

Література:

1. Яцишин А.В., Коваленко В.В. Використання електронних соціальних мереж для роботи з дітьми та молоддю з особливими освітніми потребами. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. Київ, 2015. № 8. С. 32–38.
2. Сухомлинський В. О. Вибрані твори : в 5 т. Київ : Радянська школа, 1977. Т. 2: Сто порад учителів. 670 с.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-317-3-49>

СYBER ART IN DIGITAL CULTURE

КІБЕРМИСТЕЦТВО В ЦИФРОВІЙ КУЛЬТУРІ

Воуко Р. О.

4th year Student

*Educational and Scientific Institute
of Philosophy and Educational Policy
of Mykhailo Dragomanov
Ukrainian State University
Kyiv, Ukraine*

Бойко Р. О.

студентка IV курсу

*Навчально-науковий інститут
філософії та освітньої політики
Українського державного
університету імені
Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

Цифрову культуру можна пов'язати з діями людини, та технікою які мають вплив на культуру та цифровізацію в цілому. На сьогоднішній день розвитку суспільства можна помітити новий рівень інформатизації. Інформаційно-комунікаційні технології діють на формування інформаційної культури в двох напрямках: як механізм входження в культуру інформаційного суспільства, основа розвитку культури інформаційного суспільства[5]. Цифровий вимір також змінився за останні декілька років, це відзначилося на способах розповсюдження, споживання, та сприйняття мистецтва. Інтернет, та соціальні медіа стали майданчиками для поширення мистецьких творів, взаємодії між художниками та аудиторією, а також змінили звичайність сприйняття та споживання мистецтва.

Цифрові художники прийняли кібермистецтво як спосіб експериментувати з комп'ютером, та досліджувати можливості, які він відкриває. Такі твори мистецтва створювалися за програмами, написаними самими художниками, які на початку були дещо обмежені. Персональні комп'ютери, та програмне забезпечення для малювання

дали людям можливість створювати твори мистецтва в віртуальному вигляді. Це звичайно вплинуло на багато аматорських віртуальні твори мистецтва, але це також дало художникам легший доступ до більш сучасних технологій [1, с. 47].

Кібермистецтво в культурі виконує важливу роль у творчому вираженні, комунікації, та взаємодії віртуальним середовищем. Це форма мистецтва, що використовує цифрові технології, комп'ютерне програмування, віртуальну реальність, доповнену реальність, та інші інноваційні засоби для створення творів. Кібермистецтво дає художникам можливість експериментувати з новими формами виражень, перетворювати віртуальний простір на полотно для своїх творчих проявів. Воно може включати в себе графіку, анімацію, відео, звукові композиції, інтерактивність та багато іншого. Кібермистецтво є засобом висловлювання соціальних, політичних, та культурних ідей. Завдяки широкому доступу до цифрових технологій та Інтернету, кібермистецтво стало більш доступним, та глобальним явищем. Віртуальні галереї, онлайн-платформи, та соціальні мережі дозволяють художникам показати свою роботу широкій аудиторії без обмеження географії, чи фізичного простору.

У культурологічному дискурсі кібермистецтво стає важливим засобом спілкування, вираження творчості, та розуміння сучасних технологій. Кібермистецтво на сьогоднішній день впливає на культурний ландшафт, сприяє інноваціям і створює нові можливості для художників та глядачів у віртуальному просторі [4]. Наприклад, кібермистецтво в Україні активно розвивається і набуває все більшої популярності. За останні роки збільшення кількості, та різноманітності проектів, пов'язаних з цифровим мистецтвом, та технологічними інноваціями. Українські художники, та творці активно потребують інформаційні технології, візуальні ефекти, віртуальну реальність, та інші цифрові інструменти для створення своїх творів. Вони експериментують зі сполученим мистецтвом, технологіями та інтерактивністю, що створює унікальні та захоплюючі досліди для глядачів.

Україна також має своїх талановитих кібермитців таких як Власа Белова, Вартан Маркар'ян, Роман Мінін, Нікіта Кадан, Олена Голуб, Степан Рябенко які активно досліджують та розвивають цю галузь. Вони створюють високотехнологічні та змістовні проекти, беруть участь у виставках та фестивалях кібермистецтва як в Україні, так і за її межами. Розвиток кібермистецтва в Україні сприяє формуванню нових мистецьких течій, взаємодії з міжнародною спільнотою та визнанню творчих досягнень у цій сфері [2].

Українські мистецькі фестивалі, та виставки, надають платформу для презентації, та обговорення цифрового мистецтва. Ці події залучають як місцевих, так і міжнародних художників, дослідників та експертів,

сприяючи обміну ідеями, співпрацю та розвиток цифрового мистецтва в Україні. Крім того, українські художники активно використовують соціальні мережі, та онлайн-платформи для презентації своїх робіт та взаємодії з аудиторією. Це дозволяє їм привертати більше уваги до своїх творінь, спілкуватися з колегами та прихильниками мистецтва, а також розширювати свою глобальну аудиторію [3, с. 123].

Цифрова культура суттєво вплинула на мистецтво, та сучасну культуру в цілому. Введення цифрових технологій в мистецтво створило нові можливості творчого вираження, експериментації, та взаємодії з глядачем. Цифрові технології надають художникам нові інструменти для створення інтерактивних, та мультимедійних творів, використання віртуальної реальності, аргументованої реальності, та інших форм цифрового виміру. Це дозволило створювати інтерактивні іммерсивні враження, залучати глядачів у процес творення та експериментувати з новими формами сприйняття мистецтва.

Таким чином, розвиток технологій суттєво перетворив сучасну культуру, розширивши можливості мистецтва, сприяючи його дигіталізації та створюючи нові форми взаємодії між художниками та аудиторією. Цифровий вимір став невід'ємною складовою сучасного мистецтва та культурного ландшафту.

Література:

1. Бичков В.В. Віртуальна реальність у просторі естетичного досвіду. *Питання філософії*. 2006. № 11. С. 47-59.
2. Медіа-Мистецтво. Київ. 2023. URL: <https://www.wik.uk-ua.nina.az/%D0%9C%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE.html>
3. Мірошникова О. Життя українського мистецтва у межах віртуального простору. *Образотворче мистецтво*. 2008. № 1. С. 123-125.
4. Стратонова Н. Кіберкультура: антропологія Інтернету. *Наукові записки університету «Острозька академія»*. Серія: Філософія. 2014. № 16. С. 90–95. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoafs_2014_16_19.
5. Русаков С. С., Інструменти цифрової культури: культурологічний погляд на інновації в освітній галузі. *Наукові записки НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія*. Випуск 33 (46), 2015 С. 130-136.