

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології, журналістики та
мистецтв
Кафедра культури і мистецтв**

**ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ НА РЕПРЕЗЕНТАЦІЮ
СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ**

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти «Магістр»

Виконав: здобувач 2 курсу, 08-
211М групи
Спеціальності 034 Культурологія
Освітньо-професійної (наукової)
програми Культурологія
Богдан Володимир Юрійович

Керівник: кандидат педагогічних
наук, доцент
Левченко М.Г.

Рецензент: директор
Херсонського
обласного центру народної
творчості
Капелюшник В. В.

Івано-Франківськ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження.....	5
1.1. Аналіз джерельної бази дослідження.....	5
1.2. Специфіка цифрових платформ як середовища репрезентації культури.....	11
РОЗДІЛ 2. Роль цифрових платформ у популяризації сучасної української культури.....	24
2.1. Цифрові платформи і сучасна українська культура: реалії сьогодення.....	24
2.2. Вплив цифрових платформ на процеси культурного виробництва, розповсюдження і споживання.....	32
ВИСНОВКИ.....	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	42

ВСТУП

Актуальність дослідження. У сучасному світі новітніх технологій та інформаційного суспільства цифрові платформи відіграють усе більшу роль у формуванні культурної ідентичності як окремої особистості, так і цілих спільнот. Різноманітні соціальні мережі, стримінгові сервіси, відеохостинги та інші платформи стали середовищем створення та поширення нових культурних кодів і цінностей та трансформації традиційних культурних моделей.

Сучасні цифрові платформи сприяють процесу глобалізації культури шляхом швидкого поширення інформації та встановлення культурних зв'язків. Вплив цифрових платформ на процеси культурного виробництва, розповсюдження і споживання відчувається як в повсякденному житті людини, так і на глобальному рівні.

Питання розвитку сучасних цифрових платформ знаходиться в колі інтересів науковців Т. Гордієнко, О. Гуменного, В. Мірошніченко, О.Вдовіної, О. Каховської, С. Кравчук та інших.

Різноманітність культурного контенту, який поширюється завдяки цифровим платформам, дозволяє різним світовим спільнотам представляти свої традиції, мову, мистецтво та інтерактивно взаємодіяти з культурними продуктами й створювати власний контент. Саме такий аспект діяльності цифрових платформ є надзвичайно актуальним для збереження і репрезентації сучасної української культури в умовах сьогодення.

Вищезазначене зумовило вибір теми дослідження: **“Вплив цифрових платформ на репрезентацію сучасної української культури”**.

Мета роботи – визначити вплив цифрових платформ на репрезентацію сучасної української культури.

У роботі ставляться та вирішуються такі **завдання**:

- здійснити аналіз джерельної бази дослідження;
- охарактеризувати специфіку цифрових платформ як середовища репрезентації культури;
- проаналізувати діяльність цифрових платформ в контексті сучасної української культури;
- дослідити вплив цифрових платформ на процеси культурного виробництва, розповсюдження і споживання.

Об'єктом кваліфікаційної роботи є процес репрезентації сучасної української культури.

Предмет дослідження –є **вплив** цифрових платформ (таких як соціальні мережі, стрімінгові сервіси, блоги, онлайн-енциклопедії тощо) на форми, способи та механізми репрезентації сучасної української культури.

Методи дослідження. У ході нашого дослідження були використані методи аналізу відкритих наукових джерел та класифікації на основі вже виконаних наукових досліджень, інтернет-ресурсів.

Наукова новизна одержаних результатів – визначення ролі цифрових платформ в популяризації української культури в сучасних умовах воєнного стану.

Практичне значення одержаних результатів – можливість наукового використання результатів дослідження під час фахової підготовки майбутніх культурологів.

Апробація результатів дослідження. Результати кваліфікаційної роботи були викладені у науковій статті “Вплив цифрових платформ на репрезентацію сучасної української культури” й оприлюднені в електронному альманасі “Магістерські студії” (2025 р.) та виступу на XIII Всеукраїнській (з міжнародною участтю) науково-практичній конференції

«Актуальні проблеми мистецької освіти в системі вищої школи» (25 квітня 2025 року).

Структура дослідження. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Аналіз джерельної бази дослідження

Поява перших цифрових платформ припадає на 90-ті роки ХХ століття, коли інтернет став набувати популярності як масовий засіб комунікації. Саме тоді були створені інтерактивні сервіси, які дозволяли користувачам не тільки споживати певний контент, а й створювати його. А вже в ХХІ столітті “... цифрові платформи стали головними інструментами культурної комунікації, які об’єднують людей з різних регіонів світу” [6].

У своєму науковому доробку “Методологічні підходи до вивчення цифрових платформ” Т.Гордієнко наголошує, що “... цифрові платформи відіграють все більшу роль у поширенні інформації, формуванні громадської думки та соціальній взаємодії, що робить їх важливим об’єктом для наукового аналізу. Цифрові платформи охоплюють різноманітні онлайн-середовища, починаючи від соцмереж і до застосунків для обміну повідомленнями, керування організаціями чи навіть державного урядування” [8].

О. Кірдіна та А. Ковальов у своїй статті “Детермінанти розвитку цифрових платформ та їх вплив на конкуренцію” дають визначення поняття цифрових платформ як “... онлайн-систем, які об’єднують різні групи користувачів і надають їм можливість взаємодіяти, обмінюватися інформацією та здійснювати різні дії в цифровому середовищі. Ці платформи базуються на технологіях Інтернету та комп’ютерних мереж, і вони можуть мати різні форми і функціональні можливості” [15].

В. Штанько та А. Дресвянніков у своїй науковій праці наголошують, що “... Цифрова Платформа (ЦП) – це апаратні або

програмні структури, що надають технологічні послуги та інструменти, програми та додатки для розповсюдження, управління та створення безкоштовного чи платного цифрового контенту й послуг, у тому числі за допомогою інтеграції кількох засобів масової інформації (інтегровані цифрові платформи). Цифрові платформи – нова форма соціотехнічного конструкту, платформи не обов’язково є комерційні, а комерційні можуть мати різні бізнес-моделі” [50].

К.Січкаренко підкреслює, що “цифрова платформа – ключовий інструмент цифрової трансформації, яка забезпечує інформаційний обмін та транзакції між великою кількістю користувачів. Це сукупність технологічних рішень (технологій), які створюють основу для функціонування спеціалізованої системи цифрової взаємодії, знижуючи вартість витрат на транзакції та нівелюючи роль посередника. При цьому учасники є незалежними один від одного” [43].

Науковець зазначає, що сьогодні цифрові платформи розглядаються, в першу чергу, як технологічна база для підтримки онлайн-спільнот і головне їх завдання полягає в технологічній підтримці комунікації великої кількості користувачів, а також розробленні і практичному втіленні різних програмних продуктів. К.Січкаренко наголошує, що “... відмінною рисою цифрових платформ залишається можливість практично необмеженого “накошування” користувачів та постійного додавання нових ІТ-рішень” [43].

О. Гуменний виділяє критерії оцінювання цифрової платформи, які можуть визначати її ефективність. Серед них:

- *інтуїтивність інтерфейсу*, що характеризує доступність і зрозумілість для користувача будь-якого рівня підготовки;
- *користувацький досвід*, який визначає, наскільки комфортно та ефективно користувачі взаємодіють з платформою та, чи отримують задоволення від користування нею;

- *адаптивний дизайн*, тобто платформа має бути доступною на різних типах гаджетів, наприклад, на комп'ютерах, планшетах і смартфонах. Це робить платформу адаптивною та доступною в будь-який час і в будь-якому місці;
- *відповідність платформи потребам користувачів та їхній поведінці*. Якщо платформа задовольняє потреби користувачів, то це дає змогу їй надалі створювати інтерфейси та матеріали, що відповідають їх очікуванням;
- *задіяваність користувачів* – це критерій, який презентує, наскільки успішно платформа привертає увагу та утримує своїх користувачів;
- *масштабованість та гнучкість платформи* полягає в тому, щоб обслуговувати більшу кількість користувачів та бути здатною адаптуватися до різних вимог користувачів та технологій;
- *інклюзивність* як важливий критерій доступності для всіх користувачів, в тому числі, осіб з обмеженими можливостями, а також підтримка різних мов та культурних контекстів [9].

Як зазначає професорка В.Мірошніченко, в сучасному світі цифрові платформи виступають невід'ємною частиною нового культурно-інформаційного середовища. Завдяки цьому вони можуть не лише формувати позитивний культурний образ на світовій арені, але й підвищувати рівень комунікації між різними учасниками глобального культурного простору XXI століття.

В.Мірошніченко підкреслює, що “... цифрові платформи дозволяють у максимально короткі терміни доносити свою культурну традицію до багатомільйонної закордонної аудиторії, миттєво отримувати реакцію у відповідь громадськості та гнучко реагувати. Технології дозволяють користувачам не лише переглядати інформацію, розміщену на сайтах, а й оцінювати її зміст (коментувати, аналізувати,

рекомендувати друзям, оцінювати за допомогою спеціальних кнопок тощо)” [22].

Цифрові платформи, які змогли високо оцінити й вдало використати вплив соціальних мереж, мікроблогів та відеохостингів, як перспективний інструмент комунікації та популяризації традиційної культури в умовах глобалізації, залучили дуже велику аудиторію користувачів. Завдяки ним збільшилась можливість впливати на формування позитивного культурного іміджу на міжнародній арені [22].

До основних інструментів цифрових платформ можна віднести:

- діяльність інтернет-сторінок культурних осередків та міжнародних організацій, з метою здійснення комунікації та популяризації культури;
- соціальні мережі (Twitter, Facebook, Instagram та YouTube), які забезпечують цифровим платформам відкрите спілкування та є дієвим інструментом культурної комунікації.

В.Мірошниченко підкреслює, що суттєвою відмінністю сучасних цифрових платформ є їх діалогічний характер та інтерактивна взаємодія. Як наслідок, цифрові платформи виступають новою формою комунікації, з новими інформаційними та прозорими комунікаційними технологіями, з широким доступом до інформації, активною взаємодією між людьми та організаціями [22].

Організація та реалізація діяльності цифрових платформ може залежати від:

- можливостей інформаційно-комунікаційних технологій, які “... полегшують встановлення взаємозв’язків у межах соціальних мереж та Інтернет-спільнот”;
- контенту, який створюють самі користувачі. Це можуть бути коментарі у соціальних мережах, блогах до відеороликів, mashup-додатків;

- функціонування платформ “... у межах “горизонтальних” мереж, побудованих на взаємному обміні інформацією, а не передачі інформаційних повідомлень “згори донизу” [22].

Важливим аспектом у процесі використання цифрових платформ є поняття інформаційної культури, яке є фундаментальною складовою цифрового суспільства.

Як зазначає Г.Твердохліб, “складовими інформаційної культури є знання, навички та цінності, які є необхідними для ефективного знаходження та опрацювання інформації”[47].

Саме розвиток інформаційної культури є гарантією цифрової грамотності та компетентності користувачів, їх здатності отримувати доступ до інформації, оцінювати та ефективно використовувати її.

Г.Твердохліб виокремлює такі принципи інформаційної культури:

- доступність інформації;
- повнота інформації, щоб користувач міг приймати обдумані рішення;
- відповідність інформації потребам користувача;
- корисність або практичний зміст інформації [47].

Вважаємо за доречне зазначити, що в реаліях сьогодення відбувається цифровізація у всіх сферах суспільного розвитку, і сфері культури, зокрема. Використання цифрових технологій, платформ, новітніх технічних досягнень використовується у таких процесах як вивчення, збереження, створення, поширення та споживання культурних цінностей, тобто безпосередньо в культурній діяльності [20].

У наступному підрозділі ми визначимо специфіку цифрових платформ як середовища репрезентації культури.

1.2. Специфіка цифрових платформ як середовища репрезентації культури

Доведено, що розвиток цифрових платформ є важливим аспектом міжкультурної комунікації. Основними інструментами для спілкування, обміну інформацією, досвідом, ресурсами тощо стали інтернет та соціальні мережі. “Такі платформи як Facebook, Twitter, LinkedIn, Skype, Slack та інші, створюють глобальні цифрові простори, в яких культурні та мовні бар’єри поступово зменшуються” [14].

Як зазначає О.Вдовіна, основними платформами для самовираження та ідентифікації є Facebook, Instagram, TikTok, Twitter тощо. “Їхній вплив виявляється в конструюванні цифрової особистості, що може відрізнитися від реальної культурної ідентичності, уніфікації культурних норм через популяризацію глобальних трендів, підтримці локальної культури через створення національного та регіонального контенту” [6].

А такі платформи як Netflix, YouTube, Spotify та інші, як відомо, формують культурні переваги аудиторії шляхом добирання контенту за алгоритмами. Одним із наслідків цього є зростання впливу глобальних культурних гігантів, що може призвести до витіснення місцевих культурних продуктів, розширення доступу до культурного розмаїття та надання користувачам можливості дізнатися про інші культури. Водночас ці платформи сприяють архівуванню культурної спадщини, надаючи простір для документальних фільмів, освітніх матеріалів, віртуальних музеїв тощо [6].

Особливо помітний вплив цифрових платформ на молодіжну культуру. Для сучасних молодих людей соціальні мережі виступають інструментом для самовираження, з їх допомогою вони формують власні культурні коди та будують комунікацію. “Меметична культура, що

поширюється через TikTok, Reddit, Twitter, є яскравим прикладом формування нових форм ідентичності. Блогери та інфлюенсери задають тенденції й стають своєрідними культурними лідерами “ [6].

Завдяки цифровим платформам новий поштовх розвитку отримав культурний активізм, в межах якого соціальні мережі стали платформою для різного роду дій, акцій, проєктів, спрямованих на збереження та популяризацію культурної спадщини, національних традицій, мовних прав [6].

Зауважимо, що з появою новітніх цифрових платформ поступово став зменшуватися вплив так званих традиційних форматів, що включали в себе довготривалі відеоматеріали. Це дозволило користувачам швидко переорієнтуватися на створення, редагування й поширення актуального контенту, а саме – коротких відео. Цей новий формат відповідав сучасним вимогам й органічно інтегрувався в повсякденну культуру суспільства.

Таким чином, як зазначає І.Парфенюк, короткі відео стали новим поняттям масової культури, яке презентує глобальні зміни в сучасному медіапросторі. “Інноваційні алгоритми таких платформ, як TikTok, Instagram Reels та YouTube Shorts, сприяють створенню максимально персоналізованого, інтерактивного та динамічного контенту. Цей формат не тільки трансформує традиційні моделі медіаспоживання, але й заохочує користувачів брати активну участь у творчих процесах” [25].

Отже, можна стверджувати, що у сфері сучасних комунікацій з'явилися цікаві соціокультурні тренди, які здатні відкрити нові перспективи підвищення їх ефективності [25].

У науковій літературі є різні класифікації цифрових платформ відповідно до визначених показників. Розглянемо одну з них, яку пропонують у своєму науковому доробку В.Середа та С.Єсімов. Вони виділяють такі “... групи цифрових платформ:

- платіжно-розрахункові, які здійснюють фінансові операції та грошові розрахунки (Alibaba, PayPal, eBay);
- інформаційно-інтеграційні, які здійснюють надання IT-послуг у цифровому форматі (Google, AppStore, Uber);
- інвестиційні, що здійснюють інвестиційні проекти (SoftBank, Booking Holding Inc.);
- інноваційні, що здійснюють розвиток техніки та технології (Oracle, SAP, Microsoft);
- навчальні платформи (YouTube, Coursera);
- соціальні платформи (мережі) (Facebook, Instagram)” [42].

Виділяють ще такі рекламні цифрові платформи, як наприклад, Google чи Facebook, на яких відбувається збір персональних даних про користувачів, з метою подальшого використання цієї інформації для ефективного розповсюдження реклами на платформі.

“Цифрові платформи є додатками, які одночасно надають послуги різноманітним групам користувачів, при цьому цінність послуг, які платформа надає кожній групі користувачів, залежить від присутності на платформі іншої групи користувачів” [42].

Також В.Середа та С.Єсімов класифікують цифрові платформи, в залежності від надання послуг:

- пошукові системи, наприклад, платформа Google;
- соціальні мережі (наприклад, Facebook, Instagram);
- транзакційні платформи, призначені для здійснення угод між продавцями та споживачами [42].

Зазначимо, що є різні види цифрових платформ, які відрізняються бізнес-моделями, на основі яких платформи можна віднести до двох категорій: транзакційні та нетранзакційні. Особливості нетранзакційних платформ: учасники різних груп не взаємодіють між собою, а виключно з платформою. Очевидно, що доцифровою епохою можна вважати видання

газет, а сьогодні до них відносяться соціальні мережі, пошукові системи, месенджери.

Цифрові продукти й сервіси світового ринку доступні для вибору українських фізичних осіб та суб'єктів господарювання. Так, в Україні широко й активно використовуються світові нетранзакційні платформи такі як Google, Meta-Facebook, WhatsApp, Instagram, Microsoft. У транзакційних платформах сторони ринку взаємодіють між собою прямими безпосередніми контрактними зв'язками. До них відносять, наприклад, онлайн-маркетплейси (Amazon, eBay) [50].

О.Каховська зазначає, що останніми роками у зв'язку з безперервним прогресом цифрових технологій з'являються нові способи покращувати міжкультурну комунікацію. На базі сучасних засобів віртуальної або доповненої реальності, сучасного штучного інтелекту, нейронних мереж, а також нових цифрових платформ можливо створення більш зручних та адаптивних систем для міжкультурних комунікацій. Створення подібних технологій зменшить не лише фізичні та мовні перешкоди, а зробить міжкультурні взаємини більш адаптивними й дієвими [14].

Технології віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) усе більше набирають активного поширення і популярності. Вони створюють таке середовище для інтеракції, в якому користувачі, представники різних культур можуть взаємодіяти у процесі навчання, спілкування чи праці. Вищезазначені технології, на думку О.Каховської, "... дозволяють "перенести" учасників в різні культурні контексти, що дає їм можливість побачити, почути та відчути, як виглядають інші культури зсередини, тим самим сприяючи більш глибокому розумінню та усвідомленню культурних відмінностей" [14]. Наприклад, віртуальне відвідування за допомогою віртуальних турів різних країн світу. Така технологія дозволяє людям з різних куточків світу дослідити культурні

об'єкти, пізнати інші культури, розвинути міжкультурний діалог і взаєморозуміння.

Виходячи із вищезазначеного, необхідна інтеграція в цифрові платформи культурної компетенції, що включає в себе технології із урахуванням культурних відмінностей в комунікації, відповідність контенту, гнучкість та адаптивність комунікативних стратегій відповідно до специфіки різних культур.

“Важливим кроком у цьому напрямку є розробка інтерфейсів і контенту, які будуть сприяти розумінню культурних відмінностей і зменшувати ризики непорозумінь. Це може включати спеціальні навчальні програми, культурні тренінги для користувачів цифрових платформ і інструменти, які допомагають налаштувати комунікаційні стратегії з урахуванням культурних і соціальних особливостей” [14].

Дослідники В. Штанько та А. Дресвянніков наголошують, що, “платформи є чимось більшим, ніж інтернет-компанії або технологічні компанії, оскільки вони можуть працювати скрізь, де відбувається цифрова взаємодія, та є соціокультурним феноменом цифрової трансформації суспільств”[50].

Наприклад, цифрова платформа Europeana – європейська електронна бібліотека, загальноєвропейський портал для доступу до культурного надбання у цифровому вигляді із фондів бібліотек, архівів та музеїв Європи. На момент свого відкриття у 2008 році Europeana нараховувала близько 2 млн. оцифрованих культурних об'єктів, а в 2009 році колекція бібліотеки вміщувала 4,6 млн. оцифрованих артефактів. Важливо зазначити, що на платформі представлені джерела всіма європейськими мовами, у т. ч. українською. “... Сайт Europeana.eu знаходиться у веденні Europeana Foundation і дає доступ до широкого кола оцифрованої культурної спадщини із різних країн Європи та за її межами” [10].

Сьогодні, щоб зберегти культурну спадщину людства в цифровому світі, платформа Europeana залучає тисячі дослідників і мільйони об'єктів культурної спадщини з усього європейського континенту. Використовуючи штучний інтелект, дослідники автоматизують створення метаданих і впроваджують новітні сервіси пошуку.

“... Europeana є унікально важливим ресурсом, який до 2025 року надаватиме доступ до оцифрованих історичних, культурних і наукових об'єктів та створить умови для стимулювання соціального та економічного розвитку європейських країн. У процесі технологічного розвитку цифрового контенту Europeana проводиться 3D оцифровування культурної спадщини. Створення високоточних 3D моделей пам'яток, будівель та музейних об'єктів стає більш поширеним у дослідженні, консервації, управлінні та забезпеченні доступу до спадщини для освіти, туризму” [19].

Так, основне місце в інтеграції штучного інтелекту у збереження та доступність культурної спадщини посідає EuropeanaTech, ініціатива однойменної цифрової платформи, орієнтованої на технології. Це організація, яка тісно співпрацює з світовими культурними установами (музеями, бібліотеками, архівами тощо) з метою задіяння потенціалу штучного інтелекту для змін управління культурним контентом і його спільного використання в практичній діяльності.

“... Інструменти перекладу на основі штучного інтелекту, такі як Google Translate або DeepL, дозволяють носіям мови отримувати доступ до культурних артефактів кількома мовами. Використання ШІ для створення цифрових копій об'єктів культурної спадщини, як, наприклад, у проєктах цифрового збереження малих музеїв, дозволяє зберегти точні копії, що знижує ризик втрати артефактів через природні катастрофи або збройні конфлікти” [17].

Отже, науковці підкреслюють, що у сучасному цифровому світі надзвичайно важливий вплив на збереження, аналіз та популяризацію культури і культурної спадщини має штучний інтелект. Його значимість полягає в:

- оцифруванні та автоматизації усіх процесів, що дозволяє не лише зберегти інформацію, а й робить її доступною у цифровому вигляді широкому колу людей;
- аналізі і пошуку, які покращують пошукові системи культурних установ, адаптуючи їх до потреб користувачів, наприклад, більш точно ідентифікувати певні об'єкти або упорядкувати інформацію про них;
- інтерактивних можливостях, таких як створення віртуальних турів чи інтерактивних виставок. Вони забезпечують залучення нової аудиторії і надають неповторний, унікальний досвід взаємодії з культурними об'єктами засобами доповненої реальності (AR) і генеративного контенту;
- ефективному управлінню колекціями, а саме в автоматизації рутинних завдань музейних чи бібліотечних фондів, таких як інвентаризація, реставрація, аналіз стану артефактів;
- популяризації культурної спадщини шляхом персоналізації рекомендацій, які надає штучний інтелект, завдяки різним інтерактивним освітнім платформам культура стає ще більш доступною для різних категорій суспільства, незалежно від віку, освіти чи вподобань [17].

Як зазначає С.Кравчук, "... штучний інтелект є основним інструментом, який визначає, як користувачі (людина) взаємодіють із цифровими культурними ресурсами в сучасному світ". У той час як традиційні культурні платформи (музеї, бібліотеки, архіви тощо) обмежені тільки доступом до фізичних артефактів, цифрові платформи дозволяють глобально розповсюджувати культурний контент у формі відповідних записів. Завдяки використанню великих даних для навчання

алгоритмів III, стає можливим індивідуалізація отримання культурних продуктів, що значно спрощує доступ до культурних ресурсів [18].

“Наприклад, такі платформи, як Spotify, Netflix, YouTube, використовують складні алгоритми для рекомендацій контенту, орієнтуючи їх на інтереси та переваги індивідуального користувача, людини з відповідним інтересом” [18]. Тобто, через аналіз історії переглядів, прослуховування відповідної музики тощо формується новий, потенційно цікавий для користувача контент.

Науковиця С.Кравчук підкреслює, що саме алгоритми штучного інтелекту визначають контент на цифрових платформах, який буде доступний користувачу. І в цьому є певна проблема, тому що це “... ставить під питання не лише свободу вибору людини, а й рівний доступ до культурного вираження різних народів і представників культур та навіть народів” [18].

Такі цифрові платформи як ютуб, тік-ток, інстаграм, працюючи за алгоритмами врахування максимальної кількості переглядів, лайків чи коментарів, формують таким чином видимість панівних культурних форм, а контент менших культурних груп або більш локальних традицій може взагалі не потрапляти в поле зору широкої аудиторії.

Отже, дослідниця наголошує, що “... завдяки розвитку технологій III можна створювати нові платформи, які дають змогу відповідним культурним групам, які не мають можливості для представлення в основному інформаційному потоці, публікувати свої продукти, досягати ширшої аудиторії та зберігати свої культурні ідентичності, плекати та передавати цінності. Це дає можливість уникнути домінування лише певних культурних виразів і сприяє збереженню культурної різноманітності на глобальному рівні” [18].

Google Arts & Culture (попередня назва – Google Art Project) – онлайн-платформа, діяльність якої запустив Google у 2011 році.

Платформа надає доступ до оцифрованих зображень творів мистецтва високої якості і пропонує доступ до колекції творів мистецтва, експонатів і культурного контенту більше ніж із 5000 музеїв світу [53].

“Платформа дає змогу користувачам відвідувати віртуальні екскурсії музеями, переглядати зображення високої роздільної здатності та досліджувати історичні артефакти. Крім того, за допомогою штучного інтелекту й машинного навчання, Google Arts & Culture підбирає персоналізовані рекомендації, аналізуючи уподобання користувачів, історію пошуку та взаємодію з платформою” [45].

Зазначимо, що на сьогодні Херсонський державний університет має в своєму арсеналі кілька потужних освітніх платформ. Наприклад, система дистанційного навчання “KSU-online”, яка в складних умовах сьогодення забезпечує організацію дистанційної освіти студентів, підтримує навчальний процес на різних формах навчання та сприяє комунікації, як між викладачами і студентами, так і між самими студентами. На “KSU-online” можна обмінюватися файлами будь-яких форматів, а також зберігати портфоліо кожного учасника, в якому відображається повна інформація про його навчальну діяльність. Викладачам університету платформа надає широкий вибір освітніх інструментів для проведення курсу (глосарій, ресурс, завдання, форум, wiki, тест тощо) [56].

Цифрова платформа “KSU24” впроваджена для студентів, викладачів та адміністрації Херсонського державного університету і містить усю необхідну й актуальну інформацію про діяльність вишу. Вона забезпечує цифровий документообіг, як навчальний, так і адміністративний; містить інформацію про освітні програми; впроваджує навчання персоналу та корпоративні чати. Насьогодні платформа інтегрована з державними сервісами Дія.Підпис, Дія.Шеринг і з ЄДЕБО і вже має альтернативну назву – “університет у смартфоні” [11].

Однією з найпотужніших і найвідоміших цифрових платформ є YouTube, створений у 2005 році як веб-сайт для щоденного обміну відео. Сьогодні YouTube – це багатомільйонна інтерактивна платформа, користувачі якої можуть переглядати, коментувати, оцінювати, ділитися в соціальних мережах і завантажувати відео.

“... Будь-який споживач може миттєво в довільний час переглянути необмежену кількість різноманітних відео. Однак особливість YouTube полягає в тому, що перегляд відеоконтенту може вибудовувати сам споживач у довільному порядку, а може нав’язувати сам відеохостинг за допомогою навігаційної системи, яка методом аналізу попередньо переглянутого матеріалу пропонує для перегляду наступний контент відповідно до внутрішньої системи каталогізації відео” [16].

Це відбувається завдяку ряду алгоритмів, які застосовує платформа. Вони охоплюють такі аспекти:

- систему ранжування, тобто платформа добирає відео для користувача по першочерговості, враховуючи його попередні перегляди, популярність відео тощо;
- машинне навчання та нейронні мережі, які використовуються платформою YouTube для аналізу уподобань, їх передбачення і аналізу великої кількості даних;
- попередні перегляди та вподобання користувача, тобто його історію на платформі;
- YouTube визначає, до якої категорії за змістом відноситься відео та співвідносить їх зі схожими відео для рекомендацій;
- відеохостинг враховує коментарі та відгуки, які залишають користувачі для аналізу реакції на відео певного змісту;
- схожість і розширення тем, тобто в рекомендаціях буде більше схожих за тематикою і стилістикою відео, відповідно до широти спектру інтересів користувача і його запитів на різноплановість відеоконтенту;

- адаптивність до змін або поява актуальних і цікавих для користувача рекомендацій, відповідно до його поведінки і переглянутих відео [16].

У 2016 році була створена онлайн-відеоплатформа TikTok, яка набула широкої популярності після 2022 року як майданчик для поширення актуальної, цікавої інформації, створення культурного контенту та спілкування в соціальних мережах. На початку 2025 року в Україні налічувалося 17 мільйонів користувачів цієї платформи віком від 18 років [51].

“... Театр, телебачення і навіть YouTube – це більш інертні платформи, які потребують складнішого виробничого процесу, значно більшого бюджету або вже наявної аудиторії. TikTok радикально спростив шлях від ідеї до глядача – у цьому його сила. В Україні TikTok фактично став місцем народження нових голосів: музикантів, коментаторів, гумористів, акторів і навіть активістів, які у традиційних медіа не мали б шансів проявитися” [57].

Алгоритми TikTok схожі з алгоритмами YouTube, тобто вони аналізують поведінку користувачів за переглядами, лайками, коментарями і поширенням певного контенту. Кожне популярне відео підкріплюється додатковими підказками алгоритмів і таким чином відео, з яким є найбільше взаємодій потрапляє до більшої аудиторії. Такі відео швидко стають популярними, але, водночас, “... саме алгоритми визначають, який контент стає «видимим», а який – залишається непоміченим. Варто розуміти, що алгоритми TikTok не диктують нам, що дивитися – вони лише підлаштовуються під наші вподобання” [57].

Отже, алгоритми TikTok віддають перевагу емоційному, динамічному і короткому контенту, але в той же час він має бути актуальним саме в даний проміжок часу, що робить його мега популярним. Хоча в таких умовах не завжди зберігається контекстуальна

глибина чи забезпечується довготривале збереження культурної спадщини.

А.Маринін звертає нашу увагу на те, що стримінгові цифрові платформи відіграють важливу роль у розвитку сучасної музичної індустрії шляхом прослуховування музики онлайн, завантаження її на цифрові пристрої, що сприяє популяризації не тільки музичної, а й культури, загалом.

“Виконавці укладають контракти з цими платформами, які поширюють їхні твори серед споживачів через окремі покупки або підписки. Наразі найбільш поширеними є такі платформи, як iHeartRadio, iTunes music, Google Play, Rhapsody, Tidal, Deezer, Amazon Prime Music, Amazon Music Unlimited, SoundCloud, Spotify та ін.” [21].

У своїй статті “Цифровізація музичної індустрії: тенденції і перспективи” М.Поплавський підкреслює, що “... щодня все більше і більше артистів виступають у прямому ефірі у соціальних мережах на таких платформах, як Instagram Live, Facebook Live, YouTube Live або Periscope – додатку для Android, iOS та tvOS, призначеному для трансляції потокового відео в реальному часі, та ін.” [36].

Доведено, що технологічні інновації, які з'явилися в останнє десятиріччя, істотно переформатовують сцену, наприклад, “живої” музики. Тепер глядачі можуть спостерігати за прямою трансляцією з різних куточків світу, будучи учасниками VR-концерту як віртуальної події. Так, платформа для потокового передавання музики MelodyVR, з 2018 року співпрацює з багатьма світовими музикантами і створює концерти віртуальної реальності для багатотисячної аудиторії глядачів [36].

Цікавим є зарубіжний досвід використання інноваційних цифрових технологій та платформ, наприклад, в збереженні та презентації культурної спадщини. Так, у Нідерландах “... це включає цифрове

сканування, створення віртуальних виставок та доступ до цифрових колекцій, що робить культурну спадщину доступною широкій міжнародній аудиторії”.

Японія почала використовувати віртуальну реальність у розвитку сфери культури та її популяризації. Ця країна яка активно розвиває технології віртуальної та доповненої реальності, створює унікальний культурний досвід, шляхом втілення віртуальних турів історичними місцями та інтерактивних виставок. “Це дозволяє країні не тільки зберігати та просувати свою культурну спадщину, але й залучати молодь до культурних цінностей за допомогою сучасних технологій” [7].

Таким чином, можна стверджувати, що цифрові платформи є потужним інструментом міжкультурної комунікації, завдяки яким вона стає більш адаптивною і дієвою, сприяє розвитку та поширенню як світового, так і національного чи локального контенту. У наступному розділі ми розглянемо роль цифрових платформ у популяризації сучасної української культури.

РОЗДІЛ 2

РОЛЬ ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ У ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ

2.1. Цифрові платформи і сучасна українська культура: реалії сьогодення

У березні 2025 року Кабінетом Міністрів України була прийнята “Стратегія розвитку культури в Україні на період до 2030 року”, в якій наголошується, що “... використання цифрових технологій розширює можливості взаємодії між громадянами та культурним надбанням, забезпечує інклюзивність і відкритість даних, а також сприяє створенню нових форматів культурного виробництва і споживання. Інтеграція цифрових рішень в усі напрями культурної політики підсилює спроможність держави зберігати культурну ідентичність, підтримувати національний культурний продукт і підвищувати конкурентоспроможність та пізнаваність української культури на глобальному рівні” [39].

С.Гололобов, С.Шуляк у своїй науковій розвідці “Синергія цифрового та культурного просторів у формуванні державної політики у сфері культури” зазначають, що “... впровадження цифрових інновацій у культурний простір відіграє ключову роль у збереженні та популяризації національної культурної спадщини, а також у розширенні доступу до культурних ресурсів для широкого кола громадян” [7].

Науковці наголошують, що активна цифровізація культурної спадщини України “... дозволяє зберегти важливі культурні та історичні артефакти в цифровому форматі, забезпечуючи їх доступність для широкої аудиторії, а також відкриваючи нові можливості для досліджень” [7]. А розвиток електронних культурних платформ активно сприяє

розширенню аудиторії різних культурних інституцій і водночас підвищенню інтересу до національної культури та мистецтва.

“Застосування цифрових технологій у сфері культурної спадщини сприяло виникненню такого феномену, як цифрова спадщина (digital heritage). До неї відносять також оцифровані тексти, бази даних, нерухомі та рухомі зображення, аудіо, графіку, програмне забезпечення та веб-сторінки” [4].

Цифрова спадщина покликана виконувати ряд функцій:

- культурну;
- освітню;
- дослідницьку;
- управлінську;
- маркетингу DESTИНАЦІЙ та місцетворення (привернення уваги до певної локації);
- промоційну;
- туристичну;
- комерційну.

У сфері культурної спадщини активно використовуються такі цифрові технології як супутникова аерозйомка та фотографування, лазерне сканування, 3D-моделювання, віртуальна (VR) та доповнена (AR) реальність тощо [4].

У 2024 році було оцифровано 1860 об'єктів Львівської національної галереї мистецтв імені Бориса Возницького у межах проєкту “Цифровий архів. Доступна спадщина”. Загалом вже оброблено понад 3 тис. об'єктів зі збірок та фондосховищ галереї. Як повідомили фахівці, “... оцифрування мистецьких творів здійснювалося методами фотофіксації, 3D-сканування та фотограмметрії. Ці технології забезпечили високоточне відтворення артефактів, дозволяючи зберегти детальну інформацію про кожен з них. Тепер їх можна роздивлятись до найменших дрібниць та

деталей. Також оцифрування є актуальним інструментом фіксації спадщини під час війни та несе цінну інформацію з огляду процесів реставрації” [31].

Оцифрованою є і колекція творів мистецтва та археологічних знахідок “Мистецького арсеналу”, що становить 9081 предмет. Їх представили у єдиному онлайн-каталозі як колекцію, до якої “... належать:

- археологічні знахідки, отримані під час розкопок у межах сучасного “Мистецького арсеналу”;
- твори історичного авангарду;
- роботи сучасних митців;
- побутові речі, боністика, фалеристика, нумізматика, зразки сакрального мистецтва та культові речі тощо” [30].

До цифрового архіву Одеського художнього музею входять понад 5400 файлів з більш ніж 30 музейних фондів. Він доступний на спеціальній мультимедійній онлайн-платформі двома мовами: українською та англійською і містить, оцифровані важливі документи з історії музею, фотографії, мультимедійні матеріали про художників та мистецьке життя Одеси різних епох [2].

Оглянути експонати з колекцій шести відомих музеїв Києва у цифровому форматі, наприклад, з музею Івана Гончара, музею українського народного декоративного мистецтва, Київської картинної галереї, та здійснити VR-екскурсії музейними просторами відтепер можна завдяки проєкту із віртуалізації культурної спадщини “Київ Цифровий”. Так, “... у віртуальному середовищі можна оглянути кабінет Михайла Грушевського, здійснити онлайн-прогулянки у музеї видатних діячів української культури, який зберігає пам'ять, зокрема, про Панаса Саксаганського, Лесю Українку, Івана Франка, Михайла Старицького, Миколу Лисенка. Віртуальні прогулянки супроводжуються розповіддю аудіогіда” [29].

С.Садовенко звертає нашу увагу на актуальну проблему популяризації цінностей нематеріальної культурної спадщини України засобами цифрових платформ, а саме через соціальні мережі. Науковиця наголошує, що “... завдяки популяризації в Інтернет та соціальних мережах інформації про НКС багато людей мають відкритий і безкоштовний доступ до різної інформації, а тому важливим є внесення до цих ресурсів актуальної інформації про події, спрямовані на популяризацію і збереження нематеріальної культурної спадщини України, правдивої інформації про військові дії, які відбуваються на території України та їх соціальні, економічні, екологічні, культурні наслідки для культури регіонів“ [41].

Водночас С.Садовенко виділяє ряд проблем, на які важливо звертати увагу в процесі впровадження цифрових заходів щодо популяризації сучасної української культури.

По перше, взаємодія цифрових технологій і нематеріальної культурної спадщини може супроводжуватися певними відмінностями між цифровим і реальним досвідом сприйняття інформації. “Хоча цифрові технології дозволяють здійснювати відображення культурних зразків через віртуальні засоби у віртуальні середовища, вони не завжди здатні передати аутентичний емоційний зв’язок та досвід реальної взаємодії людини з культурним надбанням” [41].

По друге, проблема появи певного відчуття “штучності” або недостатньої присутності як результат взаємодії споживача з нематеріальною культурною спадщиною через цифровий контент потребує відповідного вирішення шляхом підготовки користувачів до споживання інформації такого формату.

По третє, успішна промоція нематеріальної культурної спадщини можлива шляхом розвитку у відповідних фахівців вмінь і навичок у сферах SEO та SMM, у створенні аудіовізуальних матеріалів та 3D-турів

із аудіо супроводом. Також вагомою є проблема відсутності чітких стандартів правової підтримки, що “... може зробити контент нематеріальної культурної спадщини уразливим перед ризиком неправомірного використання та зловживання у глобальному інформаційному просторі” [41].

У 2022 році згідно з Указом Президента України було створено цифрову платформу UNITED24. Її мета – залучення міжнародних зусиль на підтримку України у воєнному протистоянні, інформування міжнародної спільноти про реальну ситуацію в країні, протидія російській пропаганді і повоєнне відновлення. Окрім актуальних політичних новин, інформації про перебіг військових дій, платформа розповсюджує фото-, відео- та цифровий контент, який стосується і подій в сфері культури. Також UNITED24 допомагає у зборі коштів на гуманітарні та відновлювальні проєкти. “... Платформа стала важливим інструментом цифрового іномовлення, що дає можливість протистояти фейкам і дезінформації” [59].

У 2021 році Портал цифрового перетворення України “E-Ukraine” опублікував топ-12 популярних освітніх і пізнавальних цифрових платформ. Серед них, наприклад, був WiseCow – український відеолекторій, де зібрані короткі ролики по 10 хвилин про українську культуру та історію. На той час платформа пропонувала лекції за такими темами як: література, кіно, мистецтво, історія, журналістика, мода, міста і соціум. Причому розділ “Міста”, містив не ролики, а цікаві культурні ініціативи кожної з областей України [48].

Ще одна відома англomовна платформа, де митці і спеціалісти з різних сфер науки і культури діляться своїми думками – це TED. Хоча більшість контенту подано англійською мовою, але на платформі є багато відео перекладені українською. Вони охоплюють теми з науки,

мистецтва, дизайну, політики, культури, бізнесу, глобальних проблем, технологій та розваг [48].

У 2020 році була започаткована діяльність платформи цифрових кінотеатрів AT Klub, на якій були розміщені фільми таких країн як Україна, Грузія Азербайджан, Вірменія, Молдова. В якості цифрових кінотеатрів могли виступати різні інституції (посольства, культурні центри, університети тощо) або неформальні групи, наприклад, колеги, які перебувають на території країн-членів Європейського Союзу. Платформа AT Klub дозволяла створити власний віртуальний кіноклуб та легально переглядати фільми якісного контенту разом із друзями й колегами [40].

На всесвітньовідомій платформі Google Art and Culture у 2022 році компанією Skeiron був започаткований проєкт “Україна поруч”. У 2024 році на платформі були представлені 3D-моделі понад 40 українських пам’яток архітектурної спадщини та понад 120 музейних експонатів. Також компанія публікує статті про історичні та культурні пам’ятки, з метою популяризації української культури на глобальному рівні [32].

На платформі TikTok актуальним на сьогодні є контент від українських користувачів на теми війни та національної ідентичності, який швидко шириться не тільки нашою країною, а й за кордоном.

Цікаво, що традиційні форми культури також популяризуються завдяки TikTok. Наприклад, вистава “Конотопська відьма” в постановці Івана Уривського за хештегом #конотопськавідьма набрала серед користувачів платформи загальну кількість переглядів понад 20 мільйонів. Отже, TikTok є не тільки майданчиком для створення відео чи мемів, але й може бути потужним інструментом для підтримки й розповсюдження різних культурних проєктів, і це відкриває нові шляхи і можливості для вітчизняної культури загалом [57].

Платформу TikTok можна охарактеризувати як дуже різнобічне явище. З однієї сторони, там переважають повторення і уніфікація, тому що дуже популярними стають відео, які користувачі можуть легко повторити. З іншого боку, на TikTok можна побачити все українське культурне різноманіття і автентичність, коли традиційний матеріал адаптується під нові формати. Як от творчість співачки Fіinka, яка “... поєднує гуцульську культуру з сучасною музикою. У своїх піснях, таких як Довбуш та Гуцулянка, вона використовує гуцульський діалект, традиційні мотиви та інструменти, адаптуючи їх до сучасного звучання. Її творчість популярна у TikTok, адже під її пісні знімають тисячі користувачів” [57].

Таким чином, платформа TikTok, використовуючи алгоритми просування, широкі охоплення аудиторії, нескладний формат контенту, сприяє поширенню різних форм культурного прояву. А це відкриває можливості для розвитку саме творчого потенціалу молоді, залучення митців, відродження і популяризації забутих творчих здобутків минулих поколінь. Тому TikTok можна вважати новітнім інструментом популяризації української культури, завдяки розвитку цифрових платформ і технологій загалом.

Використання популярних цифрових платформ дозволяє, наприклад, бібліотечним установам презентувати себе як сучасні інформаційні та культурні центри, які можуть надавати доступ до широкого спектра ресурсів і послуг. Так, поширення на платформі TikTok короткоформатних відео, які дуже популярні серед молоді, призвело до “... появи специфічного книжкового сегмента – BookTok. У стрічках рекомендацій користувачів усе частіше з’являються книжкові блогери, які роблять короткі огляди літературних творів або адаптують популярні тренди до книжкової тематики” [27].

Отже, не можна недооцінювати діяльність бібліотек у сучасному інфопросторі, що безумовно сприяє підтримці культурного сегменту. в сучасних умовах адаптації до цифрового середовища “... книгозбірні активно віртуалізують свої послуги, використовуючи соціальні мережі для комунікації з читацькою аудиторією та інформування широкої громадськості про свою діяльність” [27].

У 2025 році найбільше вітчизняних користувачів (20,8 мільйона) було зафіксовано серед аудиторії Meta – платформ Facebook і Instagram. Хоча на початку повномасштабного вторгнення спостерігався значний спад активності. Наприклад, Instagram, який був платформою для демонстрації візуального стилю життя, виявився не готовим стати простором для розповсюдження актуальної, складної та життєво важливої інформації.

“Facebook теж просів, хоча менш драматично, і відтоді утримується на відносно стабільному рівні з легким зростанням наприкінці 2024 – початку 2025 року. Ця стійкість може свідчити про те, що Facebook зберігає базу старшої та більш стабільної аудиторії, яка не залишила платформу навіть у найскладніші періоди”. Отже, соціальні мережі в Україні 2025 року залишаються важливим індикатором не лише цифрових звичок, а й економічних, демографічних, міграційних і навіть культурних змін [13].

У наступному підрозділі ми проаналізуємо вплив цифрових платформ на процеси культурного виробництва, розповсюдження і споживання в Україні.

2.2. Вплив цифрових платформ на процеси культурного виробництва, розповсюдження і споживання

У вересні 2022 року представники Київського національного університету культури і мистецтв взяли участь у роботі міжнародної конференції “Europeana 2022 – Make Digital Culture Count”, яка відбувалась у Національній бібліотеці Нідерландів у Гаазі. До конференції долучилися фахівці з культурної спадщини з різних країн світу [52].

Конференція досліджувала шляхи побудови спільного простору даних культурної спадщини, можливості розширення перспектив цифрової трансформації та значення цифрової культурної спадщини в сучасному світі.

“... Тема спільного простору даних була центральною під час конференції, адже в 2021 році Європейська комісія представила бачення цифрової трансформації Європи до 2030 року, а також рекомендації щодо спільного європейського простору даних у сфері культурної спадщини для прискорення оцифрування активів культурної спадщини” [52].

Як наголошували спікери конференції, Europeana як європейська цифрова культурна платформа виступає новітнім простором для оцифрування всіх пам’яток та об’єктів культурної спадщини. Її мета захистити і зберегти для майбутніх поколінь все, що “...перебуває в зоні ризику, й збільшити їх повторне використання в таких сферах, як освіта, сталий туризм і креативні індустрії” [52].

Велику зацікавленість на конференції викликав проєкт SUCHO (Saving Ukrainian Cultural Heritage Online), який має на меті “... створення резервних копій матеріалів, які вже діджиталізували в Україні й були в доступі онлайн на веб-сайтах бібліотек, архівів, музеїв, усіх цифрових колекцій, котрі були оцифровані протягом останніх років”. Один із

засновників цієї ініціативи Sebastian Majstorovic поділився актуальною інформацією про те, що в SUCHO задіяні понад 1300 волонтерів, професіоналів зі сфери культурної спадщини, зусилля яких спрямовані на порятунок української цифрової культурної спадщини, що перебуває під загрозою знищення. Він наголосив, що наразі заархівовано понад 50 ТБ даних про культурну спадщину з понад 4500 веб-сайтів [52].

У 2025 році на базі Київського університету культури було відкрито Медіахаб – платформу для комунікації студентів із фахівцями сфери медіа, брендів та компаній. “... Інтерактивна система взаємодії, що відкриває широкі можливості для молоді. Студенти не лише отримують знання, а й активно включаються в професійне середовище. Молоді креатори можуть ділитися своїми нестандартними ідеями з експертами індустрії, отримувати фідбек і реалізувати свої творчі ідеї у реальних кейсах, демонструючи вміння потенційним роботодавцям” [37].

Актуальним постало питання збереження культурної спадщини в умовах великої війни. Від лютого 2022 року війська країни-агресора зруйнували або пошкодили щонайменше 1500 культурних об'єктів та 600 історичних пам'яток України.

З метою цифрового збереження культурної спадщини всесвітня організація UNESCO та стартап Polysam створили застосунок Backup Ukraine, “...завдяки якому будь-хто, використовуючи вбудовану камеру смартфона та дані GPS, може швидко зняти локацію чи пам'ятник. Дані зберігаються у хмарному 3D-архіві у форматі креслень, щоб культурні здобутки можна було відновити після закінчення воєнних дій. Наразі застосунок має 50 тис.+ завантажень і 35 тис.+ знімків в Україні” [45].

З початком війни активізувалася діяльність групи львівських фахівців Skeiron, які до повномасштабного вторгнення успішно оцифровували будівлі та музейні колекції за кордоном. Зараз Skeiron “... тісно співпрацює з регіональними та місцевими органами влади, фондами

та архітектурними студіями, займаючись диджитал-порятунком найбільш цінних пам'яток України” [45].

Цифрова платформа Google Україна за підтримки КМДА створила і представила віртуальну виставку “Київ VRажає”. Її відвідувачі завдяки VR-гарнітурам могли здійснити віртуальну прогулянку визначними місцями столиці, “... опинитися на верхній точці щита монументу “Батьківщини-матері” та помилуватися краєвидами Києва за допомогою 3D-панорами. Переглядати тури можна було також із комп'ютера у Street View або в 360-градусних відео на YouTube” [24].

Розповісти світу про українську культуру за допомогою VR-технологій та запобігти безповоротним втратам культурної спадщини за допомогою сучасних технологій в період війни – головна мета проєкту “Поранена культура”. Так, командою фахівців вже було реалізовано проєкт в Охтирському краєзнавчому музеї, а саме зроблено дві VR-екскурсії: “... оглядову екскурсію, що передає масштаб музею, руйнації, обставини, за яких це відбулося та віртуальний тур із директоркою музею, яка розповідає про найцікавіші експонати з постійної експозиції музею” [49].

У 2024 році відбувся європейський тур інтерактивної виставки “Україна в мініатюрі”, експонати якої виконані як 3D-макети 29 об'єктів культурної спадщини з різних куточків України. Усі охочі могли дізнатися більше про них за допомогою VR-турів, які можна прослухати на 8 мовах. Над створенням макетів працювала команда Skeiron.

Серед експонатів є “... пам'ятки всесвітньої спадщини ЮНЕСКО, такі як Софійський собор у Києві та Собор Святого Юра у Львові, так і інші об'єкти, що демонструють культурну різноманітність України, як Київська кенаса, Ужгородська синагога, модерністський Івано-Франківський драмтеатр, Олександрівська церква в стилі мармароської готики та інші” [28].

У сучасному цифровому світі все більше цінностей стають нематеріальними. Як наслідок – з'явилося явище унікальних цифрових активів – невзаємозамінних токенів або NFT. Вони засновані на технології блокчейну і дають можливість своїм власникам мати абсолютне право на різні цифрові об'єкти, і твори мистецтва в тому числі [23].

Треба зазначити, що ці токени набули широкої популярності і в культурному секторі України, саме після лютого 2022 року. Митці створювали сотні NFT, які “...відображали історичні події та постаті, переосмислювали місце мистецтва в хроніках війни” [38].

Також завдяки невзаємозамінним токенам або NFT Міжнародною контент-платформою Depositphotos у партнерстві з музеєм META HISTORY та Міністерством культури та інформаційної політики України був запущений проєкт “Відродження” [38]. На сторінці проєкту можна побачити зображення культурних пам'яток з різних міст України до та після повномасштабного вторгнення, прочитати спогади і думки митців про культурний код нашої країни і придбати тематичні NFT-арти.

“... Сім митців поділилися своїм художнім баченням майбутнього знищених культурних пам'яток, щоб допомогти відбудові України. Артроботи доступні для багаторазового придбання. Усі зібрані кошти зараховуватимуться на криптогаманець Міністерства культури та інформаційної політики України” [38]. Було створено 38 унікальних благодійних NFT-творів, в яких художники відобразили творчі концепції реконструкції багатьох об'єктів України, зруйнованих внаслідок війни.

Як можна використати сучасні цифрові технології в сьогоdnішніх умовах руйнувань історичних пам'яток наглядно показує приклад віртуального музею фортеці Тягинь. “... Це пам'ятка археології національного значення XIV-XV століть, розташована на території Херсонської області. Після повномасштабного вторгнення ці землі

пережили окупацію та підтоплення внаслідок підриву військами РФ Каховської ГЕС, а зараз перебувають під постійними російськими обстрілами” [3].

Фортецю Тягинь впродовж декількох років досліджувала Південна середньовічна експедиція інституту археології Національної академії наук, а в лютому 2022 року в археологічному музеї Інституту археології була відкрита виставка з найцінніших експонатів і пам'яток, знайдених під час розкопок. Колекція збереглася, але війна скасувала плани на подальше дослідження фортеці. За допомогою фахівців колекцію артефактів було оцифровано і зараз віртуальний музей фортеці Тягинь доступний до перегляду українською та англійською мовами усім поціновувачам історії. Таким чином, зберігається справжня європейська історія українського півдня [3].

Ще одним прикладом, як за допомогою цифрових технологій можна популяризувати українську культуру є відтворена віртуальна копія Херсонського обласного художнього музею ім. О.Шовкуненка. Вона була оприлюднена на фан-сайті спільноти відеогри Minecraft і охарактеризована автором як один із символів міста Херсон [46]. Також цей користувач створив віртуальні копії Херсонського обласного академічного музично-драматичного театру імені Миколи Куліша та Херсонського обласного краєзнавчого музею [55].

У 2023 році фахівці Українського інституту запустили платформу Insight UA для усіх бажаючих познайомитись ближче з українською культурою, а особливо для іноземців. Її мета – залучити якомога більше митців, фахівців як вітчизняних, так і закордонних, задля поширення інформації про Insight UA [54].

“... На платформі за тематичними розділами – кіно, література, візуальне мистецтво, театр, музика, посилання на дослідження, онлайн-проекти, фільми, лекції та інші види презентації культурного продукту –

охочі можуть почати знайомство з українською культурою чи знайти партнерів для співпраці” [44].

Ідея створення саме такої платформи виникла за рік до повномасштабного вторгнення, а саме під час великої війни набула великої популярності як онлайн-база “... з різними формами доступу та взаємодії з культурним українським контентом” [44].

У 2024 році запрацювала платформа Ukraïnica, як спільний онлайн-проект Українського інституту та Українського наукового інституту Гарвардського університету. Платформа містить “... понад 200 джерел з історії, літератури та культури, які можна шукати за жанром, автором, періодом та іншими критеріями” [33]. На ній представлені англійські переклади як української класики, так і творів сучасних авторів, фільми, історичні документи та наукові дослідження тощо. “Платформа Ukraïnica створена як ресурс, що постійно зростає, і кожен учасник може додати свій внесок. Розробники запрошують спільноту вчених збільшувати кількість джерел у базі даних, ділитися цитатами з власного викладання та ідеями щодо покращення вебсайту” [58].

У 2023 році за підтримки Українського культурного фонду, разом із Львівським інститутом колекціонерства платформа “Ковчег Україна” створили онлайн-галерею під назвою “14-21”. “Назва галереї відображає період, у який було створено продемонстровані роботи, тобто від руських ікон XIV ст. до сучасників XXI ст. У ній представлено понад 500 художніх робіт із музейних і приватних колекцій: мистецтво Русі, барокові скульптури Пінзеля, живопис Васильківського, Труша, Новаківського, Кульчицької, Маргіт і Романа Сельських, Леопольда Левицького, Миколи Глуценка, графіка Сороки і Жука, скульптури Олександра Архипенка й Романа Петрука” [26].

З 2023 року діє інноваційна освітня платформа “УКультура”, яка пропонує безкоштовні відеолекції з історії української культури, інтерв’ю

та бібліотеки у цифровому форматі, які оновлюються щотижня. Цікаво, що всі лекції на платформі переклали та озвучили польською мовою [5].

Насьогодні світовий інтернет-відеохостинг YouTube є однією з провідних цифрових платформ для поширення відео, особливо в сучасних умовах підтримки й популяризації українського контенту. На початку 2025 року кількість користувачів YouTube в Україні становила 21,6 мільйона [51].

На ютуб-каналі Українського інституту у 2024 році з'явився англomовний онлайн-курс “Калейдоскоп історій. Мистецтво з України” про сучасне українське мистецтво. “У ньому провідні українські науковці та науковиці розповідають про новітнє й сучасне мистецтво XX і XXI століть з особливою увагою до культурних феноменів та постатей” [34].

У 2024 році компанією “Оперативна соціологія” на замовлення Українського інституту національної пам'яті було проведене дослідження щодо “... рівня обізнаності громадян в історії України та ставлення до історичних постатей і подій”. На першому місці були перегляд документальних фільмів на відповідну тематику і перегляд історичних ютуб-каналів [35]. Так, на початку 2025 року історичний ютуб-канал відомого українського автора, історика, ведучого та військовослужбовця Олександра Алфьорова набрав 100 млн переглядів [12].

У січні 2024 року в Києві відбулася цікава подія – в Національному музеї декоративного мистецтва України було представлене перше мультимедійне шоу “Примаченко. Рік дракона”, присвячене 115-й річниці від дня народження народної художниці Марії Примаченко. Зауважимо, що у фонді музеї зберігається 650 творів мисткині і метою даного заходу було ознайомити якомога більшу кількість українців і закордонних прихильників мистецтва з творчістю видатної художниці, використовуючи сучасні цифрові технології. Завдяки команді фахівців

громадської організації “єМузей”, яка займається оцифруванням музейних колекцій під час війни, 21 картина Марії Примаченко була “оживлена” під музику відомого українського гурту “ДахаБраха” [1].

Отже, сучасні цифрові технології та різні цифрові платформи виконують дуже важливу роль як у збереженні, так і популяризації сучасної української культури на світовій арені. Завдяки ним наші співвітчизники і громадяни інших країн можуть дізнатися не тільки про багату історію та культуру України, а й, на жаль, про масштаби руйнувань, спричинених російською агресією. В сучасних реаліях сьогодення діяльність більшості цифрових платформ спрямована також на те, щоб продемонструвати, як можна підтримати відновлення України в подальші роки та зберегти нашу культурну спадщину для наступних поколінь.

ВИСНОВКИ

У ході кваліфікаційної роботи ми розглянули вплив цифрових платформ на репрезентацію сучасної української культури, що дозволило нам зробити такі висновки:

1. Поява перших цифрових платформ припадає на 90-ті роки ХХ століття, коли інтернет став набувати популярності як масовий засіб комунікації. Сьогодні ж цифрові платформи об'єднують різні групи користувачів, надають їм можливість комунікації, обміну інформацією та здійснення різного виду дій в цифровому середовищі. Вони базуються на цифрових технологіях, можливостях інтернету та можуть мати різні форми, мету і функціональні можливості. В сучасному світі цифрові платформи виступають невід'ємною частиною нового культурно-інформаційного середовища.
2. Використання цифровими платформами сучасних засобів віртуальної або доповненої реальності, штучного інтелекту, нейронних мереж дозволяє створювати більш зручні системи для міжкультурної комунікації, завдяки яким вона стає більш адаптивною і дієвою, сприяє розвитку та поширенню як світового, так і національного чи локального контенту. Такі платформи як Netflix, YouTube, Spotify, TikTok та інші формують культурні переваги аудиторії шляхом добирання контенту за певними алгоритмами. Водночас такі платформи як Europeana, Google Arts & Culture сприяють архівуванню культурної спадщини, надаючи простір для документальних фільмів, освітніх матеріалів, віртуальних музеїв тощо.
3. Розвиток вітчизняних культурних платформ активно сприяє розширенню аудиторії і водночас підвищенню інтересу до національної культури та мистецтва. Так, цифрова платформа UNITED24 окрім

політичного, розповсюджує фото-, відео- та цифровий контент, який стосується і подій в сфері культури. На платформі TikTok актуальним на сьогодні є контент від українських користувачів на теми війни та національної ідентичності, який швидко шириться не тільки нашою країною, а й за кордоном, збираючи мільйонні перегляди.

Відбувається активна цифровізація культурної спадщини України з метою збереження важливих артефактів у цифровому форматі, забезпечуючи їх доступність для широкої аудиторії, а також відкриваючи нові можливості для досліджень. Так, оцифровано колекції Львівської національної галереї мистецтв імені Бориса Возницького, Одеського художнього музею, колекцію творів мистецтва та археологічних знахідок “Мистецького арсеналу” тощо.

4. Сучасні цифрові технології та різні цифрові платформи мають потужний вплив на процеси культурного виробництва, розповсюдження і споживання. Такі вітчизняні платформи як InsightUA, “УКультура”, Ukraïnica, “Ковчег Україна”, віртуальний музей фортеці Тягинь, віртуальна виставка “Київ VRажає”, інтерактивна виставка “Україна в мініатюрі”, проєкт “Відродження” та багато інших відіграють дуже важливу роль як у збереженні, так і популяризації сучасної української культури на світовій арені. В сучасних реаліях сьогодення діяльність більшості цифрових платформ спрямована також на те, щоб продемонструвати, як можна підтримати відновлення України в подальші роки та зберегти нашу культурну спадщину для наступних поколінь.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Балюх Н. Вигадані квіти і тварини “ожили”: у Києві відкрилась анімаційна виставка “Примаченко. Рік дракона”. URL: <https://suspilne.media/kyiv/660416-vigadani-kviti-i-tvarini-ozili-u-kyievi-vidkrilas-animacijna-vistavka-primacenko-rik-drakona/>
2. Баранівська М. Одеський художній музей оцифрував і виклав у відкритий доступ свій науковий архів. URL: <https://ms.detector.media/withoutsection/post/31238/2023-02-22-odeskyy-khudozhniy-muzey-otsyfruvav-i-vyklav-u-vidkrytyy-dostup-sviy-naukovy-arkhiv/>
3. Белякова К. Оцифрована колекція артефактів. Як створили віртуальний музей фортеці Тягинь — археологічної пам'ятки Херсонщини. URL: <https://suspilne.media/kherson/861105-ocifrovana-kolekcia-artefaktiv-ak-stvorili-virtualnij-muzej-forteci-tagin-arheologicnoi-pamatki-hersonsini/>
4. Біла книга «Культурна спадщина та цифрові технології». URL: <https://reherit.org.ua/wp-content/uploads/2021/11/Bila-knyga-3-Kulturna-spadshhyna-ta-tsyfrovi-tehnologii-.pdf>
5. Буняк В. Професорки Києво-Могилянської академії створили інноваційну освітню платформу про українську культуру. URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/33319/2023-10-26-profesorky-kyievo-mogylyanskoi-akademii-stvoryly-innovatsiynu-osvitnyu-platformu-pro-ukrainsku-kulturu/>
6. Вдовіна О.О. Вплив цифрових платформ на формування культурної ідентичності. Культура та інформаційне суспільство XXI століття : матеріали міжнар. наук. конф. молодих учених, 17–18 квітня 2025 р. У 2 ч. Ч. 1 / За ред. Н. Рябухи та ін. Харків : ХДАК, 2025. С.9.

7. Гололобов С.М., Шуляк С.О. Синергія цифрового та культурного просторів у формуванні державної політики у сфері культури. URL: [№ 11 \(2024\): Проблеми сучасних трансформацій. Серія: право, публічне управління та адміністрування](#)
8. Гордієнко Т. Методологічні підходи до вивчення цифрових платформ. URL: <https://cct.dp.ua/index.php/journal/issue/view/21>
9. Гуменний О. Критерії оцінювання цифрових платформ для професійної підготовки майбутніх фахівців. Професійна освіта в умовах сталого розвитку суспільства. 2024. Том 6. № 19. С. 674-675.
10. Європіана. URL: <https://irbis-nbuv.gov.ua/dlib/item/pro0001486>
11. Завдяки платформі KSU24 вступ до ХДУ можливий з будь-якої точки світу. URL: <https://www.kspu.edu/PublisherReader.aspx?newsId=22050#!/FileDownload.ashx/fasad.jpg?id=475e8574-83cf-4a46-95b5-f6df04a41c45/0/>
12. Історичний ютуб-канал Олександра Алфьорова зібрав понад 100 млн переглядів. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/37467/2025-02-07-istorychnyy-yutub-kanal-oleksandra-alforova-zibrav-ponad-100-mln-pereglyadiv/>
13. Іщенко О. Українці в соцмережах: як змінюється цифрова аудиторія та її поведінка під впливом війни. URL: <https://fact-news.com.ua/ukraintsi-v-sotsmerezah-yak-zminyuetsya-tsifrova-auditoriya-ta-ii-povedinka-pid-vplivom-viyni/>
14. Каховська О.В. Інноваційні підходи до крос-культурних комунікацій в умовах розвитку цифрової економіки. URL: <https://reicst.com.ua/asp/article/view/monograph-12-2024-02-01>
15. Кірдіна О.Г., Ковальов А.Ю. Детермінанти розвитку цифрових платформ та їх вплив на конкуренцію. Вісник економіки транспорту і промисловості. 2023. № 81-82. С. 43.

16. Ковпак Н., Ковпак Я. Специфіка функціонування YouTube як популярного відеохостингу сучасного інтернет-простору. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері . 2024. Том 7 № 1. С. 140-142.
17. Коцюбівська К., Тимошенко О., Василевський А. Інструменти штучного інтелекту для збереження та популяризації культурної спадщини. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері. 2024. Т.7. № 2. С. 278-280.
18. Кравчук С. Вплив штучного інтелекту на культурні права людини. Вісник Національного університету “Львівська політехніка”. Серія: “Юридичні науки”. 2025. № 1 (45). С. 108-119.
19. Кулиняк І.Я., Карий О.І., Прокопишин-Рашкевич Л.М., Огінок С.В., Бондаренко Ю.Г. Європейський досвід популяризації історичної спадщини та культурного туризму. Навчальний посібник. Львів. 2023. С. 66.
20. Кулиняк М.А. Цифрова культурна спадщина як феномен цифрової культури. Культурологічний альманах. 2022. Вип. 3. С. 218-227.
21. Маринін А.Є. Трансформація цифрових технологій у музичній індустрії в кінці XX – початку XXI століття. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2024. №2. С. 313.
22. Мірошніченко В. Міжнародні цифрові платформи як інструмент комунікації та популяризації традиційної культури. Традиційна культура в умовах глобалізації: проєкти та ініціативи розвитку і популяризації. Матеріали науково-практичної конференції. Харків, 2024. С. 171-174.
23. Невзаємозамінні токени (NFT): що це таке і чому вони важливі. URL: <https://bizmag.com.ua/nft-auksiony-maibutnoho/>
24. Незвіданий Київ у 360°. URL: <https://tsn.ua/special-projects/kyiv360/>
25. Парфенюк І.М. Короткі відео як нова форма масової культури TikTok, YouTube Shorts, Reels та їхній вплив на медіаспоживання.

Культура та інформаційне суспільство XXI століття : матеріали міжнар. наук. конф. молодих учених, 17–18 квітня 2025 р. У 2 ч. Ч. 1 / За ред. Н. Рябухи та ін. Харків : ХДАК, 2025. С.11.

26. Платформа “Ковчег Україна” створила онлайн-галерею з картинами українських митців за підтримки УКФ. URL: <https://ucf.in.ua/news/02102023>

27. Поберейко В.Т. Роль соцмереж у пропагуванні діяльності бібліотек. Х Всеукраїнська наукова студентська конференція “Інформаційні технології і системи в документознавчій сфері”. Вінниця, 2025. С. 127-128.

28. Поліковська Ю. Інтерактивна виставка “Україна в мініатюрі” мандрує Європою. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/35459/2024-07-05-interaktyvna-vystavka-ukraina-v-miniatury-mandruie-ievropoyu/>

29. Поліковська Ю. “Київ Цифровий” представив проєкт із віртуалізації музейної спадщини Києва. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/33831/2023-12-26-kyiv-tsyfrovyi-predstavyy-proiekt-iz-virtualizatsii-muzeynoi-spadshchyny-kyieva/>

30. Поліковська Ю. Колекцію “Мистецького арсеналу” оцифрували та представили в онлайн-каталозі. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/34240/2024-02-19-kolektsiyu-mystetskogo-arsenalu-otsyfruvaly-ta-predstavyyly-v-onlayn-katalozi/>

31. Поліковська Ю. Львівська галерея мистецтв розвиває “Цифровий архів”. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/36711/2024-11-13-lvivska-galereya-mystetstv-rozvyvaie-tsyfrovyi-arkhiv/>

32. Поліковська Ю. На платформі Google Art and Culture виклали 3D-моделі української архітектурної спадщини. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/35932/2024-08-21-na-platformi-google-art-and-culture-vyklaly-3d-modeli-ukrainskoi-arkhitekturnoi-spadshchyny/>

33. Поліковська Ю. Платформа Ukraïnica: першоджерела з української історії, літератури та культури доступні англійською. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/35731/2024-08-02-platforma-ukrainica-pershodzherela-z-ukrainskoi-istorii-literatury-ta-kultury-dostupni-angliyskoyu/>
34. Поліковська Ю. Стартує англомовний онлайн-курс про сучасне українське мистецтво. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/34209/2024-02-14-ctartuie-anglomovnyy-onlayn-kurs-pro-suchasne-ukrainske-mystetstvo/>
35. Поліковська Ю. Українці найчастіше дізнаються про історичне минуле з документальних фільмів та ютубу. URL: <https://ms.detector.media/sotsmerezhi/post/36540/2024-10-25-ukraintsi-naychastishe-diznayutsya-pro-istorychne-mynule-z-dokumentalnykh-filmiv-ta-yutubu/>
36. Поплавський М.М., Трач Ю.В. Цифровізація музичної індустрії: тенденції і перспективи. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2022. № 2. С. 34.
37. Поплавський створив Освітній медіахаб при університеті культури. URL: <https://ua.korrespondent.net/lifestyle/4771474-poplavskyi-stvoryv-osvitnii-mediakhab-pri-universyteti-kultury>
38. Проєкт “Відродження”. URL: <https://ua.depositphotos.com/revivalproject/>
39. Про схвалення Стратегії розвитку культури в Україні на період до 2030 року та затвердження операційного плану заходів з її реалізації у 2025-2027 роках. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/293-2025-%D1%80#top>
40. Розпочала роботу платформа цифрових кіноклубів АТ Klub для країн ЄС. URL: <https://detector.media/infospace/article/182177/2020-11-03-rozpochala-robotu-platforma-tsyfrovykh-kinoklubiv-at-klub-dlya-krain-ies/>

41. Садовенко С.М. Соціальні мережі як інструмент популяризації нематеріальної культурної спадщини регіонів України (на матеріалах інформаційно-комунікативного контенту Вінницького обласного центру народної творчості). Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2024. № 3. С. 21–31.
42. Середа В.В., Єсімов С.С. Класифікація цифрових платформ для надання публічних послуг. Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. 2024. Вип. 2. С. 62.
43. Січкаренко К.О. Цифрові платформи: підходи до класифікації та визначення ролі в економічному розвитку. Причорноморські економічні студії. 2018. Вип. 35. С. 28.
44. Скляревська Г. Тетяна Філевська, Український інститут: “Наша найперша мета — комунікація української культури зі світом”. URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/32997/2023-09-20-tetyana-filevska-ukrainskyy-instytut-nasha-naypersha-meta-komunikatsiya-ukrainskoi-kultury-zi-svitom/>
45. Слепцова А. Диджитал-рішення для культурної спадщини: як інновації зберігають традиції. URL: <https://speka.media/didzital-risennya-dlya-kulturnoyi-spadshhini-yak-innovaciyi-zberigayut-tradiciyi-pk5j1p>
46. Тарасова Д. У Minecraft створили віртуальну копію Херсонського художнього музею. URL: <https://espreso.tv/kultura-u-minecraft-stvorili-virtualnu-kopiyu-khersonskogo-khudozhnogo-muzeyu>
47. Твердохліб Г. Інформаційна культура як ключовий чинник цифрового суспільства. Міжнародні цифрові платформи як інструмент комунікації та популяризації традиційної культури. Традиційна культура в умовах глобалізації: проекти та ініціативи розвитку і популяризації. Матеріали науково-практичної конференції. Харків, 2024. С. 262-263.

48. ТОП-12 освітніх майданчиків з безкоштовними онлайн-курсами.
URL: <https://eukraine.org.ua/ua/news/top-12-osvitnih-majdanchikiv-z-bezkoshtovnimi-onlajn-kursami>
49. Шапаренко В. Проєкт “Поранена культура”. URL: <https://ukrainky.com.ua/proyekt-poranena-kultura/>
50. Штанько В., Дресвянніков А. Аналіз змін законодавства ЄС у сфері цифрових сервісів та платформ й їхній вплив на цифрову економіку України. К. 2022. С. 5-35.
51. Digital 2025: Ukraine. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-ukraine>
52. Europeana 2022 – зробити цифрову культуру важливою. URL: <https://knukim.edu.ua/europeana-2022-zrobyty-cyfrovu-kulturu-vazhlyvoyu/>
53. Google Arts & Culture. URL: <https://artsandculture.google.com>
54. Insight UA. URL: <https://insight.ui.org.ua/>
55. Kherson Local History Museum. URL: <https://www.planetminecraft.com/project/-6618365/>
56. KSU-online. URL: <https://ksuonline.kspu.edu/>
57. Tik Tok як нова сцена: де сьогодні народжується масова культура?
URL: <https://liroom.com.ua/music/tiktok-yak-nova-stsena/>
58. Ukraïnica. URL: <https://ukrainica.huri.harvard.edu/>
59. UNITED24. URL: <https://united24media.com/culture>