

SECTION 2. PHILOSOPHY OF CULTUREDOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-488-7-4>**TRANSFORMATIONS OF ARTISTIC CULTURE
IN THE DIGITAL AGE****ТРАНСФОРМАЦІЇ ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ
В ЦИФРОВУ ЕПОХУ****Dariuha E. V.**

*Graduate student at the Department
of Cultural Studies, Philosophy and
Museum Studies
Poltava V. G. Korolenko National
Pedagogical University
Poltava, Ukraine*

Дарюга Е. В.

*аспірант кафедри культурології,
філософії та музеєзнавства
Полтавський національний
педагогічний університет
імені В. Г. Короленка
м. Полтава, Україна*

Художня культура завжди була важливим, невіддільним компонентом нашого життя. Вона відбиває дух часу, історичні події та наші національні ідентичності, приносить нам радість та розвагу, а також відображає та оцінює складні явища, процеси та проблеми сучасності. У цифрову епоху з появою цифрових технологій, стрімінгових платформ, мережі інтернет та соціальних мереж, художня культура переживає революційні зміни. Вона не тільки стає ще доступнішою і може досягти будь-якої аудиторії в будь-якому куточку світу, а й народжує нові форми та способи споживання культурного контенту та його сприйняття, а також світоглядні зміни як митців, так і реципієнтів. Саме тому тема даного дослідження є актуальною в наш час, адже сучасні цифрові технології перетворюють способи створення, поширення та сприйняття культурного контенту в унікальний, порівняно з попередніми історичними періодами, спосіб.

У нас час соціальні мережі та цифрові технології перевернули світ художньої культури, надавши їй творцям нові інструменти та платформи для самовираження. Вони змінили способи її створення, поширення та сприйняття. Головний вплив соціальних мереж та цифрових технологій на художню культуру полягає в таких аспектах, як інтерактивність, віртуальна реальність та доповнена реальність, цифровий живопис та графіка тощо [4, с. 8–10].

З розвитком інтернету, різних платформ та соціальних мереж сучасні митці отримали можливість представляти свої твори мільйонам людей у всьому світі. Онлайн-середовище сприяє також еволюції художніх виразів, зокрема таких, як цифрові або віртуальні виставки, соціальні платформи та мережі тощо [3, с. 1–5; 4, с. 8–10; 5].

На сьогодні у світі існує безліч творців та проєктів, які використовують соціальні мережі та цифрові технології для створення дивовижних творів мистецтва. Серед творців, що використовують соціальні мережі та цифрові технології, можемо виділити турецького художника та дизайнера Рефіка Анадола й американського художника Кейсі Ріса, а серед проєктів – проєкт Google «Google Arts & Culture». Соціальні мережі та цифрові технології відкривають перед творцями виняткові можливості для творчості та взаємодії з аудиторією, і ці приклади демонструють лише малу частину їхнього потенціалу [3, с. 1–5].

Соціальні мережі та цифрові технології суттєво змінили способи участі у культурних подіях та заходах. Віртуалізація культурних подій стала нормою, особливо коли фізична присутність обмежена. Це ми добре побачили під час пандемії COVID-19 та повномасштабної російської агресії проти України. Серед ключових аспектів цієї віртуалізації можемо виділити такі: віртуальні тури музеями та галереями, онлайн-концерти та виступи, віртуальні фестивалі тощо [3, с. 1–5; 4, с. 8–10].

З появою різних соціальних мереж та онлайн-платформ для поширення культурного контенту відбулися зміни у способі споживання та доступі до культурних цінностей. Серед таких соціальних мереж та онлайн-платформ можемо виділити:

1. Instagram, Facebook, X (Twitter), TikTok, Threads, Viber та Telegram – це соціальні мережі та онлайн-застосунки, які є найпопулярнішими і якими користується найбільша кількість людей зі всього світу, зокрема з України. У цих мережах можна створювати та поширювати інформацію, відео, фото та аудіозаписи, застосовувати до них фільтри, а також спілкуватися, проводити онлайн-трансляції, створювати групи та чати, ставити вподобайки (лайки з англ. *like* – подобається) та писати коментарі [2].

2. Стрімінгові сервіси – це такі платформи, як Netflix, Amazon Prime Video та Spotify, які надають доступ до фільмів, серіалів, музики та подкастів на будь-яких пристроях, що мають доступ до інтернету.

3. Електронні книги та аудіокниги – це такі книги, які дозволяють людям читати та слухати літературні твори в електронному форматі.

4. Онлайн-галереї та аукціони – це такі віртуальні платформи, які надають колекціонерам і мистецтвознавцям можливість переглядати та купувати витвори мистецтва онлайн [3, с. 1–5; 5].

На сьогодні онлайн-комунікації дозволяють аудиторії брати активну участь у культурних ініціативах і ділитися своїми враженнями. За допомогою соціальних мереж громадські особи, музеї, артисти та культурні організації можуть взаємодіяти з аудиторією, проводити культурні дискусії та поширювати інформацію, а хештеги й покликання в соціальних мережах дозволяють аудиторії брати активну участь у різних культурних заходах та кампаніях. За допомогою соціальних мереж творці та культурні організації проводять спільні проекти разом зі своєю аудиторією, залучаючи її до творчого процесу [3, с. 1–5; 5].

Соціальні мережі та цифрові технології перетворили художню культуру, зробивши її більш доступною та інтерактивною. Вони дозволили культурним ініціативам досягати нових аудиторій, створюючи глибші й насиченіші враження для глядачів і учасників [3, с. 1–5; 1].

Розвиток соціальних мереж та цифрових технологій глибоко впливає на соціокультурну сферу як у світовому масштабі, так і зокрема в Україні. Серед основних аспектів цього впливу можемо виділити:

1) глобалізацію художньої культури – соціальні мережі та цифрові технології зробили культурний обмін між країнами та культурами більш доступним і інтенсивним. Це призводить до глобалізації культурних явищ, де художня культура стає більш універсальною та широко поширеною;

2) культурне розмаїття – з одного боку, соціальні мережі та цифрові технології можуть сприяти збереженню та просуванню культурного розмаїття, надаючи платформи для малих культурних спільнот та їхньої творчості. З іншого боку, вони можуть згладжувати культурні відмінності під впливом глобальних трендів;

3) освіта та самоосвіта – сучасні соціальні мережі та цифрові технології роблять освіту та культурне збагачення доступнішими. Онлайн-курси, вебінари й інтерактивні освітні ресурси дозволяють людям вивчати художню культуру на різних рівнях [1].

З розвитком соціальних мереж та цифрових технологій виникають нові виклики та завдання у сфері захисту культурної спадщини та авторських прав, а саме: відбувається цифровізація культурних цінностей, важливими викликами стають захист авторських прав і протидія поширенню цифрового піратства, а також важливою стає етика в соціальних мережах.

Таким чином, соціальні мережі та цифрові технології перетворюють культурну сферу, надаючи їй як нові можливості, так і нові виклики. Важливо розробляти стратегії, які б сприяли збереженню культурної спадщини та збагачували її, зберігаючи при цьому повагу до авторських прав і етичних норм.

У наш час художня культура продовжує активно розвиватися та еволюціонувати під впливом цифрових технологій. Серед прогнозів та тенденцій, які можуть визначити її майбутнє, можна виокремити: віртуальну та доповнену реальність, штучний інтелект у художній культурі, глобальне співробітництво та персоналізований контент [1].

Підсумовуючи, можемо сказати, що цифрова епоха додала у сферу художньої культури неймовірні можливості та виклики. Важливо усвідомлювати, що художня культура не стоїть на місці, а розвивається та еволюціонує разом із технологічними змінами. Соціальні мережі та цифрові технології дозволяють художникам, музикантам, письменникам та культурним діячам експериментувати, створювати та взаємодіяти з аудиторією на нових рівнях, що своєю чергою робить сучасну художню культуру унікальною.

Таким чином, майбутнє художньої культури у світі соціальних мереж та цифрових технологій обіцяє продовжувати дивувати нас. Ми можемо очікувати більшої інтерактивності, зростання впливу штучного інтелекту, синтезу різних видів мистецтв, появи глобальної цифрової культури та різних субкультур.

Література:

1. McQuiston L. *Visual impact: creative dissent in the 21st century*. London: Phaidon Press, 2015. 240 p.
2. Number of monthly active Instagram users from January 2013 to December 2021 | Statista. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/statistics/253577/number-of-monthly-active-instagram-users/> (date of access: 12.09.2024).
3. *The new media and cybercultures anthology* / ed. by P. K. Nayar. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010. 572 p. URL: <https://archive.org/details/newmediacybercul0000unse/page/554/mode/2up> (date of access: 02.09.2024).
4. *The visual culture reader* / ed. by N. Mirzoeff. London: Taylor & Francis Ltd, 2012. 736 p. URL: https://monoskop.org/images/f/ff/Mirzoeff_Nicholas_ed_Visual_Culture_Reader_2nd_ed.pdf (date of access: 07.09.2024).
5. Van Dijck J. *The culture of connectivity: a critical history of social media*. New York : Oxford University Press, 2013. 228 p. URL: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780199970797_A23618926/preview-9780199970797_A23618926.pdf (date of access: 15.09.2024).