

УДК 130.2:008

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-9709-7405>DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-24-2023-2.27-35>

КУЛЬТУРА СПІВУЧАСТІ АБО СПІЛЬНОТВОРЕННЯ: ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ СПОСОБІВ ПРОДУКУВАННЯ КУЛЬТУРИ

Гурова**Інна Володимирівна**

доцентка, кандидатка
історичних наук,
Український державний
університет
імені Михайла Драгоманова,
м.Київ
i.v.hurova@npu.edu.ua

Inna Hurova

Ph.D. (History),
associate professor,
Mykhailo Drahomanov Ukrainian
State University,
Kyiv
i.v.hurova@npu.edu.ua

Анотація. Демократичні процеси, які постійно супроводжують сучасне суспільство, призводять до зростання активності пересічних громадян в усіх сферах. Відбувається перехід від безособового виробництва до індивідуалізованого продукування, від пасивного споживання до активної співучасті в створенні різноманітних культурних продуктів. Тому активна та осмислена участь людини в соціально-політичних та культурно-мистецьких процесах, яка зміщує увагу від інертного споживання на участь в ухваленні рішень, чи створенні культурних або мистецьких проєктів, чи колективному формуванні нових смислів і цінностей визначається іноземними дослідниками як «participatory culture», а українськими — «партисипативна культура», «культура співучасті», «спільнотворення». Вона розуміється як актуальна вимога майже до кожного суспільного явища, від низової демократії до реалізації мистецьких стратегій. Учасництво (співучасть) передбачає зацікавленість у певній сумісній діяльності задля самореалізації та задоволення, що впроваджується через втілення власних ідей та творчих задумів, а в мистецькому просторі культура співучасті призводить до співтворчості творця та глядача, активного спільнотворення. Художні культурні практики (стріт-арт, імерсивний театр) розглядаються як такі, що не просто пропонують інтерактивність, а надають глядачеві суб'єктності, роблять його помітним через особистий досвід сприйняття, отримані відчуття, емоції та переживання. Незважаючи на те що учасники спільного творчого акту часто продукують не культурні артефакти, а всього лише значення, витворюється нове смислотворення, а отже, нові способи продукування культури, народжені в сумісній творчості.

Ключові слова: культура співучасті, співтворчість, стріт-арт, краудсорсинг, учасницьке мистецтво, інтерактивний театр, імерсивний театр, колективне смислотворення.

Постановка проблеми. Демократизація суспільного життя в Україні призводить до збільшення впливу громадянського суспільства на всі сфери суспільства. Однією з причин цього процесу є зростання активності пересічних громадян, їхнє прагнення самостійно впливати на прийняття рішень, бути активними та небайдужими до навколишнього світу. Японський дослідник Й. Масуда ще на початку 1980-х років встановив,

що буде змінюватися манера поведінки простих громадян, які внаслідок покращення фінансового стану все менше будуть цікавитись матеріальними речами, а більше приділяти уваги власній самореалізації. Цьому сприятиме також свобода прийняття рішень, збільшення вільного часу та безперешкодне його використання, рівність можливостей тощо (Масуда, 1981). Е.Тоффлер у роботі, присвяченій трансформації суспільства, розглядаючи його третю (інформаційну) хвилю, писав, що

«усе більше розвивається лінія, яка відокремлює виробника від споживача ... та відбувається зростання значущості виробника-споживача» (Тоффлер, 2000, с. 239).

Наразі поняття «співучасть» розкривається як актуальна вимога мало не до кожного суспільного явища (від низової демократії до реалізації мистецьких стратегій).

Індивідуальні смисли та особисті асоціації створюються під час споживання будь-яких культурних продуктів, але процес смислоутворення стає культурно значущим, коли ці смисли поділяються певною спільнотою, тому актуальною проблемою є дослідження культури співучасті (спільнотворення) як колективного смислоутворення, що призводить до нової генерації культури.

Останні дослідження та публікації. Наукові дослідження культури співучасті розпочалися з кінця ХХ ст. зарубіжними дослідниками, які привернули увагу до трансформаційних процесів в економіці й культурі постіндустріального суспільства (Bruns, 2008; Deuze, & Banks, 2009; Masuda, 1981; Hippel, 2005; Тоффлер, 2000). Феномен співучасті означає похідну від таких суспільних процесів, як усвідомлення та відстоювання особистих прав і свобод, зміцнення демократичних засад сучасного суспільства, що розкрив Йонезі Масуда в концепції демократичної участі (Masuda, 1981). Е.Тоффлер розглянув якісні перетворення в економіці інформаційного суспільства, зазначивши, що індустріальна доба з її атрибутами масового виробництва й стандартизованого споживання (масифікація) відходить у минуле, натомість буде переважати індивідуалізація смаків і потреб, що призведе до зміни у виробництві:

«Виробники залучають споживачів до

проектування своєї продукції. Це відбувається не лише в галузях, які щось продають безпосередньо публіці — продукти харчування, мило, предмети туалету й таке інше, але й у більш розвинених галузях, таких як електронна, де демасифікація відбувається якнайшвидше» (Тоффлер, 2000, с. 244).

Аксель Брунс засвідчив, що така економіка спричинить зрушення в соціокультурному житті, диктат виробника відійде в минуле, виготовлення товарів і послуг вимагатиме обов'язкового залучення до цих процесів споживачів, виробництво перетвориться на продукування. Наслідки поступового переходу від виробництва до продукування є глибокими й вплинуть на саму суть культури, економіки, суспільства та демократії (Bruns, 2008). Американський дослідник Ерік фон Гіппель, розвиваючи цю думку, запропонував концепцію «провідного користувача» (lead user) в комунікативній моделі краудсорсингу (Hippel, 2005). Дослідники М. Деуз і Дж.Бенкс послуговуються поняттям «спільне творення» (co-creation), акцентуючи увагу на співпраці між виробником і споживачем (Deuze, & Banks, 2009).

Методологічне підґрунтя статті склала концепція англійського культуролога Ст. Голла про кодування/декодування, яка дозволила з'ясувати сутність культури співучасті як спільнотворення в процесі комунікації автора та реципієнта (Hall, Hobson, & Lowe, 1980).

Поняття «культура співучасті» застосовується також до сумісної творчості у сфері нових медіа. Цей аспект сучасного культуротворення обґрунтував американський дослідник Генрі Дженкінс (Jenkins, 2006). Мистецькі практики як культуру співучасті (партисипації) розглянув французький теоретик мистецтва та арт-куратор Ніколя Бурріо (Bourriaud, 2002), а американська дослідниця Клер Бішоп пов'язала трансформаційні процеси в художніх практиках з «соціальним поворотом» у мистецькій сфері, що призвело до культури співучасті (Bishop, 2006).

Мета статті — теоретична розвідка сутності поняття «культура співучасті» та його дослідницького потенціалу в переосмисленні способів культурного продукування.

Виклад основного матеріалу дослідження. Культура співучасті — поняття, яке наразі поши-

рене в міждисциплінарному науковому дискурсі: філософії, економіці, політиці, соціології тощо. Залежно від контексту в кожному напрямі існує своє розуміння співучасті, попри те, у широкому розумінні культура (спів)участі означає залучення, обмін, наставництво, можливість соціальної взаємодії для сумісного створення чого нового (спільнотворення).

Культура співучасті — це будь-який активізм, який породжується суб'єктом, спроможним до самостійних міркувань і дій, готовим бути відповідальним за всі наслідки, які з'являться після того, як він долучиться до діяльності в громадському чи культурному середовищі. Співучасть у створенні стратегії розвитку національної культури чи виготовленні певного культурного продукту, прийнятті рішень щодо культурного життя міста чи надання можливості творчим людям на місцях інтегруватися у загальноукраїнські процеси — усе це приклади культури співучасті (Партисипація — новий порядок..., 2015).

Чільне місце в культуротворчих процесах з другої половини ХХ ст. посідала екранна культура, яка з'явилась з винайденням кінематографа ще в кінці ХІХ століття і була одним зі способів людського смислотворення (Найдьонов, 2019). Наразі вона втрачає своє провідне значення через те, що була спрямована лише на пасивне споглядання та некритичне споживання. Проте, як стверджує Любоко Дереш, український письменник, куратор та розробник інноваційних підходів у творчості:

«Наш світ стає світом, у якому екранна культура доходить до свого завершення і починається нова ера партисипативної культури, у якій глядач також хоче брати участь. Справжня література чи культура повинна приводити людину до активної співучасті, до активного співтворення. Я думаю, що література, історія чи мистецтво повинні бути актом життя, таким як і голосування, наші вибори, життєві переваги. Це не повинно бути пасивним споживанням, а включенням, співтворенням» (Дереш, 2020).

У науково-популярному дискурсі як синонім «співучасті» застосовується слово «партисипація», яке в українській мові звучить досить кострубато і недоладно, адже є англіцизмом, дослівним ви-

користанням англійського терміну «participation». Українськими відповідниками слова «партисипація» є «співучасть», «співтворчість», «залученість», «спільнотворення». Останнє, до прикладу, активно вживається в Українському католицькому університеті, де, зокрема, розробляється проєкт «Культурні механізми спільнотворення», у якому пропонуються для аналізу такі

«варіанти рушійних сил спільнотворення, таких як-от: залученість, сумісність, відчуття поцінованості, разом пережитий досвід (в т.ч. негативний чи травматичний), перестановка наголосу з індивідуального та різновекторного на спільне, спільна справа, набуття соціальної уяви та соціального капіталу, втілена солідарність, долання несприятливих обставин, плетання об'єктів спільної відповідальності та вагомість особистого внеску у спільне майбутнє» (Культурні механізми спільнотворення).

Культура співучасті — це вільна, діяльнісна та осмислена участь людей в культурних, мистецьких та соціальних процесах, яка зміщує акцент з можливості споживання культурного продукту на можливість зробити власний внесок в ухвалення рішень і створення культурних/мистецьких подій, у процес осмислення та актуалізації культурно-мистецького спадку (Сварник, 2022). Участь передбачає певну форму колективного досвіду, зацікавленість у певній сумісній діяльності, спільнотворення та співтворчість. Слушно зазначає з цього приводу дослідниця Л.Осадча про те, що

«творчість — це не сліпе копіювання попередніх зразків, а своєрідна самореалізація в межах канону. Наприклад, корпорація Lego проводить конкурси та змагання серед своїх шанувальників. Амбасадори Lego тестують або навіть розробляють нові моделі та набори конструкторів, щоб впровадити їх у масове виробництво. А компанія Нетфлікс залучає передплатників для перекладу та субтитрування фільмів, серіалів та шоу мовами, доступними для глядачів» (Osadcha, 2022, р. 97).

Найвідомішими світовими компаніями, які також активно і дієво використовують таку комунікаційну модель спільнотворення є американ-

ські «Procter & Gamble» і «Microsoft Corporation», японська «Muji» та інші. Сучасні підприємства використовують творчі здібності охочих, їхні знання та досвід для покращення своєї продукції, надання їм нових якостей або врахування індивідуальних смаків користувачів. Ерік фон Гіппель, американський професор, засновник теорії «провідного користувача» (lead user) довів, що користувачі-реципієнти продуктів сприяють розвитку багатьох інновацій, які згодом виводяться на ринок через великі транснаціональні компанії. Він назвав такі покращення «інноваціями з розрахунку на користувача» (Hippel, 2005). Вільні громадяни-інноватори готові відкрито ділитися своїми інноваційними ідеями, оскільки виправдовують свої витрати отриманням прямого «власного зиску», який вони мають від втілення нового, а не від продажу своїх розробок іншим особам. Особиста вигода полягає також у навчанні новому та задоволенні, які вони отримали, беручи участь у процесі розробки інновацій (Raasch, & Hippel, 2013). Аматори за незначну оплату чи взагалі безоплатно витрачають свої ресурси (вільний час, знання, творчі здібності) на створення чи вдосконалення продуктів, виконання певних завдань, розв'язання посталих проблем чи усунення недоліків. Відзначимо, що у наведених прикладах застосовано методи нового менеджменту, які побудовані на стратегіях культури співучасті, що призводить до нового культурного продукування. Одним із них є технологія краудсорсингу, яка спрямована на залучення до виробництва товарів, послуг чи контенту широкого кола зацікавлених осіб для субпідрядної роботи на добровільних засадах. Участь передбачає певну форму колективного досвіду, зацікавленість у спільній діяльності в певній спільноті.

Коли ми описуємо аудиторію в контексті культури участі або спільнотворення, то звертаємо увагу на спільне продукування та обмін смислами. Механізм культури співучасті та колективного виробництва сенсів у масовій культурі розкрив Г. Дженкінс на прикладі популярних ТБ-шоу «Останній герой» та «Американський ідол», а також кінофільмів та серіалів «Матриця», «Володар перснів», «Зоряні війни». Він проаналізував процеси спільнотворення професійних творців-режисерів та фанатів їхньої продукції. До слова, компанія «Lukas films» запропонувала зацікавленим глядачам безкоштовний домен та унікальний контент

для сайтів за умови, що результати їхньої творчості стануть інтелектуальною власністю компанії, а також стимулювала створення аматорських фільмів за мотивами «Зоряних війн».

«Аматори створили естетику, в основу якої було покладено використання матеріалів, запозичених від мейнстріму, а згодом і мейнстрім експлуатував цю естетику» (Jenkins, 2006, p.216).

Таким чином, у випадку краудсорсингу спільнотворення відбувається на взаємовигідних засадах: компанія отримує не пасивного споживача, а користувача-партнера та недорогі людські ресурси для вдосконалення своїх продуктів. А з боку зацікавленого споживача задовольняється прагнення ділитися своїми ідеями, бажання реалізувати свої задуми та побачити їхнє втілення в готовому продукті.

Наразі спостерігаємо трансформацію в культурній сфері: перехід від культури для всіх з панівними формами естетики, особливою важливістю певних діячів і закладів, старими формами взаємодії з суспільством і централізованим підходом в управлінні — до культури всіх, культури, якої хочуть чи потребують усі, перерозподілу фінансових та інших ресурсів, нових напрямків діяльності (Вербицький, 2016). Такий підхід до культурної динаміки дає підстави звернутись до аналізу зміни способів продукування культури. Науково-методологічні засади аналізу процесів спільнотворення знаходимо в розробках теоретиків британсько-американських культурних студій, відомих у нас як Cultural Studies, зокрема С. Голла. У роботі, присвяченій феномену телебачення, дослідник запропонував концепцію активної глядацької аудиторії, яка не просто пасивно споживає запропонований контент, але й сама активно обирає з-поміж багатьох можливих продуктів саме той, який їй найбільш цікавий (Hall, Hobson, & Lowe, 1980). Запропонована С. Голлом теорія може бути застосована й до інших процесів, де відбувається комунікація, обмін сенсами, тобто спільнотворення. Приміром, застосування цієї теорії можна проілюструвати на прикладі стріт-арту, у якому

«візуальне мистецтво не є більше тільки живописом у гарному обрамленні, розміще-

ним на стінах, а є партисипаційним творчим актом, дійсно колективним ритуалом, живим і спільним урбаністичним щоденним простором» (Чепелик, 2009, с. 430).

Співтворцями цієї культурної практики є, з одного боку, вуличний художник (кодувальник — encoder — за С. Голлом), який візуалізує свої ідеї через зображення на стіні, а з іншого боку — глядач. Створене художником закодоване повідомлення, навантажене візуальними знаками й символами, спрямоване одержувачу (постійному мешканцю та гостю міста), який бере участь у його декодуванні, себто процесі перекладу на зрозумілу йому мову. Зважаючи на те, що кожен із тих, хто стикається з міським стріт-артом має різне виховання, власний культурний досвід, інакші соціальні навички, то по-різному відбувається і декодування, осмислення і тлумачення знаків. Глядачі з неоднаковими смисловими структурами «прочитують» такі повідомлення на власний розсуд, що в підсумку призводить до появи все нових сенсів. Саме це й передбачав С. Голл, коли стверджував, що може відбуватись розбіжність кодів у того, хто надсилає повідомлення, і того, хто його отримує. Однак, коли ми звертаємось до співтворчості в контексті культури участі, то важливо відзначити процеси спільного продукування та обміну смислами.

У художніх практиках трансформаційні процеси пов'язуються з «соціальним поворотом» у мистецькій сфері, вияв якого вперше проаналізувала американська професорка Клер Бішоп. В есе «The Social Turn: Collaboration and Its Discontents» вона зазначила, що в мистецтві від 90-х років ХХ ст. посилилась соціальна тенденція, що пов'язано з подоланням кризи художнього виробництва та споживання, а мистецтво, яке працює під егідою соціального повороту, як правило, відбувається за межами музеїв чи галерей (Bishop, 2006).

У мистецькій царині поняттям «партисипація» одним з перших почав послуговуватись сучасний французький художній критик та куратор Ніколя Бурріо в роботі «Реляційна естетика». На його думку, учасницький художній твір створює особливе соціальне середовище, у якому люди збираються разом для участі в певній спільній діяльності: «мистецтво є місцем, що створює специфічний простір для спілкування» (Bourriaud, 2002). Його ознаками, за Н.Бурріо, є відсутність меж між мистецтвом і

життям, існування в реальному часі та просторі, одночасна творча дія як художника, так і глядачів. Підхопила дослідження учасницького мистецтва К. Бішоп, яка засвідчує, що воно визначається залученням людей, які залишаються його ключовим художнім медіумом і матеріалом. В учасницькому мистецтві має місце перехід від створення об'єкту до створення проєктів, залучення спільноти. Відбувається взаємодія художника з аудиторією, коли митець не просто використовує аудиторію, а аудиторія теж впливає (Партисипація — новий порядок. ..., 2015).

Культура співучасті впроваджується наразі всіма культурними інституціями, де відбувається комунікація творця з суб'єктом, зокрема, може включати кілька різних видів мистецтва, як-от: художня творчість, поезія, музика та театр. Витоки театральності учасницького мистецтва можна знайти ще в модерністських експериментах театру Л.Курбаса 1920–30-х років, перформансах і хепенінгах 1950–1960-х, де інтерактивність і взаємодія ставали для глядачів способом отримати новий досвід, далекий від того, який оточує їх у звичайному житті. Сучасними зразками створення учасницької інтерактивної вистави є такі види театру, як Форум-театр, Свідоцький театр, Playback-театр. Головними ознаками Форум-театру є те, що акторами та сценаристами у виставі є не професіонали, а звичайні люди, які перебувають у складних життєвих обставинах. Вистава висвітлює актуальну соціальну проблему, проте не пропонує її вирішення. Свідоцький театр спрямований на розповідь людиною своєї історії, а не сторонньої. Playback-театр — це театр імпровізації, у якому показуються історії, розказані глядачами безпосередньо в процесі виступу. На відміну від традиційного театру, Playback не має літературних сценаріїв. Життєві історії розповідають самі глядачі, а актори спонтанно їх грають, імпровізують. Отже, можна стверджувати, що такі форми спрямовані на інтерактивну взаємодію, у якій унеможлиблюється бар'єр між носієм сценічної думки та приймачем культурної інформації (Кучер, 2020, с. 51).

Наразі набуває популярності ще один різновид інтерактивного театру, який отримав назву «імерсивний». Власне термін за походженням є англійським, як і сам жанр, у перекладі *immersive theatre* — «театр залучення». Традиційна театральна вистава оцінюється глядачем, як «я це бачив», «я про це міркував»,

«замислився», а після імерсивного дійства в глядача залишаються враження на кшталт «це сталося зі мною», «я проживав» тощо. Тобто це такий театр, у якому відбувається жива дія, яка вимагає від спостерігача співучасті, власної відповідальності, правдивої реакції, а також участі у виробництві сенсів. Як правило, сам сценарій таких постановок вибудовується для створення в глядачів відчуття співучасті в сюжеті. Чи не найголовніша риса імерсивного театру — зміна локації. З традиційних театральних сцен або камерних залів, акторів та глядачів «переселяють» на вулиці й площі, заводи, музеї, готелі та лікарні. Там глядач перестає бути просто спостерігачем — він взаємодіє з акторами, трансформуючись у повноправного учасника свого власного спектаклю» (Імерсивний театр, 2021).

Найвідомішими сучасними імерсивними театральними колективами є британська трупа Punchdrunk, німецько-швейцарська Rimini Protokoll, а в імерсивних виставах бельгійського театру CREW глядач завжди перебуває всередині дійства, випробовуючи інноваційний потенціал інтерактивних технологій. Компанія експериментує у сфері імерсивного театру та змішаної реальності (mixedreality), була першою, що поєднала 360° Omni Directional Video (ODV) and Headmounted display (HMD) для створення альтернативної реальності (Імерсивний театр, 2021).

В Україні діє декілька театральних колективів, які створюють імерсивні спектаклі, заводячи в український театральний простір новітні європейські тенденції. До слова, з 2015 року відкрито незалежний театр «Мізантроп» (засновники Ілля Мошицький та Дмитро Саратський). Відкритим до експериментів і нових досвідів є «Дикий театр» (засновниця Ярослава Кравченко, художній керівник Максим Голенко), який розпочав свою діяльність у лютому 2016 р. Провокація, екшн і епатаж — головні інструменти взаємодії акторів з глядачами.

З 2016 успішно творить команда київського театру Uzahvati (засновник Олександр Стужук, співзасновник Олександр Орловський, режисер Поліна Бараніченко). Колектив створює авторські імерсивні проекти, які тривають у найнесподіваніших місцях: у бібліотеці (вистава «DIALOGY»), під час прогулянок Києвом (вистави-променади «THE TIME» і «Remote Kyiv»), на стадіонах (вистава «STEREO»), де простежується співтворство локації та сюжету, а глядач перестає бути простим

споглядальником — він узаємодіє з акторами, перетворюючись на повноцінного учасника власного спектаклю.

У цих виставах, як і в будь-яких проєктах спільнотворення, відбувається кодування творчих задумів з боку професійних митців та переосмислення їх зацікавленими глядачами (декодування). У процесі кодування задля передачі змісту автори й виконавці використовують вербальні (наприклад, слова, зображення, відео) і невербальні (наприклад, мова тіла, жести рук, вираз обличчя) символи. Декодування в театральних виставах — це тлумачення глядачами творчих задумів творців спектаклю. Незалежно від того, чи є велика аудиторія, чи обмін повідомленням здійснюється з кількома особами, декодування — це процес отримання та тлумачення інформації, яка була надіслана у вербальних та невербальних повідомленнях. У такій співтворчості народжується новий емоційний досвід та формуються нові смисли. Перформанси минулого майже не зважали на присутність глядача або дозволяли йому мінімальну участь, перетворюючи лише на засіб здійснення твору. Учасницьке мистецтво не просто пропонує інтерактивність, воно надає глядачеві суб'єктності, робить його помітним через особистий досвід, відчуття, переживання.

Висновки. Отже, з кінця XX століття у зв'язку з «соціальним поворотом» зароджується та активно поширюється такий різновид продукування культури, як культура співучасті або спільнотворення. Головною її ознакою є безпосередня залученість аматорів до творчих процесів у багатьох суспільних сферах. Наукове осмислення такої культурної практики призводить до пояснення механізмів виробництва сучасної культури, розкриття причин та способів залучення громадян до будь-якої спільної суспільно-корисної діяльності, що базується не на ієрархічному стандарті, а на практиках спільнотворення. У мистецькому середовищі культура співучасті призводить до співтворчості творця та глядача, і хоч те, що учасники продукують, часто не є культурними артефактами, а всього лише значеннями, утворюється нове смислотворення, а отже, нові способи культурного продукування. Одним із перспективних напрямів дослідження цієї проблеми може бути вивчення культури співучасті в музейній сфері, у видовищних практиках популярної культури, науково-популярній та освітній діяльності тощо.

Література:

- Вербицький, І. (2016). Партисипативні практики в культурі. *Mistosity: Аналітичний журнал про місто*. Відновлено з <https://mistosite.org.ua/uk/articles/partysyatyvni-praktyku-v-kulturi>
- Дереш, Л. (2020). У мистецтві не має бути «пасивного споживання». *Українформ*. Відновлено з <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3147986-kultura-ta-literatura-maut-sponukati-ludej-do-aktivnoi-ucasti-lubko-deres.html>
- Імерсивний театр у мистецьких перформативних проєктах: новий підхід до популяризації мистецтва. (2018). *Огляд-до-ва довідка за матеріалами преси, Інтернету та неопублікованими документами 2017–2018 рр.* Відновлено з https://nlu.org.ua/storage/files/Infocentr/Tematch_ogliadi/2018/imersyvnyj_teatr_dopovnenyj.pdf
- Імерсивний театр: як розбивається стіна між глядачами та акторами. (2021). *Українська правда*. Відновлено з <https://life.pravda.com.ua/projects/uzahvati/2021/10/8/245657/>
- Культурні механізми спільнотворення. (No date). *Сайт УКУ*. Відновлено з <https://culture.ucu.edu.ua/proyekty/kulturni-mehanizmu-spilnotovorennya/>
- Кучер, Р. С. (2020). Становлення інтерактивного театру в сучасному мистецькому просторі. *Сценічне мистецтво: творчі надбання та інноваційні процеси: матеріали II Всеукраїнської наукової конференції професорсько-викладацького складу, докторантів, аспірантів та магістрантів*. Київ: Вид. центр КНУКіМ. 299 с. С. 46–50.
- Найдьонов, О. (2019). Екранна культура мережевого суспільства: виникнення, зміст, цінності, смисли. *Вісник Львівського університету. Серія філософсько-політологічні студії*. Випуск 23. С. 66–73.
- Партисипація — новий порядок денний у культурі. (2015). *Блог проєкту Гете-інституту «Культурно-освітня академія»*. Відновлено з https://lb.ua/blog/culture_academy/323878_partisipatsiyanoi_poryadok_denniy.html
- Сварник, Б. В. (2022). Партисипативні практики сучасної видовищної культури. *Питання культурології*, (40). С. 312–320. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.40.2022.269388>
- Тоффлер, Е. (2000). Третя хвиля. Перекладач А. Євса, за редакцією В.Шовкуна. Київ: Видавничий дім «Всесвіт». 480 с.
- Чепелик, О. (2009) Суспільне замовлення для урбаністичних просторів. *Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини*. No 6. С. 430–446.
- Bishop, Claire. (2006). The social turn: collaboration and its discontents. *Artforum*. Retrieved from http://cam.usf.edu/cam/exhibitions/2008_8_torolab/readings/the_social_turn_cbishop.pdf
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Dijon: Les presses du réel. 125 p.
- Bruns, A. (2008). Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage. *Digital Formations*. New York: Peter Lang. P. 125–138. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/19331680802664697>
- Deuze, M., & Banks, J. (2009) Co-creative labor. *The International Journal of Cultural Studies*. 12 (5). P. 419–435.
- Hall, S., Hobson, D. & Lowe, P. (eds). (1980). Encoding, decoding in the television discourse. *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson. P.74–158.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press. 278 p.
- Masuda, Y. (1981). *The information society as post industrial society*. Washington, Length. 171 p.
- Osadcha, L.V. (2022). Personal identity in the space of virtual culture: on the example of geek and glam subcultures. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*. No 22. P. 90–98. DOI: <https://doi.org/10.15802/ampr.v0i22.271341>
- Raasch, Christina, & Von Hippel, Eric. (2013). Innovation process benefits: The journey as reward. *Sloan Management Review (Fall)*. P. 33–39.
- Von Hippel, Eric. (2005). *Democratizing innovation*. Cambridge, MA: MIT Press. 125 p.

References:

- Bishop, Claire. (2006). The social turn: collaboration and its discontents. *Artforum*. Retrieved from http://cam.usf.edu/cam/exhibitions/2008_8_torolab/readings/the_social_turn_cbishop.pdf

- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Dijon: Les presses du réel. 125 p.
- Bruns, A. (2008). Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage. *Digital Formations*. New York: Peter Lang. P. 125–138. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/19331680802664697>
- Chepelyk, O. (2009). Suspilne zamovlennya dlya urbanistychnykh prostoriv [Public order for urban spaces]. *Suchasni problemy doslidzhennya, restavratsiyi ta zberezhennya kulturnoyi spadshhyny*. No 6. P. 430–446. (in Ukrainian)
- Deresh, L. (2020, December 3). U mistetstvi ne maye buty «pasivnogo spozhivannya» [There should be no "passive consumption" in art]. *Ukrinform*. Retrieved from <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3147986-kultura-ta-literatura-maut-sponukati-ludej-do-aktivnoi-ucasti-lubko-deres.html> (in Ukrainian)
- Deuze, M., & Banks, J. (2009) Co-creative labor. *The International Journal of Cultural Studies*. 12 (5). P. 419–435.
- Hall, S., Hobson, D. & Lowe, P. (eds). (1980). Encoding, decoding in the television discourse. *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson. P.74–158.
- Imersyvnij teatr u mysteczkyykh performatyvnykh proekтах: novyj pidhid do populyaryzatsiyi mystecztva [Immersive theater in art performative projects: a new approach to popularizing art]. *Oglyadova dovidka za materialamy presy, Internetu ta neopublikovanyimi dokumentamy 2017–2018 rr*. Retrieved from https://nlu.org.ua/storage/files/Infocentr/Tematch_ogliadi/2018/imersyvnij_teatr_dopovnenyj.pdf (in Ukrainian)
- Imersyvnij teatr: yak rozbyvayetsya stina mizh glyadachamy ta aktoramy. [Immersive theater: how the wall between the audience and the actors is breaking down]. (2021, October 8). *Ukrayinska pravda*. Retrieved from <https://lifepravda.com.ua/projects/uzahvati/2021/10/8/245657/> (in Ukrainian)
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press. 278 p.
- Kucher, R. S. (2020). Stanovlennya interaktyvnogo teatru v suchasnomu mysteczkomu prostori [The formation of interactive theater in the contemporary artistic space]. In *Stage art: creative achievements and innovative processes: materials of the II All-Ukrainian scientific conference of faculty, doctoral students, postgraduate students and master's students*. Kyiv: KNUKiM Publishing Center. 299 p. P. 46–50. (in Ukrainian)
- Kulturni mexanizmy spilnotvorennya [Cultural mechanisms of co-creation]. (No date). *Sajt UKU*. Retrieved from <https://culture.ucu.edu.ua/proyekty/kulturni-mehanizmy-spilnotovorennya/> (in Ukrainian)
- Masuda, Y. (1981). *The information society as post industrial society*. Washington, Length. 171 p.
- Najdonov, O. (2019). Ekranna kultura merezhevoho suspilstva: vynykennya, zmist, cinnosti, smysly. [Screen culture of the network society: emergence, content, values, meanings]. *Visnyk Lvivskogo universytetu. Seriya filos. politolog. studiyi*. Issue 23. P. 66–73. (in Ukrainian)
- Osadcha, L.V. (2022). Personal identity in the space of virtual culture: on the example of geek and glam subcultures. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*. No 22. P. 90–98. DOI: <https://doi.org/10.15802/ampr.v0i22.271341>
- Partysypatsiya — novyj poryadok dennij u kulturi [Participation is the new agenda in culture]. (2015, December 18). *Blog proektu Gete-institutu «Kulturno-osvitnya akademiya»*. Retrieved from https://lb.ua/blog/culture_academy/323878_partisipatsiyanoi_poryadok_dennij.html (in Ukrainian)
- Raasch, Christina, & Von Hippel, Eric. (2013). Innovation process benefits: The journey as reward. *Sloan Management Review* (Fall). P. 33–39.
- Svarnyk, B. V. (2022). Partysypatyvni praktyky suchasnoyi vydovyshhnoyi kultury [Participatory practices of contemporary spectacular culture]. *Pytannya kulturologiyi*. (40). P. 312–320. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.40.2022.269388> (in Ukrainian)
- Toffler, E (2000). *Tretya hvylya* [Third wave]. Translated by A. Yevsa, V.Shovkuna (Ed.). Kyiv: Vydavnychyj dim «Vsesvit». 480 p. (in Ukrainian)
- Verbyczkyj, I. (2016, June 30). Partysypatyvni praktyky v kulturi [Participatory practices in culture]. *Mistosity: Analytical journal about the city*. Retrieved from <https://mistosite.org.ua/uk/articles/partysypatyvni-praktyky-v-kulturi> (in Ukrainian)
- Von Hippel, Eric. (2005). *Democratizing innovation*. Cambridge, MA: MIT Press. 125 p.

Inna Hurova

Participatory culture or co-creation: rethinking the ways of culture production

Abstract. The democratic processes that constantly accompany modern society lead to an increase in the activity of ordinary citizens in all spheres. There is a transition from impersonal production to individualized production, from passive consumption to active participation in the creation of various cultural products. Therefore, active and meaningful human participation in socio-political, cultural and artistic processes, which shifts attention from inert consumption to participation in decision-making, or the creation of cultural or artistic projects, or the collective formation of new meanings and values, is defined by foreign researchers as "participatory culture", and by Ukrainian researchers as "culture of participation", "co-creation". It is understood as an urgent requirement for almost every social phenomenon, from grassroots democracy to the implementation of artistic strategies. Participation implies an interest in certain joint activities for self-realization and satisfaction, which is realized through the implementation of own ideas and creative plans, and in the artistic space, the culture of participation leads to co-creation of the creator and the viewer, active co-creation. Artistic cultural practices (street art, immersive theater) are seen as not only offering interactivity, but also giving the viewer subjectivity, making him or her visible through personal experience of perception, feelings, emotions, and experiences. Despite the fact that the participants of a joint creative act often produce not cultural artifacts, but only meanings, a new meaning-making is created, and thus new ways of producing culture are born in joint creativity.

Keywords: participatory culture, co-creation, street art, crowdsourcing, participatory art, interactive theater, immersive theater, collective meaning-making.