

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
**Віцепрезидент з наукової роботи**  
**Київського національного**  
**університету культури і мистецтв**  
**Юлія ТРАЧ**  
\_\_\_\_\_ 2026 р.



## **ВИСНОВОК**

про наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів дисертації  
Венгер Олени Миколаївни  
«Лев Манович як теоретик цифрової культури»,  
поданої на здобуття ступеня доктора філософії  
за спеціальністю 034 – Культурологія

**Актуальність теми та її зв'язок із планами науково-дослідних робіт.** У сучасному світі, який часто називають цифровим суспільством або «епохою великих даних», де на кожному кроці зустрічаються інформаційне перевантаження та дезінформація, а людство перебуває у потоці безпрецедентного за обсягом контенту, не кажучи вже про прискорення технологічних змін й шалену конкуренцію в бізнесі, інноваціях та науці, традиційних методів аналізу (прочитати книгу або подивитися фільм) вже недостатньо, щоб зрозуміти його масштаби й складність. Потрібні нові принципи та методи задля осягнення світу та культурних патернів, сформованих софтом й ШІ. Одним із перших, хто почав активно розробляти інструменти та методологію для аналізу саме такого світу був американський митець, дизайнер й теоретик цифрової культури Лев Манович (р. н. 1960), роботи якого, написані на межі XX–XXI ст., виявилися не просто провісними, а заклали міцний концептуальний фундамент для розуміння сучасного медійного та цифрового ландшафту.

Будучи одним із найвпливовіших теоретиків медіа та культури в цифрову епоху, Л. Манович запропонував системну відповідь на питання «Що таке нові медіа?» та сформулював п'ять принципів (числова репрезентація, модульність, автоматизація, варіативність, транскодинг), які залишаються інструментальними сьогодні та склали основу словника для аналізу переважної більшості об'єктів цифрової культури – від веб-сайтів до комп'ютерних ігор. Без цих принципів наш аналіз Instagram, TikTok чи алгоритмів YouTube залишався б більш поверхневим описом. Вчений дав мову для розуміння глибокої структури цифрового світу. Ба більше, показав, як вивчати масштабну культуру, коли йдеться про культурну аналітику, запропонувавши застосовувати методи комп'ютерного аналізу даних для вивчення мільйонів культурних артефактів одночасно (наприклад, мільйонів фото з Instagram або кадрів з тисяч фільмів): замість інтерпретації одного тексту

чи образу, тепер можна досягнути масштабні тенденції, закономірності та стилі, непомітні неозброєному оку. Від аналізу селфі по всьому світу до дослідження естетики відео на TikTok – культурна аналітика відкриває нові горизонти осмислення сучасної культури.

Сьогодні багато людей губляться й дезорієнтуються у рамках дискусій про вплив соціальних медіа на психічне здоров'я, про поляризацію суспільства через алгоритми, про фільтрацію реальності, тоді як Л. Манович ще двадцять років тому запропонував підходи до аналізу цього впливу: треба дивитися не лише на «контент», а й на саму архітектуру та логіку програмного забезпечення (софту), яке цей контент продукує та поширює. У своїх теоретичних розвідках він, по-перше, обґрунтував потенціал софту саме як культурної сили, що формує наше сприйняття, творчість та соціальну взаємодію, а, по-друге, розробив концепцію «культурного софту» (cultural software), вважаючи, що для розуміння сучасного мистецтва, дизайну чи медіа, потрібно зосередитися на логіці програм (Photoshop, Instagram, Unity тощо), які формують ідеї, естетичні смаки та творчі процеси.

Усвідомлюючи обмеженість традиційних методів гуманітарних наук, які не здатні впоратися з обсягами контенту, що генерується на початку ХХІ ст., вчений спробував об'єднати їх з комп'ютерними студіями, встановивши теоретичний місток, як між «аналоговим» минулим й цифровим майбутнім, так і між «двома культурами» – науками та мистецтвами. Він показав, що для розуміння сучасної культури гуманітаріям потрібні data science, тоді як фахівцям, що працюють з великими обсягами даних, потрібне гуманітарне розуміння контексту. Завдяки зусиллям у цьому напрямку його вважають одним із родоначальників цифрової гуманітаристики (Digital Humanities).

З огляду на ці та інші напрацювання (Ш-естетика та поетика цифрового контенту, «політична економіка» інтерфейсу, цифрова грамотність й медіаосвіта, аналіз гібридних просторів та урбаністики («місто-інтерфейс») тощо) викликає подив відсутність сталого дослідницького інтересу до спадщини Л. Мановича в Україні, зокрема й серед культурологів. Для більшості українських авторів він і досі залишається відомим здебільшого як теоретик нових медіа, хоча, як можна помітити, є плідним й багатогранним автором. Отже, відсутність комплексного дослідження теоретичної спадщини та художньої творчості американського митця свідчить про актуальність даного дослідження.

Мета дослідження полягає у розгляді та систематизації культурологічних поглядів Льва Мановича.

Дисертацію виконано в межах цільової комплексної теми наукових досліджень Київського національного університету культури і мистецтв «Культурно-мистецькі практики і процеси в дискурсі сучасного наукового діалогу» (Державний реєстраційний номер: 0124U003133).

**Особистий внесок здобувача.** Запропонована наукова праця – самостійно виконане дослідження, в якому вперше комплексно розглянуто культурологічні

погляди Льва Мановича. Наукові праці, які розкривають основні положення дисертації, є одноосібними. Наукові положення, висновки та пропозиції, що виносяться на захист, отримано здобувачем особисто.

**Ступінь обґрунтованості наукових положень, висновків і рекомендацій, які захищаються.** Сформульовані наукові положення, висновки та рекомендації, представлені у дисертаційному дослідженні О. М. Венгер, є методологічно обґрунтованими і достовірними, ґрунтуються на комплексному дослідженні культурологічних поглядів Льва Мановича.

Зміст дисертації та структура викладення основних положень свідчать про повноту розкриття поставлених автором науково-практичних завдань у межах наукового дослідження. У дисертації чітко сформульовано усі складові вступної частини роботи: обґрунтування вибору теми дослідження, мету і завдання, наукову новизну і практичну значущість отриманих результатів, об'єкт і предмет дослідження, його структуру. Це свідчить про професійний рівень автора у досліджуваній проблематиці, здатність ефективно опрацьовувати значний обсяг інформаційних джерел, які були ретельно дібрані та критично осмислені.

Дисертація присвячена розгляду та систематизації культурологічних поглядів відомого американського митця і вченого Льва Мановича. Актуальність дослідження визначається відсутністю системного інтересу з боку українських науковців (і не лише культурологів) до його теоретичної та художньої спадщини. Усвідомлюючи обмеженість традиційних методів гуманітарних наук, які не здатні впоратися з обсягами контенту, що генерується на початку XXI ст., автор чи не перший почав перекидати місток від «аналогового» минулого до цифрового майбутнього та обґрунтовувати співпрацю між різними групами гуманітаріїв та фахівцями з data science, через що його вважають одним із родоначальників цифрової гуманітаристики.

З'ясовані основні причини низького інтересу академічних вчених до його спадщини: інструментально-методологічна складність (щоб повноцінно працювати з його ідеями, потрібно не лише знати теорію, а й володіти навичками програмування, машинного навчання та комп'ютерної візуалізації); консервативність академічного світу порівняно з технологічним, тоді як вчений працює з найактуальнішими трендами та тенденціями, які змінюються щомісяця; концептуально-парадигмальний зсув у підходах до аналізу мільйонів артефактів, через що багато гуманітаріїв скептично ставляться до його намагань пізнати культуру через статистичні закономірності; спроби вийти за межі канону цифрового мистецтва, акцентуючи увагу на масовій, буденній цифровій культурі (соцмережі, меми, дизайн інтерфейсів); критика оптимістичного наративу, адже він не є апологетом «культури участі» та «творчості для всіх»; абстрактність та масштабність його концепцій, операціоналізація яких у рамках конкретного культурно-мистецького проєкту потребує додаткового обґрунтування.

Ґрунтуючись на критичних розвідках й на коментарях самого американського вченого виокремлено наступні етапи його творчої біографії: 1) з 1991 р. – аналіз нових медіа та ранні роботи (початок формування власного підходу на стику перетині теорії кіно, мистецтвознавства та нових технологій); 2) з 2001 р. – публікація книги «Мова нових медіа», яка заклала основи для його подальших теоретичних розвідок у напрямку цифрової культури; 3) середина 2000-х рр. – втілення теорії в практичну площину та поява важливого проекту Soft Cinema (2003–2005), який продемонстрував потенціал Л. Мановича не лише як теоретика, а й як практика, що експериментує з новими формами творчості, детермінованими софтом; 4) кінець 2000-х – початок 2010-х рр. – зміщення фокусу з «нових медіа» як феномену на програмне забезпечення як рушійну силу цих змін, що вилилося в розробку концепції софт-культури (2013); 5) з середини 2010-х й донині – розробка культурної аналітики, застосування методів data science для аналізу масивів культурних даних, а також заснування та керівництво Cultural Analytics Lab, на чолі якої вчений не просто описує цифрову культуру, але й пропонує новий, масштабний інструмент для її дослідження; 6) кінець 2010-х й донині – актуалізація та розробка ШІ-естетики.

Розкрито ключові засади позиції Л. Мановича саме як теоретика цифрової культури: а) софт-структуралізм, який підкреслює намагання автора знайти універсальні, структуралістські «граматики» для хаотичного світу цифрової культури, поєднання методів традиційного гуманітарного аналізу (як у лінгвістиці) з новим технічним об'єктом (софтом); б) позитивістський поворот у гуманітаристиці та концепція «культурної аналітики» як виклик герменевтичній традиції; в) конвергентний (інженерно-гуманітарний) дискурс (мова дослідника позбавлена політичного напруги, поетичної містики або філософської глибини, оскільки він дивиться на культуру «зсередини» логіки коду та інтерфейсів – це «детермінізм операційної системи» (програмна логіка)); г) цифровий матеріалізм, де «матеріалом» цифрової культури постає не комп'ютер як фізичний об'єкт, а структури даних, коди та алгоритми, які уможливають культуру і визначають її форму; ґ) акцент на континуальності, а не на дисконтинуальності: на відміну від багатьох медіаархеологів, які підкреслюють історичні розриви, автор показує, як старі медіа (кіно, фотографія) не зникають, а інтегруються в цифрове середовище, створюючи нові гібридні форми («глибокий ремікс»).

Доведено, що праця Л. Мановича «Мова нових медіа» підсумовує перший етап його культурологічних студій, є естетичною пролонгацією модерністського авангарду та реєстру комп'ютеризації сучасної культури. У ній автор демонструє, як саме авангард «матеріалізувався в комп'ютері», інтегрує нові медіа в історію кіно та постійно підкреслює, що онтологія комп'ютера «нав'язує себе культурі», а через софт відображаються «ширші культурні патерни». Це уможливорює застосування підходу до аналізу логіки думки американського вченого у «Мові нових медіа», де він виступає, як теоретик та історик цифрової (медіа-) культури. Зазначено, що революційність цієї роботи у тому, що вона пропонує системну та строгу теорію нових медіа, розкрити та обґрунтовану в історичному контексті візуальної та медіакультур останніх кількох століть.

Аргументовано, що, поглиблюючи свої медіа- та культурологічні студії на початку 2010-х рр., він вводить термін «дослідження програмного забезпечення», а сучасну культуру називає софт-культурою. З появою софту стало дуже складно

розглядати будь-який аспект цифрової культури, враховуючи естетичні та епістемологічні її засади, без апеляції до нового технічного базису, адже, на думку дослідника, софт відіграє центральну роль у формуванні матеріальних елементів і багатьох нематеріальних структур, які разом складають «культуру». Він перетворив комп'ютери на метамедіум й через це детальне та комплексне вивчення «культурного софту» допомагає збагнути рушійні сили та динаміку еволюції цифрової культури. Акцентовано, що під поняттям «культурний софт» Л. Манович розуміє софт, який не лише виконує технічні функції, але й відіграє ключову роль у формуванні культурних практик, інструмент культурного виробництва (коди і програми, які використовуються художниками, дизайнерами, музикантами та ін.), «мову» сучасної культури як динамічну систему, тобто це не просто код, а жива сила, що активно формує цифрову культуру на початку ХХІ ст.

Розглянуто міждисциплінарне поле дослідження трансформаційного потенціалу ШІ, яке пропонує вчений. Під терміном «культурний ШІ» він розуміє полівимірність цієї технології в нових реаліях: ШІ виступає творцем культурної реальності та формою культурного виробництва (генерує не просто «підробки», а нові естетичні об'єкти, які розкривають логіку наших власних культурних форм); операціоналізує стиль, перетворюючи його на об'єкт для маніпуляцій (техніки на кшталт Neural Style Transfer); алгоритми рекомендаційних систем (в Spotify, Netflix, Instagram) стали головними «кураторами» нашого культурного досвіду; виникає нова естетика, що ґрунтується на статистиці, а не на суб'єктивному переживанні; автоматизує уяву, зміщуючи роль митця від творця до архітектора генеративних систем. На його думку, ШІ-естетика є не просто новою формою досвіду, а переломним моментом і трансформаційним зсувом у візуальній культурі початку ХХІ ст., натомість у культурному ШІ він вбачає фундаментальну силу, що змінює онтологію мистецтва та творчості в цілому.

Доведено, що розроблена американським вченим і його колегами з Cultural Analytics Lab культурна аналітика є логічним продовження його попередніх досліджень і міждисциплінарним проектом, що поєднує соціогуманітарні науки зі статистикою, data science та мистецтвознавством. В основі цього проекту – аналіз мільйонів фото з Instagram з метою вивчення регіональної специфіки візуальних стилів, впливу платформ на фото- та художнє мистецтво, глобальних трендів у самопрезентації, аналіз аніме та вивчення трасування поширення та трансформації мемів в Інтернеті. Наголошено, що детерміністичному підходу Л. Манович протиставляє ймовірнісну модель вивчення онлайн-активності, симуляцію / імітаційне моделювання, в результаті застосування яких культуролог отримує «Широкі дані» (wide data), що допомагають переосмислити базові та фундаментальні припущення про те, що таке суспільство, культура, мистецька кар'єра, сукупність образів, група людей зі схожим естетичними смаками тощо. Підкреслено, що з допомогою цієї методології він розглядає чотири категорії «речей» у глобальній цифровій культурі (медіа, поведінка, взаємодія та події), а також класифікує те, що він називає «цифровим всесвітом», на культурні дані (фото, музика, дизайн, фільми, анімована графіка, ігри, веб-сайти та ін.), культурну інформацію (імена художників, адреси закладів, кількість завантажень додатка та інша інформація в Інтернеті) та культурний дискурс (відгуки, рейтинги, публікації, в яких люди описують досвід відвідування виставки, а також публікації та відео, фотографії цих вражень).

Виявлено, що у рамках культурної аналітики Л. Манович протиставляє «візуалізації інформації» (традиція діаграмної репрезентації) медіавізуалізацію як методологічну парадигму у рамках сучасних Digital Culture Studies. Вона передбачає збереження оригінальної форми даних, сприяє «прямій візуалізації» та повинна замінити діаграматику, яка, завдяки графічному абстракціонізму тісно пов'язана з редуکتивним схематизмом. Переваги цієї методології та пов'язаних з нею різних культурних технік він ілюструє на прикладі проєктів Cultural Analytics Lab: ключовий приклад «Selficity», коли команда Л. Мановича, проаналізувавши тисячі селфі з різних міст, показала, як середній кут нахилу голови, посмішка чи відкритість очей відрізняються в різних культурах, виявляючи неписьмові візуальні «діалекти». Акцентовано, що суть медіавізуалізації у перетворенні мистецтва та медіа на «дані», які можна «зчитати» не лише через інтерпретацію змісту, а й через масове спостереження за візуальними формами, у спробі зрозуміти масштабні культурні процеси за мільйонами окремих творчих актів. На його думку, медіавізуалізація може поєднувати мікроскопічне бачення якісного аналізу з телескопічним баченням кількісного, тобто вона синтезує репрезентації окремих зображень із загальним баченням закономірностей, що виникають з великих наборів зображень.

Підкреслено, що попри те, що американський дослідник зробив фундаментальний внесок у теоретизацію цифрової культури, запропонувавши потужні концептуальні інструменти для розуміння ролі софту і даних, все ж його підхід має значні обмеження: ідейно-теоретична та ідеологічна залежність від технодетермінізму, недостатня увага до політичної економії та соціальних конфліктів, методологічна «елітарність» та надмірна схильність до кількісного редукціонізму, абстрактність і відірваність від конкретних практик, обмеження прогностичного потенціалу.

**Основні результати дослідження, ступінь їх наукової новизни та значущості.**

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що:  
*вперше:*

– в рамках українського академічного простору комплексно і системно розкрито специфіку творчості Л. Мановича як теоретика цифрової культури;

– окреслено основні причини низького рівня зацікавленості доробком та інструментарієм дослідника в частині їхньої операціоналізації на Заході та в Україні;

– експліковано теоретичні засади культурологічного дискурсу вченого (софт-структуралізм, позитивістський поворот у гуманітаристиці, конвергентна (інженерно-гуманітарна) мова, цифровий матеріалізм, акцент на неперервності);

– з'ясовано, що софт у теоретичних розвідках Л. Мановича відіграє центральну роль у формуванні матеріальних елементів і багатьох нематеріальних структур, без якого неможливо збагнути рушійні сили та динаміку еволюції цифрової культури, що, власне, і підтверджується терміном «культурний софт»;

– доведено, що проєкт «нової» науки про культуру Л. Мановича є міждисциплінарним, який поєднує соціогуманітарні науки зі статистикою, data science та мистецтвознавством, а ще використовує ймовірнісну модель вивчення

онлайн-активності, симуляцію або імітаційне моделювання, в результаті чого культуролог отримує «широкі дані»;

– розкрито епістемологічні засади підходу Л. Мановича до розгляду цифрових культурних об'єктів, де він виступає швидше не як апіорист і техноутопіст, а як дескриптивіст й емпірик, який обґрунтовує потенціал об'єктивного аналізу культурних даних на базі кількісно вимірювальних характеристик;

– обґрунтовано роль культурної аналітики як методології дослідження, що розкриває структурну онтологію глобальної цифрової культури (культурні дані, культурна інформація та культурний дискурс) та ефективніша за діаграмну репрезентацію з її редуکتивним схематизмом;

– здійснено критичний аналіз підходу Л. Мановича до теоретизації цифрової культури, в результаті якого виявлено основні обмеження позиції дослідника: ідейно-теоретична та ідеологічна залежність від філософії технотермінізму, недостатня увага до політичної економії та соціальних конфліктів, методологічна «елітарність» та надмірна схильність до кількісного редукціонізму, абстрактність і відірваність від конкретних практик, обмеження прогностичного потенціалу.

*уточнено та доповнено:*

– періодизацію творчості Л. Мановича;

– поняття «культурний ШІ», «культурний інтерфейс», «культурний софт» у контексті підходу автора;

– аргументацію Л. Мановича на користь системної та строгої теорії нових медіа, що підсилена історичним контекстом візуальної та медіакультур останніх кількох століть;

*набули подальшого розвитку:*

– підхід до аналізу логіки думки американського вченого у «Мові нових медіа», де він виступає не лише, як теоретик, але й як історик цифрової (медіа-) культури;

– концептуалізація медіавізуалізації як методологічної парадигми у рамках сучасних Digital Culture Studies та антитези «візуалізації інформації»;

– теза про те, що ШІ-естетика є не просто новою формою досвіду, а переломним моментом й трансформаційним зсувом у візуальній культурі початку ХХІ ст.

**Практичне значення одержаних результатів** визначається актуальністю поставлених у дослідженні завдань, можливістю їх використання в подальшій теорії і практиці бізнесу та маркетингу (розгляд візуальних трендів за допомогою методології культурної аналітики, чи прогнозування тенденцій, коли виявлення макроратернів у культурі дозволяє не йти за трендами, а передбачати їх), дизайну, мистецтва та креативних індустрій (нові форми творчості на основі концепції «база даних як жанру», дизайн інтерфейсів (UI/UX), інструменти аналізу доробку митців у ширшому культурному контексті), освіти та культурних інститутів (музеї та університети здатні використовувати метод медіавізуалізації, щоб зробити мистецтво та історію більш доступними, тоді як бібліотеки та архіви – підхід Cultural Analytics для каталогізації), технологічного розвитку та ІТ-сфері (аналіз великих даних у гуманітарному ключі, чи проектування ШІ, який розуміє культурний контекст і не посилює шкідливі стереотипи). Серед іншого, матеріали

дисертаційного дослідження можуть бути використані в рамках підготовки та реалізації навчального процесу в ЗВО, зокрема, під час розробки курсів «Теорія культури», «Теорія медіакультури», «Теорія і практика арт-медіа» й спецкурсів «Культурна аналітика» та «Основи медіавізуалізації».

### **Достовірність одержаних результатів.**

У Висновках узагальнено основні результати дослідження.

1. Лев Манович – американський митець і вчений, який вважається одним із найвпливовіших дослідників нових медіа та цифрової культури на початку ХХІ ст. Його теоретичні експлікації та підходи розвиваються на основі багаторічної практики, починаючи з 1984 р., коли вчений працює з комп'ютерними медіа як художник, аніматор, дизайнер і програміст. Попри те, що сьогодні його ім'я доволі відоме в вузьких академічних й публічних колах і він залишається достатньо цитованим автором помежи теоретиків й практиків медіа, цифрової культури та мистецтва, разом з тим, відносно мало дослідників і митців реально послуговуються інструментарієм та методологією Л. Мановича, не кажучи вже про українських авторів, більшість з яких знає його суто як розробника теорії нових медіа. Це пояснюється кількома причинами: по-перше, інструментально-методологічною складністю (щоб повноцінно працювати з його ідеями, потрібно не лише знати теорію, а й володіти навичками програмування, машинного навчання та комп'ютерної візуалізації); по-друге, консервативністю академічного світу порівняно з технологічним, тоді як вчений працює з найактуальнішими трендами та тенденціями, які змінюються щомісяця; по-третє, концептуально-парадигмальним зсувом у підходах до аналізу мільйонів артефактів, через що багато гуманітаріїв скептично ставляться до його намагань пізнати культуру через статистичні закономірності; по-четверте, спробами вийти за межі канону цифрового мистецтва, акцентуючи увагу на масовій, буденній цифровій культурі (соцмережі, меми, дизайн інтерфейсів); по-п'яте, критикою оптимістичного нарративу, адже він не є апологетом «культури участі» та «творчості для всіх»; і, по-шосте, абстрактністю та масштабністю його концепцій, операціоналізація яких у рамках конкретного культурно-мистецького проекту потребує додаткового обґрунтування.

2. Грунтуючись на існуючих критичних розвідках й на коментарях самого американського вченого можна виокремити наступні етапи його творчої біографії: 1) з 1991 р. – аналіз нових медіа та ранні роботи (початок формування власного підходу на стику перетині теорії кіно, мистецтвознавства та нових технологій); 2) з 2001 р. – публікація книги «Мова нових медіа», яка заклала основи для його подальших теоретичних розвідок у напрямку цифрової культури; 3) середина 2000-х рр. – втілення теорії в практичну площину та поява важливого проекту Soft Cinema (2003-2005), який продемонстрував потенціал Л. Мановича не лише як теоретика, а й як практика, що експериментує з новими формами творчості, детермінованими програмним забезпеченням (софтом); 4) кінець 2000-х – початок 2010-х рр. – зміщення фокусу з «нових медіа» як феномену на програмне забезпечення як рушійну силу цих змін, що вилилося в розробку концепції софт-культури (2013); 5) з середини 2010-х й донині – розробка культурної аналітики, застосування методів data science для аналізу масивів культурних даних, а також заснування та керівництво Cultural Analytics Lab, на чолі якої вчений не просто описує цифрову культуру, але й пропонує новий, масштабний інструмент для її

дослідження; б) кінець 2010-х й донині – актуалізація та розробка ШІ-естетики. Можна помітити, що кожен з цих етапів є незавершеним, бо Л. Манович у своїх роботах продовжує звертатися до попередніх напрацювань, інкорпорує їх у свої культурологічні студії, що свідчить про системність й континуальність його поглядів. Спадщина американського автора є картою майбутніх досліджень, ніж активною практикою сьогодення, адже він не просто описує цифрову культуру, а пропонує новий спосіб її пізнання через дані, що вимагає фундаментальної перебудови як академічної, так і мистецької практики. І саме ця революційність робить його творчість одночасно знаковою і важкодоступною для повноцінного освоєння. Паралельно з цим доводиться констатувати, що дослідницький інтерес до творчої спадщини митця і вченого не обмежується його концепцією нових медіа, а поволі зростає, охоплюючи методологічний проєкт культурної аналітики, концепцію софт-культури, концептуалізацію його підходу як історика цифрової культури та медіаархеолога тощо.

3. Теоретичний розгляд дискурсу автора та його порівняння з підходами інших відомих медіатеоретиків, підкреслюють новаторство в плані термінології, а також допомагають виокремити важливі аспекти позиції Л. Мановича саме як теоретика цифрової культури: а) софт-структуралізм, який підкреслює намагання автора знайти універсальні, структуралістські «граматики» для хаотичного світу цифрової культури, поєднання методів традиційного гуманітарного аналізу (як у лінгвістиці) з новим технічним об'єктом (софтом); б) позитивістський поворот у гуманітаристиці та концепція «культурної аналітики» як виклик герменевтичній традиції; в) конвергентний (інженерно-гуманітарний) дискурс (мова дослідника позбавлена політичного напруження, поетичної містики або філософської глибини, оскільки він дивиться на культуру «зсередини» логіки коду та інтерфейсів – це «детермінізм операційної системи» (програмна логіка)); г) цифровий матеріалізм, де «матеріалом» цифрової культури постає не комп'ютер як фізичний об'єкт, а структури даних, коди та алгоритми, які уможливають культуру і визначають її форму; г) акцент на континуальності, а не на дисконтинуальності: на відміну від багатьох медіаархеологів, які підкреслюють історичні розриви, автор показує, як старі медіа (кіно, фотографія) не зникають, а інтегруються в цифрове середовище, створюючи нові гібридні форми («глибокий ремікс»). Л. Манович будує «місток» між класичною гуманітаристикою і цифровою реальністю, де головним актором виступає софт, а також зміщує фокус з людського споживання та продукування контенту на нелюдську агентність та креативність, пропонуючи інструментарій (Cultural Analytics та медіавізуалізацію). Через це, він займає позицію не техноутопіста, а дескриптивіста та критичного вченого-емпірика, який обґрунтовує потенціал об'єктивного аналізу культурних даних.

4. Праця Л. Мановича «Мова нових медіа» підсумовує перший етап його культурологічних студій, а також є естетичною пролонгацією модерністського авангарду та реєстру комп'ютеризації сучасної культури. У ній автор демонструє, як саме авангард «матеріалізувався в комп'ютері», інтегрує нові медіа в історію кіно та постійно підкреслює, що онтологія комп'ютера «нав'язує себе культурі», а через софт відображаються «ширші культурні патерни». Це уможливило застосування підходу до аналізу логіки думки американського вченого у «Мові нових медіа», де він виступає, як теоретик та історик цифрової (медіа-) культури. Також революційність цієї роботи у тому, що вона пропонує системну та строгу

теорію нових медіа, розкрити та обґрунтовану в історичному контексті візуальної та медіакультур останніх кількох століть. Слово «мова» в її назві сигналізує про фокус цієї роботи: нові конвенції, повторювані шаблони дизайну та ключові форми нових медіа. За словами Л. Мановича, по-перше, нові медіа складаються з двох різних шарів, – «культурного» шару та «комп'ютерного» шару, а, по-друге, правила функціонування об'єктів нових медіа продиктовані логікою цифрової та техноеволюції (числова репрезентація, автоматизація, модульність, варіативність й культурне транскодування). Свій медіаархеологічний підхід американський дослідник називає «меппінгом нових медіа», а «кінооптику» узгоджує з тезами і підходами комп'ютерних наук, з соціогуманітарних дисциплін (історії мистецтв, теорії літератури, медіадосліджень, соціальної теорії), тим самим, формує міждисциплінарний інструментарій, який протиставляє апріоризму та називає «цифровим матеріалізмом».

5. Поглиблюючи свої медіа- та культурологічні студії на початку 2010-х рр., Л. Манович вводить термін «дослідження програмного забезпечення» (software studies), а сучасну культуру називає софт-культурою. З появою софту стало дуже складно розглядати будь-який аспект цифрової культури, враховуючи естетичні та епістемологічні її засади, без апеляції до нового технічного базису, адже, на думку дослідника, софт відіграє центральну роль у формуванні матеріальних елементів і багатьох нематеріальних структур, які разом складають «культуру». Він перетворив комп'ютери на метамедіум й через це детальне та комплексне вивчення «культурного софту» допомагає збагнути рушійні сили та динаміку еволюції цифрової культури. Під поняттям «культурний софт» Л. Манович розуміє софт, який не лише виконує технічні функції, але й відіграє ключову роль у формуванні культурних практик, інструмент культурного виробництва (коди та програми, які використовуються художниками, дизайнерами, музикантами та ін.), «мову» сучасної культури як динамічну систему, тобто це не просто код, а жива сила, що активно формує цифрову культуру на початку XXI ст. Культурні дії, які реалізуються за допомогою софту, він ділить на кілька категорій: створення, обмін і доступ до культурних артефактів, що містять уявлення, ідеї, переконання та естетичні цінності; участь в інтерактивному культурному досвіді; створення та обмін інформацією й знаннями; спілкування з іншими людьми; участь в онлайн- та інформаційній екології; розробка програмних інструментів та сервісів, які підтримують усі ці види діяльності.

6. Л. Манович вивчає, як генеративний ШІ трансформує наше розуміння естетики, креативності, дизайну та сприйняття мистецтва. В рамках міждисциплінарного поля (естетики, філософії та психології мистецтва, теорії медіа, студій з цифрової культури та інформатики), враховуючи досвід роботи художником, він пропонує та аналізує концепт «культурний ШІ». Йдеться про полівимірність ШІ в нових реаліях: він виступає творцем культурної реальності та формою культурного виробництва (ШІ генерує не просто «підробки», а нові естетичні об'єкти, які розкривають логіку культурних форм); операціоналізує стиль, перетворюючи його на об'єкт для маніпуляцій (техніки на кшталт Neural Style Transfer); алгоритми рекомендаційних систем (в Spotify, Netflix, Instagram) стали головними «кураторами» нашого культурного досвіду; виникає нова естетика, що ґрунтується на статистиці, а не на суб'єктивному переживанні; автоматизує уяву, зміщуючи роль митця від творця до архітектора генеративних

систем. Під час створення нових зображень ШІ генерує візуальний контент, комбінуючи ці вивчені елементи по-новому. Л. Манович використовує термін «візуальний ШІ» для концептуалізації обчислювальних методів, що використовують машинне навчання для створення й редагування візуального контенту, навченого на величезній кількості зображень та відео, знайдених в Інтернеті.

Зображення, згенеровані ШІ, розроблені для імітації естетики живопису, фотографії та ілюстрації без залучення культурно-історичних чи матеріальних контекстів, які спочатку сформували ці стилі. Результатом постає естетика, яка здається знайомою, але повністю відчужена від свого історичного коріння. Так, Л. Манович зазначає, що ШІ-естетика є не просто новою формою досвіду, а переломним моментом і трансформаційним зсувом у візуальній культурі початку ХХІ ст., натомість у культурному ШІ він вбачає фундаментальну силу, що змінює онтологію мистецтва та творчості в цілому.

7. Розроблена американським вченим та його колегами з Cultural Analytics Lab культурна аналітика як «нова дослідницька парадигма», по-перше, логічне продовження його попередніх досліджень, а, по-друге, є міждисциплінарним проектом, що поєднує соціогуманітарні науки зі статистикою, data science та мистецтвознавством. В основі цього проекту – аналіз мільйонів фото з Instagram з метою вивчення регіональної специфіки візуальних стилів, впливу платформ на фото- та художнє мистецтво, глобальних трендів у самопрезентації, аналіз аніме та вивчення трасування поширення та трансформації мемів в Інтернеті. З огляду на «кількісний поворот» (quantitative turn) у рамках методології історії мистецтв у 2010-х рр., нова «наука про культуру» повинна пояснити культурні явища та розробити компактні математичні моделі для опису того, як вони функціонують. Класичному детерміністичному підходу Л. Манович протиставляє ймовірнісну модель вивчення онлайн-активності, симуляцію або імітаційне моделювання, в результаті застосування яких культуролог отримує «Широкі дані» (wide data), що допомагають переосмислити базові та фундаментальні припущення про те, що таке суспільство, культура, мистецька кар'єра, сукупність образів, група людей зі схожим естетичними смаками тощо.

З допомогою цієї методології вчений розглядає чотири категорії «речей» у глобальній цифровій культурі (медіа, поведінка, взаємодія та події), класифікує те, що він називає «цифровим всесвітом», на культурні дані (фото, музика, дизайн, фільми, анімована графіка, ігри, веб-сайти та ін.), культурну інформацію (імена художників, адреси закладів, кількість завантажень додатка та інша інформація в Інтернеті) та культурний дискурс (відгуки, рейтинги, публікації, в яких люди описують досвід відвідування виставки, а також фотографії та відео цих вражень, публікації та відео). Переконає Л. Манович, що в ході культурного аналізу можна застосувати категорії, які є стандартними в гуманітарних науках та медіазнавстві: автори, тексти (або повідомлення) та аудиторія. Збирати та вивчати великі дані про авторів, повідомлення та аудиторію можна за допомогою мережевого аналізу зв'язків між групою авторів, комп'ютерного зору, спрямованого на контент візуальних медіа, просторового аналіз рухів людей у музеї відносно експонатів тощо.

8. У рамках культурної аналітики дослідник протиставляє «візуалізації інформації» (традиція діаграмної репрезентації, суть якої полягає в поєднанні

певних графічних конфігурацій, наприклад, точок, ліній і геометричних фігур) медіавізуалізацію як методологічну парадигму у рамках сучасних Digital Culture Studies. Вона передбачає збереження оригінальної форми даних, сприяє «прямій візуалізації» та повинна замінити діаграматику, яка, завдяки своєму графічному абстракціонізму тісно пов'язана з редуktivним схематизмом. Переваги цієї методології та пов'язаних з нею різних культурних технік Л. Манович ілюструє на прикладі проєктів Cultural Analytics Lab: ключовий приклад «Selfiecity», коли команда Мановича, проаналізувавши тисячі селфі з різних міст, показала, як середній кут нахилу голови, посмішка чи відкритість очей відрізняються в різних культурах, виявляючи неписьмові візуальні «діалекти». Суть медіавізуалізації у перетворенні мистецтва та медіа на «дані», які можна «зчитати» не лише через інтерпретацію змісту, а й через масове спостереження за візуальними формами, у спробі зрозуміти масштабні культурні процеси за мільйонами окремих творчих актів. На його думку, медіавізуалізація може поєднувати мікроскопічне бачення якісного аналізу з телескопічним баченням кількісного, тобто синтезує репрезентації окремих зображень із загальним баченням закономірностей, що виникають з великих наборів зображень.

Окремі приклади застосування методологічних підходів Л. Мановича (культурної аналітики, софт-студій, медіаархеології) на матеріалі сучасної української культури та мистецтва дозволяють перевести аналіз на рівень даних та системних патернів, що особливо актуально в умовах цифрової трансформації та воєнного часу. Кількісний аналіз візуальних трансформацій (дослідження того, як війна реконфігурує ідентичність та комунікацію культурних інституцій (музеїв) у соцмережах через аналіз тисяч постів за допомогою комп'ютерного зору та text mining), деконструкція нових цифрових жанрів (системний аналіз мемів як гібридного явища опору, що виявляє механіки реміксу, терапії та інформаційної боротьби), або визначення ролі платформ (аналіз впливу алгоритмів та інтерфейсів соцмереж (Instagram, TikTok) на формування глобального образу сучасного українського мистецтва та ревіталізацію фольклору) – ці та інші підходи Л. Мановича є ефективним інструментарієм для об'єктивізації та глибинної інтерпретації ключових процесів у сучасній українській культурі, трансформуючи масиви цифрових артефактів у структуроване знання про національну ідентичність, травму та опір.

Незважаючи на те, що американський дослідник безумовно зробив фундаментальний внесок у теоретизацію цифрової культури, запропонувавши потужні концептуальні інструменти для розуміння ролі софту і даних, але його підхід має значні обмеження: ідейно-теоретична та ідеологічна залежність від технотермінізму, недостатня увага до політичної економії та соціальних конфліктів, методологічна «елітарність» та надмірна схильність до кількісного редуktivізму, абстрактність і відірваність від конкретних практик, обмеження прогностичного потенціалу. Ці обмеження пояснюють, чому його роботи, попри їхню вагомість, залишаються більше картою майбутніх спеціалізованих досліджень, ніж універсальним інструментом для широкого кола гуманітаріїв, митців і соціальних критиків.

**Повнота викладення матеріалів дисертації в опублікованих працях.** Основні положення і результати дисертації викладено у 8 публікаціях, із них – 3 статті у виданнях, включених до переліку наукових фахових видань України за

спеціальністю «Культурологія», та 5 праць апробаційного характеру, які додатково висвітлюють результати дисертаційного дослідження.

Наукові публікації відповідають вимогам п. 8 Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії (Постанова Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44).

### **Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації**

#### *Статті у наукових фахових виданнях України*

1. Венгер О. Культурний семплінг у структурі культурної аналітики Льва Мановича. *Fine Art and Culture Studies*. 2025. Т. 2. № 3. С. 189–197.
2. Венгер О. Естетика штучного інтелекту в культурологічних рефлексіях Льва Мановича. *Культурологічний альманах*. 2025. №3. С. 278–286.
3. Венгер О. Лев Манович: культурна інтерпретація історії нових медіа. *Питання культурології*. 2025. С. 20–30.

#### **Опубліковані праці апробаційного характеру**

4. Венгер О. Лев Манович: «Наука про культуру» крізь призму культурної аналітики. *Мистецтвознавство. Культурологія. Медіапедагогіка: матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 17 груд. 2024 р. / упоряд.: О. В. Безручко, Д. В. Переяславець. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2024. Ч. I. С. 87–91.*
5. Венгер О. М. Лев Манович про особливості комп'ютеризації сучасної культури. *Культура і мистецтво в сучасному світі: між традицією та новаторством*. Зб. матер. всеук. наук.-практ. конф. з міжнар. уч. (23 травня 2025 р., м. Дніпро). Дніпро : НТУ «Дніпровська політехніка», 2025. С. 114–118.
6. Венгер О. М. Лев Манович про софт як культурну силу. *Традиційні та інноваційні підходи до наукових досліджень: зб. наук. пр. з матер. IX Міжнар. наук. конф. (м. Ужгород, 4 липня, 2025 р.)*. Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп, 2025. С. 260–264.
7. Венгер О. М. Прологомени до культурної аналітики як методологічного підходу та галузевого напрямку. *Глобальні виклики та інновації: шляхи розвитку сучасної науки: зб. наук. пр. з матер. IV Міжнар. наук. конф. (м. Львів, 11 липня, 2025 р.)*. Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2025. С. 218–221.
8. Венгер О. М. Лев Манович: база даних як символічна форма. *Scientific Collection «InterConf», (255): with the Proceedings of the 6 th International Scientific and Practical Conference «Progressive Science and Achievements» (July 16–18, 2025; Dallas, USA) / comp. by LLC SPC «InterConf». Dallas: Expro Publishing, 2025. P. 94–97.*

#### **Апробація результатів дослідження.**

Результати досліджень, наведених у дисертації, оприлюднені на міжнародних і всеукраїнських наукових конференціях: «Мистецтвознавство. Культурологія. Медіапедагогіка» (Київ, 2024), «Культура і мистецтво в сучасному світі: між традицією та новаторством» (Дніпро, 2025), «Глобальні виклики та інновації: шляхи розвитку сучасної науки» (Львів, 2025), «Традиційні та

інноваційні підходи до наукових досліджень» (Ужгород, 2025), «Progressive Science and Achievements» (Даллас, США, 2025).

**Загальний висновок:**

Вважати, що дисертаційна робота Венгер Олени Миколаївни «Лев Манович як теоретик цифрової культури», подана на здобуття ступеня доктора філософії, повністю відповідає вимогам МОН України, які висуваються до дисертацій, поданих на здобуття ступеня доктора філософії, а саме Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії (Постанова Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44) та Наказу МОН України №40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження вимог до оформлень дисертації». Рекомендувати дисертаційну роботу Венгер Олени Миколаївни «Лев Манович як теоретик цифрової культури», подану на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія», до захисту у разовій спеціалізованій вченій раді.

Головуюча на засіданні кафедри  
івент-менеджменту та індустрії дозвілля  
кандидат педагогічних наук, професор

Людмила БОЙКО

Секретар

Маріанна ГОЛОВКОВА

« 02 » 16 10 2026 р.

Підпис _____	засвідчую:
Начальник ВК _____	
« 02 » <u>16</u> <u>10</u> 20 <u>26</u> р.	