



УДК [004.9+130.2]:17.023.36

**DIGITAL INFORMATION TECHNOLOGIES AND POETICS OF
CULTURE: TRANSFORMATION OF MEANINGS AND FORMS
ЦИФРОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ПОЕТИКА КУЛЬТУРИ:
ТРАНСФОРМАЦІЯ СМИСЛІВ ТА ФОРМ**

Sumiatin S.V./ Сумятін С.В.*postgraduate student / аспірант*

ORCID: 0009-0007-8181-2383

*V. Dahl East Ukrainian National University,**Kyiv, Ioann Pavel II, 17, 01042 /**Східноукраїнський національний університет ім. В. Даля,**Київ, Іоанна Павла II, 17, 01042*

Анотація. Статтю присвячено впливу цифрових інформаційних технологій на поетику культури, яка розуміється як система виразних засобів та принципів організації культури. Особлива увага приділяється змінам у формах та змісті культурних текстів під впливом цифрових медіа. Розглянуто основні напрями трансформації культури внаслідок застосування цифрових технологій: автоматизація творчості і поява цифрового мистецтва та ШІ-арту, віртуальна та доповнена реальність, нові медіаформати. Аналізуються нові форми оповідання, інтерактивність, мультимедійність, а також зміни у сприйнятті та інтерпретації художніх текстів і візуальних образів; наводяться приклади цифрових художніх практик.

Ключові слова: цифрові ІТ/цифрові технології, поетика, цифрова культура, мультимедійність, інтерактивність, трансформації, (цифрове) мистецтво, цифрові художні практики.

Вступ.

Наочним фактом сьогодення, справжньою реальністю тут-і-тепер стало те, що колись описувалося як «перспектива», – інформаційне суспільство, цифрова дійсність. Сучасну культуротворчість також неможливо уявити без цифрових технологій. Їхнє проникнення у всі сфери професійної інституціалізованої культури, аматорського культуротворення та стихійно-повсякденних культурних практик зумовило не лише зміни у формах комунікації і, відповідно, засобах культурного обміну, а й трансформацію смислів, культурних кодів та естетичних категорій. Поетика культури, яку ми, наслідуючи логіку роздумів О.О. Смоліної [1], розуміємо як систему виразних засобів та принципів організації текстів культури як цілого, також піддається впливу цифрових інформаційних технологій (далі – цифрових ІТ або ЦТ): практичні втілення штучних мов програмування в технології трансформують мову самої культури.



У результаті інтеграції цифрових ІТ в усі сфери життя, включаючи мистецтво, освіту і науку, політику і бізнес, а також повсякденні практики, змінився характер культури – вона перетворилася на цифрову.

Цифрова культура охоплює не тільки використання цифрових медіа для комунікації, але й визначає, як було показано Джанет Мюррей [2] та Львом Мановичем [3], нові способи створення, розповсюдження та споживання культурних продуктів. Доречно підкреслити, що Дж. Мюррей, розглядаючи цифрові об'єкти крізь культурну призму, визначила термін «медіа» як «будь-яку комбінацію матеріалів і культурних практик, яка використовується людьми для підтримки навмисної передачі смислу» [4, р. 30], і ми послуговуватимемося ним саме в такому значенні, визнавши медіа за провідний чинник сучасного культуротворчого процесу і, відтак, трансформацій поетики культури, бо саме цифрові медіа стимулюють зміну і правил створення/продукування та розповсюдження культурного контенту, і форм, структури та способів взаємодії з текстами культури, формуючи нові культурні практики.

Цифрові ІТ дозволяють швидко адаптувати культурний контент, зберігаючи його актуальність в умовах постійних змін. Наприклад, сучасні онлайн-платформи дають можливість миттєвого оновлення інформації, що значно впливає на динаміку культурних процесів (ми в даній роботі залишаємо осторонь змістову амбівалентність і суперечливість наслідків реалізації цієї можливості в житті).

Мета цієї статті – здійснити культурологічний огляд того, яким чином цифрові технології, викликаючи трансформації культури, змінюють *поетику культури* – правила створення текстів культури, зокрема художніх текстів і образів візуальної культури, а також способів їхнього сприйняття, тобто взаємодії з культурним контентом.

Основний текст

Називаючи напрями трансформації культури під впливом ЦТ (кожен з них може бути – і в багатьох публікаціях є – предметом окремого дослідження, але в нас інша мета), почнемо з автоматизації творчості, яка за допомогою технологій



штучного інтелекту (далі – ШІ) стала одним з найзначних досягнень. Комп’ютерні програми та нейронні мережі можуть створювати картини, музику, поезію і навіть фільми, використовуючи алгоритми для аналізу величезних обсягів даних. Це призвело до появи нового виду мистецтва – цифрового мистецтва, яке є результатом взаємодії людини та технології.

ШІ здатен працювати з великими масивами даних, аналізувати стилі та патерни різних художників і створювати нові, унікальні твори мистецтва. Програмні системи, такі як GAN (Generative Adversarial Networks), дозволяють генерувати художні зображення, які не тільки імітують роботи відомих художників, але й пропонують нові стилі. На основі генеративних змагальних мереж (GAN), які виявилися обмеженими у можливостях генерувати креативні продукти у своєму оригінальному дизайні, було створено нову систему з більшим потенціалом креативності – творчі змагальні мережі CAN (Creative Adversarial Networks). Її розробники «проводили експерименти, щоб порівняти реакцію людей на мистецтво, створене CAN, з їхньою реакцією на мистецтво, створене художниками. Результати показують, що люди не могли відрізнити мистецтво, створене запропонованою системою, від мистецтва, створеного сучасними художниками та показаного на провідних арт-ярмарках. Піддослідні навіть оцінювали згенеровані зображення вище за різними шкалами» [5].

Такі технології, як GPT-4, DALL E, Midjourney, дозволяють розширювати межі традиційного мистецтва і ставлять нові питання про статус авторства та оригінальності. Це означає, що відбуваються трансформації самої природи творчості, оскільки твір – то вже не чистий продукт натхнення і праці митця, а результат його співпраці з цифровими ІТ, які за певних обставин можуть «відбирати» в людини авторство й навіть право на авторство.

Згадаємо приголомшливий аукціонний продаж картини, написаної людиноподібним роботом-художницею Ai-Da: портрет Алана Тюрінга на Sotheby’s пішов за \$1,3 млн, а сама «авторка», яка використовує для розмови вдосконалену мовну модель ШІ, сказала: «Ключова цінність моєї роботи полягає в тому, що вона може слугувати каталізатором діалогу про нові технології» [6].



Такий діалог про нові технології, з'явившись у структурі культурного цілого, свідчить про те, що поетика цифрової культури принципово відкрита до нових елементів і характеризується динамічністю.

Не менш важливим напрямом сучасних трансформацій культури під впливом ЦТ продовжує бути гейміфікація оповіді. Варто зауважити, що власне в ІТ гейміфікацією називають застосування в прикладному програмному забезпеченні та веб-сайтах технік та підходів, розроблених або характерних для комп'ютерних ігор, метою чого є підвищення залученості аудиторії (користувачів та споживачів). У широкому (загальному) сенсі гейміфікація – це використання ігрових прийомів та практик у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем – навчання, вирішення ділових завдань, використання продуктів, послуг, тощо.

Сучасні відеоігри стають майданчиком для розвитку нових форм наративу..

Гейміфікація в культурі передбачає введення ігрових елементів у різноманітні форми наративу. У відеоіграх оповідь традиційно супроводжується взаємодією з персонажами, можливістю вибору, що визначає розвиток подій. У цифровій культурі цей процес стає все більш інтерактивним і персоналізованим, ігрові сюжети адаптуються під вибір користувача, створюючи нелінійні структури, які підлаштовуються під взаємодію з гравцем. Прикладом може бути «Detroit: Become Human» – гра, у якій сюжет розвивається залежно від рішень гравця [7]. більше того, на перший план виходить завдання дослідити, «Як взаємодіють гравці та ігри? Як гравці взаємодіють із тією чи іншою грою?» [8, р. 21], що напряму пов'язано із поетикою культури, завжди націленої на забезпечення умов становлення і розвитку/реалізації *людини культури*.

Ігрові елементи можуть бути інтегровані в літературу, кінематограф, журналістику, що дозволяє кожному користувачеві впливати на хід розповіді, змінюючи її залежно від своїх виборів (ми зараз не розглядаємо проблему реальної свободи вибору та маніпуляцій у суспільстві, цілком усвідомлюючи її актуальність і важливість). Такий тип оповіді набуває все більшої популярності завдяки інтерактивним книжкам, мультимедійним фільмам і навіть



гейміфікованим новинам. Наприклад, широко відомий проект Bandersnatch від Netflix, який є інтерактивним фільмом, де глядач може приймати рішення за героїв і змінювати розвиток сюжету («Netflix не підтверджував інтерактивний характер «Bandersnatch» до його виходу, хоча було багато спекуляцій у ЗМІ» [9]).

Це не тільки зміщує акцент із пасивного сприйняття-переживання твору до активної участі, але й відкриває нові можливості для створення мультимедійних культурних форм, де оповідь перестає бути лінійною і стає гнучкою, подібно до «м'якого» тексту/гіпертексту на дисплеї. Гіпертекст дозволяє створювати «мережу» зв'язків між різними елементами тексту, де кожен елемент може бути пов'язаний із кількома іншими і дозволяє користувачу вибирати напрямок, у якому буде розвиватися його «подорож» контентом [див.: 2]. Гіпертекстова структура цифрових текстів дозволяє читачеві вибудовувати індивідуальні маршрути сприйняття, що радикально змінює принципи наративної організації.

Значним чином змінюють досвід сприйняття культури та мистецтва технології віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR), що робить їх відносно самостійним напрямом трансформації культури під впливом ЦТ. Віртуальна реальність дозволяє користувачам повністю зануритись у вигаданий світ, а доповнена реальність – інтегрувати цифрові елементи у реальний світ. Це відкриває нові можливості для мистецтва, освіти, туризму та навіть соціальних мереж [10]. Завдяки VR користувач може «відвідати» музей чи історичні пам'ятки, не виходячи з дому (і в цьому – безперечна цінність цієї технології для збереження історичної і культурної пам'яті), або навіть стати частиною сцени в інтерактивному фільмі. AR, у свою чергу, дозволяє створювати інтерактивні інсталяції, де реальний світ доповнюється віртуальними елементами, створюючи нові сенсові виміри.

З розвитком цифрових технологій з'явилися нові формати медіаконтенту, які поєднують текст, відео, аудіо та інтерактивні елементи. Це дозволяє створювати контент, який може змінюватися в реальному часі і взаємодіяти з користувачем. Відеоблоги, подкасти, стрімінгові платформи і соціальні мережі дають змогу створювати нові форми культивування та споживання культурних



продуктів. Ще майже 20 років тому Генрі Дженкінс писав: «ми бачимо, що корпоративні ЗМІ все більше усвідомлюють цінність і загрозу, яку становить участь уболівальників. Медіапродюсери та рекламодавці тепер говорять про “емоційний капітал” або “lovemarks” для позначення важливості інвестицій аудиторії та участі в медіаконтенті. Оповідачі зараз думають про сторітелінг з точки зору створення можливостей для участі споживачів. У той же час споживачі використовують нові медіа-технології для взаємодії зі старим медіаконтентом, розглядаючи Інтернет як засіб для колективного вирішення проблем, громадського обговорення та громадської творчості» [11, р. 169]. Від того часу дана тенденція медіаформатів розвилася в окремий напрямок трансформації культури – зміни у споживанні культури, де основна увага приділяється гнучкості, швидкості і взаємодії з контентом. Вебсайти і мобільні додатки дозволяють користувачам бути не лише пасивними спостерігачами, а й активними учасниками творення культурних продуктів.

Сьогодні мультимедійність можна визнати за є ключовою рисою цифрової культури, що знаходить своє відображення у нових формах і жанрах, які об'єднують текст, зображення, звук і відео в єдину, інтегровану структуру. На основі мультимедійного контенту виникли гібридні жанри (а «Жанри в процесі функціонування мистецтва відіграють роль регуляторів художньої активності людини, вони координують як процеси утворення, так і процеси сприйняття мистецтва» [12, с. 57]), які шляхом поєднання різних культурних практик та медіаформ стирають межі між традиційними видами мистецтва і відкривають нові можливості для творчого вираження. Це може бути синтез літератури, театру, музики, кіно, а також цифрових технологій, що дозволяють створювати нові форми медіа-вистав і проєктів. Відеоігри, віртуальна реальність, інтерактивні інсталяції, онлайн-платформи для творчості – усі ці форми є гібридними, оскільки поєднують елементи різних жанрів і медіа. Велика кількість гібридних жанрів пов'язана також із еволюцією жанрової системи, що, за словами Віолети Демещенко «перетворилося на безперервний процес, який триває протягом XX–XXI століття» [там само, с. 55].



Поява інтерактивного мистецтва та нових форм культурного вираження значно вплинула на сам процес створення контенту. Технології дозволяють митцям і користувачам одночасно створювати і взаємодіяти з культурним продуктом, уникаючи традиційного розподілу на «творця» і «публіку»/«споживача». Так, в інтерактивних виставках та музичних проектах можуть брати участь глядачі, змінюючи хід подій або навіть створюючи унікальні варіанти виконання твору.

Важливою складовою мультимедійності є її здатність перетворювати сприйняття культури на багатогранний процес, де кожен елемент взаємодіє з іншими, утворюючи цілісне культурне середовище. Наприклад, у цифрових книжках та відеоіграх слова, звуки, зображення і анімація взаємодіють, що дає глибший і багатший досвід для споживача. Така гібридизація жанрів не лише змінює традиційні культурні практики, але й відкриває нові можливості для творчих експериментів. Це також стосується медіаплатформ.

Таким чином, мультимедійність та інтерактивність, нерозривно пов'язані одна з одною, гарантують можливість не-фахівцям брати активну участь у формуванні культурних продуктів, не тільки змінювати контент, але й впливати на процес його створення, – у той час як у традиційних формах мистецтва (література, кіно, театр) глядач або читач залишається пасивним споживачем, а класичні медіа (газети, книги, телебачення) передбачають односторонній потік інформації від виробника до споживача. Цифрові медіа створюють такі форми комунікації, де кожен має можливість стати автором і редагувати зміст.

Чи не найяскравішим прикладом інтерактивності є відеоігри, де кожен вибір гравця може змінити хід подій, а гравець має змогу створювати свій власний досвід, що робить ігровий процес індивідуальним та незабутнім. У таких проектах, як *Minecraft* або *Second Life*, користувачі не лише грають, але й будують світи, взаємодіють з іншими учасниками, створюючи нові соціальні та культурні форми. Так, на сторінці Google logo Play щодо відеоігри «*Minecraft*» (яку як додаток можна купити за 339,99 грн), вказано: «Дайте волю фантазії і будуйте все, що хочете, у власному нескінченному унікальному світі, який



щоразу буде новим» [13].

Інтерактивність значно змінює соціальні аспекти культури. З'являються нові форми колективного творчого процесу, наприклад, у вигляді *crowdsourcing* (колективного фінансування проектів через платформи як *Kickstarter* або *Patreon*). Це дає можливість значно більшій кількості людей безпосередньо впливати на створення культурного продукту та відчувати себе частиною його процесу, – Г. Дженкінс, одніи із перших медіадослідників, хто простежив зміни ролі аудиторії в умовах розвитку цифрових технологій, безумовно, мав рацію, кажучи, що «Масова креативність зустрічається з медіаіндустрією» [11, р. 131].

Інтерактивність також актуальна в контексті освітніх технологій, де студенти можуть безпосередньо впливати на хід навчання через взаємодію з контентом, змінюючи сценарії, виконуючи інтерактивні завдання і тестування. Водночас, такі технології значно змінюють традиційні підходи до викладання/навчання, а імерсивні технології з використанням VR та AR, як ми вже писали, тепер починають виконувати функції і педагогічних технологій [14].

Нарешті, важливим напрямом трансформації культури, що розглядається, складовою і аспектом цифрової культури є візуалізація смислів. У світі цифрових ІТ текст, звук та зображення нерозривно пов'язані і взаємодіють між собою, а візуалізація у цифровому середовищі стала основним інструментом для передачі інформації та вираження смислів [15], і це змінює саму природу культурних продуктів – текстів культури.

Розвиток візуальних технологій і мультимедійних форматів привів до того, що образи та символи набувають більшого значення, ніж текстова інформація. Візуальні елементи (інфографіка, емодзі, меми) стають невід'ємною частиною цифрових текстів, змінюють способи вираження емоцій та концептуалізації ідей, що призводить до виникнення нової семіотичної системи, яка потребує засобів свого «розкодування» і передбачає певну комунікацію, бо, як пише Лімор Шифман, навіть «Різні жанри мемів передбачають різний рівень грамотності: деякі з них може зрозуміти (і створити) майже будь-хто, тоді як інші вимагають детальних знань про субкультуру цифрових мемів» [16, р. 100].



Візуальна експресія є головним методом у так званій «культурі візуальності», або візуальній культурі (visual culture), де кожен елемент – від постів у соціальних мережах до цифрових мистецьких творів – візуалізує певний смисл або концепт. Такі платформи, як Instagram або Pinterest, зробили візуальний контент основним способом комунікації, де аудиторія може швидко отримувати та обмінюватися значеннями через картинки та короткі відео. Візуалізація стала важливим інструментом для художників, котрі використовують цифрові технології для створення мистецьких творів, що поєднують зображення, анімацію, звуки, а іноді й інші медіаформати.

Цифрові технології також дозволяють художникам і дизайнерам використовувати різноманітні нові візуальні інструменти для створення гібридних художніх форм. Наприклад, у галереях цифрового мистецтва або на виставках нових медіа, де використовуються інтерактивні елементи, відвідувачі можуть взаємодіяти з творами мистецтва, що дає їм можливість «переживати» твори і таким чином створювати нові смисли через свою участь у процесі [15].

Висновки

Будучи породженням розповсюдження/застосування цифрових ІТ, цифрова культура, особливістю якої є її змінюваність і гнучкість, а також непереборність і впливовість ігрового елемента, вже нібито вкоріненого в образ мислення й поведінки молодших поколінь, обумовлює зростання ролі технологій у формуванні та сприйнятті культурних процесів, що, у свою чергу, призводить до зміни характеру художніх практик і появи всі більшої кількості нових цифрових культурних продуктів. Власне, саме така діалектика і віддзеркалюється у трансформації поетики культури, яка за вказаних умов набуває нових рис, включаючи динамічність, нелінійність оповідання та гібридність форм, причому, гібридність не лише за матеріалом, жанровістю і стилем, а й суто за способом генези й буття твору/контенту: оскільки інтерактивність стала нормою для цифрових платформ і відеоігор та завдяки доступності інтернету, соціальних медіа та мобільних додатків, потенційно кожна (буквально!) людина, незалежно від раси, віку і статі (і навіть рівня освіти), має можливість одночасно виступати



як творець культурного контенту і його споживач.

Те, що цифрові ІТ забезпечують можливість зберігання артефактів (у вигляді їхніх цифрових копій) та пам'яті про культурні події, робить ці технології невід'ємною частиною – своєрідним інструментом – культуротворчого процесу і надає їм статусу засобу сучасної поетики культури. Такий статус об'єктивно посилюється застосуванням ЦТ для створення принципово нових видів мистецтва, неможливих до недавнього часу (до цифрової доби) культурних, зокрема художніх, практик та культурних середовищ всередині кіберпростору, а також тим впливом, що чинять ІТ на культуру повсякдення і, відтак, на особистісну культуру людини ХХІ ст. Можна стверджувати, що цифрові ІТ набувають значення не лише засобу, а й структуроутворюючої складової поетики культури сучасності: по-перше, всі значущі культурні явища у межах цифрової культури зобов'язані своєю появою використанням/застосуванням цифрових ІТ не меншою мірою, ніж «живим» людським культуротворчим зусиллям; во-друге – саме цифрові медіа забезпечують стягування, поєднання безлічі найрізноманітніших культурних текстів і практик в розгалужену та суперечливу, але єдину систему цифрової культури.

Отже, цифрові ІТ впливають на поетику культури, змінюючи форми, структури та способи взаємодії з текстами культури, знімаючи бар'єри між творчим і споживчим актом. Мультимедійність, нелінійність, інтенсивна інтерактивність та візуальна експресія стають ключовими характеристиками цифрових художніх практик.

Література

1. Smolina, O.O. Poetics of culture as a cultural studies problem area. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва*: Науковий журнал. № 2 (2018), с. 37–40. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2018.161199>
2. Murray J. H. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016. 432 p.
3. Manovich L. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.



307 p. <https://manovich.net/content/04-projects/163-language-of-new-media/language.pdf> (дата звернення: 12.02.2025).

4. Murray Janet H. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2012. 483 p.

5. CAN: Creative Adversarial Networks, Generating «Art» by Learning About Styles and Deviating from Style Norms / Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068> . An extended version of a paper published on the eighth International Conference on Computational Creativity (ICCC), held in Atlanta, GA, June 20th-June 22nd, 2017. 22 p. URL: <https://arxiv.org/pdf/1706.07068> (дата звернення: 12.03.2025).

6. Хандусенко, Наталя. Історичний продаж: портрет Алана Тюрінга, створений ШІ-роботом, продали на аукціоні за рекордні \$1,3 млн. *DEV.UA* : веб-сайт. URL: <https://dev.ua/news/istorychnyi-prodazh-portret-alana-tiurinha-stvorenyi-shi-robotom-prodaly-na-auktsioni-za-rekordni-13-mln-1731059425> (дата звернення: 20.12.2024)

7. Detroit: Become Human. *Quantic Dream* : web-sait. URL: <https://www.quanticedream.com/en/detroit-become-human> (дата звернення: 19.03.2025).

8. Juul J. *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. 348 p.

9. *Black Mirror: Bandersnatch*. Article from Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Mirror:_Bandersnatch (дата звернення: 20.02.2025).

10. Milgram, P., Kishino, F. A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 1994, vol. E77-D, no. 12, p. 1321–1329. DOI: <https://doi.org/10.1.1.102.4646>

11. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, NY: New York University Press, 2006. 368 p. URL: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr> (дата звернення: 22.02.2025).

12. Демещенко В.В. Особливості формування жанру в кіномистецтві



XXI століття. *Культурологічна думка*: Збірник наукових праць. Том 23, № 1. Сс. 55–67. DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-23-2023-1.55-67>

13. Minecraft. Videohra. Google Play : veb-sait. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl> (data zvernennia: 19.03.2025).

14. Сумятін С.В. Проблема культурного статусу інформаційних технологій в освіті. *Formation of professional culture of specialists in the field of education*. Abstracts of VIII International Scientific and Practical Conference. Plovdiv, Bulgaria. Pp. 36-38. URL: <https://eu-conf.com/en/events/formation-of-professional-culture-of-specialists-in-the-field-of-education/> (дата звернення: 18.03.2025).

15. Mitchell W.J.T. What do pictures want? The lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press, 2005. 272 p.

16. Shifman L. Memes in Digital Culture. The MIT Press, 2014. 216 p. *JSTOR*, URL: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt14bs14s>. (дата звернення: 19.03.2025).

References

1. Smolina, O.O. Poetics of culture as a cultural studies problem area [Elektronnyi resurs]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstva*: Naukovyi zhurnal. № 2(2018), s. 37–40. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2018.161199>

2. Murray, J. H. Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. Cambridge, MA: MIT Press, 2016. 432 p.

3. Manovich L. The language of new media. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. 307 p. URL: <https://manovich.net/content/04-projects/163-language-of-new-media/language.pdf> (data zvernennia: 12.02.2025).

4. Murray Janet H. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2012. 483 p.

5. CAN: Creative Adversarial Networks, Generating «Art» by Learning About Styles and Deviating from Style Norms / Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068>. An extended version of a paper published on the eighth International Conference on Computational Creativity (ICCC), held in Atlanta, GA, June 20th-June 22nd, 2017. 22 p. URL: <https://arxiv.org/pdf/1706.07068> (data zvernennia: 12.03.2025).

6. Khandusenko, Natalia. Istorychnyi prodazh: portret Alana Tiurinha, stvorenyi Shi-robotom, prodaly na auktsioni za rekordni \$1,3 mln. [*Historic sale: a portrait of Alan Turing created by an AI robot sold at auction for a record \$1.3 million*]. DEV.UA : veb-sait. [in Ukrainian] URL: <https://dev.ua/news/istorychnyi-prodazh-portret-alana-tiurinha-stvorenyi-shi-robotom-prodaly-na-auktsioni-za-rekordni-13-mln-1731059425> (data zvernennia: 20.12.2024)

7. Detroit: Become Human. *Quantic Dream* : web-sait. URL: <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human> (data zvernennia: 19.03.2025).

8. Juul J. A casual revolution: Reinventing video games and their players. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. 348 p.

9. *Black Mirror: Bandersnatch*. Article from Wikipedia, the free encyclopedia. URL:



https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Mirror:_Bandersnatch (data zvernennia: 20.02.2025).

10. Milgram, P., Kishino, F. A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 1994, vol. E77-D, no. 12, p. 1321–1329. DOI: <https://doi.org/10.1.1.102.4646>

11. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, NY: New York University Press, 2006. 368 p. URL: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr> (data zvernennia: 22.02.2025).

12. Demeshchenko V.V. Osoblyvosti formuvannia zhanru v kinomystetstvi KhKhI stolittia [*Features of the formation of the genre in cinema of the XXI century*]. Kulturolohichna dumka: Zbirnyk naukovykh prats. Tom 23, № 1. Ss. 55–67. [in Ukrainian] DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-23-2023-1.55-67>

13. Minecraft. Відеогра. *Google Play*: veb-sait. [in Ukrainian]. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl> (data zvernennia: 19.03.2025).

14. Sumiatin S.V. Problema kulturnoho statusu informatsiinykh tekhnolohii v osviti [*The Problem of the Cultural Status of Information Technologies in Education*]. [in Ukrainian]. Formation of professional culture of specialists in the field of education. Abstracts of VIII International Scientific and Practical Conference. Plovdiv, Bulgaria. Pp. 36-38. URL: <https://eu-conf.com/en/events/formation-of-professional-culture-of-specialists-in-the-field-of-education/> (data zvernennia: 18.03.2025)

15. Mitchell W.J.T. *What do pictures want? The lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press, 2005. 272 p.

16. Shifman L. *Memes in Digital Culture*. The MIT Press, 2014. 216 p. *JSTOR*, URL: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt14bs14s>. (data zvernennia: 19.03.2025).

Abstract. *The article is devoted to the influence of digital information technologies on the poetics of culture, which is understood as a system of expressive means and principles of cultural organization. Particular attention is paid to changes in the forms and content of cultural texts under the influence of digital media. The main directions of cultural transformation due to the use of digital technologies are considered: automation of creativity and the emergence of digital art and AI art, virtual and augmented reality, new media formats. New forms of storytelling, interactivity, multimedia, as well as changes in the perception and interpretation of literary texts and visual images are analyzed; Examples of digital artistic practices are given.*

Keywords: *digital IT/digital technologies, poetics, digital culture, multimedia, interactivity, transformations, (digital) art, digital art practices.*

Науковий керівник: д-р культурології, проф. Смоліна О.О.

Статтю надіслано: 20.03.2025 р.

© Сумятін С.В.