

УДК 004.738.5:316.7(477)
DOI 10.32461/2409-9805.3.2025.350579

Цитування:

Збанацька О. М. Сучасні цифрові тренди та їхній вплив на соціокультурну сферу України. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2025. № 3. С. 87–95.

Zbanatska O. (2025). Modern Digital Trends and Their Impact on Socio-Cultural Sphere of Ukraine. *Library Science. Record Studies. Informology*, 3, 87–95 [in Ukrainian].

Збанацька Оксана Миколаївна,
докторка наук з соціальних комунікацій,
професорка, професорка кафедри інформаційної
діяльності та зв'язків з громадськістю
Київського національного університету
культури і мистецтв, головна бібліотекарка
відділу лінгвістичного забезпечення
інформаційно-пошукових систем
Національної бібліотеки України
імені Ярослава Мудрого
<https://orcid.org/0000-0003-0413-7576>,
ZbanatskaO@i.ua

СУЧАСНІ ЦИФРОВІ ТРЕНДИ ТА ЇХНІЙ ВПЛИВ НА СОЦІОКУЛЬТУРНУ СФЕРУ УКРАЇНИ

Мета статті – представити деякі сучасні цифрові тренди та показати їхній вплив на соціокультурну сферу України. **Методологія дослідження** базується на застосуванні загальнонаукових та спеціальних методів пізнання, зокрема соціокультурного підходу, аналізу, синтезу, узагальнення, логічного та статистичного методів. Також використано порівняльний та аналітичний моніторинг Всесвітньої організації інтелектуальної власності (WIPO; World Intellectual Property Organization) – Глобальний інноваційний індекс (GII; Global Innovation Index) та Індекс хорошої країни (Good Country Index). **Наукова новизна** статті полягає в розширенні уявлень про сучасний стан цифрових технологій та узагальненні досвіду їхньої інтеграції в соціокультурну сферу України. **Висновки**. Сучасні цифрові тренди мають значний вплив на соціокультурну сферу, створюючи нові форми взаємодії між митцями, інституціями та споживачами культурних продуктів і послуг. Збільшується доступність культурних ресурсів, підвищується рівень культурно-мистецької освіти та активізується участь у соціокультурному житті. Використання цифрових платформ для проведення онлайн-подій, робить культурне надбання України більш доступним, що створює нові можливості для взаємодії та співпраці в онлайн-середовищі. Використання стримінгових платформ для перегляду культурних подій, а також взаємодія з іншими учасниками події через чати та соціальні мережі сприяють міжособистісній комунікації та змінюють спосіб сприйняття та обговорення культурної події. Використання аналітики та штучного інтелекту для аналізу статистики та стратегій у реальному часі надають більше можливостей для вдосконалення культурно-мистецького заходу та стратегічного планування. Використання цифрових систем для організації та управління культурно-мистецькими заходами, квитками, реєстрацією учасників та взаємодією з митцями сприяють більш ефективному використанню ресурсів, підвищують доступність та привабливість заходу, а також впливають на спосіб взаємодії між всіма учасниками події. Використання цифрових технологій при створенні електронних бібліотек, архів, музеїв та представлення їх вмісту в інтернеті актуалізують потребу у захисті авторських прав в онлайн-середовищі.

Ключові слова: Індекс хорошої країни, культурні події, культурно-мистецькі заходи, онлайн-середовище, цифрова економіка, цифрова культура, цифрові професії, цифрові трансформації, цифрові тренди.

Zbanatska Oksana,
Doctor of Sciences in Social Communications, Professor,
Professor, Department of Information Activities and Public Relations,
Faculty of PR, Journalism and Information Policy,
Kyiv National University of Culture and Arts,
Chief Librarian, Department of Linguistic Support of Information Search Systems,
Yaroslav Mudryi National Library of Ukraine

MODERN DIGITAL TRENDS AND THEIR IMPACT ON SOCIO-CULTURAL SPHERE OF UKRAINE

The purpose of the article is to present some modern digital trends and show their impact on the socio-cultural sphere of Ukraine. The research methodology is based on the application of general scientific and special methods of cognition, in particular the socio-cultural approach, analysis, synthesis, generalization, logical and statistical methods. Comparative and analytical monitoring of the World Intellectual Property Organisation (WIPO) – Global Innovation Index (GII) and Good Country Index – was also used. The scientific novelty of the article lies in expanding the ideas about the current state of digital technologies and generalising the experience of their integration into the socio-cultural sphere of Ukraine. Conclusions. Modern digital trends have a significant impact on the socio-cultural sphere, creating new forms of interaction between artists, institutions and consumers of cultural products and services. The accessibility of cultural resources is increasing, the level of cultural and artistic education is increasing, and participation in socio-cultural life is becoming more active. The use of digital platforms for holding online events makes Ukraine's cultural heritage more accessible, which creates new opportunities for interaction and collaboration in the online environment. The use of streaming platforms for viewing cultural events, as well as interaction with other event participants through chats and social networks, promotes interpersonal communication and changes the way a cultural event is perceived and discussed. The use of analytics and artificial intelligence for analysing statistics and strategies in real time provides more opportunities for improving a cultural and artistic event and strategic planning. The use of digital systems for organising and managing cultural and artistic events, tickets, participant registration and interaction with artists contribute to a more efficient use of resources, increase the accessibility and attractiveness of the event, and also affect the way all event participants interact. The use of digital technologies in creating electronic libraries, archives, museums and presenting their content on the Internet actualises the need for copyright protection in the online environment.

Keywords: Good Country Index, cultural events, cultural and artistic events, online environment, digital economy, digital culture, digital professions, digital transformations, digital trends.

Актуальність теми дослідження. Сьогодні цифровізація охопила всі сфери життєдіяльності держави, у тому числі й соціокультурну сферу. У 2020-х роках, під впливом пандемії, було започатковано нові тренди, які спричинили низку змін. Більшість компаній почали впроваджувати електронний документообіг, CRM (управління відносинами з клієнтами), онлайн продажі. На думку фахівців, до 2026 року ці IT-рішення переростуть у цілісні цифрові системи і охоплять фінанси, досвід клієнтів, комунікацію і управління командою. Завдяки системному підходу створиться єдиний контур прийняття рішень на основі аналітики.

Цифрових трансформацій зазнала й соціокультурна сфера. З'явилися нові можливості для самовираження, – стримінгові платформи, віртуальні виставки, цифрові бібліотеки, архіви, онлайн-події. Цифрові технології є одним із вагомих посередників між соціокультурними інституціями та споживачами культурних продуктів і послуг, а також просувають такі інституції в інтернеті. Особливістю є те, що практичний досвід використання цифрових інструментів в соціокультурній сфері значно випереджає теоретичне узагальнення цих процесів. Цифрові технології породжують нові напрями, що потребує вивчення і є актуальним проблемним полем досліджень у соціокультурній сфері.

Аналіз досліджень і публікацій. Питання

цифровізації, цифрових технологій, стратегій, трендів ставали об'єктом досліджень багатьох українських та зарубіжних науковців. Цифрова держава, це перш за все цифрова економіка. Цифрову економіку вивчали зарубіжні дослідники – Д. Тапскотт [34], Н. Негропonte [32], Т. Месенбург [31], українські – П. Пуцентейло, О. Гуменюк [18; 19], М. Хаустов, Д. Бондаренко [23; 24], О. Завитий [7].

В соціокультурній сфері об'єктами досліджень були: цифрова культура (В. Волинець [4] А. Кабанець [9; 10]. К. Федорова [22] Д. Чернух [27]), цифрова культурна спадщина (О. Андрєєва [1], М. Петрова [13], Л. Приходько [15; 16]), цифрове мистецтво (С. Давимука [6], М. Пальчинська [12]) цифровий театр (Т. Хвостова [25]), цифрові спільноти (Я. Яцевський) [29], блоги (О. Бугайова, М. Бугайов) [2].

Вагомими є проєкти «Цифрова адженда України – 2020 (Цифровий порядок денний – 2020)» та «Україна 2030Е – країна з розвинутою економікою» [26; 21], у яких окреслено сценарії та основні положення розвитку цифрової економіки, цифрових перетворень в державі.

Мета дослідження – представити сучасні цифрові тренди та показати їхній вплив на соціокультурну сферу України.

Виклад основного матеріалу. Термін «цифрова економіка» вперше вжив у 1994 р канадський

економіст і консультант з бізнесу Дон Тапскотт у публікації *Digital Economy* («Цифрова економіка») [34]. Подальше поширення термін набув у 1995 р. завдяки американському інформатику Массачусетського університету Ніколасу Негропonte, який визначив ідеологію цифрової економіки, як «перехід від обробки атомів, складову матерії фізичних речовин, до обробки бітів, складову матерію програмних кодів» [32]. На думку Томаса Месенбурга цифрова економіка має три основних компоненти: інфраструктуру електронного бізнесу; електронний бізнес (процеси, які здійснюються через комп'ютерні мережі); електронну комерцію (онлайн продажі) [31].

Цифрова економіка – це тип економіки, де ключовими факторами (засобами) виробництва є цифрові дані: числові, текстові тощо. Цифрова економіка охоплює бізнес у всіх галузях економічної діяльності, не тільки у у секторі інформації та телекомунікацій, а й базових галузях промисловості, в сільському господарстві, будівництві тощо.

Цифрова економіка базується на використанні цифрових комп'ютерних технологій і є доступною через такі платформи як Інтернет, мобільні та сенсорні мережі [19, с. 5]. Вона охоплює технології великих масивів даних (Big data), індустріальний Інтернет речей та Інтернет речей (IIoT/IIoT), хмарні обчислення, квантові та NBIC-технології, адитивне виробництво, роботизацію та інші наскрізні інформаційні технології і технології інформаційної безпеки [23, с.50].

Системний перехід України до цифрової економіки пов'язаний зі складним комплексом перетворень, і охоплює п'ять основних напрямків:

- перший – використання вищезгаданих технологій для створення інфраструктури, заснованої на мобільному Інтернеті та повсюдне поширення на території країни оптоволоконного зв'язку;
- другий – формування відповідної нормативної бази;
- третій – створення технологічних заділів, цифрових платформ, що обслуговують операції з оцифрованими даними;
- четвертий – формування адекватного кадрового потенціалу;
- п'ятий – забезпечення інформаційної безпеки [7, с. 56-57].

Розвиток цифрової економіки України може відбуватися за двома сценаріями: інерційним (еволюційним) та цільовим (форсованим). У разі реалізації першого сценарію українська економіка залишиться неефективною, а Україна – на задвірках цивілізації. Другий сценарій передбачає перехід української економіки до цифрової за 3–5 років, і до 2030 року Україна «стане європейським

лідером у галузі інновацій та нових технологій, перетвориться на інтелектуальний хаб, де буде створено найпривабливіші в регіоні умови для розвитку потенціалу людей» [21].

Для цього держава має взяти на себе ролі: лідера та експериментатора; регулятора і захисника; популяризатора. Уряд України разом із бізнесом мають: реалізувати проєкти побудови твердої інфраструктури (широкозмуговий доступ до мережі Інтернет, мобільний Інтернет, громадський доступ до Wi-Fi, хмарна інфраструктура, кібербезпека); створити м'які інфраструктури (ідентифікації та довіри (mobile ID, bank ID), відкритих даних, державних послуг (e-government), інтероперабельності, е-комерції та е-бізнесу, транзакційно-процесингову, геоінформаційну, життєзабезпечення, блокчейн); ініціювати та реалізувати проєкти цифрової трансформації. Останні мають бути інтегровані в локальні, регіональні та національні проєкти розвитку [21].

У «Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018–2020 роки» та «Цифровій адженді України» сформульовано основні принципи цифровізації: рівний доступ до послуг, інформації та знань; створення переваг у різних сферах повсякденного життя; підвищення ефективності, продуктивності, конкурентоздатності; сприяння розвитку інформаційного суспільства; інтеграція України до ЄС; стандартизація; підвищення рівня довіри та безпеки; фокусне та комплексне державне управління [21].

В основі цифрових трансформацій – цифрові тренди, – напрямки розвитку цифрових технологій (штучний інтелект, роботехніка, 3D друк та ін.). Аналізуючи їх можна прогнозувати конкретні економічні, технологічні та соціальні явища в майбутньому [21].

Україна дотримується світових цифрових трендів, і бізнес-стратегія, закладена в «Цифровій адженді України – 2020», поступово реалізовується.

Провідну роль у цифровізації країни відіграє Міністерство цифрової трансформації України (Мінцифри) – центральний орган виконавчої влади, який забезпечує формування та реалізацію державної політики у сфері цифровізації, цифрової економіки, цифрових інновацій, електронного урядування, розвитку цифрових навичок, національних електронних інформаційних ресурсів, електронної комерції, електронних довірчих послуг, надання електронних та адміністративних послуг, розвитку IT-індустрії та ін. [14]. Мінцифри створено 2 вересня 2019 р. шляхом перетворення Державного агентства з питань електронного урядування України. Мінцифра створює «державу у смартфоні», його місія – побудувати найзручнішу

цифрову державу у світі для громадян та технологічного бізнесу [11].

Сьогодні Міністерство цифрової трансформації України реалізовує такі проекти: Дія – державні послуги онлайн; Дія. Цифрова освіта; Дія. Бізнес; Дія. Центр; Безпека дітей в Інтернеті; Е-резидентство; Дія. City тощо [11].

На сайті Мінцифри представлено «Проекти цифрової трансформації» [17]. Станом на 01 грудня 2025 р. їхня кількість – 94. Пошук потрібного проекту можна здійснювати за назвою або ключовими словами. Є можливість обрати конкретний напрям (юстиція; соціальна політика; захист довкілля та природних ресурсів; розвиток громад та територій; охорона здоров'я; економіка та торгівля; фінанси; освіта і наука; реінтеграція; культура та інформаційна політика; оборона; ветерани; енергетика; закордонні справи; внутрішні справи; сільське господарство; інфраструктура; молодь і спорт; державне майно; антимонопольний; статистика; кіберзахист; цифрова трансформація) [8, 31].

За напрямом «Культура та інформаційна політика» наявні 4 проекти:

- Цифрова трансформація мистецтва (е-Мистецтво). Створення репозитарію методичних документів навчально-методичної літератури для викладачів закладів освіти та автоматизація отримання галузевих премій, стипендій, грантів та їх присудження;

- Цифрова трансформація туризму та курортів (е-Туризм). Створення реєстру туристичної діяльності та запровадження туристичного порталу як повного та актуального джерела інформації для потенційних туристів;

- Цифрова трансформація охорони культурної спадщини (е-Спадщина). Цифровізація інфраструктури музеїв, створення реєстрів культурної і нематеріальної спадщини, народних художніх промислів, електронної системи музейного фонду України;

- Цифрова трансформація бібліотек та книговидавничої справи (е-Книга). Впровадження автоматизованої бібліотечної інформаційної системи, української цифрової бібліотеки, автоматизація подання документів для отримання грантової підтримки, ведення електронного каталогу з інформацією про доступні книжки на національному ринку тощо [17].

Названі проекти мають підпроекти. Більшість з них стартували ще у 2021–2022 роках, та їх реалізація відбувається дуже повільно. Крім того, змінились і відповідальні особи за заявлені проекти.

На думку С. Гололобова та С. Шуляка формування державної політики у сфері культури має охоплювати такі аспекти:

1. Цифрове збереження та доступ до культурної спадщини (оцифровування фондів бібліотек, архівів, музеїв за єдиними стандартами з метою удоступнення міжнародному співтовариству).

2. Інтеграція цифрових технологій у культурно-мистецьку освіту (розробка та впровадження різноманітних освітніх ресурсів, онлайн-курсів, віртуальних екскурсій з метою підвищення культурного рівня населення).

3. Створення цифрових платформ для соціокультурних та культурно-мистецьких ініціатив (розробка державних та недержавних онлайн-платформ, краудфандингу та соціальних ініціатив з метою просування соціокультурних та культурно-мистецьких проектів, залучення до культурного процесу широкого кола учасників та забезпечення їхнього фінансування).

4. Захист авторських прав у цифровому середовищі (розробка ефективних механізмів захисту авторських прав і боротьби з піратством з метою стимулювання творчості та культурного виробництва).

5. Розвиток цифрового артмаркету (підтримка та розвиток платформ для продажу та розповсюдження цифрового мистецтва, включаючи музику, літературу, візуальне мистецтво з метою зростання економічного потенціалу культурно-мистецької сфери та створення нових робочих місць).

6. Сприяння міжкультурному діалогу через цифрові технології (використання інформаційних технологій з метою просування міжкультурного діалогу та співпраці між країнами, що може значно посилити міжнародне культурне співробітництво та сприяти взаєморозумінню і миру).

7. Використання штучного інтелекту та великих даних у сфері культури (інтеграція штучного інтелекту та аналітики великих даних з метою сприяння аналізу культурних трендів, оптимізації управління соціокультурними та культурно-мистецькими проектами та персоналізації культурного контенту для кінцевих користувачів) [5].

Цифровізація освітніх послуг реалізується шляхом проведення онлайн-курсів та вебінарів, онлайн-конференцій та Інтернет-тестування. Найбільшою освітньою українською платформою професійного розвитку є Prometheus, яка за 10 років на основі співпраці з провідними компаніями України, міжнародними організаціями та науковцями створила понад 450 онлайн-курсів, які прослухали 3 250 000 слухачів та отримали 2 920 000 сертифікатів [33].

В останнє десятиліття набула популярності STEM-освіта. Аббревіатура є акронімом, що поєднує чотири ключові сфери знань:

- S – Science (Наука) – глибоке вивчення

та розуміння світу через дослідження, спостереження та експерименти в хімічних, фізичних та біологічних лабораторіях;

- Т – Technology (Технології) – штучний інтелект, робототехніка, цифрові інструменти;

- Е – Engineering (Інженерія) – проектування, розробка та будівництво різних об'єктів та систем (наприклад, створення макета багатоповерхівки);

- М – Mathematics (Математика) – точний аналіз, моделювання, прогнозування як основа для розвитку логічного та абстрактного мислення [3].

Якщо STEM-освіта – це фокус на науці, технологіях, інженерії та математиці – більш точних предметах, то STEAM додає ще й Arts (Мистецтво) – гуманітарні науки та медіа.

Глобальна мережа інтернет стала ефективним способом комунікації та поширення культурної інформації, адже тут розміщено блоги про культуру, анонси, здійснюється email розсилка, є можливість брати участь у навчальних вебінарах. Соціокультурна сфера України поступово переходить у цифровий вимір. Складовою сучасного життя стають інтерактивні артпроекти, віртуальні екскурсії, 3D тури, онлайн концерти, вистави, виставки.

Залучення штучного інтелекту, доповненої реальності, голосових асистентів, робить взаємодію зі споживачами більш персоналізованою, а роботу молодих митців, українську культуру більш видимою для міжнародної аудиторії.

Враховуючи вищевикладене, виникає потреба у професіях, які «раніше не асоціювалися з культурою: UX-дизайнери, відеоредактори, продюсери контенту та фахівці зі стратегічних комунікацій» [20].

Національне агентство кваліфікацій з'ясувало, які професії будуть актуальними в Україні в найближчому майбутньому. Ось деякі з них:

- розробник інтернет-контенту (знає як знайти аудиторію в інстаграмі, фейсбуку, тік-току чи твіттері – і як правильно з нею комунікувати);

- UX-дизайнер (створює дизайн, спираючись на досвід користувача; робить так, аби людям було комфортно користуватися сервісами, а всі функції вебсторінок відповідали потребам користувачів);

- 3D-архітектор та інженер (поєднує у собі навички інженера, архітектора та урбаніста; проектує простори у форматі 3D, аби можна було отримати реалістичніший вигляд нових проектів);

- аналітик соціальних мереж (проводить експертизу контенту, і на основі своїх досліджень уміє створювати нові та ефективні стратегії розвитку).

Цифрові технології є основою добробуту України і покращують життя, роботу, творчість, навчання, відпочинок українців. Відбувається формування національного брендингу – способу звернути увагу на позитивні сторони, якість життя і успішний розвиток країни. З досягненнями України можна ознайомитись на сайті Всесвітньої організації інтелектуальної власності (WIPO; World Intellectual Oroperty Organization), переглянувши Глобальний інноваційний індекс (GII; Global Innovation Index) – щорічний рейтинг, що оцінює інноваційний потенціал країн на основі близько 80 показників, серед яких заходи щодо політичного середовища, освіти, інфраструктури, створення знань. Так, у 2025 р. Україна посіла 66-те місце серед 139 країн, у той час як у 2020 – 45, 2021 р. – 49, 2022 р. – 57, 2023 р. – 55, 2024 р. – 60 [36].

Індекс хорошої країни (Good Country Index) – це складова статистика з 35 одиниць даних, здебільшого створених Організацією Об'єднаних Націй. Ці дані об'єднуються в систему, яка дає загальну оцінку та рейтинг у семи категоріях: наука і технології; культура; міжнародний мир і безпека; світовий порядок; планета і клімат; процвітання та рівність; здоров'я та благополуччя [35]. Результати вибірки щодо місця України серед 174 країн світу в загальному рейтингу та окремих категоріях представлено в табл. 1.

Таблиця 1

Рейтинг України за 2020–2024 роки

Рік	Місце в загальному рейтингу	Наука і технології	Культура	Міжнародний мир і безпека	Світовий порядок	Планета і клімат	Процвітання і рівність	Здоров'я та благополуччя
2020	54	1	62	108	57	128	72	55
2021	76	1	55	131	41	133	87	103
2022	72	1	61	133	46	127	100	82
2023	57	1	90	153	17	137	47	55
2024	48	4	46	168	41	114	60	34

Як показує табл. 1, у 2024 р. Україна посіла 48 місце в загальному рейтингу серед 174 країн

світу. Протягом 2020–2023 рр. вона утримувала перше місце в категорії «наука і технології»,

проте у 2024 р. посіла 4-те місце, поступившись Угорщині, Латвії та Великобританії. Просунулась на кращі позиції в категоріях «культура», «планета і клімат», «здоров'я та благополуччя». У рейтингу в категорії «культура» враховуються:

- кількість міжнародних заходів, що проводилися (за даними Союзу міжнародних асоціацій), залежно від розміру економіки;
- експорт культурних продуктів і послуг (з урахуванням Організації торгівлі і розвитку ООН) відносно розміру економіки;
- заборгованість внесків ЮНЕСКО у відсотках від внеску (негативний індикатор);
- свобода пересування: кількість країн і територій, куди громадяни можуть в'їхати без візи (за даними Henley & Partners).
- свобода преси: свобода преси (за даними Світового індексу свободи Репортери без кордонів як негативний індикатор).

Міністр цифрової трансформації М. Федоров зауважив, що у цифровому рейтингу ООН Online Service Index Україна за останні 5 років зі 102 місця піднялася на 5. За категорією «відкриті дані» – третя у Європі, а по залученості громадян у використання цифрових технологій, – перша у світі [28].

Незважаючи на триваючий конфлікт з Російською Федерацією, Україна досягла вражаючого прогресу у цифровому розвитку. Уряд переніс усі публічні дані та послуги на публічні хмарні платформи за кордоном, забезпечуючи безпеку та доступність критично важливої інформації та цифрову стійкість. Супутникове з'єднання забезпечило безперебійне підключення до Інтернету [30, 125].

Державно-приватне партнерство відіграло вирішальну роль у цифровій трансформації країни. Співпраця з великими цифровими постачальниками, такими як Microsoft, Amazon Web Services, SpaceX та Palantir Technologies дозволила Україні використовувати передові технології та інфраструктуру. Стратегічний підхід України захищає цифрові активи та підтримує економічну діяльність і державні послуги під час конфлікту,

позиціонуючи країну як стійкого та перспективного цифрового лідера [30, 125].

Наукова новизна статті полягає в розширенні уявлень про сучасний стан цифрових технологій та узагальненні досвіду їхньої інтеграції в соціокультурну сферу України.

Висновки. Сучасні цифрові тренди мають значний вплив на соціокультурну сферу, створюючи нові форми взаємодії між митцями, інституціями та споживачами культурних продуктів і послуг. Збільшується доступність культурних ресурсів, підвищується рівень культурно-мистецької освіти та активізується участь у соціокультурному житті.

Використання цифрових платформ для проведення онлайн-подій, робить культурне надбання України більш доступним, що створює нові можливості для взаємодії та співпраці в онлайн-середовищі. Використання стримінгових платформ для перегляду культурних подій, а також взаємодія з іншими учасниками події через чати та соціальні мережі сприяють міжособистісній комунікації та змінюють спосіб сприйняття та обговорення культурної події. Використання аналітики та штучного інтелекту для аналізу статистики та стратегій у реальному часі надають більше можливостей для вдосконалення культурно-мистецького заходу та стратегічного планування. Використання цифрових систем для організації та управління культурно-мистецькими заходами, квитками, реєстрацією учасників та взаємодією з митцями сприяють більш ефективному використанню ресурсів, підвищують доступність та привабливість заходу, а також впливають на спосіб взаємодії між всіма учасниками події. Використання цифрових технологій при створенні електронних бібліотек, архів, музеїв та представлення їх вмісту в інтернеті актуалізують потребу у захисті авторських прав в онлайн-середовищі.

Дана розвідка відкриває нові шляхи для подальших досліджень, що дозволять глибше зрозуміти вплив цифрових технологій на соціокультурну сферу України та сприятимуть цифровому міжкультурному діалогу.

Список використаних джерел

1. Андреева О. М. Сучасні наукові тренди дослідження цифрового розвитку охорони культурної спадщини. *Інвестиції: практика та досвід*. 2024. № 4. С. 197–203. URL: <https://www.nayka.com.ua/index.php/investplan/article/view/3046> (дата звернення: 02.05.2025).
2. Бугайова О. І., Бугайов М. В. Блоги як пізнавальний ресурс у контексті сучасної цифрової культури // *Вісник Національної Академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 2. С. 46–51. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2025.338818.
3. Від STEM до STEAME: розберімося у відмінностях освітніх моделей. *Школа Афіни*. 2024, 14 груд. URL: https://www.athens.kiev.ua/vid-stem-do-steame/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=22455675523&utm_term=&utm_content=&utm_position=&utm_matchtype=&utm_placement=&utm_network=x&gad_source=1&gad_campaignid=22455679387&gbraid=0AAAAA_XWZb2g6mLNvM6oMCxbPI3H16Bt3&gclid=CjwKCAjw

3MXBBhAzEiwA0vLXQbNrZ1NqOYHbC6GGsT95AgQK9xVtvY6LKL8h5cepuDQrJhOzzzIACxoCuYMQAvD_BwE (дата звернення: 24.05.2025).

4. Волинець В. Цифрові технології у сфері культури: теоретизація проблеми цифрових даних і культурної спадщини. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2021. Т. 4. № 2. С. 195–205. URL: <http://infotech-soccult.knukim.edu.ua/article/view/247481/244942> (дата звернення: 24.05.2025).

5. Гололобов С. М., Шуляк С. О. Синергія цифрового та культурного просторів у формуванні державної політики у сфері культури. *Проблеми сучасних трансформацій. Право публічне, управління та адміністрування*. 2024. № 11. URL: https://www.researchgate.net/publication/379584090_Sinergia_cifrovogo_ta_kulturnogo_prostoriv_u_formuvanni_derzavnoi_politiki_u_sferi_kulturi (дата звернення: 24.05.2025).

6. Давимука С. Цифровізація мистецтва як вагомий тренд формування нової моделі культури: ретроспективний аналіз. *Народознавчі зошити*. 2025. № 1. С. 95–109. URL: <https://nz.lviv.ua/2025-1-11/> (дата звернення: 24.05.2025).

7. Завитій О. Інституційне середовище функціонування цифрової економіки. *Розвиток цифровізації обліку, оподаткування, аналізу і контролю в управлінні підприємствами* : колектив. монографія. Тернопіль, 2021. С. 50–59.

8. Збанацька О. М. Проекти цифрової трансформації (напрям «Культура та інформаційна політика»). *Інформаційна освіта та професійно-комунікативні технології XXI століття* : матер. XVI Міжнар. наук.-практ. конф. (Одеса, 13–15 вересня 2023 р.). Одеса, 2023. С. 29–33.

9. Кабанець А. Система оцінювання рівнів розвитку цифрової культури у Великій Британії. *Педагогічні науки: теорія, історія. Інноваційні технології*. 2025. № 1. С. 256–267. URL: <https://pedscience.sspu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/04/%D0%9A%D0%B0%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%86%D1%8C-1.pdf> (дата звернення: 23.05.2025).

10. Кабанець А. Формування змістового контенту розвитку цифрової культури. *Педагогічні науки: теорія, історія. Інноваційні технології*. 2024. № 5. С. 427–439. URL: <https://pedscience.sspu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/04/%D0%9A%D0%B0%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%86%D1%8C.pdf> (дата звернення: 23.05.2025).

11. Міністерство цифрової трансформації України : офіц. вебсайт. 2025. URL: <https://thedigital.gov.ua/> (дата звернення: 25.04.2025).

12. Пальчинська М. В. Цифрове мистецтво як складова сучасної культури в інформаційному суспільстві. *Перспективи*. 2023. № 1. С. 82–88. URL: http://perspektivy.pdpu.od.ua/1_2023/11.pdf (дата звернення: 25.04.2025).

13. Петрова М. Культурна спадщина: оцифрувати і збагнути. *Антиквар*. 2023. № 1/2. С. 68–75.

14. Питання Міністерства цифрової трансформації : постанова Кабінету Міністрів України від 18.09.2019 № 856. *Урядовий портал* : єдиний вебпортал органів виконавч. влади України. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npras/pitannya-ministerstva-cifrovoyi-tl80919> (дата звернення: 07.04.2025).

15. Приходько Л. Ф. Збереження цифрової культурної спадщини – імператив XXI століття (за документами ЮНЕСКО і Європейського Союзу). *Архіви України*. 2019. № 2. С. 67–92. URL: <https://au.archives.gov.ua/index.php/au/article/view/57> (дата звернення: 07.04.2025).

16. Приходько Л. Оцифрування об'єктів культурної спадщини за нормативно-правовими документами Європейського Союзу у сфері авторського права і суміжних прав. *Архіви України*. 2020. № 1. С. 104–131. URL: <https://au.archives.gov.ua/index.php/au/article/view/29> (дата звернення: 07.04.2025).

17. Проекти цифрової трансформації. *Міністерство цифрової трансформації України* : офіц. вебсайт. 2025. URL: <https://plan2.diaa.gov.ua/projects> (дата звернення: 25.04.2025).

18. Пуцентайло П. Р., Гуменюк О. О. Цифрова економіка як новітній вектор реконструкції традиційної економіки. *Інноваційна економіка*. 2018. № 5–6. С. 131–143.

19. Пуцентайло П., Гуменюк О. Цифрова економіка як новітня економіка сучасного розвитку глобального суспільства. *Розвиток цифровізації обліку, оподаткування, аналізу і контролю в управлінні підприємствами* : колективна монографія. Тернопіль, 2021. С. 4–19.

20. Савенко І. Українська культура в цифрову епоху: зростання попиту на креативні професії. *Lucky Ukraine*, 2025. URL: <https://luckyukraine.in.ua/ukrainska-kultura-v-tsyfrovu-epokhu-zrostannia-popytu-na-kreatyvni-profesii/> (дата звернення: 07.04.2025).

21. Україна 2030Е – країна з розвинутою цифровою економікою / Укр. ін-т майбутнього. 2018. URL: <https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html#6-2-12> (дата звернення: 23.05.2025).

22. Федорова К. Г. Цифрова культура як візуальна практика. *Перспективи*. 2022. № 1. С. 109–114. URL: http://perspektivy.pdpu.od.ua/1_2022/15.pdf (дата звернення: 23.05.2025).

23. Хаустов М. М., Бондаренко Д. В. Цифровізація: здобутки та загрози для суспільства. *Scientific collection «Interconf»*. 2021. № 51. С. 49–58. URL: https://ndc-ipr.org/media/publications/files/11577-Текст_статті-20571-1-10-20210430_Хаустов_Бондаренко.pdf (дата звернення: 24.05.2025).

24. Хаустов М. М., Бондаренко Д. В. Цифрові технології майбутнього в розвитку суспільства. *Конкурентоспроможність та інновації: проблеми науки та практики* : матер. Міжнар. наук.-практ. конф. (Харків, листоп. 2020 р.). Харків : ФОП Лібуркіна Л.М., 2020. С. 338–347.

25. Хвостова Т. Становлення та тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 69–74. URL: <https://journals.uran.ua/visnyknakkkim/article/view/286878> (дата звернення: 24.05.2025).

26. Цифрова адженда України – 2020 (Цифровий порядок денний – 2020). 2016. URL: <https://ucci.org.ua/uploads/files/58e78ee3e3922.pdf> (дата звернення: 12.02.2025).
27. Чернух Д. В. Сучасні виклики розвитку цифрової культури: європейська практика. *Перспективи та інновації*. 2024. № 33. С. 61–66. URL: <http://www.ei-journal.in.ua/index.php/journal/article/view/713> (дата звернення: 24.05.2025).
28. Ялівець Г. Україна за п'ять років піднялася в цифровому рейтингу ООН зі 102 на 5 місце, – Федоров. *Бізнес Цензор*. 2025. URL: <https://censor.net/biz/news/3528290/ukrayina-za-p-yat-rokiv-pidnyalasya-v-tsyfrovomu-reytingu-onn-zi-102-na-5-mistse> (дата звернення: 23.05.2025).
29. Яцевський Я. В. Цифрові спільноти як середовище креативних соціокультурних практик. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 2. С. 200–211. URL: <https://journals.uran.ua/visnyknakkim/article/view/338928> (дата звернення: 23.05.2025).
30. E-Government Survey 2024. New York, 2024. 178 p. URL: https://desapublications.un.org/sites/default/files/publications/2024-10/Print%20Version%20_E-Government%20Survey%202024%2011_10_2024.pdf (дата звернення: 23.05.2025).
31. Mesenbourg T.L. Measuring the Digital Economy. U.S. Bureau of the Census. 2025. URL: https://www.academia.edu/35710663/MEASURING_THE_DIGITAL_ECONOMY (дата звернення: 23.05.2025).
32. Negroponte N. Being Digital. New York: Knopf, 1995. 256 p.
33. Prometheus. 2025. URL: <https://prometheus.org.ua/> (дата звернення: 24.05.2025).
34. Tapscott Don. Digital Economy. New York : McGraw-Hill. 1994. 368 p.
35. The Good Country. 2025. URL: <https://index.goodcountry.org> (дата звернення: 23.05.2025).
36. WIPO. 2025. URL: <https://www.wipo.int/en/web/global-innovation-index> (дата звернення: 23.05.2025).

References

1. Andrieieva, O. M. (2024). Modern scientific trends in research on the digital development of cultural heritage protection. Investments: practice and experience, 4, 197–203. Retrieved from: <https://www.nayka.com.ua/index.php/investplan/article/view/3046> [in Ukrainian].
2. Buhaiova, O. I., & Buhaiov, M. V. (2025). Blogs as a cognitive resource in the context of modern digital culture. Herald of the National Academy of Culture and Arts Management, 2, 46–51. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2025.338818 [in Ukrainian].
3. From STEM to STEAME: let us understand the differences in educational models (2024, December 14). School of Athens. Retrieved from: https://www.athens.kiev.ua/vid-stem-do-steame/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=22455675523&utm_term=&utm_content=&utm_position=&utm_matchtype=&utm_placement=&utm_network=x&gad_source=1&gad_campaignid=22455679387&gbraid=0AAAAA_XWZb2g6mLNvM6oMCxbPI3H16Bt3&gclid=CjwKCAjw3MXBBhAzEiwA0vLXQbNr1NqOYHbC6GGsT95AgQK9xVtvY6LKL8h5cep uDQrJhOzzzIACxoCuYMQAvD_BwE [in Ukrainian].
4. Volynets, V. (2021). Digital technologies in the field of culture: theorizing the problem of digital data and cultural heritage. Digital platform: information technologies in the socio-cultural sphere, 4 (2), 195–205. Retrieved from: <http://infotech-soccult.knukim.edu.ua/article/view/247481/244942> [in Ukrainian].
5. Hololobov, S.M., & Shuliak, S.O. (2024). Synergy of digital and cultural spaces in the formation of state policy in the sphere of culture. Problems of modern transformations. Series: public law, management and administration, 11. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/379584090_Sinergia_cifrovogo_ta_kulturnogo_prostoriv_u_formuvanni_derzavnoi_politiki_u_sferi_kulturi [in Ukrainian].
6. Davymuka, S. (2025). Digitalisation of art as a significant trend in the formation of a new model of culture: a retrospective analysis. Ethnographic notebooks, 1, 95–109. Retrieved from: <https://nz.lviv.ua/2025-1-11/> [in Ukrainian].
7. Zavytii, O. (2021). Institutional environment of functioning of the digital economy. Development of digitalisation of accounting, taxation, analysis and control in enterprise management. Ternopil, 50–59 [in Ukrainian].
8. Zbanatska, O. M. (2023). Digital transformation projects (area ‘Culture and information policy’). Information education and professional and communicative technologies of the 21st century: materials of the XVI International Scientific and Practical Conference (Odesa, September 13–15, 2023), 29–33 [in Ukrainian].
9. Kabanets, A. (2025). System for assessing the levels of development of digital culture in Great Britain. Pedagogical Sciences: Theory, History. Innovative Technologies, 1, 256–267. Retrieved from: <https://pedscience.sspu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/04/%D0%9A%D0%B0%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%86%D1%8C-1.pdf> [in Ukrainian].
10. Kabanets, A. (2024). Formation of the semantic content of the development of digital culture. Pedagogical sciences: theory, history. Innovative technologies, 5, 427–439. Retrieved from: <https://pedscience.sspu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/04/%D0%9A%D0%B0%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%86%D1%8C.pdf> [in Ukrainian].
11. Ministry of Digital Transformation of Ukraine: official website (2025). Retrieved from: <https://thedigital.gov.ua/> [in Ukrainian].
12. Palchynska, M. V. (2023). Digital art as a component of modern culture in the information society. Perspectives, 1, 82–88. Retrieved from: http://perspektyvy.pdp.od.ua/1_2023/11.pdf [in Ukrainian].
13. Petrova, M. (2023). Cultural heritage: digitise and understand. Antiquarian, 1/2, 68–75 [in Ukrainian].
14. Cabinet of Ministers of Ukraine (18.09.2019). Ministry of Digital Transformation issues: resolution, № 856. Government portal: the only web portal of the executive authorities of Ukraine. Retrieved from: <https://www.kmu.gov.ua/>

gov.ua/npas/pitannya-ministerstva-cifrovoyi-t180919 [in Ukrainian].

15. Prykhodko, L. F. (2019). Preservation of digital cultural heritage is an imperative of the 21st century (according to UNESCO and European Union documents). Archives of Ukraine, 2, 67–92. Retrieved from: <https://au.archives.gov.ua/index.php/au/article/view/57> [in Ukrainian].

16. Prykhodko, L. (2020). Digitisation of cultural heritage objects according to the regulatory documents of the European Union in the field of copyright and related rights. Archives of Ukraine, 1, 104–131. Retrieved from: <https://au.archives.gov.ua/index.php/au/article/view/29> [in Ukrainian].

17. Digital transformation projects (2025). Ministry of Digital Transformation of Ukraine: official website. <https://plan2.dia.gov.ua/projects> [in Ukrainian].

18. Putsenteilo, P. R., & Humeniuk, O. O. (2018). Digital economy as the newest vector of reconstruction of traditional economy. Innovative economy, 56, 131–143 [in Ukrainian].

19. Putsenteilo, P., & Humeniuk, O. (2021). Digital economy as a new economy of modern development of global society. Development of digitalization of accounting, taxation, analysis and control in enterprise management. Ternopil, 4–19 [in Ukrainian].

20. Savenko, I. (2025). Ukrainian culture in the digital age: growing demand for creative professions. Lucky Ukraine. Retrieved from: <https://luckyukraine.in.ua/ukrainska-kultura-v-tsyfrovy-epokhu-zrostantia-popytu-na-kreatyvni-profesii/> [in Ukrainian].

21. Ukraine 2030E – a country with a developed digital economy (2018). Ukrainian Institute of the Future. Retrieved from: <https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html#6-2-12> [in Ukrainian].

22. Fedorova, K. H. (2022). Digital culture as a visual practice. Perspectives, 1, 109–114. Retrieved from: http://perspektyvy.pdpu.od.ua/1_2022/15.pdf [in Ukrainian].

23. Khaustov, M. M., & Bondarenko, D. V. (2021). Digitalisation: achievements and threats to society. Scientific collection 'Interconf', 51, 49–58. Retrieved from: https://ndc-ipr.org/media/publications/files/11577-Текст_статті-20571-1-10-20210430_Хаустов_Бондаренко.pdf [in Ukrainian].

24. Khaustov, M. M., & Bondarenko, D. V. (November 2020). Digital technologies of the future in the development of society. Competitiveness and innovation: problems of science and practice: materials of the International Scientific and Practical Conference. Kharkiv, 338–347 [in Ukrainian].

25. Khvostova, T. (2023). Formation and development trends of digital theater in modern Internet culture. Herald of the National Academy of Culture and Arts Management, 2, 69–74. Retrieved from: <https://journals.uran.ua/visnyknakkkim/article/view/286878> [in Ukrainian].

26. Digital Agenda of Ukraine – 2020 (Digital Agenda – 2020) (2016). Retrieved from: <https://ucci.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf> [in Ukrainian].

27. Chernukh, D. V. (2024). Modern challenges of digital culture development: European practice. Perspectives and innovation, 33, 61–66. Retrieved from: <http://www.ei-journal.in.ua/index.php/journal/article/view/713> [in Ukrainian].

28. Yalivets, H. (2025). Ukraine has risen from 102nd to 5th place in the UN digital ranking in five years, – Fedorov. Business Censor. Retrieved from: <https://censor.net/biz/news/3528290/ukrayina-za-p-yat-rokiv-pidnyalasya-v-tsyfrovyomu-reytingu-on-z-102-na-5-mistse> [in Ukrainian].

29. Yatsevskiy, Ya. V. (2025). Digital communities as an environment for creative socio-cultural practices. Herald of the National Academy of Culture and Arts Management, 2, 200–211. Retrieved from: <https://journals.uran.ua/visnyknakkkim/article/view/338928> [in Ukrainian].

30. E-Government Survey 2024 (2024). Retrieved from: https://desapublications.un.org/sites/default/files/publications/2024-10/Print%20Version%20_E-Government%20Survey%202024%2011_10_2024.pdf [in English].

31. Mesenbourg, T. L. (2025). Measuring the Digital Economy. U.S. Bureau of the Census. Retrieved from: https://www.academia.edu/35710663/MEASURING_THE_DIGITAL_ECONOMY [in English].

32. Negroponte, N. (1995). Being Digital. Knopf [in English].

33. Prometheus (2025). Retrieved from: <https://prometheus.org.ua/> [in Ukrainian].

34. Tapscott, D. (1994). Digital Economy. McGraw-Hill [in English].

35. The Good Country (2025). Retrieved from: <https://index.goodcountry.org> [in English].

36. WIPO (2025). Retrieved from: <https://www.wipo.int/en/web/global-innovation-index> [in English].

*Стаття надійшла до редакції 30.10.2025
Отримано після доопрацювання 01.12.2025
Прийнято до друку 12.12.2025
Опубліковано 29.12.2025*