

МУЗИЧНЕ МИСТЕЦТВО

УДК 7.038:004]:008

DOI 10.32461/2226-3209.2.2026.362310

Цитування:

Марченко В. В. Цифрове мистецтво і трансформація творчих індустрій: від концепції до інституційної практики. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*: наук. журнал. 2026. № 2. С. 224–231.

Marchenko V. (2026). Digital Art and the Transformation of Creative Industries: From Concept to Institutional Practice. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 2, 224–231 [in Ukrainian].

Марченко Валерій Віталійович,
кандидат мистецтвознавства, професор,
ректор Національної академії керівних
кадрів культури і мистецтв,
заслужений діяч мистецтв України,
почесний професор Віденської консерваторії
імені Бетховена, Віденського університету
музики й виконавського мистецтва,
кавалер ордена мистецтв і літератури
(Франція)
<https://orcid.org/0000-0002-7592-5740>
v.marchenko@dakkim.edu.ua

**ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО І ТРАНСФОРМАЦІЯ ТВОРЧИХ ІНДУСТРІЙ:
ВІД КОНЦЕПЦІЇ ДО ІНСТИТУЦІЙНОЇ ПРАКТИКИ**

Метою статті є аналіз трансформації творчих індустрій під впливом цифрового мистецтва в компаративній перспективі на матеріалі п'яти національних кейсів: України, Австрії, Індонезії, Китаю та Швеції. **Методологічну основу** становлять компаративний інституційний аналіз, концепція творчих індустрій, підходи до врядування у вищій мистецькій освіті, а також теорія платформного капіталізму. **Наукова новизна** статті полягає в розробці компаративної інституційної DACI-моделі (Digital Arts Creative Integration), що дає змогу аналізувати процеси цифрової трансформації творчих індустрій у різних національних контекстах. **Висновки.** Цифрове мистецтво є системним чинником реструктуризації творчих індустрій у глобальному масштабі, що змінює не лише технологічні формати виробництва і дистрибуції культурного продукту, а й фундаментальні категорії мистецтвознавчого дискурсу: авторство, оригінальність, цінність, інституційну ідентичність. Компаративний аналіз п'яти національних кейсів засвідчує відсутність єдиної універсальної моделі інституційної відповіді: кожна модель визначається специфічним поєднанням культурної політики, освітніх традицій та управлінської культури. Водночас успішні кейси демонструють спільні характеристики: стратегічне бачення, управлінську гнучкість і відкритість до міжнародного партнерства. Запропонована DACI-модель є практичним інструментом інституційної діагностики та стратегічного планування. Чотири рівні моделі утворюють взаємозалежну систему, у якій слабкість будь-якого рівня гальмує розвиток усієї інституції. Інтеграція генеративного ШІ в освітній процес створює напруження між інституційною логікою адаптації і правомірною тривогою митців за майбутнє авторської праці в умовах автоматизації творчості. Цифрове мистецтво – це не заперечення культурної традиції. Це нова мова, якою культурні інституції мають навчитися говорити, зберігаючи власну ідентичність, відстоюючи права митця і не залишаючи творця наодинці з алгоритмом.

Ключові слова: цифрове мистецтво, креативні індустрії, цифрова трансформація, управління мистецтвом, вища мистецька освіта, інституційна інтеграція, штучний інтелект, модель DACI, порівняльний аналіз, культурна політика.

Marchenko Valerii, Candidate of Art Studies, Professor, Rector of the National Academy of Culture and Arts Management, Honoured Artist of Ukraine, Honorary Professor of the Beethoven Conservatory Vienna and the University of Music and Performing Arts Vienna, Knight of the Order of Arts and Letters (France)

Digital Art and the Transformation of Creative Industries: From Concept to Institutional Practice

The purpose of the article is to analyse the transformation of creative industries under the influence of digital art from a comparative perspective, based on five national cases: Ukraine, Austria, Indonesia, China, and Sweden. **The methodological** framework is grounded in comparative institutional analysis, the concept of creative industries, governance approaches in higher arts education, and platform capitalism theory. **The scientific novelty** of the article lies in the development of a comparative institutional DACI model (Digital Arts Creative Integration), which enables the analysis of digital transformation processes in creative industries across different national contexts. **Conclusions.** Digital art is a systemic factor in the restructuring of creative industries on a global scale, transforming not only the technological formats of cultural production and distribution, but also the fundamental categories of art discourse, including authorship, originality, value, and institutional identity. The comparative analysis of five national cases

demonstrates the absence of a single universal model of institutional response: each model is shaped by a specific combination of cultural policy, educational traditions, and governance culture. At the same time, successful cases share common characteristics such as strategic vision, managerial flexibility, and openness to international partnership. The proposed DACI model serves as a practical tool for institutional diagnosis and strategic planning. Its four levels form an interdependent system in which weakness at any level constrains the development of the entire institution. The integration of generative AI into the educational process creates tension between institutional adaptation logic and artists' legitimate concerns about the future of authorship in conditions of creative automation. Digital art is not a negation of cultural tradition. It is a new language that cultural institutions must learn to speak, while preserving their identity, defending artists' rights, and ensuring that creators are not left alone with algorithms.

Keywords: digital art, creative industries, digital transformation, arts management, higher arts education, institutional integration, artificial intelligence, DACI model, comparative analysis, cultural policy.

Актуальність теми дослідження. Цифрова революція докорінно трансформувала природу мистецької творчості, моделі виробництва, поширення та споживання культурного продукту. Цифрове мистецтво як самостійний феномен і вектор трансформації традиційних мистецьких практик вийшло за межі авангардного експерименту та набуло ознак системного чинника розвитку творчих індустрій у глобальному масштабі. Разом з тим між концептуальним осмисленням цього явища та реальною інституційною практикою зберігається суттєвий розрив, що й визначає актуальність пропонованого дослідження.

Глобальний ринок цифрового мистецтва демонструє стрімке зростання: з 3,2 млрд доларів США у 2018 році до прогнозованих 38,5 млрд доларів у 2025-му (рис. 1). Поява та поширення генеративних систем штучного інтелекту (Midjourney, DALL-E, Suno, Udio та ін.) радикально змінили умови мистецького виробництва та спонукали інституції до термінових стратегічних рішень. Показовим є конфлікт, що розгорнувся у квітні 2026 року в Музичному коледжі Берклі (Berklee College of Music, Бостон, США) – одній із найпрестижніших у світі вищих шкіл музичного мистецтва. Понад 400 студентів і випускників закладу підписали петицію з вимогою скасувати курс «Боти та біти: ШІ і майбутнє написання пісень» (Bots and Beats: AI and the Future of Songwriting) і припинити використання генеративних інструментів ШІ в університеті. Організатори петиції стверджували, що моделі ШІ крадуть мистецтво тисяч авторів без жодної компенсації і підривають саму сутність індустрії [15]. Адміністрація закладу у відповідь апелювала до обов'язку університету готувати студентів до навігації в технологіях, що змінюють творчі індустрії. Цей кейс унаочнює глибинну суперечність між двома легітимними позиціями, що визначає центральну проблему пропонованого дослідження.

Аналіз досліджень і публікацій. Питання тенденцій і перспектив цифровізації креативних індустрій є предметом активного вивчення науковців. Так, М. Поплавський та Ю. Трач [5] вказали, що соціальні медіа, штучний інтелект, технології віртуальної та доповненої реальності суттєво трансформували музичну сферу, змінивши способи створення музики, взаємодії виконавців зі слухачами та функціонування всієї індустрії. Це сприяло демократизації галузі та розширенню можливостей для музикантів і слухачів, водночас активізувало потребу в дослідженні культурних і професійних наслідків. Дослідивши трансформацію британських креативних індустрій під впливом цифровізації, активна фаза якої «розпочалася в ковідний і постковідний періоди», О. Олійник вказала, що «для більшості креативних галузей країни характерний технологічно детермінований творчий процес і цифровий тип продукції, активне використання імерсивних технологій, штучного інтелекту, токенів тощо», а напрями розвитку передбачають «збільшення фінансування цифрових інновацій, боротьбу з різноманітністю секторів і реструктуризацію творчої освіти» [4, 206]. Про те, що креативні індустрії є важливим чинником економічного зростання, інновацій і міжнародної інтеграції, оскільки сприяють створенню доданої вартості, розвитку ІТ-сектору й модернізації економіки навіть в умовах війни, зазначила О. Капуш [1]. Дослідниця переконана, що подальший розвиток креативного сектору України потребує інвестицій у цифрові технології, культурну інфраструктуру, освіту та регіональні креативні кластери, що сприятиме післявоєнній відбудові, зміцненню конкурентоспроможності та інтеграції у світовий ринок. Заклади вищої освіти, вважає О. Маршавін [2], мають формувати креативні та інноваційні компетентності, необхідні для розвитку «Індустрії 5.0», сталого розвитку та повоєнного відновлення України. Креативний людський капітал, підтриманий освітою,

підприємництвом і сучасними формами зайнятості, він розглядає як ключовий ресурс нової економіки. Д. Чембержі, С. Пашукова та І. Єрмак стверджують про широкі можливості, які відкриває цифровізація перед мистецтвом [6]. О. Олійник вважає, що штучний інтелект, крім позитивних змін, містить ризики, мінімізувати які науковиця пропонує інституційно-економічним шляхом: «співпрацювати з політиками та виробити нормативну базу, яка б допомогла регулювати розробку та впровадження цієї технології» (прикладом може бути, на нашу думку, Регламент (ЄС) 2024/1689 Європейського Парламенту та Ради від 13 червня 2024 року, що встановлює гармонізовані правила щодо штучного інтелекту [7]), та коопераційним: розширювати співпрацю щодо «обміну технологіями, щоб запобігти асиметрії всередині сектору» [4, 3]. Закордонні науковці на прикладі різних країн виділили новаторські цифрові інструменти, які впливають на розвиток креативних індустрій, а саме: штучний інтелект, доповнена та віртуальна реальність, стримінгові платформи, та

зазначили про їх позитивний ефект на творчі індустрії [13, 16]. Попри активне дослідження цифровізації в різних галузях, зокрема в креативних індустріях, порівняльний аналіз її розвитку в різних країнах залишається не достатньо вивченим.

Метою статті є аналіз трансформації творчих індустрій під впливом цифрового мистецтва в компаративній перспективі на матеріалі п'яти національних кейсів: України, Австрії, Індонезії, Китаю та Швеції.

Виклад основного матеріалу. Поняття «цифрове мистецтво» (digital art) пройшло тривалу концептуальну еволюцію – від перших комп'ютерних графічних експериментів 1960-х (Harold Cohen, Vera Molnár, Frieder Nake) до сучасних форм генеративного та AI-створеного контенту. На кожному з етапів цієї еволюції виникали дискусії про межі творчості, природу авторства та критерії художньої цінності – дискусії, що набули якісно нового виміру з поширенням великих мовних моделей і дифузійних нейромереж.

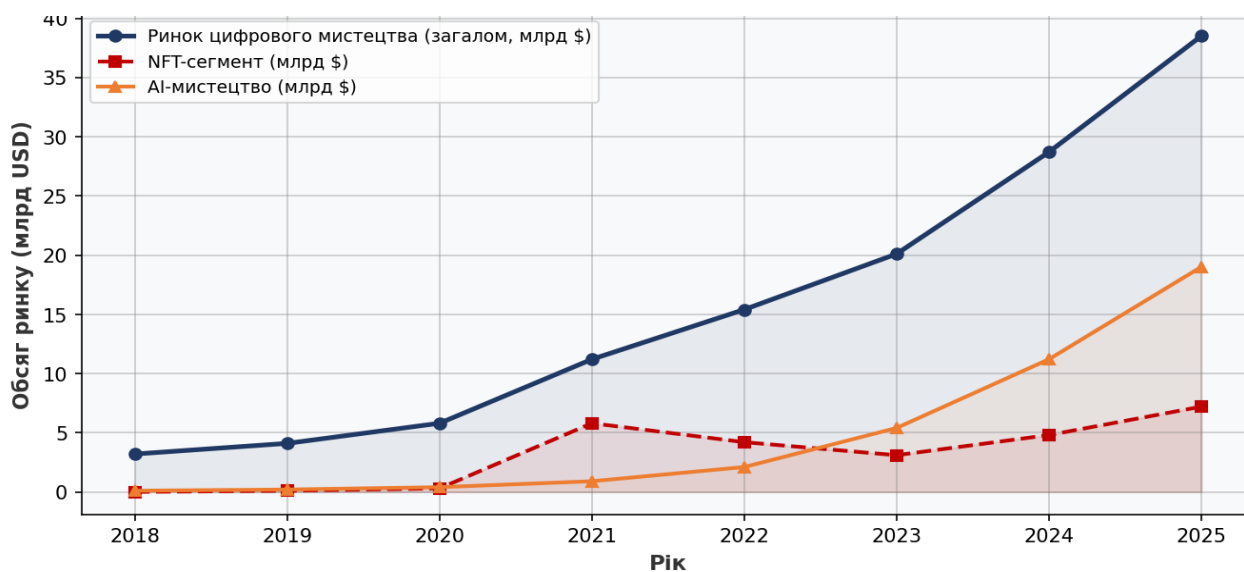


Рис. 1. Динаміка глобального ринку цифрового мистецтва (2018–2025, млрд USD)

Джерело: розробка автора на основі Art Basel & UBS Global Art Market Reports (2019–2025)

У сучасному науковому дискурсі цифрове мистецтво постає як широка гетерогенна категорія, що охоплює: нет-арт і мережеві перформанси; медіа-арт та інтерактивні інсталяції; генеративне мистецтво на основі алгоритмів і нейромереж; NFT-мистецтво як нову модель монетизації; AI-генерований контент. Кожна із цих форм висуває специфічні питання до традиційних категорій мистецтвознавчого аналізу [10].

Принципово важливим є питання авторства. У традиційному мистецтві суб'єкт творчого акту є однозначно визначеним. У цифровому просторі ця суб'єктність розмивається між художником, програмістом, алгоритмом і глядачем-учасником – феномен, що Л. Манович позначає як «дифузне авторство» [11]. Нові медіа не лише змінюють форму, а й переосмислюють саму природу культурної комунікації. Це твердження набуло особливої ваги у 2026 році, коли конфлікт у Берклі матеріалізував абстрактну проблему

авторства в цілком конкретну інституційну суперечку.

Питання художньої цінності й унікальності залишається не менш складним. Цифровий об'єкт за своєю онтологічною природою є відтворюваним і нематеріальним. Поява блокчейну й технології NFT стала спробою реконструювати категорію унікальності в умовах цифрової відтворюваності. Однак вона спричинила нові суперечності щодо власності, автентичності та ринкової спекуляції [8; 14]. Отже, цифрове мистецтво є онтологічним викликом усталеним уявленням про природу мистецтва, творця і твору.

Цифрова трансформація докорінно змінила архітектуру творчих індустрій як системи. Традиційний виробничий ланцюжок «художник – посередник – споживач» поступово витісняється мережевими моделями, у яких роль посередника або мінімізується, або радикально трансформується. Платформи стають новими інституціями, алгоритми – новими кураторами, дані – новою валютою культурного виробництва [12]. Зміни охопили три ключові виміри.

1. Виробництво. Цифрові інструменти суттєво знизили вхідний поріг у мистецтво. Водночас це породило масштабне перевиробництво контенту й загостило

проблему видимості, якості та монетизації авторської праці [9].

2. Дистрибуція. Стримінгові платформи, соціальні мережі і NFT-маркетплейси сформували нові канали поширення за власною логікою алгоритмічного просування і монетизації. Культурний продукт конкурує з будь-яким цифровим контентом за обмежену увагу користувача.

3. Споживання. Глядач трансформується на учасника. Інтерактивність, імерсивність і персоналізація стають новими стандартами мистецького досвіду. Межа між споживачем і співавтором розмивається, особливо у форматах генеративного та партиципаторного мистецтва.

Цифровізація суттєво впливає і на зайнятість у культурному секторі. Виникають нові професійні ролі: цифровий куратор, NFT-стратег, медіахудожник – і водночас скорочується попит на низку традиційних спеціалізацій. Р. Комуян та І. Лорен наголошують на необхідності переосмислити підготовку фахівців для творчих індустрій в умовах цифрових змін [9].

Аналіз п'яти національних кейсів дав змогу виявити суттєві відмінності в стратегіях інституційної адаптації до викликів цифрового мистецтва. Для систематизації результатів пропонуємо зведену порівняльну таблицю (табл. 1).

Таблиця 1

Порівняльна характеристика інституційних кейсів (2024–2026)

Країна / Інституція	Тип моделі	Сильні сторони	Бар'єри	Цифровий пріоритет	ДАСІ-індекс
Україна / НАКККіМ	Кризова адаптація	Резильєнтність, міжнародні зв'язки	Ресурсний дефіцит, воєнний контекст	Освіта, партнерство	3,75 / 5
Австрія / VBG	Інституційна зрілість	Правова база, традиція, якість	Консерватизм, повільна цифр. адаптація	Governance, Vision	3,75 / 5
Індонезія / ISI	Цифровий стрибок	Молода аудиторія, платформи	Слабка нормативна база, нерівність	Education, Vision	3,00 / 5
Китай (держ. рівень)	Державна стратегія	Масштаб, фінансування, AI	Ідеологічний контроль, закритість	All DACI levels	4,25 / 5
Швеція / SKH	Ліберальна відкритість	Свобода, міждисциплінарність, наука	Висока вартість освіти	All DACI levels	5,00 / 5

Джерело: розробка автора

Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв (далі – НАКККіМ) представляє модель інституційної

трансформації в екстремальних умовах повномасштабного збройного вторгнення і системної нестабільності. Попри обмеження,

академія послідовно інтегрує цифрові формати в освітній процес і розвиває міжнародне партнерство. Аналізуючи інституційні трансформації в українській мистецькій освіті, підкреслимо, що саме здатність інституції зберігати ідентичність в умовах тиску є ключовою умовою стратегічного виживання. Цей висновок цілком підтверджує досвід НАКККіМ.

Діяльність Віденської групи Бетховена (Vienna Beethoven Group) демонструє модель зрілої інституції, що прагне поєднати класичну мистецьку традицію з вимогами цифрової доби. Австрійська модель вирізняється підвищеною увагою до правового регулювання цифрового середовища (авторське право, DSGVO, прозорість онлайн-платформ), що відповідає загальноєвропейській тенденції до нормативного врегулювання AI-контенту.

Інститут мистецтв Індонезії (Institut Seni Indonesia, ISI) являє собою феномен «цифрового стрибка» (leapfrogging): країна з 270-мільйонним населенням та однією з найбільших у світі кількістю активних користувачів соціальних мереж формує власну модель цифрової культурної трансформації, що поєднує локальну спадщину з глобальними цифровими форматами. Це узгоджується з положеннями Hesmondhalgh [10] про нелінійний характер розвитку творчих індустрій у незахідних контекстах.

Китайська модель унікальна за масштабом і ступенем державного регулювання. КНР реалізує стратегію розвитку культурних і творчих індустрій як окремого сектору національної економіки, активно інвестуючи в AI-мистецтво й цифрові платформи. Однак функціонування в умовах жорсткого ідеологічного контролю суттєво обмежує простір для незалежного мистецького експерименту.

Університет мистецтв Стокгольма (Stockholm University of the Arts, SKH) репрезентує скандинавську модель, засновану на принципах академічної свободи, міждисциплінарності та інтеграції цифрових практик у мистецьку освіту. Партнерство між Університетом мистецтв Стокгольма і НАКККіМ є прикладом продуктивного інституційного діалогу між різними моделями мистецької освіти та підтвердженням того, що цифрове мистецтво стає спільним полем для міжнародної академічної співпраці.

На основі компаративного аналізу п'яти кейсів запропоновано DACI-модель (Digital Arts Creative Integration) – аналітичний і стратегічний інструмент для оцінки інституційної готовності до цифрової інтеграції мистецтва. Модель складається з чотирьох взаємопов'язаних рівнів (табл. 2; рис. 2, 3):

1) *концептуальний (Vision)*: формування стратегічного бачення місця цифрового мистецтва в інституційній місії. Ключові питання: яка роль цифрових форм у нашій діяльності, де межа між адаптацією і капітуляцією перед технологічним трендом;

2) *управлінський (Governance)*: адаптація структур врядування: нормативна база, кадрова політика, фінансові механізми, стандарти якості, механізми захисту авторських прав і даних;

3) *освітній (Education)*: інтеграція цифрових компетентностей в освітні програми. Цей рівень є критичним: саме тут відбуваються найгостріші конфлікти на кшталт ситуації в Музичному коледжі Берклі;

4) *партнерський (Partnership)*: розбудова міжнародних і міжсекторальних партнерств. Ізольована трансформація не можлива, про що свідчить, зокрема, партнерство НАКККіМ з Університетом мистецтв Стокгольма.

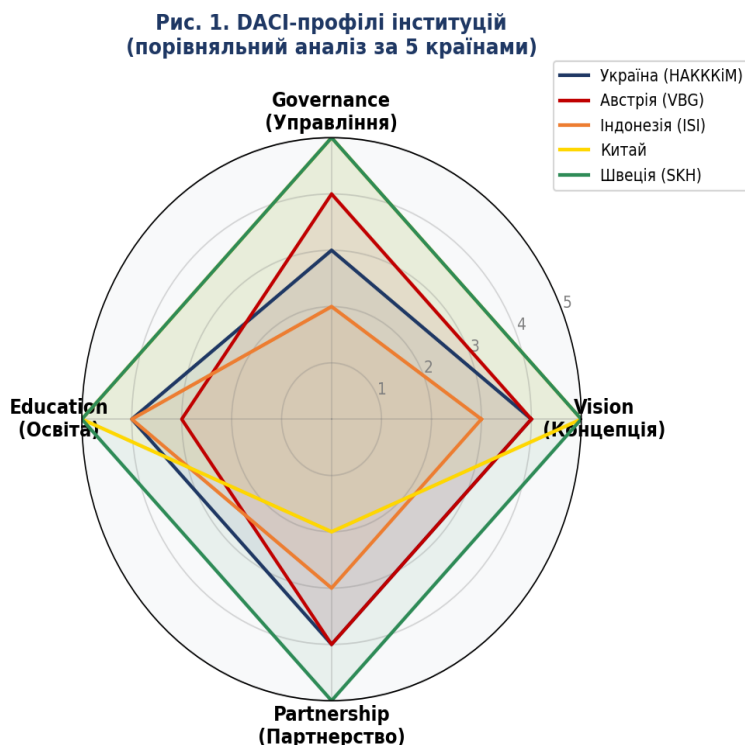
Таблиця 2

DACI-модель інституційної готовності

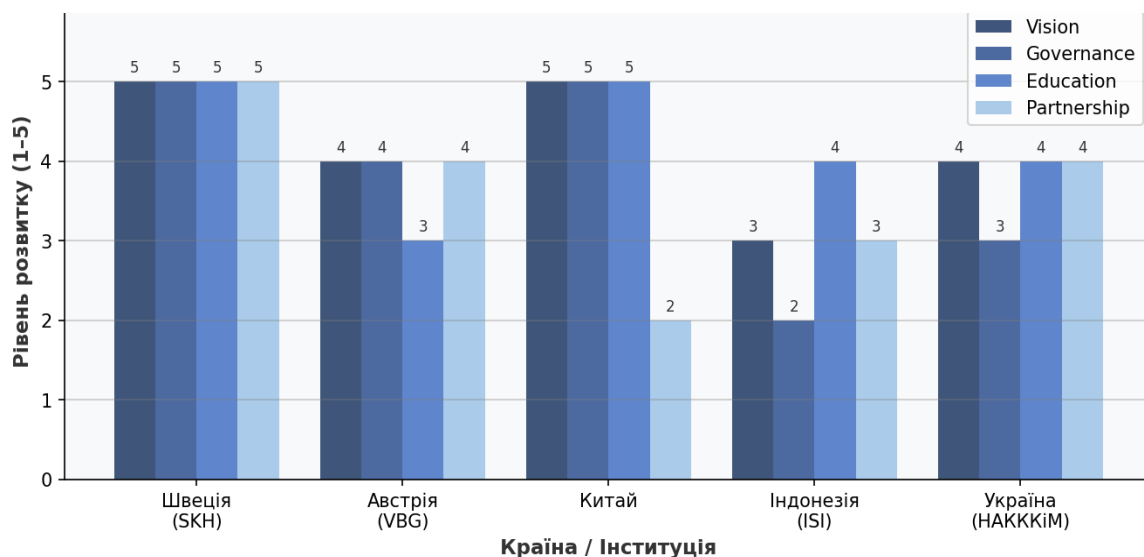
Інституція	Vision	Governance	Education	Partnership
НАКККіМ (Україна)	●●●●○	●●●○○	●●●●○	●●●●○
VBG (Австрія)	●●●●○	●●●●○	●●●○○	●●●●○
ISI (Індонезія)	●●●○○	●●○○○	●●●●○	●●●○○
Китай (держ. рівень)	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●○○○
SKH (Швеція)	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●

Примітки: ● = 1 бал; ○ = 0 балів. Максимум: 5 балів з кожного виміру

Джерело: розробка автора



*Рис. 2. DACI-профілі інституцій: порівняльний аналіз (радарна діаграма)
Джерело: розробка автора*



*Рис. 3. DACI-індекс інституційної готовності до цифрової інтеграції мистецтва
Джерело: розробка автора*

Аналіз кейсів дав змогу виокремити три ключові умови:

- стратегічна послідовність: цифрова інтеграція має бути складовою довгострокової стратегії, а не ситуативною реакцією на тренди;
- лідерська воля: трансформація не можлива без активної управлінської позиції керівництва, готового до ризиків і відповідальності;
- культурна чутливість: цифрові

рішення мають враховувати національний контекст інституції, а не механічно відтворювати зовнішні зразки.

Ризиками та бар'єрами є: інституційний консерватизм, тобто опір змінам з боку академічного середовища й традиційно орієнтованих спільнот; ресурсний дефіцит – недостатність фінансування цифрової інфраструктури та програм підвищення кваліфікації; правова невизначеність – відсутність чітких норм щодо авторства й

монетизації AI-генерованого контенту; цифрова нерівність – відмінності в рівні цифрової інфраструктури між країнами, що ускладнює рівноправне партнерство.

Наукова новизна статті полягає в розробці компаративної інституційної DACI-моделі (Digital Arts Creative Integration), що дає змогу аналізувати процеси цифрової трансформації творчих індустрій у різних національних контекстах.

Висновки. Отже, цифрове мистецтво є системним чинником реструктуризації творчих індустрій у глобальному масштабі, що змінює не лише технологічні формати виробництва і дистрибуції культурного продукту, а й фундаментальні категорії мистецтвознавчого дискурсу: авторство, оригінальність, цінність, інституційну ідентичність. Компаративний аналіз п'яти національних кейсів засвідчує відсутність єдиної універсальної моделі інституційної відповіді: кожна модель визначається специфічним поєднанням культурної політики, освітніх традицій та управлінської культури. Водночас успішні кейси демонструють спільні характеристики: стратегічне бачення, управлінську гнучкість і відкритість до міжнародного партнерства.

Запропонована DACI-модель є практичним інструментом інституційної діагностики та стратегічного планування. Чотири рівні моделі утворюють взаємозалежну систему, у якій слабкість будь-якого рівня гальмує розвиток усієї інституції. Інтеграція генеративного ШІ в освітній процес створює напруження між інституційною логікою адаптації і правомірною тривогою митців за майбутнє авторської праці в умовах автоматизації творчості.

Цифрове мистецтво – це не заперечення культурної традиції. Це нова мова, якою культурні інституції мають навчитися говорити, зберігаючи власну ідентичність, відстоюючи права митця і не залишаючи творця наодинці з алгоритмом.

Література

- Капуш О. Креативні індустрії в Україні: тенденції та перспективи розвитку. Тернопіль, 2024. 56 с. URL: <https://api.dspace.wunu.edu.ua/api/core/bitstreams/3d031e1a-6dd5-4a49-9e6c-a40102951b13/content> (дата звернення: 18.01.2026).
- Маршавін О. Домінанти розвитку людського креативного капіталу у контексті повоєнного відродження України. *Економіка та суспільство*. 2026. №83. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2026-83-109>.
- Олійник О. М. Креативні індустрії в епоху штучного інтелекту: тенденції та виклики. *Культура і сучасність*: альманах. 2023. №2. С. 3–12. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2023.293736>.
- Олійник О. Цифрова трансформація креативних індустрій: британський кейс. *Питання культурології*. 2023. №42. С. 206–218. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293779>.
- Поплавський М. М., Трач Ю. В. Цифровізація музичної індустрії: тенденції і перспективи. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2022. № 2. С. 30–39. DOI: [10.32461/2226-3209.2.2022.262202](https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2022.262202).
- Чембержі Д., Пашукова С., Єрмак І. Цифрове мистецтво у соціально-культурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи. *Актуальні питання гуманітарних наук*: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2023. Вип. 64, Т. 2. С. 144–149. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-2-23>.
- EU AI Act. Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 on Artificial Intelligence. Official Journal of the European Union. 2024. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32024R1689> (дата звернення: 18.01.2026).
- Art Basel & UBS. The Art Basel and UBS Global Art Market Report 2024. Art Basel.
- Comunian R., England L. Creative and cultural work without filters: Covid-19 and exposed precarity in the creative economy. *Cultural Trends*. 2020. Vol. 29, No. 2. Pp. 112–128. DOI: [10.1080/09548963.2020.1770577](https://doi.org/10.1080/09548963.2020.1770577).
- Hesmondhalgh, D. The Cultural Industries (4th ed.). London: SAGE Publications, 2019.
- Manovich, L. The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Srnicek, N. Platform Capitalism. Cambridge: Polity Press, 2017.
- Tran V. H. T., Pavelková D. Digital transformation adoption and its influence on performance: an empirical study of creative companies in Vietnam. *Creativity Studies*. 2024. № 17(2). Pp. 660–685. DOI: <https://doi.org/10.3846/cs.2024.16961>.
- UNCTAD Creative Economy Outlook: Trends in International Trade in Creative Industries. United Nations Conference on Trade and Development. 2022. <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2022>
- WBUR News At Berklee, aspiring composers worry AI threatens their future. 2026, April 17. URL: <https://www.wbur.org/news/2026/04/17/music-composition-ai-berklee> (дата звернення: 18.01.2026).
- Xiaodi Zhao, Lei Shen, Zhengyun Jiang. The impact of the digital economy on creative industries development: Empirical evidence based on the China. *PLoS One*. 2024, Mar 6, 19(3):e0299232. DOI: [10.1371/journal.pone.0299232](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0299232).

References

1. Kapush, O. (2024). *Creative industries in Ukraine: Trends and prospects for development*. Ternopil. WUNU Repository [in Ukrainian].
2. Marshavin, O. (2026). Dominants of human creative capital development in the context of Ukraine's post-war recovery. *Economy and Society*, 83. <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2026-83-109> [in Ukrainian].
3. Oliinyk, O. M. (2023). Creative industries in the era of artificial intelligence: Trends and challenges. *Culture and Contemporaneity: Almanac*, 2, 3–12. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2023.293736> [in Ukrainian].
4. Oliinyk, O. (2023). Digital transformation of creative industries: The British case. *Issues in Cultural Studies*, 42, 206–218. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293779> [in Ukrainian].
5. Poplavskyi, M. M., & Trach, Yu. V. (2022). Digitalisation of the music industry: Trends and prospects. *Herald of the National Academy of Culture and Arts Managemetn*, 2, 30–39. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2022.262202> [in Ukrainian].
6. Chemberzhi, D., Pashukova, S., & Yermak, I. (2023). Digital art in the socio-cultural space: Influence, interaction, and prospects. *Current Issues of Humanities*, 64(2), 144–149. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-2-23> [in English].
7. European Union. (2024). *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 on artificial intelligence (EU AI Act)*. *Official Journal of the European Union*. EUR-Lex [in English].
8. Art Basel & UBS. (2024). *The Art Basel and UBS global art market report 2024*. Art Basel [in English].
9. Comunian, R., & England, L. (2020). Creative and cultural work without filters: Covid-19 and exposed precarity in the creative economy. *Cultural Trends*, 29(2), 112–128. <https://doi.org/10.1080/09548963.2020.1770577> [in English].
10. Hesmondhalgh, D. (2019). *The cultural industries* (4th ed.). SAGE Publications [in English].
11. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press [in English].
12. Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Polity Press [in English].
13. Tran, V. H. T., & Pavelková, D. (2024). Digital transformation adoption and its influence on performance: An empirical study of creative companies in Vietnam. *Creativity Studies*, 17(2), 660–685. <https://doi.org/10.3846/cs.2024.16961> [in English].
14. United Nations Conference on Trade and Development. (2022). *Creative economy outlook 2022: Trends in international trade in creative industries*. UNCTAD Publication [in English].
15. WBUR News. (2026, April 17). *At Berklee, aspiring composers worry AI threatens their future*. WBUR News Article [in English].
16. Zhao, X., Shen, L., & Jiang, Z. (2024). The impact of the digital economy on creative industries development: Empirical evidence based on China. *PLoS ONE*, 19(3), e0299232. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0299232> [in English].

Стаття надійшла до редакції 12.03.2026
Отримано після доопрацювання 15.04.2026
Прийнято до друку 24.04.2026
Опубліковано 26.05.2026