

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ
КАФЕДРА МУЗЕЙНО-ТУРИСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Кваліфікаційна робота

на тему:

«Застосування цифрових новітніх технологій при організації
культурних заходів в Україні»

Здобувачки вищої освіти

другого освітнього рівня (магістр)

спеціальності 028, «Менеджмент соціокультурної діяльності»

освітньої програми «Менеджмент соціокультурних проєктів»

Жаркової Анни Євгеніївни

Науковий керівник: кандидат психологічних наук, доцент кафедри музейно-туристичної діяльності, Церковний Альберт Олександрович

Кваліфікаційна робота допущена до захисту рішенням кафедри
музейно-туристичної діяльності

Протокол №__ від «__» _____ 2024 року.

Завідувач кафедри _____ Анатолій ЩЕРБАНЬ

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СОЦІОКУЛЬТУРНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.....	7
1.1 Основні поняття та сутність застосування цифрових технологій в культурній сфері.....	7
1.2 Вплив цифрових новітніх технологій на організацію культурних заходів.....	11
1.3 Впровадження цифрових технологій в культурних заходах країн світу.....	13
РОЗДІЛ II. ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНИХ ЗАХОДІВ В УКРАЇНІ	17
2.1 Аналіз сучасного становища культурної сфери в Україні та впровадження цифрових технологій в галузь культури.....	17
2.2 Перешкоди та можливості застосування цифрових новітніх технологій в організації культурних заходів в Україні.....	24
РОЗДІЛ III. ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВИХ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНИХ ЗАХОДІВ В УКРАЇНІ.....	28
3.1 Сучасні підходи до використання цифрових технологій в культурній сфері.....	28
3.2 Практичні рекомендації для організації культурних заходів в Україні.....	41
3.3 Впровадження практичних рекомендацій щодо застосування сучасних цифрових технологій на прикладі соціокультурного простору «Терапія почуттів».....	46
ВИСНОВКИ.....	51
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56
ДОДАТКИ.....	64

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. XXI століття – епоха стрімкого розвитку цифрових новітніх технологій. Наше сьогодні можна охарактеризувати одним словом – прогрес. Адже кожного дня ми стикаємось з новими викликами, які підштовхують нас до їх радикальних вирішень. Якщо раніше цифрові новітні технології були для нас чимось космічним і не досяжним, то в епоху діджиталізації – невід’ємна частина нашого життя.

Світ вже давно рухається в бік новітніх технологій та цифровізації. Вони стрімко розвиваються, удосконалюються, влітаючись в усі сфери життя. Без них ми вже не можемо уявити свого існування. Цифрові технології полегшують і покращують нашу життєдіяльність, допомагають нам в комунікації один з одним, дають змогу навчатись новому, розвиватись та самовдосконалюватись [1].

Особливої актуальності цифрові новітні технології набули з приходом COVID-19. З появою пандемії все офлайн життя перейшло в онлайн режим. Почав зростати попит на віддалену роботу, розваги в інтернет просторі, навчання онлайн.

Трансформація цифрових новітніх технологій не оминає й культурну сферу, що значно покращує доступ до культурних продуктів. До пандемії були лише спроби впровадити технології в культуру. Проте закриття на невизначений час культурних центрів, неможливість відвідати культурні заклади та проводити офлайн заходи – стало тим самим вирішальним кроком у світ цифрових новітніх технологій. Тоді це було не тільки вдале вирішення проблеми, але й згодом стало необхідністю, яка не втрачає своєї актуальності й у теперішні часи. Повномасштабна війна стала ще більшим потрясінням для культурної сфери. Зруйновані музеї, галереї, культурні центри, нерозуміння як підтримувати роботу в цей дуже складний період. В цьому нам дуже допомагають цифрові новітні технології, які забезпечують роботу навіть в онлайн режимі. Зараз можна легко потрапити на онлайн екскурсії

музеями чи галереями, або ж відвідати фестиваль, чи побувати на концерті, сидячи вдома. Тепер культурний продукт став ще доступнішим для всіх, ніж будь-коли.

Отже, актуальність теми дослідження полягає в аналізі впливу впровадження цифрових новітніх технологій при організації культурних заходів в Україні, в їх актуальності, можливостях та перешкодах.

Ступінь вивчення дослідження. Через свою актуальність, темі дослідження присвячено багато робіт, які спрямовані на визначення впливу цифрових новітніх технологій на сферу культури, та організацію культурних заходів. Зокрема, темі роботи свої праці присвячували Х. Рудман, Д. Бенъон Г. Голл, які стверджували, що з розвитком новітніх цифрових технологій змінилися підходи до споживання культурного продукту в глобальному розумінні, та значно вплинули на процеси його створення та розповсюдження, як на національному, так і на міжнародному рівнях. Було досліджено питання адаптації під час переходу на цифрові новітні технології культурних організацій, та проблем які виникають в ході цього переходу, в збірнику за редакцією М. Массі, М. Векко та Ї. Лін «Цифрова трансформація в культурних і креативних індустріях. Виробництво, споживання та підприємництво в цифровій економіці та економіці спільного використання» [2].

Таким чином, публікації та дослідження доводять, що питання застосування цифрових новітніх технологій в сфері культури є актуальним в сучасному світі, і дослідження активно проводяться й надалі.

Також під час написання роботи було використано наукові статті, монографії, підручники, електронні джерела та наукові праці.

Об'єктом кваліфікаційної роботи є соціокультурне середовище.

Предметом кваліфікаційної роботи є впровадження цифрових новітніх технологій в соціокультурному середовищі.

Мета та завдання дослідження. Метою кваліфікаційної роботи є аналіз можливостей та обмежень застосування цифрових новітніх технологій при

організації культурних заходів в Україні, та надання рекомендацій щодо їх впровадження.

Основними завданнями дослідження є такі:

- Визначення основних понять та сутності цифрових новітніх технологій в культурі;
- Вплив технологій на організацію культурних заходів;
- Дослідження застосувань цифрових технологій в різних країнах;
- Визначення сучасного стану культури в Україні;
- Визначення можливостей та перешкод, щодо застосування цифрових технологій в культурній сфері в Україні;
- Надання практичних рекомендацій застосування цифрових новітніх технологій в організації культурних заходів в Україні.

Практична значимість. В ході написання кваліфікаційної роботи було проаналізовано впровадження цифрових новітніх технологій при організації культурних заходів в Україні та закордоном та були надані власні рекомендації щодо застосування цифрових технологій в культурній сфері. Матеріали кваліфікаційної роботи можуть використовувати менеджери соціокультурної діяльності, організатори культурних заходів в своїй роботі та культурні установи, з метою покращення якості культурних послуг.

Методи дослідження. Методологічну базу дослідження кваліфікаційної роботи склали теоретичні методи, які базуються на поясненні теоретичного матеріалу, емпіричні методи дослідження – збір даних, аналіз та опис результатів дослідження, та практичне вирішення досліджуваної проблеми, а саме надання рекомендацій.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаної літератури із п'ятидесяти дев'яти найменувань, містить шістдесят три сторінки тексту, та дев'ять додатків (на сторінках шістдесят чотири – шістдесят сім).

Основна частина магістерської роботи складається з трьох розділів, кожен з яких включає кілька підрозділів. Кожний розділ характеризує самостійне питання, а підрозділ висвітлює окрему частину цього питання.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СОЦІОКУЛЬТУРНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1 Основні поняття та сутність цифрових технологій в культурній сфері.

Цифрові новітні технології виникли як своєрідне закриття багатьох потреб суспільства, адже з кожним новим століттям суспільство вдосконалювалось, і почали з'являтися завдання, які тоді здавались недосяжними.

Науково-технічний прогрес; потреба у швидкому обміні інформацією, незалежно від відстані; автоматизація і вирішення надскладних завдань; надзвичайно складні роботи, які потребують точності, без права на помилку; підвищення якості і рівня життя – все це зумовило виникнення цифрових новітніх технологій [3].

Цифрові новітні технології – це електронні інструменти та методи передачі цифрової інформації, її обробка, зберігання та поширення [3].

Для того аби краще розібратись, що ж таке цифрові новітні технології, необхідно розглянути їх форми. Отже, розрізняють чотири основні форми технологій:

- Апаратне забезпечення;
- Програмне забезпечення;
- Мережі;
- Сервіси [4].

Апаратне забезпечення це фундамент цифрових новітніх технологій, адже саме це є основою для початкового виконання різного роду завдань. Саме завдяки апаратному забезпеченню цифрові новітні технології мають змогу розвиватись, вражаючи нас своєю ефективністю, якістю. Апаратне

забезпечення виконує різні функції – обробки даних, виконання надскладних обчислювальних задач, запуск легких та складних програм [5].

Програмне забезпечення є таким само важливим як і апаратне. Адже використовуючи можливості апаратного забезпечення, програмне – покликане створювати різні продукти, в залежності від потреб споживачів. І ще однією важливою деталлю варто зазначити, що програмне забезпечення підлаштовується під мінливість потреб користувачів, адже швидко оновлюється та налаштовується.

Мережі – форма цифрових новітніх технологій, завдяки якій встановлюється комунікація між пристроями, та відбувається обмін інформацією. Важливим аспектом цієї форми є її безпека, щоб зберегти конфіденційну інформацію про користувачів, та вберегти їх від незаконного втручання та використання ресурсів підприємств.

Сервіси – це електронні додатки та платформи, які надаються можливість споживачам доступ до різноманітних ресурсів через мережу Інтернет [6].

Наприклад, те саме дистанційне навчання здійснюється за допомогою цифрових новітніх технологій, а саме через цифрові навчальні сервіси (Googleclassroom, Zoom, Moodle, iLearn, тощо) [7].

Виходячи з форм цифрових новітніх технологій, відбувається розподіл на наступні види технологій – інформаційні види технологій, штучний інтелект, кібербезпека, блокчейн, інтернет речей, а також автоматизація та робототехніка, серед яких найпопулярнішими є:

- Інформаційні технології – з їх назви зрозуміло, що ці технології займаються створенням, обробкою, зберіганням та передачею різної інформації;
- Штучний інтелект – цифрова технологія, яку не обговорює тільки лінійний, справжній феномен, який розвивається та вдосконалюється щодня; завдяки ньому багато задач можна виконувати, не залучаючи

людських ресурсів; це і нові незвідані можливості, але й така сама небезпека, адже ІІІ має повний доступ до конфіденційної інформації, тому з цим видом технологій треба бути вкрай обачними;

- Кібербезпека – важливий і потрібний вид технологій, який і захищає нас від вірусів, інтернет атак та зникнення особистої конфіденційної інформації;
- Автоматизація та робототехніка – поєднання механіки та кодування (комп'ютерного забезпечення) [6].

Культура також є важливим поняттям в кваліфікаційній роботі, адже говорячи про цифрові новітні технології при організації культурних заходів, ми відштовхуємось від культури та її значення для суспільства. Отже, культурна спадщина – це сукупність духовних і матеріальних цінностей, певний історичний розвиток суспільства. Взагалі культура це дуже широке поняття, кожна людина по своєму його розуміє, адже в одному цьому терміні об'єднуються і наука, і освіта, і мистецтво, тощо. У кожному із них присутня культура, наприклад в освіті – вона проявляється у віршах, казках, оповіданнях [8, с. 10].

Культура характеризується своєю багатофункціональністю. Деякі функції є загальновідомі, а деякі – здаються новими, хоча існують тривалий час. Отже, в культурі виділяють такі функції [9, с. 16; 17; 18]:

- пізнавальна;
- виховна;
- комунікативна;
- інформативна;
- регулятивна;
- світоглядна;
- аксіологічна.

Культура є рушійною силою суспільства, вона покращує наше життя, вчить нас бути вихованими, толерантними; вчить нас взаємодіяти з людьми інших національностей, тоді коли ми говоримо різними мовами [10].

Ще одним із важливих понять кваліфікаційної роботи є – культурні заходи. Це певні події, які мають на меті збереження, відтворення, популяризацію, збагачення, забезпечення доступу, всебічний розвиток різних сфер: мистецтво, література, музика, театр, галереї, тощо. Культурні заходи мають велике значення для збереження та розвитку культурної спадщини народів, а також підтримки культурних традицій [11].

Основні види культурних заходів спрямовані на:

- Мистецтво (мистецькі виставки, вистави, концерти);
- Традиції (підтримка та розповсюдження традицій за допомогою фестивалів, народних свят);
- Наука та освіта (наукові форуми, конференції, семінари, наукові виставки).

Організація культурних заходів важкий і енерговитратний процес. Він покликаний задля збереження культурної спадщини, ознайомлення з культурою та зацікавлення нею широких верств населення, покращення розуміння культури та культурного продукту.

Організація культурних заходів переслідує кілька цілей:

- Розвиток та збереження культури – адже це допомагає нам в розумінні важливості культури, в збереженні її традицій [12];
- Розвиток освіченості – тому що культурні заходи допомагають в навчанні, розвиваючи критичне мислення, розширюють кругозір в сфері культури, тобто відбувається навчання через культуру [13];
- Взаємодія між учасниками культурних заходів – зазвичай, культурні заходи створені для різних верств населення, і в ході таких заходів

- відбуваються соціальні взаємодії, де учасники цих заходів можуть обговорити культурні продукти, стираючи соціальні бар'єри [13];
- Розвиток економіки країни або окремого регіону – культурні заходи мають значний економічний ефект, адже відбувається не лише залучення туристів, що сприяє розвитку туристичної сфери, а й поява нових робочих місць в культурній сфері, розвиток готельно-ресторанного бізнесу, тощо [14];
 - Саморозвиток – адже кожен може виражатись через культуру, та розвивати свої творчі навички.

1.2 Вплив цифрових новітніх технологій на організацію культурних заходів.

В сучасному світі, де панують новітні технології, вплив цифрових новітніх технологій на організацію культурних заходів є величезним і вагомим. Адже за допомогою цих технологій ми можемо не лише поширювати інформацію про культурні заходи, але й створювати культурні продукти для них. Наприклад, сучасним художникам вже не потрібні полотна і фарби, адже вони використовують графічні планшети, де вибір кольорів та різних текстур – незліченний, та стилуси. Сучасним скульпторам не обов'язково мати в своєму арсеналі маси для ліпки, їм просто можна придбати 3D-принтер, де скульптури будуть розробляться за них. На виставки чи театральні вистави, теж можна не ходити, адже все можна переглянути в режимі онлайн у відкритому доступі, чи внести символічну оплату [15],[16].

Цифрові новітні технології допомагають розширювати аудиторію по всьому світу, залучати тих, хто особисто не може бути присутнім на заходах. Онлайн-трансляції та записи заходів дають змогу бути причетними до цих подій. Онлайн-платформи можуть бути простором для дискусій між

споживачами культурного продукту та митцями. Ділитися своїми відгуками, враженнями, писати коментарі [17].

Культурні заходи з залученням цифрових новітніх технологій дозволяють скоротити бюджет витрат на події, при цьому не втрачаючи аудиторію, а навпаки, збільшуючи її, завдяки більшій доступності.

Проте цифрові новітні технології не обов'язково стосуються лише онлайн-трансляцій, екскурсій. Раніше було звичайною практикою збирати групу людей і проводити екскурсії з реальною людиною екскурсоводом. Їхні розповіді завжди захоплюючі, однак зазвичай вони дають мало часу аби сповна роздивитись архітектуру чи якийсь експонат. Тому деякі музеї запровадили цифрову технологію, коли за допомогою спеціальної гарнітури, глядач може увімкнути віртуального гіда, і коли є потреба, поставити розповідь на паузу і насолодитись самостійним спогляданням витвору [18].

Цифрові новітні технології дуже допомагають при організації культурних заходів. Через цифрові інструменти можна визначити вподобання аудиторії, що допоможе організувати цікаві та корисні заходи, набутти нового досвіду, за допомогою інтерактивних форм подачі культурних продуктів.

При підготовці до культурних заходів можна використовувати наступні технології:

- Для управління заходами використовувати спеціальні платформи, які допоможуть спростити процес підготовки та планування заходів, а також відслідковувати етапи роботи. Також значно полегшить підготовку онлайн платформи з квитками, це допоможе не витрачати зайвого часу на придбання фізичних квитків, та спростити відслідковування їх продажів [19];
- Соціальні мережі для просування реклами культурних заходів – так як це допомагає користувачам ознайомитись з наступаючими

заходами, ще на етапі їх розробки. Це можуть бути фото, чи відеоматеріали про захід який планується [20];

- Аналіз вподобань аудиторії. Для цього можна використовувати доступні інтернет-ресурси, щоб визначити в чому зацікавлена аудиторія і скоригувати захід, підлаштовуючись під споживачів [21];
- Прямі трансляції та збережені ефіри, для тих, хто не зміг особисто відвідати захід, розширивши таким чином аудиторію, а також надати можливість взаємодіяти учасникам між собою в рамках заходу [22].

Отже, вплив цифрових новітніх технологій на організацію культурних заходів в сучасному світі є невід’ємною частиною цього процесу, адже завдяки ним спрощується процедура організації та розповсюдження інформації про події, а їх впровадження в культурні заходи робить їх цікавими та унікальними для глядачів та споживачів культурного продукту.

1.3 Впровадження цифрових технологій в культурних заходах країн світу.

Цифрові новітні технології широко застосовуються в культурних заходах по всьому світу, що допомагає створювати нові формати та втілювати цікаві ідеї. Цифрові технології це чудовий привід зробити з пасивного заходу – інтерактивний, де аудиторія буде не лише спостерігачами за заходом, а й повноцінним його учасником [23].

Кілька років тому в Японії відкрився перший музей цифрового мистецтва у світі. Це яскравий приклад застосування цифрових новітніх технологій в культурі. За допомогою світла, звуку та кольору відвідувачі поринають у світ цифрових технологій, де при кожному русі чи дотику технології відгукуються динамічними візуальними та звуковими ефектами.

Відвідувачі повністю взаємодіють і керують технологіями в середині музею. Всі експонати зроблені високотехнологічно і ніби перетікають один в один. Це десять тисяч квадратних метрів цифрових новітніх технологій, розділених на п'ять унікальних просторів:

- Неймовірні краєвиди – «Безмежний світ»;
- Зона спорту – «Ліс легкої атлетики»;
- Територія досліджень – «Парк майбутнього»;
- Зона відпочинку – «Ліс резонуючих ламп»;
- «Чайний будинок».

Роботу цього величезного цифрового музею підтримують п'ятсот двадцять комп'ютерів та чотириста сімдесят проекторів, які виконують надскладні технічні задачі. Штучний інтелект працює на взаємодію з відвідувачами, який змінює вигляд простору в залежності від їх дій та поведінки [24].

Цей музей поєднання мистецтва, природи, краси та цифрових новітніх технологій [25].

Цифрові технології також застосовують і в Лондоні. Понад дев'ять років тому, Британський музей запустив свої перші вихідні з віртуальною реальністю. Для цього відвідувачів, по п'ять людей в групі, запрошують відвідати будиночок, де, за допомогою цифрових технологій, можна побачити як жили люди чотири тисячі років назад, та ознайомитись з тодішніми умовами їх життя [26].

Це чудова нагода побачити наочно, як виглядали пам'ятки Бронзової доби, які є в музеї, в їх природному середовищі. За допомогою 3D гарнітури, помірного світла та звуків потріскування деревини в каміні, створюється та сама атмосфера давніх часів, а віртуальна реальність дає змогу не тільки уявити це, але й наочно побачити [27].

Ще однією можливістю Британського музею є відвідування кімнат закладу онлайн. Сидячи вдома, на сайті музею можна відвідати більше

шістдесяті галерей, побувати у віртуальних турах, ознайомитись з онлайн колекцією експонатів, яка налічує їх понад чотири з половиною мільйонів. Всі зображення подані високої якості, що допомагає роздивитись навіть найменші деталі [28].

Неможливо не згадати застосування цифрових новітніх технологій і в Південній Кореї. В Сеулі кілька років тому під час фестивалю «Коачелла» вперше використали на концерті голограму покійного співака – Тупака Шакура. Під час відтворення його пісні, запустили двомірну проекцію співака на сцені, і таким чином глядачі змогли побачити і послухати Тупака Шакура, якого вже давно немає з нами [29].

Також застосування голограм відоме й на інших концертах в різних країнах. До прикладу, голограма Вітні Г'юстон виступила разом з Крістіною Агілерою на відомому американському шоу. Або ж голографічне музично-танцювальне шоу від легенди – Майкла Джексона на відомій музичній премії – Billboard Music Awards. Є ще багато прикладів застосування голограм на музичних концертах. Це цікаве використання цифрових новітніх технологій, де поєднується техніка, музика, культура та історія [30].

Ще одним прикладом використання цифрових новітніх технологій в культурних заходах є світлові фестивалі у Франції, місті Ліон. На кілька днів, в грудні, місто перетворюється на справжнісіньке світлове шоу, за допомогою 3D проєкцій та світлових інсталяцій.

На цей фестиваль з'їжджаються митці з усього світу, аби перетворити вулиці Ліону на вражаючий витвір мистецтва. Окрім цифрового світлового шоу, глядачам чи звичайним перехожим влаштовують цифрові вистави, шоу та концерти [31].

Також у Франції цифрові новітні технології застосовуються у всесвітньовідомому Луврі. Так само як і в Британському музеї, колекції та експонати Лувру можна переглянути онлайн, завантаживши спеціальні додатки на свої смартфони та комп'ютери. Керівництво музею зазначає, що завдяки онлайн колекціям, аудиторія Лувру розшириться ще більше, адже

глядачі надихнувшись онлайн переглядом, обов'язково захочуть ознайомитись з експонатами та картинами особисто [32].

Отже, цифрові новітні технології набувають широкого застосування в культурних заходах та закладах культури. Розповсюдження цих технологій впроваджується задля зацікавленості аудиторії в культурних заходах, та поданні цих подій в новому форматі.

Перший розділ кваліфікаційної роботи присвячений теоретичній частині, визначенню основних понять та їх значень, дослідженню впливу цифрових новітніх технологій на культурні заходи, та розглянуто приклади використання цих технологій у фестивалях, музеях, концертах та шоу різних країн світу.

РОЗДІЛ II

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНИХ ЗАХОДІВ В УКРАЇНІ

2.1 Аналіз сучасного становища культурної сфери в Україні та впровадження цифрових технологій в галузь культури.

Протягом багатьох років Україна виборювала право на незалежність, свободу, вільність у своїх думках та діях. І наша культура, це одна із важливих сфер нашого життя – за що ми боремось весь час. Адже українська культура це наш розвиток, наше минуле, теперішнє і майбутнє, наш характер, досвід, наші звичаї та традиції, від покоління до покоління, наша спадщина, натхнення та самопізнання [33].

Напад росії на Україну в 2014 році був не лише бажанням захопити наші території, а й ідея знищення українців та української культури, нашої ідентичності та культурної спадщини. І тому, стан української культури в теперішній час дуже гостре і болюче питання сьогодення.

Починаючи з 2014 року, коли розпочалася антитерористична операція, культурна сфера України похитнулася. На окупованих територіях того періоду відбувалися винищення всієї української культури. Знайдені книги, автори яких просували українське – спалювали, музеї, галереї – розграбовували і також спалювали. Тобто знищували все, що стосувалось нашої ідентичності. Дітям в школах роздавали підручники з російською літературою, проводили заходи для піднесення своєї культури, а тих хто не дотримувався їх режимів – катували і вбивали. Навіть у ХХІ столітті, коли світом панує цифровізація і технічний прогрес, люди, які були максимально налаштовані на збереження своєї держави, своєї культури та незалежності – платили своїми життями [34].

Те саме відбувається і в нашому сьогоденні. Ті, коли ми колись називали братнім народом, винищує українську культуру. росія руйнує історичні пам'ятки, деякі з яких не підлягають відновленню, розбомблює

театри, музеї, галереї, все те, що є частиною кожного українця. Дуже боляче спостерігати за тим, як щоденно росія докладає зусиль, щоб не просто знищити матеріальну культурну спадщину, але й зруйнувати культуру в середині кожного з нас. Згідно з даними супутниковим мап Державного департаменту США, росія цілеспрямовано знищує культурні об'єкти України [35].

Під виглядом реставрації українських культурних об'єктів на тимчасово окупованих територіях, росія продовжує руйнувати музеї, виставкові центри, бібліотеки, галереї, релігійні споруди. Проте росія не лише знищує нашу культуру, а й розграбовує, стверджуючи, що рятує її. Багато культурних творів було вивезено до тимчасово окупованого Криму, та розміщено в місцевих музеях. Українські культурні експонати переписуються на їхній лад [36].

Станом на 25 червня 2024 року, було пошкоджено 2013 культурних закладів, і з них 332 заклади були повністю знищені. Найбільше зазнали шкоди заклади культури прифронтових областей – Чернігівської, Сумської, Харківської, Донецької та Луганської, а також Херсонської та Запорізької, проте підрахунки постраждалих закладів цих областей неможливі, адже деякі їх частини є тимчасово окупованими [36].

Попри невтішні цифри, все ж деякі експонати культурних закладів вдалось врятувати і евакуювати. Деякі культурні осередки почали перевезення своїх культурних творів ще до початку повномасштабного вторгнення. Здебільшого це робилось під приводом виїзних виставок на заході країни. Про місце розташування багатьох об'єктів культури невідомо і досі, для їх подальшого збереження.

Багато культурних закладів розробили спеціальні списки експонатів, які треба першочергово евакуювати в разі повномасштабного вторгнення. Багато музеїв зняли свої основні культурні об'єкти з експозицій та захистили їх. Проте деталі не розголошуються [37].

Захист культури та культурних продуктів є важливим під час війни. Адже в першу чергу ми зберігаємо національну ідентичність та культурно-історичну спадщину нашого народу. Важливо зберігати та просувати культуру в широкі маси. Тому що під час війни, наша культура стає вразливою, через неї нас намагаються знищити, руйнуючи не лише матеріальні споруди та експонати, але й національну єдність. Наша культура є уособленням незалежності, сили духу, історії українського народу [38].

Під час війни культура виступає головним аспектом об'єднання народу. Допомогає відчувати себе частинкою чогось великого та потужного зі своєю історією, традиціями та спільною метою.

Потреба в захисті та збереженні культурної сфери значно зросла під час війни. Ми почали більше її цінувати, та розуміти наскільки вона є важливою для нас. Адже українська культура це не лише пам'ятки архітектури, театри чи галереї, українська культура – це ми з вами. Це наш розвиток як особистості, наша свідомість, наше минуле, теперішнє і майбутнє, наш нерозривний зв'язок з предками. Адже те що нас з вами оточує, бере свій початок з далекої давнини. Через культуру передається історія, норми, моралі, принципи, звичаї та традиції. Наш український народ з давніх давен веде боротьбу за свою свободу, незалежність, вільність у своїх діях та думках, і культура виступає своєрідною зброєю цієї боротьби.

Наша культура це наша унікальність, те, що відокремлює нас від інших народів. Знищення культури дорівнює знищенню національної свідомості суспільства. Тобто захист культури є дуже важливим завданням для кожного з нас. Адже без культури, не існуватиме і нас, як окремого народу зі своїми цінностями. Кожен наш культурний продукт – це відображення української нації, наше самовираження. Не дарма під час війни існує культурний фронт, адже зберегти свої землі, так само важливо, як і зберегти культуру. Це неоціненний вклад в наше мирне майбутнє. Культура є рушійною силою українського суспільства, вона покращує наше життя, вчить нас бути вихованими, толерантними; вчить нас взаємодіяти з іншими людьми.

Культурні права забезпечують моральні потреби людини та її участь у житті соціуму. Це особливо актуально під час війни, адже росія систематично намагається знищити українську культуру і пам'ятки культурної спадщини.

Правові, організаційні, соціальні та економічні відносини в галузі охорони культурної спадщини, мають на меті зберегти, використовуючи об'єкти культурної спадщини у суспільному житті, захищати традиційний характер середовища в інтересах усіх поколінь регулюються Законом України «Про охорону культурної спадщини» [39].

Культурна спадщина завжди була, є і буде однією з основних підстав ідентичності народу, і саме тому від її збереження залежить майбутнє суспільства. Цю думку дуже добре усвідомлюють вороги, адже саме тому намагаються максимально знищити історичну пам'ять нації, наносячи під час війни удари не лише по військових об'єктах, але й по історичних та культурних пам'ятках.

В умовах повномасштабної агресії росії проти України питання збереження української культурної спадщини – набуває великого значення. Специфікою російсько-української війни є її гібридний характер, це поєднання військових та невійськових – інформаційних, психологічних, дипломатичних, кримінальних, корупційних тощо, інструментів задля досягнення своїх цілей [40].

Згідно Гаазької конвенції про захист культурних цінностей у випадку повномасштабної війни об'єктами міжнародної охорони та збереження є культурні цінності, що мають важливе значення для культурної спадщини суспільства. Це і пам'ятки архітектури, історії та мистецтва, релігійні чи світські, археологічні пам'ятки, книги, архіви, колекції, музеї, бібліотеки, а також заклади, де розташовуються культурні надбання [41].

Ефективними заходами щодо збереження культурних надбань можна вважати такі: евакуація у безпечні місця культурних цінностей, які можна пересувати, та створення і облаштування укриття, для об'єктів, які не

підлягають фізичним перевезенням (тобто для стаціонарних культурних надбань) .

У 2024 році міжнародна організація з питань освіти, науки та культури – ЮНЕСКО підтвердила, що починаючи з лютого 2022 року росія завдала шкоди більше 400 культурним об'єктам по всій Україні, разом з культурними та історичними закладами, музеями, бібліотеками та галереями. Це цілеспрямоване винищення української культурної спадщини, що складає основу повномасштабної війни. Через ці злочини проти української культури, чеська енергетична компанія та Фонд родини Карела Комарека, об'єднались для створення проєкту – «Ковчег».

Головною метою проєкту «Ковчег» є збереження української культурної спадщини під час війни, за допомогою створення спеціального мобільного підрозділу. Це такий собі транспортний засіб, який призначений спеціально для збереження та транспортування цінних культурних предметів, щоб захистити та зберегти їх під час війни [42].

Уповноважений Верховної Ради України з питань прав людини Дмитро Лубінець у 2024 році висунув пропозиції, направлені на цифровізацію музейного фонду України, а також створити спеціальний реєстр, де будуть зазначатись усі викрадені культурні об'єкти за весь час війни. Ці пропозиції були направлені також на забезпечення прав щодо самовираження, а також доступності до культурних цінностей.

Культура, мова, традиції – наше все. Збереження та передача нащадкам нашого культурного надбання – задача як держави в цілому, так і кожного свідомого українця.

Культурні заходи один із основних напрямів збереження та популяризації культурної сфери, які сприяють її розвитку, зміцнюють суспільні зв'язки, та сприяють комунікації населення один з одним.

Для ефективності та вдалого проведення культурних заходів, важливим процесом є їх організація. Це об'ємний процес, який включає в себе такі етапи:

- Створення та формування ідеї заходу – цей етап є основою для заходу, адже все починається з ідеї, далі визначається мета заходу, в якому форматі він буде проведений та аудиторія, на яку направлений захід;
- Етап планування – створення графіку заходів, написання комунікаційного та медійного плану заходу, поширення інформації про захід, пошук можливих партнерів заходу та джерел його фінансування, формування бюджету, отримання необхідних дозволів (якщо такі необхідні), розробка плану дій;
- Організаційний етап – втілення плану заходу, підготовка до його проведення, пошук приміщення для заходу (якщо необхідно), запуск реклами, продаж квитків та абонементів.
- Етап реалізації заходу – це етап проходження самого заходу, взаємодія з аудиторією.
- Підсумковий етап – це завершальний етап заходу, де відбувається збір інформації, тобто аналіз проведеного заходу, дослідження відгуків аудиторії.

Організація культурних заходів це справді складний та витратний процес, адже містить в собі обов’язкові етапи роботи, які допомагають в створенні якісного, ефективного та цікавого заходу. А завдяки цифровим новітнім технологіям процес організації культурних заходів став трохи простішим. Адже створюються додатки, які полегшують процес організації.

Процес управління культурними заходами так само важливий, як і процес їх організації. Роль управління сферою культури є ваговою та значимою для всього суспільства. Ось кілька аспектів важливості управління в сфері культури:

- Забезпечення захисту культурної спадщини, та створення стратегій, для їх розвитку;
- Контроль та управління ризиками, які виникають в сучасному світі;

- Міжнародний обмін досвідом в культурній сфері – адже ефективне управління дає змогу популяризувати культуру не лише в нашій державі, а й поза її межами [43].

Управління культурою та культурними заходами в контексті цифрових новітніх технологій – це наше сьогодення. Тому що цифрові технології дають змогу спростити управління, проте зробити його ефективнішим та якіснішим.

Менеджмент культурної сфери – це процес, який дуже сильно відрізняється від управління в інших галузях, проте ці інші сфери можуть впливати на її розвиток.

Основними складовими управління в сфері культури є:

- Захист культурної спадщини – ефективний менеджмент є одним із важливих аспектів щодо популяризації, захисту та збереження культурної сфери та її цінностей;
- Залучення фінансування – менеджмент в даному пункті відіграє важливу роль в залученні коштів, для розвитку культурної галузі, через гранти, державне фінансування, спонсорство, тощо, а також допомагає раціонально розподіляти кошти для організації заходів;
- Цифрові новітні технології – за рахунок менеджменту відбувається впровадження технологій в культурні заходи та культуру в цілому;
- Розвиток та реалізація культурних ініціатив – управління культури сприяє організації та реалізації культурних заходів та вдосконалює їх підходи;
- Цільова аудиторія та просування – менеджмент дозволяє визначити аудиторію до певної культурної події, адаптуючи заходи під кожну окрему цільову аудиторію, а також сприяє розповсюдженню інформації про культурні заходи [44].

Отже, менеджмент в культурній галузі відіграє важливу роль, і є головною складовою цієї сфери. За допомогою управління культури: забезпечується доступ культурних продуктів для всього суспільства,

впроваджуються новітні технології для створення інтерактивного досвіду населення, розподіляються ресурси для організації культурних подій.

Менеджмент в галузі культури – це планування, організація, контроль, фінансування, а також комунікація із соціумом. Саме це і покладено в основу ефективного розвитку культури та культурних заходів.

2.2 Перешкоди та можливості застосування цифрових новітніх технологій в організації культурних заходів в Україні.

Цифрові новітні технології поширюються з блискавичною швидкістю. Впровадження цифровізації в культурну сферу та організацію заходів є дуже перспективним напрямком. В сучасних умовах ми маємо розглядати цифрові новітні технології як можливість бути побаченими і почутими, як і в своїй Україні, так і на світовій арені. Проте все ж існують перешкоди та виклики, які гальмують процес впровадження цифрових технологій.

Серед перешкод та проблем, які уповільнюють впровадження цифрових новітніх технологій при організації культурних заходів в Україні, виділяють наступні:

- Недостатнє фінансування для впровадження цифрових новітніх технологій – значні обсяги задач, які включають в себе обробку, збереження та створення цифрових даних, потребують великих фінансових затрат, які можуть бути невідомими, а також сучасне обладнання, яке використовується для ефективності впровадження технологій - також потребує значних витрат;
- Захист цифрових даних – злами систем та кібератаки йдуть поряд з цифровими технологіями, тому важливо не лише впроваджувати технології, але й правильно захистити дані та зберегти конфіденційність. Кібербезпека один із важливих предметів щодо впровадження цифрових технологій [45];

- Нестача кваліфікованих кадрів – дуже мало компетентних спеціалістів у сфері цифрових технологій, що негативно впливає на процес впровадження технологій, адже необхідно не лише знати про них, але й розбиратись в їх сутності та використанні [46];
- Недостатнє усвідомлення важливості цифрових технологій – нерозуміння для чого використовувати технології в культурі – проблема, яка полягає в не бажанні розвиватись та пізнавати щось нове, яка стосується не лише аудиторії але й культурних працівників.
- Невідповідність нормативно-правової бази (законодавства) – сучасні реалії вимагають змінення законодавства з питань діджиталізації, для ефективності та корисності впроваджень цифрових новітніх технологій [47].

Попри значний перелік перешкод та викликів з питання впровадження цифрових новітніх технологій при організації культурних заходів в Україні, все ж є можливості, які допомагають застосовувати технології. Серед них виділяють такі:

- Збереження культурної спадщини в цифровому форматі – це допомагає зберігати культурні надбання та полегшити доступ до них в умовах сучасності (спочатку пандемії, а потім в умовах повномасштабної війни), а також доступ для людей з обмеженими можливостями, які не в змозі відвідати заклад культури, чи бути присутнім на культурному заході;
- Збір аналітичних даних – за допомогою цифрових технологій можна створювати або використовувати вже наявні додатки для збору даних про вподобання аудиторії, її відгуки, коментарі з приводу різних заходів;
- Комунікація – цифрові технології допомагають комунікувати усім охочим, адже під час проведення якогось культурного заходу, може

бути наявний чат для спілкування, де таким чином аудиторія обговорює подію, висловлює свою думку та ділиться цим з іншими учасниками заходу;

- Онлайн-курси – під час культурних заходів, організатори можуть анонсувати про набір на онлайн-курси, до прикладу, з використання цифрових технологій, таким чином можна поглибити свої знання про новітні технології, чи взагалі дізнатись про це з нуля;
- Віртуальні екскурсії – дуже розповсюджена практика по всьому світу, це дає змогу відвідати культурні заклади з будь якої точки, будь якої країни, це значно поліпшує відвідуваність культурних закладів, навіть в онлайн форматі. Багато опитуваних осіб посилаються на брак часу, через що не можуть відвідати культурні заходи та заклади особисто, проте віртуальні екскурсії дуже допомагають в цьому;
- Розширена реальність – це цікава практика, яка надає культурним заходам та закладам динамічності та інтерактивності. Також розповсюджена практика в світі. До прикладу, в Луврі за допомогою розширеної реальності можна оживити всесвітньо відому картину, не менш відомого художника Леонардо да Вінчі – «Мона Ліза». За допомогою спеціального додатку, відвідувач може «оживити» картину. Це дуже захопливий процес, не лише звичайного споглядання, але й з можливістю бути залученим до процесу;
- Електронні ресурси з продажу квитків – це чудовий приклад новітніх технологій, адже за допомогою нього можна вести статистику продажів квитків, та реально оцінювати масштаби культурних заходів [48].

Впровадження цифрових новітніх технологій в організації культурних заходів в Україні містить в собі ряд перешкод та можливостей. Хоч і перешкод багато, проте на противагу їм стають реальні можливості, які з

кожним днем будуть збільшуватись і збільшуватись. Адже багато з нас розуміють справжню цінність цифрових технологій, тому їх розвиток та поширення в маси буде стрімким, та ефективним.

У II Розділі кваліфікаційної роботи було розглянуто та проаналізовано сучасне становище культурної сфери в Україні, процеси організації та управління та впровадження цифрових технологій в галузь культури, а також визначено перешкоди та можливості впровадження цифрових новітніх технологій в організацію культурних заходів в Україні.

РОЗДІЛ III

ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВИХ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНИХ ЗАХОДІВ В УКРАЇНІ

3.1 Сучасні підходи до використання цифрових технологій в культурній сфері.

Сучасні підходи до використання цифрових новітніх технологій у культурній сфері значно трансформують традиційні способи організації, популяризації та сприйняття культурних заходів. Використання цифрових інструментів дозволяє підвищити доступність культурних продуктів, створити інтерактивні форми участі аудиторії та забезпечити сталий розвиток культурного сектору в Україні.

Одним із головних напрямів є застосування технологій віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR). Наприклад, музеї можуть створювати інтерактивні виставки, де відвідувачі мають можливість досліджувати експонати у VR-просторі або за допомогою AR-додатків побачити відтворення історичних подій. Це не лише розширює можливості традиційних виставок, а й залучає молодіжну аудиторію, яка звикла до цифрових форматів сприйняття інформації [49].

Іншим актуальним напрямом є впровадження стрімінгових платформ і соціальних мереж для організації та популяризації культурних заходів. Театри, концертні організації та фестивалі дедалі частіше проводять онлайн-трансляції, що дозволяє охопити аудиторію, яка з тих чи інших причин не може бути присутньою фізично. Для залучення аудиторії важливо створювати якісний контент, використовувати інтерактивні інструменти, такі як чати для обговорень або опитування в реальному часі.

Інтеграція інноваційних інструментів дозволить підвищити якість та доступність культурних заходів, залучити нову аудиторію та зміцнити

позиції України на міжнародному культурному ринку. Прикладами впровадження та реалізації цифрових технологій є такі:

1) Віртуальні тури музеями:

- Приклад: Львівський історичний музей створив віртуальний тур, який дозволяє відвідувачам переглядати експонати, використовуючи комп'ютер або смартфон. За допомогою технології 3D-сканування експонати стали доступними для вивчення в деталях.
- Реалізація: Цей формат дозволяє навіть іноземним відвідувачам знайомитися з українською культурою, що підвищує привабливість музею на міжнародному рівні.

2) Інтерактивні AR-виставки:

- Приклад: У Києві в Музеї науки Малої академії наук реалізовано проєкти з доповненою реальністю, де відвідувачі через AR-додатки можуть «оживити» експонати: наприклад, побачити, як функціонує серце або розглянути будову молекул.
- Реалізація: Ця технологія стимулює зацікавленість дітей та молоді до науки і культури, робить навчання інтерактивним.

3) Онлайн-концерти та фестивалі:

- Приклад: Український гурт «ДахаБраха» провів онлайн-концерт з високоякісною трансляцією на YouTube, зібравши аудиторію з різних країн світу. Інтерактивний чат дозволив глядачам обмінюватися враженнями в реальному часі.
- Реалізація: Платформа дозволила артистам підтримувати контакт із фанатами навіть під час пандемії, а також залучити нових слухачів.

4) Мобільні додатки для культурних заходів:

- Приклад: Фестиваль «ЗахідФест» пропонує мобільний додаток, де користувачі можуть переглядати програму, отримувати сповіщення про початок виступів і навіть знаходити друзів за допомогою інтерактивної мапи.

- Реалізація: Це спрощує навігацію по фестивалю та підвищує задоволеність відвідувачів.

5) Блокчейн для продажу квитків:

- Приклад: На фестивалі сучасного мистецтва в Одесі квитки продавалися через блокчейн-платформу, що забезпечило прозорість фінансових операцій і виключило ризик підробки.
- Реалізація: Цей підхід став унікальним маркетинговим інструментом, що привернув увагу технологічно орієнтованої аудиторії.

6) NFT у мистецтві:

- Приклад: Українська художниця Аліна Паш створила колекцію цифрових NFT-картин, присвячених темі етнокультури, і виставила їх на продаж на міжнародній платформі OpenSea. Частина коштів було спрямовано на підтримку культурних ініціатив в Україні.
- Реалізація: Такий формат відкрив нові джерела доходу для митців, які працюють у діджитал-середовищі [50].

7) Інтерактивні аудіогіди:

- Приклад: У Софії Київській реалізовано проєкт інтерактивного аудіогіда, який доступний різними мовами. Відвідувачі можуть використовувати смартфони для отримання детальної інформації про кожен експонат.
- Реалізація: Це зменшує потребу в друкованих матеріалах і залучає туристів, які шукають інноваційні способи взаємодії з культурою.

8) Цифрові виставки в медіа-форматі:

- Приклад: У 2023 році в Україні було організовано медіа-виставку «Мистецтво під час війни», де роботи українських художників демонструвалися через цифрові екрани в громадських просторах і метро.
- Реалізація: Це дозволило представити роботи митців широкій аудиторії навіть в умовах обмежених фізичних можливостей для виставок.

9) Краудфандинг для підтримки культури:

- Приклад: Платформа «Спільнокошт» стала інструментом для збору коштів на реалізацію культурних проєктів, таких як відновлення бібліотек або створення документальних фільмів.
- Реалізація: Використання онлайн-інструментів фінансування дозволяє залучати підтримку навіть за межами України.

10) Ігрові мобільні додатки для популяризації історії:

- Приклад: Гра «Козацький Квест» пропонує гравцям виконувати місії, пов'язані з історією козацтва, та відкривати нові сторінки української культури.
- Реалізація: Цей інструмент допомагає популяризувати історичну спадщину серед молоді у форматі, близькому до сучасних цифрових звичок.

Сучасний розвиток суспільства вимагає трансформації культурних установ, зокрема клубних закладів, для їхньої ефективної інтеграції в соціокультурне середовище. Тенденції розвитку технологій, зміна потреб населення та необхідність підтримки культурної спадщини створюють виклики для працівників культури. Застосування інноваційних підходів у роботі клубних закладів дозволяє задовольняти різноманітні інтереси аудиторії, популяризувати культуру та підвищувати її цінність [51].

Основними інноваційними формами трансформації клубних закладів є:

- Квести – інтерактивні інтелектуальні або пригодницькі змагання.
- Вебінари – організація онлайн-семінарів, тренінгів через Інтернет.
- Тімбілдінг – рольові ігри для згуртування колективу.
- Батли – змагання між учасниками чи командами.
- Open Air заходи – культурні події на відкритому повітрі.
- Мультимедіа інсталяції – інтерактивні експозиції з використанням аудіовізуальних технологій.

Інноваційні форми виходять із традиційних, доповнюючи їх сучасними елементами. Наприклад, класичний концерт може бути трансформований в шоу, виставка — в інтерактивну експозицію, а традиційний круглий стіл — у вебінар [52].

Що ж до практичних рекомендацій, які стосуються клубних закладів, то можна виділити такі:

- 1) Розробка інноваційних заходів:
 - Запровадження нових форматів, таких як тематичні квести, інтерактивні лекції чи батли.
 - Використання мультимедіа для створення унікального досвіду.
- 2) Підвищення доступності:
 - Розробка веб-сайт закладу, де відображатимуться анонси заходів, новини та мультимедійний контент.
 - Впровадження системи онлайн-реєстрації для участі в подіях.
- 3) Інтеграція технологій:
 - Використання соціальних мереж для реклами заходів.
 - Впровадження онлайн-інструментів для взаємодії з аудиторією (вебінари, голосування, опитування).
- 4) Залучення різновікових груп:
 - Створення для молоді інтерактивних програм, таких як батли або флешмоби.
 - Для старшого покоління організація літературно-музичних вечорів, ретро-вечірок.
- 5) Формування позитивного іміджу:
 - Використання піар-акції та співпраця із ЗМІ.
 - Організація відкритих заходів, які сприятимуть популяризації закладу.

Інноваційні підходи дозволяють значно розширити можливості клубних закладів, залучити нову аудиторію та підтримувати інтерес до

культурної спадщини. Успішна реалізація цих форм роботи сприятиме розвитку культурної сфери в умовах сучасності.

Цифрові технології також відкривають нові можливості для персоналізації культурних продуктів. Наприклад, за допомогою штучного інтелекту можна створювати індивідуальні рекомендації щодо відвідування культурних подій на основі інтересів користувачів. Такий підхід дозволяє краще задовольнити потреби аудиторії та підвищити її залученість.

Інтерактивні платформи для організації заходів стали невід'ємною частиною сучасної культурної індустрії. Їх впровадження забезпечує ефективну взаємодію між організаторами та учасниками, автоматизує безліч процесів, сприяє підвищенню рівня обслуговування, а також допомагає охопити ширшу аудиторію. В Україні цей напрямок тільки набирає обертів, проте вже зараз існує безліч можливостей для використання таких інструментів у сфері культури. Розглянемо основні аспекти впровадження інтерактивних платформ на всіх етапах організації заходів [53].

Перш за все, інтерактивні платформи надають зручні інструменти для планування заходу. Наприклад, програми як Trello, Asana або Slack дозволяють команді організаторів створювати чіткий план заходу, розподіляти завдання між учасниками команди, слідкувати за виконанням і вчасно виявляти проблемні моменти. Це особливо актуально для великих подій, таких як фестивалі, виставки чи конференції, де одночасно задіяні сотні людей. Цифровий контроль усіх етапів організації гарантує, що навіть найменші деталі не залишаться поза увагою.

Другим важливим аспектом є автоматизація процесу реєстрації учасників. Сервіси як Eventbrite, Karabas, Concert.ua чи українські локальні аналоги дозволяють організаторам створити спеціальну сторінку заходу, де учасники можуть ознайомитися з детальною програмою, придбати квитки, зареєструватися для участі або залишити свої контактні дані для подальшої

комунікації. Такі платформи також інтегруються з іншими цифровими інструментами, наприклад, із CRM-системами, що дозволяє організаторам зберігати дані про аудиторію для майбутніх заходів. Крім того, на цих платформах можна створювати кастомізовані квитки, які містять QR-коди для швидкого доступу до події.

Інтерактивні платформи також надають можливість взаємодії з аудиторією в режимі реального часу. Наприклад, учасники заходу можуть використовувати мобільний додаток, у якому доступні такі функції, як перегляд програми, створення персоналізованого розкладу, участь у голосуваннях, опитуваннях або конкурсах. Це не лише підвищує рівень залученості учасників, але й дозволяє організаторам отримати цінний зворотній зв'язок для вдосконалення майбутніх подій.

Для організаторів великих фестивалів, таких як Atlas Weekend або BookForum у Львові, інтерактивні платформи є також інструментом навігації. Учасники можуть через додаток або спеціальний веб-ресурс отримати доступ до карти локацій, знайти точне місце проведення обраних заходів, дізнатися про наявність вільних місць у залах або навіть отримати повідомлення про зміни в програмі у реальному часі. Наприклад, якщо один із запрошених спікерів змушений перенести свій виступ, платформа автоматично надсилає сповіщення всім зареєстрованим користувачам, що знижує ризик незадоволення учасників [54].

Не менш важливим є використання інтерактивних платформ для просування заходу. У багатьох із них, наприклад, у Facebook Events чи Instagram, є вбудовані функції для реклами та аналітики, що дозволяє організаторам відстежувати кількість зацікавлених осіб, аналізувати поведінку аудиторії та налаштовувати таргетовану рекламу для залучення нових учасників. Крім того, такі платформи дозволяють створювати інтерактивні події, де потенційні учасники можуть ставити запитання,

ділитися своїми очікуваннями чи залишати коментарі. Це допомагає не лише популяризувати захід, але й створювати навколо нього активну спільноту.

Ще однією важливою перевагою інтерактивних платформ є зручність у фінансових операціях. Учасники можуть придбати квитки або зробити пожертву через онлайн-платежі, що значно спрощує процес фінансування заходу. Наприклад, для благодійних або громадських заходів це дозволяє збирати кошти на певну мету, прозоро звітувати про їх використання та залучати нових спонсорів.

Нарешті, інтерактивні платформи забезпечують зручний постфактумний аналіз заходу. Організатори можуть отримувати дані про відвідуваність, оцінки учасників, популярність окремих подій у програмі, а також переглядати детальну статистику взаємодії учасників із платформою. Це дозволяє виявити сильні та слабкі сторони організації, створити звітність для партнерів або спонсорів і врахувати рекомендації для майбутніх подій.

Таким чином, інтерактивні платформи є багатофункціональним інструментом, що оптимізує всі аспекти організації культурних заходів. Їх правильне використання сприяє підвищенню рівня сервісу, залученню більшої кількості учасників та створенню унікального досвіду для кожного відвідувача. Впровадження таких технологій в Україні має всі шанси стати основою для модернізації культурної сфери та її інтеграції у глобальний контекст [55].

Технології віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR) відкривають нові можливості для організації культурних заходів, перетворюючи традиційний підхід до взаємодії з аудиторією на більш інтерактивний і захоплюючий. Ці технології дозволяють занурити учасників у повністю віртуальне середовище або інтегрувати цифрові елементи у реальний світ, створюючи інноваційний досвід. В умовах сучасних тенденцій цифровізації культурної сфери в Україні використання VR і AR стає не лише

модним, а й необхідним для привернення уваги та підвищення конкурентоспроможності заходів.

Соціальні мережі стали ключовим інструментом для просування культурних заходів, оскільки вони дозволяють ефективно взаємодіяти з аудиторією, формувати інтерес до подій і забезпечувати зворотний зв'язок у реальному часі. В Україні, де соціальні мережі є невід'ємною частиною повсякденного життя, їх використання у маркетинговій стратегії культурних заходів дозволяє значно розширити аудиторію, залучити молодь і створити довгострокову лояльність до бренду чи організації.

Першим кроком є визначення соціальних мереж, які найбільш ефективно працюватимуть для цільової аудиторії заходу. Наприклад, для молодіжних фестивалів чи музичних концертів основний акцент варто робити на TikTok та Instagram, які мають візуальну спрямованість і дозволяють створювати інтерактивний контент. Для інтелектуальних заходів, таких як літературні фестивалі чи виставки, доцільно використовувати Facebook, де активна більш доросла аудиторія, а також Telegram-канали для інформування підписників.

Успішним підходом є одночасне використання кількох платформ, але з адаптацією контенту під їх специфіку. Наприклад, короткі відео-тизери можна публікувати у TikTok, а детальні анонси з програмою заходу — у Facebook.

Контент для соціальних мереж має бути цікавим, інтерактивним та адаптованим до потреб цільової аудиторії. Одним із найбільш ефективних способів привернути увагу є створення візуального контенту — фото, відео, графіки. Наприклад, під час підготовки до музичного фестивалю можна публікувати короткі відео з репетицій артистів, знімати «за кулісами» та створювати тизери про учасників заходу [56].

Для підвищення залученості аудиторії варто використовувати інтерактивні формати, такі як опитування, голосування, вікторини та конкурси. Наприклад, у Instagram Stories можна запропонувати користувачам проголосувати за найочікуванішого учасника фестивалю чи взяти участь у розіграші квитків.

Ще один важливий елемент — створення ексклюзивного контенту, доступного лише для підписників. Це можуть бути анонси нових учасників, спеціальні пропозиції чи закриті трансляції. Такий підхід формує у підписників відчуття причетності та підвищує їхню лояльність до події.

Інфлюенсери, які мають значну аудиторію у соціальних мережах, можуть стати потужним інструментом для просування культурних заходів. Їхня участь створює додатковий інтерес до події та збільшує довіру до організаторів. Важливо обирати інфлюенсерів, чия аудиторія відповідає цільовій аудиторії заходу. Наприклад, для фестивалю сучасного мистецтва доцільно співпрацювати з художниками чи арт-блогерами, тоді як для спортивних заходів — з фітнес-тренерами чи спортсменами.

Соціальні мережі, такі як Facebook та Instagram, мають потужні інструменти таргетованої реклами, які дозволяють охоплювати саме ту аудиторію, яка найбільш зацікавлена у заході. Завдяки детальним налаштуванням можна вибрати вік, стать, місце проживання, інтереси і навіть поведінкові характеристики користувачів. Наприклад, для просування локального театрального фестивалю можна налаштувати рекламу на мешканців конкретного міста, які цікавляться театром та мистецтвом.

Ефективна реклама також включає ретаргетинг — повторний показ оголошень користувачам, які вже взаємодіяли із заходом, наприклад, відвідали сайт чи переглядали попередні дописи.

Прямі трансляції в соціальних мережах — це чудовий спосіб залучити аудиторію, яка не може фізично бути присутньою на заході. Наприклад, під

час літературного фестивалю можна організувати онлайн-трансляції виступів авторів чи дискусійних панелей. Учасники можуть задавати запитання у коментарях, що підвищує рівень інтерактивності.

Живий контент також включає публікацію фото і відео безпосередньо під час заходу. Це створює ефект присутності та мотивує тих, хто не відвідав подію, приєднатися до наступних заходів.

Соціальні мережі надають організаторам доступ до детальної статистики про ефективність маркетингових кампаній. Завдяки цьому можна відстежувати кількість переглядів, охоплення, залученість аудиторії та інші показники. Аналіз цих даних дозволяє коригувати стратегію просування, виявляти найефективніші формати контенту та покращувати майбутні кампанії.

Соціальні мережі — це не лише інструмент для просування, але й платформа для створення інтерактивного досвіду, залучення аудиторії та формування емоційної прив'язаності до культурних заходів. Ефективне використання цих інструментів дозволяє організаторам залучити більше учасників, забезпечити їхню лояльність і підвищити популярність події. Завдяки правильній стратегії та креативному підходу соціальні мережі стають потужним двигуном культурної індустрії в Україні.

Одним із важливих елементів сучасної організації подій є автоматизація комунікацій з учасниками культурних заходів. Вона дозволяє оптимізувати процеси сповіщення, надання інформації та обробки запитів, знижуючи навантаження на організаторів і підвищуючи задоволеність аудиторії. Завдяки впровадженню цифрових інструментів, таких як чат-боти, автоматизовані електронні листи та месенджери, можна забезпечити швидку, точну та персоналізовану взаємодію з кожним учасником.

Чат-боти є одним із найбільш ефективних інструментів для автоматизації комунікацій. Вони можуть працювати у популярних месенджерах, таких як

Telegram, Viber, Facebook Messenger, або інтегруватися безпосередньо у сайт заходу. Основна перевага чат-ботів — це їх здатність працювати цілодобово, миттєво надаючи відповіді на найпоширеніші запитання учасників [57].

- Надання загальної інформації: бот може відповідати на запитання про місце і час проведення заходу, програму подій, ціни на квитки чи доступні сервіси.
- Реєстрація учасників: за допомогою бота можна автоматизувати процес реєстрації, збираючи дані відвідувачів і підтверджуючи їхню участь.
- Сповіщення: бот може відправляти автоматичні нагадування про наближення заходу, зміни в розкладі чи спеціальні пропозиції.
- Підтримка під час заходу: під час події учасники можуть запитувати у бота інформацію про локації, знаходити найближчі зони відпочинку чи дізнаватися про поточні активності.

Система автоматичних електронних розсилок дозволяє інформувати учасників про всі етапи заходу. За допомогою таких сервісів, як Mailchimp, SendPulse або GetResponse, можна створювати персоналізовані листи, які включають:

- Підтвердження реєстрації та придбання квитків.
- Інформацію про зміни у програмі або додаткові заходи.
- Розсилки з нагадуваннями перед початком події.
- Післязаходіві листи із подяками, запитам про зворотній зв'язок або матеріалами події (наприклад, презентаціями спікерів, записами виступів тощо).

Автоматизація дозволяє надсилати ці листи у потрібний час, орієнтуючись на поведінку користувачів. Наприклад, якщо хтось зареєструвався, але не придбав квиток, система може надіслати нагадування із закликом до дії.

Месенджери, такі як Telegram або Viber, стають популярною платформою для прямої комунікації з аудиторією. Організатори можуть створити канали чи групи, де будуть оперативно публікувати актуальну інформацію про захід. Це дозволяє уникнути перевантаження інших каналів комунікації, таких як електронна пошта чи телефонні дзвінки.

Головними перевагами месенджерів слід виділити такі:

- Миттєвість – повідомлення доставляються за кілька секунд, що дозволяє швидко реагувати на непередбачувані обставини.
- Інтерактивність – через опитування, голосування чи обговорення можна залучати учасників до процесу прийняття рішень.
- Доступність – більшість людей щодня користуються месенджерами, тому цей канал комунікації є зручним і знайомим для аудиторії.

Месенджери можна використовувати наприклад для великого музичного фестивалю, створивши Telegram-канал із розкладом виступів, картою локацій і push-сповіщеннями про початок виступів чи зміни у програмі.

Для великих заходів важливо використовувати CRM-системи, які дозволяють зберігати й аналізувати дані про кожного учасника. Інтеграція CRM із чат-ботами, електронною поштою та месенджерами забезпечує персоналізовану взаємодію з кожним учасником. Наприклад, система може автоматично відправляти учаснику інформацію, що відповідає його інтересам, базуючись на його попередній активності.

Використання CRM-систем можна продемонструвати на прикладі учасника, який відвідував арт-виставку минулого року, отримає персоналізоване запрошення на цьогорічний захід із рекомендаціями до відвідування схожих подій.

Автоматизація комунікацій не завершується після проведення заходу. Важливо продовжувати взаємодію з учасниками для отримання їхньої думки

та формування лояльності. Система може автоматично надсилати опитування про враження від події, збирати відгуки та пропозиції. Це дозволяє організаторам не лише вдосконалювати майбутні заходи, але й підтримувати контакт із аудиторією.

Перевагами автоматизації комунікацій виділено наступні:

- Ефективність– автоматизовані системи зменшують витрати часу та ресурсів на комунікацію.
- Персоналізація– кожен учасник отримує саме ту інформацію, яка для нього актуальна.
- Масштабованість– навіть для великих заходів з десятками тисяч учасників можна забезпечити якісну взаємодію.
- Зручність для учасників– оперативні відповіді на запитання та доступність інформації підвищують задоволеність аудиторії.

Таким чином, автоматизація комунікацій із учасниками є не лише інструментом для спрощення організації заходів, але й важливим елементом створення позитивного досвіду для аудиторії. Інтеграція сучасних цифрових технологій у цей процес дозволяє забезпечити якісний сервіс, підвищити лояльність учасників і зробити культурні події більш успішними.

3.2 Практичні рекомендації для організації культурних заходів в Україні.

Сучасні тенденції розвитку культурних заходів вимагають активного впровадження цифрових новітніх технологій для забезпечення ефективності організації, розширення аудиторії та створення унікального досвіду. Україна, як частина глобального інформаційного простору, має потенціал для використання цифрових інструментів у культурній сфері, що може стати драйвером інноваційного розвитку галузі.

Сучасність визначається стрімким розвитком цифрових технологій і їх інтеграцією у всі аспекти суспільного життя. Інформаційно-комунікаційні технології створили широкі можливості для користувачів, забезпечуючи доступ до інформації та послуг у сфері культурної спадщини. Також цифровізація вплинула та поставила нові вимоги щодо підготовки фахівців у культурній сфері.

Оновлення діяльності соціокультурних установ потребує переосмислення їхніх функцій з урахуванням сучасних технологічних вимог. Для ефективної цифровізації культурних закладів необхідно розвивати систему управління цифровими процесами, впроваджувати навчання та інтегрувати інноваційні технології у навчальні програми.

Для прискорення цифровізації важливо розвивати кадровий потенціал, впроваджувати міжнародні стандарти і технології, а також забезпечувати прозорість процесів. Формування сучасної цифрової інфраструктури у сфері культури сприятиме зміцненню національної ідентичності, інтеграції України у світовий культурний простір та зростанню економічного потенціалу.

З усього вище зазначеного можна зробити висновок, що головною проблемою залишається недостатність цифрового забезпечення для практичного навчання. Наприклад, питання про реальну базу електронних бібліотек та архівів для здобуття відповідних компетентностей часто залишається відкритим. Відсутність практичної реалізації стандартів може призводити до декларативного характеру заявлених результатів.

Необхідно розробити та впровадити актуальні освітні програми, орієнтовані на цифрову трансформацію. Це включає:

- інтеграцію дисциплін, що забезпечують глибокі знання цифрових технологій;

- створення умов для практичного навчання з використанням реальних цифрових систем;
- посилення співпраці закладів вищої освіти з роботодавцями та професійними спільнотами.

Реалізація таких заходів сприятиме підготовці фахівців, здатних ефективно відповідати на виклики цифрової епохи, та дозволить гармонізувати підготовку кадрів із сучасними світовими тенденціями.

Підготовка фахівців у сфері культури й мистецтва має відповідати сучасній інформаційно-технологічній та соціокультурній ситуації в Україні. Це включає стрімке впровадження інформаційних технологій у закладах культури, розробку програмного забезпечення для автоматизації процесів, впровадження міжнародних стандартів обміну інформацією та створення електронних колекцій. Проте, як справедливо зазначають експерти, навчальні плани та зміст освітніх програм не встигають за потребами ринку та сучасними технологічними вимогами, особливо у частині цифрових компетентностей.

Нестача фахівців із цифровими компетентностями в культурній сфері не лише обмежує цифровий розвиток цієї галузі, але й негативно впливає на розвиток українського ринку ІТ-продуктів та послуг. У результаті знижуються темпи впровадження інновацій, які є необхідними для модернізації індустрії та адаптації до сучасних викликів.

Державна політика України акцентує увагу на подоланні цифрового відставання у сфері культури та креативних індустрій. Серед національних пріоритетів визначено такі:

- створення інтерактивного мультимедійного контенту та цифрових платформ;
- формування електронних баз даних про об'єкти культурної спадщини;

- забезпечення інтеграції національних ресурсів у міжнародні інформаційні системи.

Щодо практичних рекомендацій для організації культурних заходів в Україні, то однією із них – є впровадження мобільних додатків, які спрощують доступ до інформації про події, забезпечують можливість бронювання квитків та надають інтерактивний контент. Наприклад, додатки можуть містити аудіогіди для музеїв, інтерактивні карти для фестивалів або розклади виступів із можливістю отримання сповіщень про початок цікавих подій.

Ще одним важливим аспектом є використання блокчейн-технологій для організації прозорої системи фінансування та продажу квитків. Це дозволяє запобігати шахрайству, підвищує довіру аудиторії та забезпечує безпеку фінансових операцій. Крім того, блокчейн може бути використаний для створення унікальних цифрових мистецьких об'єктів (NFT), що відкриває нові джерела доходу для митців [58].

Для ефективної організації культурних заходів в умовах цифровізації слід також розвивати цифрову грамотність серед організаторів. Навчальні програми та тренінги з використання новітніх технологій можуть значно підвищити ефективність роботи культурних інституцій.

Практичні рекомендації для організації культурних заходів в Україні в цифрову епоху включають:

- Використання соціальних мереж та онлайн-реклами: активне ведення сторінок у соціальних мережах, проведення рекламних кампаній, створення вірусного контенту для залучення аудиторії.
- Розробка інтерактивних платформ: створення веб-сайтів або додатків для взаємодії з аудиторією, що містять можливості бронювання квитків, перегляду програм і участі в опитуваннях.

- Інвестування у VR і AR технології: інтеграція віртуальної та доповненої реальності у виставки, театральні постановки та історичні реконструкції.
- Проведення онлайн-трансляцій: забезпечення високоякісного відео та звуку для віддалених глядачів, використання платформ для стрімінгу (YouTube, Zoom).
- Інтеграція блокчейн-технологій: використання смарт-контрактів для продажу квитків та розробка NFT-продуктів для митців.
- Підтримка локальних стартапів у культурній сфері: співпраця з молодими підприємцями, які працюють над інноваційними рішеннями в культурному менеджменті.

Таким чином, цифрові технології відкривають перед культурною сферою безліч можливостей.

У процесі аналізу було детально розглянуто ключові аспекти впровадження цифрових технологій, які стали основою сучасної організації культурних заходів. Інтерактивні платформи забезпечують автоматизацію процесів планування, реєстрації та комунікації з учасниками. Їх використання оптимізує роботу організаторів, дозволяє охопити широку аудиторію та створювати інтерактивний досвід для відвідувачів. Технології віртуальної та доповненої реальності (VR/AR) сприяють інтерактивності та залученню аудиторії. Їх впровадження дозволяє створювати унікальні формати подій, підвищуючи їх привабливість і доступність для широкого кола учасників, включаючи людей із обмеженими можливостями. Соціальні мережі та маркетинг стали основним інструментом для просування культурних заходів. Вони не лише залучають нову аудиторію, але й забезпечують зворотний зв'язок, дозволяючи вдосконалювати майбутні події на основі аналізу реакції учасників. Автоматизація комунікацій з учасниками за допомогою чат-ботів, автоматизованих розсилок та CRM-систем підвищує

якість сервісу, забезпечує персоналізований підхід і сприяє довгостроковій взаємодії з аудиторією [59].

Запропоновані рекомендації демонструють високий потенціал цифрових технологій у трансформації культурної сфери. Їх впровадження не лише вдосконалює організаційні процеси, але й сприяє популяризації української культури на міжнародному рівні, створюючи конкурентоспроможний культурний продукт.

Не менш важливо є те, що для успішної реалізації цифровізації необхідно інвестувати у підвищення цифрової грамотності організаторів, розвиток сучасної інфраструктури та активне залучення аудиторії до взаємодії з цифровими інструментами. Лише комплексний підхід дозволить розкрити всі можливості цифрових інновацій і забезпечити сталий розвиток культурної сфери в Україні.

3.3 Впровадження практичних рекомендацій щодо застосування сучасних цифрових технологій на прикладі соціокультурного простору «Терапія почуттів».

Для того, аби краще зрозуміти практичні рекомендації, щодо впровадження цифрових технологій в культурні заходи, пропоную пояснити це на прикладі соціокультурного простору для психологічної реабілітації дітей та дорослих – «Терапія почуттів». Це проєкт, який був створений в рамках моєї бакалаврської роботи, покликаний на психологічну допомогу дітям та дорослим, які постраждали внаслідок війни в Україні.

Основними завданнями цього проєкту були представлені такі:

- Утворення комфортного простору, де всі зможуть відчути себе в безпеці;
- Надання спеціалізованої психологічної допомоги всім хто її потребує;

- Привернення уваги суспільства до наявних психологічних проблем дітей та дорослих внаслідок воєнних дій;
- Впровадження арт-терапії для покращення психологічного стану дітей та дорослих;
- Залучення фінансової допомоги з боку меценатів, спонсорів та інших партнерів.

Однією із практичних рекомендацій, щодо впровадження цифрових технологій було – використання соціальних мереж для просування та залучення аудиторії. В цьому проєкті соціальні мережі, так само як і в рекомендаціях, виконують роль поширення інформації про простір, за рахунок рекламних кампаній, створення спеціального вірусного контенту конкретно для цієї аудиторії та активне ведення соціальних сторінок. Це значно покращить впізнаваність проєкту, та допоможе в залученні зацікавленої аудиторії, а також це може стати можливістю для пошуку додаткових джерел фінансування, розмістивши на сторінці в шапці профілю посилання «Стань нашим спонсором», де охочі зможуть зареєструвати себе як спонсора, та бути причетним до реалізації подальших заходів простору. А для цікавості підписників можна створювати невеличкі опитування, щодо покращення роботи закладу. Таким чином, можна буде отримувати зворотні відгуки аудиторії, на запитання простору.

Наступною практичною рекомендацією була розробка інтерактивних платформ. В рамках проєкту соціокультурного простору «Терапія почуттів» передбачено створення сайту, для висвітлення важливої інформації щодо діяльності простору. Для ефективності, можна не лише висвітлювати звичайну інформацію, чи публікації про проведені заходи, а й додати в сайт графу – «Програми простору», де на конкретні дні будуть розписані заходи простору, до прикладу:

- 15.12.2024 – 12:00 – Тренінг особистісного розвитку (для дітей та дорослих віком 14-25 років);

- 15.12.2024 – 14:30 – Арт-терапія для наймолодших (для дітей віком 5-8 років).

Це дасть змогу відвідувачам простору бути завчасно проінформованим про події в закладі, щоб не витратити час на поїздку туди і назад, або ж ті самі телефонні дзвінки.

Ще однією з рекомендацій є інвестування у віртуальну реальність та доповнену реальність. Так, це дуже не дешево задоволення, проте такі цифрові технології значно покращать інтерактивність заходів, та нададуть їм цікавості та унікальності. Наприклад, раз в тиждень, для кожної підгрупи відвідувачів, можна розробити цифрову медитацію з застосуванням віртуальної реальності. Де відвідувачі зможуть не просто уявити, до прикладу – озеро, але й побачити на власні очі, даючи змогу відчувати себе на березі тихого озера хоча б у віртуальній реальності. Це може спрацювати як заспокійливий ефект, та ненадовго відключитись від страшних реалій.

Проведення онлайн-трансляцій, це ще одна запропонована практична рекомендація. Наприклад, вище зазначений «Тренінг особистісного розвитку» можна провести в онлайн-форматі, зібравши свою аудиторію на онлайн-конференції. Це чудова можливість одночасно бути вдома і бути присутнім на заході. Адже не завжди виходить бути фізично присутнім на якійсь події, а онлайн-трансляції нам в цьому дуже допомагають.

Щодо інтеграції блокчейн-технологій, яка є однією із рекомендацій, то можна надати можливість креативним відвідувачам простору створювати NFT продукти та розміщувати їх на спеціальних платформах. Це дасть змогу відвідувачам реалізовувати себе в новому напрямі цифрових технологій, а також є можливістю популяризувати себе та свої продукти в цифровому середовищі.

Ну і, як на мене, цікавою практичною рекомендацією щодо впровадження сучасних цифрових технологій є підтримка стартапів в

культурній сфері, через співпрацю з молодими підприємцями, які знаходяться в пошуку інноваційних рішень в культурному менеджменті. Це дуже цікавий досвід, який надасть змогу проявити себе в покращенні діяльності простору. Це можуть бути і спеціально створені інтерактивні додатки для терапії, емоційної підтримки, чи створення інтерактивних бордів, де учасники зможуть ділитися своїми враженнями, ідеями, або створення інтерактивних ігор, де через сюжет учасник зможуть взаємодіяти один з одним, вирішувати певні проблеми чи задачі, розвивати емпатію.

Впровадження практичних рекомендацій щодо застосування цифрових новітніх технологій в соціокультурному просторі для психологічної реабілітації дітей та дорослих «Терапія почуттів» – це те, що вимагає від нас сучасність.

В першу чергу – це:

- інтерактивний досвід;
- більша зацікавленість до організованих заходів;
- можливість розвиватися особистості в цифровому середовищі, сприяння розкриттю творчого потенціалу через цифрові технології;
- можливість дізнаватися і вчитися новому;
- інноваційний підхід до вирішення проблеми психологічної нестабільності дітей та дорослих;
- доступність до послуг у цифровому форматі;
- поєднання психологічної реабілітації, культури та цифрових технологій, за рахунок їх інтеграції в заходах простору.

У III Розділі магістерської роботи було розглянуто та проаналізовано сучасні підходи до використання цифрових технологій в культурній сфері, надано ряд практичних рекомендацій, щодо впровадження цифрових новітніх технологій при організації культурних заходів в Україні, а також

розглянуто впровадження сучасних цифрових технологій на прикладі соціокультурного простору для психологічної реабілітації дітей та дорослих – «Терапія почуттів».

ВИСНОВКИ

Висновок кваліфікаційної роботи ґрунтується на меті та завданнях, які було виконано в ході дослідження аналізу впливу впроваджень цифрових новітніх технологій при організації культурних заходів в Україні, в їх актуальності, можливостях та перешкодах. Актуальність теми дослідження зумовлена швидким темпом розвитку цифрових новітніх технологій та їх впровадження в усі сфери людської діяльності, зокрема і в культурну галузь.

Виходячи з актуальності теми дослідження, за мету було поставлено проаналізувати застосування та вплив цифрових новітніх технологій при організації культурних заходів в Україні, а також надання практичних рекомендацій щодо їх впровадження.

Кваліфікаційна робота складається із трьох розділів, кожен із яких поділено на окремі підпункти, в яких описується ряд поставлених завдань в магістерській роботі.

Перший розділ кваліфікаційної роботи присвячений теоретичним основам використання сучасних цифрових технологій в соціокультурній діяльності. У першому підпункті магістерської роботи було розглянуто ряд важливих термінів, таких як: цифрові новітні технології (їх розподіл на види та форми), культура та її основні функції, культурні заходи (їх мета та поділ на види), організація культурних заходів та їх цілі.

У другому підрозділі першого розділу було розглянуто вплив цифрових технологій на організацію культурних заходів, та проаналізовано ряд технологій, які застосовують при підготовці до організації культурних заходів. Визначено, що цифрові технології мають великий вплив на організацію культурних заходів, адже це робить процес організації легшим та ефективнішим, а заходи – цікавішими та доступнішими.

У третьому підрозділі першого розділу було досліджено впровадження цифрових технологій в культурних заходах на прикладах різних країн, таких як Японія (перший в світі музей цифрових технологій), Велика Британія (Британський музей в Лондоні, де проводяться віртуальні екскурсії для всіх охочих та створено цифрові галереї, експонати яких можна переглядати прямо вдома зі свого смартфона чи комп'ютера), Південна Корея (країна, яка започаткувала концерти з впровадженням голограм співаків) та Франція (світлові фестивалі в Ліоні, де за допомогою цифрових технологій на вулицях міста розгортаються справжні вистави, та всесвітньо відомий Лувр, де також є цифрові галереї, та інтерактивна «Мона Ліза»).

Другий розділ магістерської роботи присвячений використанню сучасних цифрових технологій в організації культурних заходів в Україні. У першому підрозділі другого розділу було проаналізовано сучасне становище культурної сфери в Україні та впровадження цифрових технологій в культурну галузь. В ході проведення аналізу було виявлено що на погіршення стану культури дуже сильно повпливала повномасштабна війна. Це проявляється і в зруйнованих культурних закладах, і в знищених експонатах, які несуть цінність для нашого суспільства. Та все ж попри це, культура набуває особливого значення в теперішній час. Було створено програми з захисту культурної спадщини, впроваджуються новітні цифрові технології для оцифрування культурних об'єктів, а також створюються культурні заходи для популяризації та просування української культури. Їх організація це важливий і важкий процес, який із застосуванням сучасних технологій може стати в рази ефективнішим.

У другому підрозділі другого розділу було розглянуто ряд перешкод та можливостей щодо застосування цифрових новітніх технологій в організації культурних заходів в Україні. Серед перешкод я виділила кілька важливих, це такі як: недостатність фінансування, тому що впровадження технологій це дорогий процес, який вимагає великих коштів; захист цифрових даних, адже

в умовах діджиталізації, питання конфіденційності та збереження даних, є важливим; нестача кваліфікованих кадрів, бо не кожен має навички в роботі з цифровими технологіями; недостатнє усвідомлення важливості цифрових новітніх технологій, адже як правило, більше це стосується старшого покоління, яке не розуміє для чого впроваджувати новітні технології в культуру та культурні заходи; та невідповідність законодавства, адже закони мають відповідати сучасним реаліям, щоб процес впровадження технологій був ефективним. Попри наявні перешкоди все ж є і можливості щодо впровадження сучасних цифрових технологій, насамперед це: збереження культурної спадщини у цифровому форматі, що забезпечить доступ до культурних продуктів для кожного охочого; збір даних, який полегшить роботу з аудиторією, щодо визначення її вподобань, коментарів та відгуків; комунікація, адже цифровий формат проведення заходів може забезпечити наявність чату, де всі можуть спілкуватись один з одним, ділитись враженнями від заходів; онлайн–курси з вивчення цифрових технологій, які дадуть змогу розібратись в технологіях та поглибити вже наявні знання про них; віртуальні екскурсії, які дають змогу опинитись в будь якому музеї чи галереї, незалежно від свого місця перебування; розширена реальність, яка дає змогу культурним заходам бути цікавими та інтерактивними; та електронні ресурси з продажу квитків, це допомагає відслідковувати продажі, та оцінювати масштаби культурних заходів. Тобто впровадження цифрових новітніх технологій має як і перешкоди, так і можливості. Проте в сучасному світі діджиталізації з кожним днем можливостей застосування технологій збільшуються, це характеризується їх стрімким та ефективним розвитком.

Третій розділ кваліфікаційної роботи присвячений практичним рекомендаціям впровадження цифрових новітніх технологій в організації культурних заходів в Україні. В першому підрозділі третього розділу були визначені та охарактеризовані сучасні підходи до використання цифрових

технологій в культурній сфері. Серед основних напрямів впровадження цифрових технологій було виділено такі: технології віртуальної та доповненої реальності, впровадження стрімінгових платформ і соціальних мереж, використання штучного інтелекту, для створення персоналізованих рекомендацій відвідування культурних заходів. Виявлено, що для організації заходів в сучасному світі застосовуються інтерактивні платформи, які забезпечують взаємодію між організаторами та учасниками, автоматизують величезну кількість процесів, сприяють підвищенню рівня обслуговування, а також допомагають охопити більшу аудиторію.

У другому підрозділі третього розділу було визначено, що розвиток культурних заходів вимагає активного впровадження цифрових новітніх технологій для забезпечення ефективності організації, розширення аудиторії та створення унікального досвіду, і для прискорення впровадження цифрових технологій необхідно розвивати кадровий потенціал, впроваджувати міжнародні стандарти і технології, а також забезпечувати прозорість процесів. Виходячи з усього вищезазначеного, були прописані практичні рекомендації щодо впровадження сучасних цифрових технологій при організації культурних заходів в Україні. Серед яких: використання соціальних мереж та реклами, створення та впровадження інтерактивних платформ, проведення онлайн-трансляцій, інвестування у віртуальну та доповнену реальність, і т. д..

Третій підрозділ третього розділу включає в себе практичні рекомендації щодо впровадження цифрових новітніх технологій в соціокультурний простір для психологічної реабілітації дітей та дорослих – «Терапія почуттів», де до кожної практичної рекомендації був наведений конкретний приклад, як можна застосувати цифрові технології саме в цьому просторі.

Ми живемо в світі, де діти народжуються вже з телефоном у руках. Цифрові технології з неймовірною швидкістю розповсюджуються в маси. І важливим є не лише їх просте впровадження, тому що світом правлять технології, але і правильне їх застосування, для полегшення нашого з вами життя.

Впровадження цифрових новітніх технологій в культурну сферу є актуальним процесом сьогодення. Це і діджиталізація процесів організації та управління культурними заходами, і застосування віртуальної та доповненої реальності, це і цифровізація культурної спадщини, застосування онлайн-трансляцій, використання соціальних мереж для реклами, та створення інтерактивного контенту, тощо. Адже цифрові технології – це головна ознака сучасного суспільства. Цифровізація культурних заходів в Україні відкриває нові перспективи для розвитку культурної сфери, покращення доступу до мистецтва та підвищення ефективності організації подій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Цифрові технології у сфері культури: теоретизація проблеми цифрових даних і культурної спадщини: сайт. URL: <http://infotech-soccult.knukim.edu.ua/article/view/247481/244942> (дата звернення: 26.10.2024).
2. Цифрова трансформація креативних індустрій: Британський кейс: сайт. URL: <http://issues-culture-knukim.pp.ua/article/view/293779/286742> (дата звернення: 25.10.2024).
3. Визначення цифрових технологій: сайт. URL: <https://www.lawinsider.com/dictionary/digital-technology> (дата звернення: 28.10.2024).
4. Аналіз форм і видів цифрових технологій та їх вплив на сучасне суспільство у динамічному ринковому середовищі: сайт. URL: https://ev.nmu.org.ua/docs/2024/1/EV20241_054-064.pdf (дата звернення: 28.10.2024).
5. Vannuccini, S., Prytkova, E., 2020. Artificial intelligence's new clothes? From general purpose technology to large technical system, in: Kanza, S., Frey, J.G., Niranjan, M., Hooper, V. (Eds.), AI3SD Summer Seminar Series 2020. Southampton, UK (viewed from DOI:10.5258/SOTON/P0051) (дата звернення: 29.10.2024).
6. Verbivska L., Zhuk O., Ievsieieva O., Kuchmiiova T., Saienko V. (2023). The role of ecommerce in stimulating innovative business development in the conditions of european integration. Financial and Credit Activity. Problems of Theory and Practice, 3(50), 330-340. DOI: <https://doi.org/10.55643/fcapter.3.50.2023.3930> (дата звернення: 29.10.2024).

7. Найпопулярніші освітні платформи для дистанційного навчання: сайт. URL: <https://osvita.if.ua/page/naipopuliarnishi-osvitni-platformi-dlia-organizatsiyi-distantiinogo-navchannia> (дата звернення: 29.10.2024).
8. Традиційна культура України XXI століття як складова культурної політики: сучасний стан, загрози, перспективи: Зб. наукових праць за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю, 21 жовтня 2016 р. Київ : У 2-х т., Т.І. / Український центр культурних досліджень ; заг. ред. О.А. Буценка [та ін.] ; [упор. Босик З.О. ; відп. ред. Телеуця В.В.]. — К. : НАКККиМ, 2016. — 217 с.
9. Теорія та історія світової і вітчизняної культури. Курс лекцій. Київ: Либідь, 1993. - 370 с.
10. Студентський науковий форум – 2018: сайт. URL: <https://scienceforum.ru/2018/article/2018004008> (дата звернення: 30.10.2024).
11. Культура – що це таке, суть, визначення, види, структура, ознаки та приклади: сайт. URL: https://termin.in.ua/kultura/#Kultura_u_sucasnomu_suspilstvi_globalizacia_ta_tehnologii (дата звернення: 29.10.2024).
12. Throsby, D. (2010). *The Economics of Cultural Policy*. Cambridge University Press.
13. Harrison, R. (2013). *Heritage: Critical Approaches*. Routledge.
14. Frey, B. S. (2000). *Economics and Culture*. Harvard University Press.
15. Цифрова культурна спадщина як феномен цифрової культури: сайт. URL: <file:///C:/Users/user/Downloads/28.pdf> (дата звернення: 27.10.2024).

16. Інновації та технології в сучасному мистецтві: сайт. URL: https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/32_new/17.pdf (дата звернення: 27.10.2024).
17. Цифрові технології та їх вплив на трансформацію популярної культури: сайт. URL: [Hurova.pdf](#) (дата звернення: 27.10.2024).
18. Культура та мистецтво: сайт. URL: <https://lookinar.com/uk/kultrya-ta-mistectvo/> (дата звернення: 31.10.2024).
19. Richards, G. (2020). *Event Management and Digital Transformation*. Routledge.
20. Digital Marketing Institute. (2021). *The Role of Social Media in Event Promotion*. DMI Publications (дата звернення: 31.10.2024).
21. Bakhshi, H., Freeman, A., & Higgs, P. (2014). *The Impact of Data-Driven Approaches on the Cultural Sector*. Arts and Humanities Research Council.
22. Napoli, P. M. (2019). *Social Media and the Cultural Industries*. Cambridge University Press (дата звернення: 31.10.2024).
23. Мистецтво та культура в медійну епоху: сайт. URL: https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/19421/gum_14_t1_print_upd_2.pdf?sequence=1#page=117 (дата звернення: 27.10.2024).
24. The teamLab interactive museum of digital art breaks attendance records: сайт. URL: <https://pragmatika.media/news/interaktivnyj-muzej-cifrovogo-iskusstva-teamlab-bet-rekordy-poseshhaemosti/> (дата звернення: 1.11.2024).
25. Світ вражає: в Японії відкрився перший у світі музей цифрового мистецтва: сайт. URL: <https://www.volynnews.com/messages/v-yaponiyi-vidkryvsia-pershyu-u-sviti-muzey-tsyfrovoho-mystetstva/> (дата звернення: 1.11.2024).

26. Британський музей запропонував віртуальні подорожі в часі: сайт. URL: <https://news.obozrevatel.com/ukr/tech/news/53682-britanskij-muzej-zaproponuvav-virtualni-podorozhi-v-chasi.htm> (дата звернення: 1.11.2024).
27. British Museum uses virtual reality to transport visitors to the bronze age: сайт. URL: <https://www.theguardian.com/culture/2015/aug/04/british-museum-virtual-reality-weekend-bronze-age> (дата звернення: 1.11.2024).
28. The British Museum: сайт. URL: <https://www.britishmuseum.org/collection> (дата звернення: 2.11.2024).
29. Чули про те, що голограми мертвих музикантів дають концерти? Імовірно, скоро вони заповнять музичну індустрію. Колонка Сергія Жданова: сайт. URL: <https://zaborona.com/gologramy-mertvyh-muzykantiv-dayut-konzerty/> (дата звернення: 4.11.2024).
30. Майже живі: як працюють голограми артистів та яке в них майбутнє: сайт. URL: <https://slukh.media/texts/hologram-stars/> (дата звернення: 5.11.2024).
31. Фестиваль вогнів у Ліоні: вибух фарб і магії: сайт. URL: https://www.rhonexpress.fr/fr_FR/blog-tourisme/lumieres?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAly5BhDeARIsABRc6ZvLijAgeyDd55V0QB6x41lYOuGggzszs0fQP5s6ixRGKfXUtHDk4aIcaAlPEALw_wcB (дата звернення: 7.11.2024).
32. Лувр тепер можна відвідати онлайн – музей створив інтерактивну карту експонатів: сайт. URL: <https://mind.ua/news/20224015-luvr-teper-mozhna-vidvidati-onlajn-muzej-stvoriv-interaktivnu-kartu-eksponativ> (дата звернення: 10.11.2024).
33. Діджиталізація культурної спадщини в Україні: аналіз особливостей в контексті розвитку цифрової культури: сайт. URL:

<https://almanac.npu.kiev.ua/index.php/almanac/article/view/297/278>
(дата звернення: 12.11.2024).

- 34.** Як російське вторгнення завдає шкоди українській культурі: сайт. URL: <https://chytomo.com/iak-rosijske-vtorhnennia-zavdaie-shkody-ukrainskij-kulturi/> (дата звернення: 13.11.2024).
- 35.** Українська культура протягом століть. Колоніальний вплив рф та уроки на майбутнє: сайт. URL: <https://svidomi.in.ua/page/ukrainska-kultura-protiahom-stolit-kolonialnyi-vplyv-rf-ta-uroky-na-maibutnie> (дата звернення: 13.11.2024).
- 36.** За час повномасштабного вторгнення росія пошкодила більше двох тисяч закладів культури: сайт. URL: https://lb.ua/society/2024/07/03/622360_chas_povnomasshtabnogo_vtorgnennya.html (дата звернення: 13.11.2024).
- 37.** Українська культурна спадщина під час російського вторгнення (2022): сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D1%89%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%BF%D1%96%D0%B4_%D1%87%D0%B0%D1%81_%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_\(2022\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D1%89%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%BF%D1%96%D0%B4_%D1%87%D0%B0%D1%81_%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_(2022)) (дата звернення: 14.11.2024).
- 38.** Культурна спадщина в умовах розвитку сучасної цифрової культури: сайт. URL: <file:///C:/Users/user/Downloads/580-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-2201-2-10-20231227.pdf> (дата звернення: 15.11.2024).

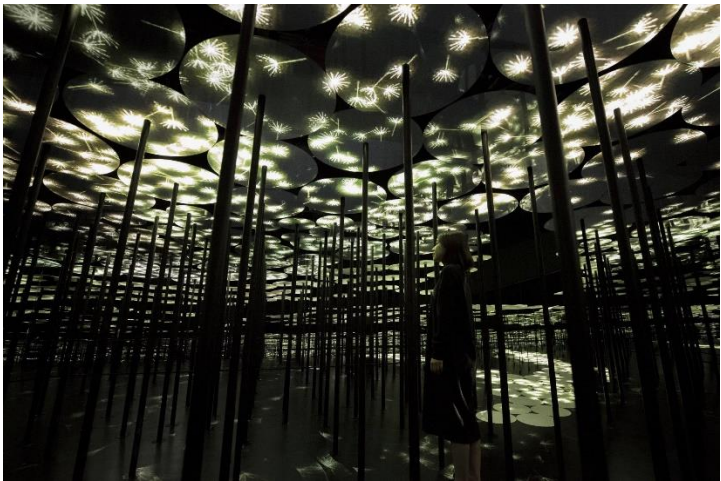
39. Закон України про охорону культурної спадщини: сайт. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1805-14#Text> (дата звернення: 16.11.2024).
40. Вісник №1, 2003: сайт. URL: http://jnas.nbuiv.gov.ua/j-pdf/vnanu_2003_1_14.pdf (дата звернення: 17.11.2024).
41. Другий протокол до Гаазької конвенції про захист культурних цінностей у разі збройного конфлікту 1954 року: сайт. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_001-99#Text (дата звернення: 21.11.2024).
42. Проєкт «Ковчег» для збереження та української культури запускають з допомогою чеського енергетичного бізнесу MND і Фонду родини Карела Комарека: сайт. URL: <https://nv.ua/ukr/ukraine/events/proyekt-kovcheg-zberezhennya-kulturnoji-spadshchini-ukrajini-pid-chas-viyni-50446710.html> (дата звернення: 19.11.2024).
43. Основи менеджменту в галузі культури та мистецтва: сайт. URL: <https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8981/1/%D0%9E%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B8%20%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%B6%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%83%20%D0%B2%20%D0%B3%D0%B0%D0%BB%D1%83%D0%B7%D1%96%20%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B8%20%D1%96%20%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%B0.pdf> (дата звернення: 15.11.2024).
44. Системи сучасних форм управління як механізм державного управління у сфері освіти та культури: сайт. URL: <https://visnuk.dano.dp.ua/index.php/pma/article/view/171/161> (дата звернення: 17.11.2024).

- 45.** Цифрова трансформація та її вплив на організаційний менеджмент: сайт. URL:
https://op.edu.ua/sites/default/files/publicFiles/studolympconf/_zbirka-2024-04-25_.pdf#page=305 (дата звернення: 24.11.2024).
- 46.** Використання інформаційно-комунікативних технологій для популяризації культурно-просвітницьких заходів серед населення: сайт. URL:
<http://erpub.chnpu.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/8976/1/%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D1%96%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%BE-%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D1%85%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D0%B9.pdf> (дата звернення: 21.11.2024).
- 47.** Jovanović, D. (2020). Cultural Heritage and Its Preservation. Routledge.
- 48.** Цифрова трансформація музейної справи: виклики та можливості для державної політики у сфері культури: сайт. URL:
<https://dspace.chmnu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/1658/1/%d0%90%d0%bd%d1%82%d0%be%d0%bd%d0%be%d0%b2%d0%b0%20%d0%9b.%20%2c%20%d0%93%d0%be%d0%bb%d0%be%d0%bb%d0%be%d0%b1%d0%be%d0%b2%20%d0%a1..pdf> (дата звернення: 21.11.2024).
- 49.** Атаманенко А. "Вплив діаспори на розвиток публічної та культурної дипломатії: ретроспектива та сучасність" // Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Історичні науки». 2019, №29. С. 54–65.

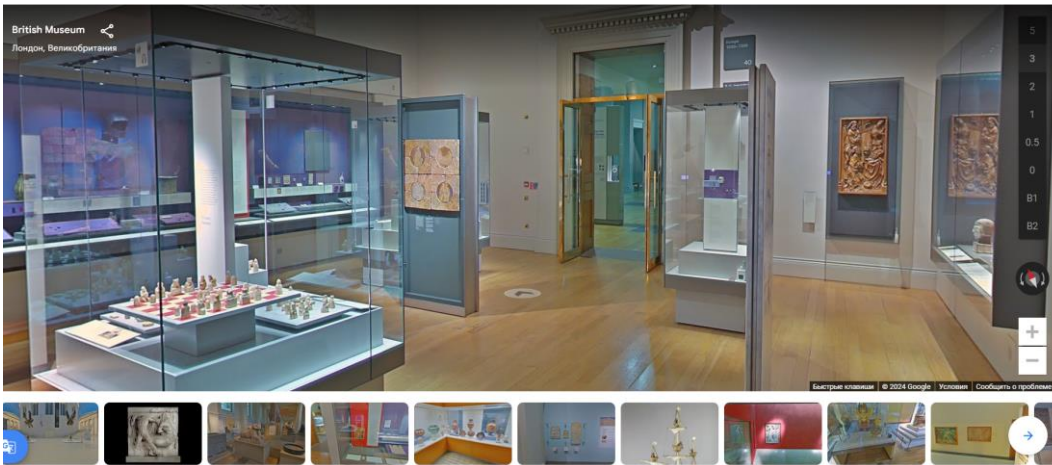
50. Веденєєв Д. В. "Формування основ культурної дипломатії УНР за часів директорії (1918–1920 рр.)" // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2019. №2. С. 18–22.
51. Висоцький О. Ю. "Основи публічної дипломатії: навчальний посібник. Ч. II" Дніпро: СПД «Охотнік», 2020. 48 с.
52. Вовчук Л. А., Лабик К. Й. "Культурна дипломатія в умовах ХХІ століття" // Молодий вчений. 2019. №4(2). С. 330–334.
53. Грабович Г. "Ми є свідками боротьби із залишками совєтського минулого.": сайт. URL: <http://life.pravda.com.ua/culture/2016/01/11/206212/>. (дата звернення: 23.11.2023).
54. "Досвід європейських інституцій культурної дипломатії: уроки для України.": сайт. URL: <http://www.niss.gov.ua/articles/1649/>. (дата звернення: 24.11.2023).
55. Єщенко М., Карпа І. "Український культурний центр стане осередком в Парижі.": сайт. URL: <http://ua.euronews.com/2015/12/15/irena-karpa-to-promote-cultural-diplomacy>. (дата звернення: 24.11.2023).
56. Ребкало В. А., Шахов В. А. "Зовнішня політика України: здобутки і проблеми." Київ: Знання, 2007. 24 с.
57. "Культурна дипломатія України в контексті викликів часу.": сайт. URL: http://www.nplu.org/storage/files/Infocentr/Tematich_ogliadi/2015/2015_culture2.pdf (дата звернення: 28.11.2023).
58. Бабій Л. Т. "Динаміка еволюції культурних моделей" // Філософсько-соціологічні аспекти. Львів: Світ, 1991. 160 с.
59. Кучмій О. П. "Публічна дипломатія як інструмент державного впливу на прикладі Німеччини та Великої Британії" // Актуальні проблеми міжнародних відносин. 2008. Вип. 78, ч. II. С. 147–151.

ДОДАТКИ

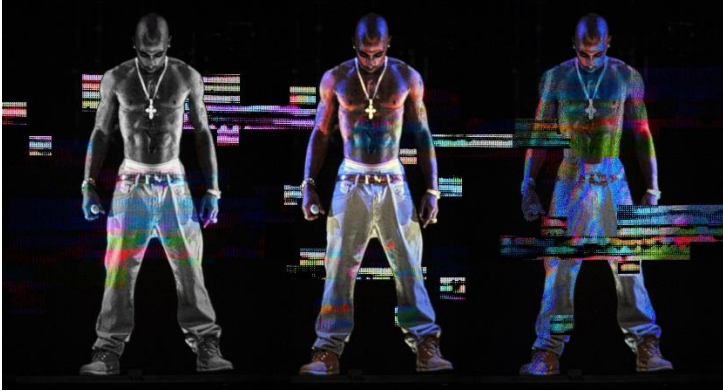
ДОДАТОК А



ДОДАТОК Б



ДОДАТОК В



ДОДАТОК Г



ДОДАТОК Д



ДОДАТОК Е



ДОДАТОК Ж



ДОДАТОК З



ДОДАТОК К

