct embodiment of this concept. It not only preserves artefacts in digital space, but also offers the opportunity to immerse oneself in the cultural and historical context through interactive experiences.

Virtual reality offers many new opportunities for preserving and promoting cultural heritage, which is especially important for wartime Ukraine. One important aspect of this is virtual tourism. This technology allows people from all over the world to visit cultural heritage sites that have become inaccessible due to the war or are located in conflict zones. Virtual tours can cover a wide range of sites, from museums to historical monuments and buildings, and provide an opportunity to preserve and disseminate information about these sites to a wider audience.

Modern virtual reality technologies allow people to visit cultural sites in several ways:

1. Visiting tourist sites without leaving home. Virtual tours allow for wandering the streets of Ukrainian cities or visiting museums and architectural monuments that are currently physically inaccessible due to the war. This gives people the opportunity to explore Ukrainian culture even if they cannot physically visit the country. For example, using technologies such as Google Earth, it is possible to take a virtual tour of cities such as Kyiv, Lviv and Kharkiv.
2. Exploring inaccessible or dangerous places. Cultural heritage sites in conflict zones or in areas where physical visits are dangerous can be explored using virtual reality technology. This makes it possible to preserve information about cultural heritage and create accurate digital copies of cultural heritage sites that can be used for further restoration work and research.
3. Reconstructing destroyed cultural heritage, VR also allows for the reconstruction of cultural sites destroyed during wars. This can preserve the memory of this