УДК 791.4

КІНО ЯК ЦИФРОВИЙ МЕДІАТЕКСТ : ЗМІНА СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРАКТИК У ГЛОБАЛІЗОВАНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Жанна ДЕНИСЮК – доктор культурології, доцент, проректор із наукової та виховної роботи,
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ
https://orcid.org/0000-0003-0833-2993
https://doi.org/10.35619/ucpmk.51.1057
jdenesuk@dakkkim.edu.ua

Досліджено феномен кіно як цифровий медіатекст, що зазнає трансформаційних змін під впливом глобалізаційних процесів, цифровізації та нових форматів комунікації у сучасному медіапросторі, де межі між автором, глядачем і цифровою платформою стають дедалі розмитішими. В роботі окреслено феномен кіно як цифровий медіа текст у контексті трансформації культурних практик глобалізованого суспільства. Показано, що цифрове кіно перестає бути лише мистецьким артефактом і все більше набуває функцій комунікаційного медіуму та інструменту конструювання новітніх ідентичностей. Розкрито механізми переформатування рецептивної взаємодії між глядачем і текстом, появу нових форм участі – від інтерактивного перегляду до колективного віртуального співтворення. В результаті проведеного дослідження встановлено, що цифрова доба зумовила зміну природи кіно як медіа, де екран стає простором соціальної взаємодії, а глядач – активним учасником комунікативного процесу. Відбулася еволюція кіно, яке з лінійного наративу перетворилося на поліфонічний гіпертекст, що інтегрує естетичні, технологічні та культурні виміри. Відтак ці процеси сприяють утворенню нової культури сприйняття, а саме мережевої, візуально-комунікативної, в якій кіно виступає ключовим чинником формування глобальної медіареальності.

Ключові слова: кіно, цифровий медіатекст, медіатизація культури, глобалізація, культурні практики, цифрова комунікація.

Постановка проблеми. Сучасне кіно переживає радикальну трансформацію, пов’язану з переходом до цифрового формату виробництва, розповсюдження та споживання аудіовізуального контенту. У добу глобалізованого інформаційного суспільства кіно вже не обмежується функцією лише художнього відображення дійсності, а перетворюється на складну форму медіатексту, який поєднує естетичні, технологічні, комунікативні й соціокультурні виміри. Такі процеси обумовлюють потребу у переосмисленні традиційних уявлень про кіно як мистецтво в своєму класичному розумінні.

Також актуальність проблематики значною мірою посилюється стрімким розвитком цифрових платформ, таких як Netflix, Amazon Prime, YouTube, TikTok, які змінили характер та структуру сучасної аудиторії, способи доступу до контенту та механізми його сприйняття. Відтак з розвитком цифровізації формується новий тип глядача як інтерактивного користувача, який не лише споживає, а й активно впливає на форму та зміст медіатексту. Таким чином цифрове кіно функціонує як динамічна система візуальних кодів, що інтегрує елементи соціальних мереж, відеоігор, реклами, документалістики, тощо, створюючи при цьому гібридну культурну реальність.

В умовах глобалізації змінюється і соціокультурна роль кіно: воно стає простором міжкультурного діалогу, інструментом формування нових ідентичностей та каналом ретрансляції культурних цінностей. Водночас цифровізація спричиняє явища фрагментації реальності та збільшення симулякрів, коли межі між реальним і вигаданим, приватним і публічним, автентичним і віртуальним дедалі більше розмиваються.

У цьому контексті дослідження кіно, як цифрового медіатексту, набуває особливого значення, що дозволяє простежити, як нові технології впливають на структуру художнього образу, наративи, комунікативні стратегії та соціокультурні практики сприйняття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасній науковій літературі питання трансформацій феномену кіно в умовах цифрової медіареальності розглядається з різних точок зору і вимірів – технологічних, естетичних, соціокультурних тощо. Однією з відправних теоретико-методологічних «точок» у розумінні кіно як цифрового медіатексту є дослідження американського вченого у сфері медіа та технологій Дж. Болтера, який, аналізуючи перехід класичного кінематографу до цифрових медіа, вказує на те, що кіно як наратив перебуває під впливом цифрових змін, зокрема гібридизації медіа-форм (кіно, телебачення, інтернет) та змін у рецепції [13].

Сучасний американський філософ і теоретик кіно С. Шавіро у своїх працях зосереджується на феномені посткіно (post-cinema), зміні форм кінематографічного наративу, реміксінгу аудіовізуального матеріалу, а також розширенні меж сприйняття і участі глядача [30; 31]. Бразильський дослідник М. Кавамото аналізує як цифрові технології впливають на структуру часу в кінематографі, зокрема поняття індексу-кіно, матеріальності образу і сучасної кіно оповіді, акцентуючи увагу на технологічних аспектах

© Денисюк Ж., 2025 р.
Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

перетворення кінематографу на цифровий медіа текст [22]. У роботі турецького вченого В. Анадолу розглядаються зміни досвіду перегляду фільмів: від традиційного кінотеатру до цифрових платформ, нових місць споживання та нових мотивацій аудиторії, що відбуваються під впливом цифровізації [12]. Дослідники Х. Гюркан та Б. Гезмен аналізують як популярне кіно відображає цифрову культуру кінця XX – початку XXI ст., зокрема в контексті утворення кіберпростору, соціальних мереж, віртуальних спільнот та ін. [21]. Окрім цього, актуальні питання цифрових медіа й кіно піднімалися в працях таких зарубіжних авторів, як Дж. Ботер [27], З. Ґьєнг [18], І. Кіш'єс [28], Т. Коннеллі [16], Б. Лессар [24], К. Лотце [27], Дж. Нордеграаф [27], К. Олесен [28].

Серед українських дослідників у цьому ракурсі проблематики основні теми спрямовувалася на вивчення медіасередовища та медіа тексту загалом – О. Ачилова [3], Н. Баландіна [4], М. Житарюк [5], І. Капраль [6], Г. Листвак [6], О. Мусієнко [7], М. Отрішко [8], І. Регушевська [3], В. Шевченко [11] та ін. Сучасну трендовість аудіовізуальних форм сучасного мистецтва та українського кіно досліджували: З. Алфьорова [1], А. Алфьоров [1], В. Андрієнко [10], Л. Апостолова [2], Т. Сидорчук [9], В. Скуратівський [10] та ін.

Мета статті – дослідження феномену кіно як цифрового медіатексту, що зазнає трансформаційних змін під впливом глобалізаційних процесів, цифровізації та нових форматів комунікації у сучасному медіапросторі, де межі між автором, глядачем і цифровою платформою стають дедалі більш розмитими.

*Виклад основного матеріалу***.** У добу глобалізації та тотальної цифровізації кіно зазнає суттєвих структурних і семантичних змін, стаючи не лише видом мистецтва, а й формою цифрового медіатексту. На думку дослідників, поняття медіатексту як складної динамічної одиниці вищого порядку, за допомогою якої здійснюється спілкування в медіа [3; 24]. Окрім цього «специфіку медіатекстів визначають, насамперед, екстралінгвістичні умови їх існування. Нова електронна епоха мультисенсорна, реальність нині конструюється засобами масової інформації, тому майже все, що ми знаємо про світ, отримуємо опосередковано через медіа» [6; 31].

Від моменту переходу від аналогових технологій до цифрових носіїв кіно до певної міри втратило матеріальну обмеженість, перетворившись на гнучку, відтворювану, інтерактивну форму комунікації. Загалом на думку вчених, у питанні трансформації Голлівуду в комунікаційну індустрію велику роль зіграло таке поняття як «практика зсуву часу», що полягало у формуванні та зміні чітких графіків дозвілля та роботи, що мало безпосередній зв'язок із потребою споживача у виборі, власності та контролю у споживанні телевізійних програм й прокату фільмів [16; 9-10].

Як зазначає Р. Ваятт, сучасна глобальна культура еволюціонує від механістичного світогляду епохи промисловості до моделі емерджентних систем епохи інформації. Цифрова система виробництва для цифрового кіно виникає з цього теоретичного контексту. Така система є емерджентною, а не фіксованою. Цифрове виробництво відображає перехід від позитивістського, логічного та послідовного світу чіткої логіки до невизначеного, нелінійного та нечіткого світу логіки. Ці цінності інформують, формують та оточують процес виробництва цифрового кіно [32; 330]. У комп'ютерному контексті з'явилося нове цифрове уявлення про текст, який обертається, перевертається та перекидається. Поняття DVE (ефект цифрового відео) тексту, що рухається, займає зовсім інший концептуальний простір, ніж той, який займає білий текст Letraset на чорному тлі титульної картки. Нові цифрові інструменти, доступні за всіма ціновими рівнями, реорганізують виробництво рухомих зображень у зовсім іншу форму з зовсім іншою динамікою, цінностями та цілями. Нові інструменти вже тут, і процес триває [32; 331].

Згідно з твердженням Л. Мановича, кіно з самого початку розумілося як мистецтво руху, мистецтво, яке зрештою зуміло створити переконливу ілюзію динамічної реальності. Натомість цифровий кінематограф постає як конвергенція програмного коду, візуальної естетики й баз даних, де монтаж і візуальні ефекти підкоряються алгоритмічним принципам. Кіномова в цифровому контексті набуває нових характеристик: нелінійності, варіативності, гіпертекстуальності [25]. Ці властивості змінюють саму логіку наративу: сюжет більше не є замкненою послідовністю подій, а стає відкритим простором інтерпретацій і користувацьких взаємодій. Оскільки традиційні кінотехнології повсюдно замінюються цифровими технологіями, логіка процесу кіновиробництва переосмислюється: Замість того, щоб знімати фізичну реальність на плівку, тепер можна створювати сцени, подібні до фільмів, безпосередньо на комп'ютері за допомогою 3D-анімації. Після того, як ігровий матеріал оцифровується (або безпосередньо записується в цифровому форматі), він втрачає свій привілейований індексний зв'язок із про-кінематографічною реальністю. Комп'ютер не розрізняє зображення, отримане через фотооб'єктив, зображення, створене в програмі для малювання, або зображення, синтезоване в пакеті 3D-графіки, оскільки вони виготовлені з одного й того ж матеріалу

– пікселів. Результат: новий вид реалізму, який можна описати як «щось, що виглядає так, ніби мало виглядати саме так, ніби це могло статися, хоча насправді цього не могло статися» [26].

Такий підхід спостерігається в інтерактивному кіно (наприклад, «Чорне дзеркало» – *Black Mirror: Bandersnatch,* 2018 р.), де глядач бере безпосередню участь у побудові історії. Це підтверджує тезу про те, що цифровий медіатекст – це не статичний твір, а процес комунікативного обміну [14]. Водночас кіномова втрачає частину своєї автономності, інтегруючись у ширший контекст цифрових комунікацій. Візуальні образи сьогодні функціонують у взаємозв'язку з іншими медіа – відеоіграми, блогами, соціальними мережами, VR-технологіями. Як зазначає Ф. Кротц, медіатизація є не лише зміною інструментів комунікації, а трансформацією самої культури, у якій медіа стають умовою соціальної взаємодії. Таким чином, цифрове кіно формує не лише нову естетику, а й нову антропологію сприйняття, де глядач – активний учасник культурного процесу [23]. У даному випадку, як слушно стверджує Т. Дж. Коннеллі, цифрові медіа формують структури сприйняття, а також сприяють новим та різним способам бачення рухомого зображення в цифрову епоху, що знаходить прояви у зміні сприйняття тривалого кадру; зростаючому використанні естетики відеоігор та наративу баз даних; нових та варіативних формах наративу та візуальних стилів на телебаченні; а також впливі швидкості нових медіа технологій, таких як Інтернет, персональні відеокамери, мобільні екрани та монтаж на комп'ютері та ін. [16; 22].

На думку С. Прінса, саме спецефекти стали найпомітнішою ознакою переходу індустрії до методів кіновиробництва та своєрідною візитівкою цифрової ери, яка призводить до найочевидніших змін у змісті та стилі фільмів. Але досить яскрава хвиля цифрових ефектів у сучасному кіно – це лише верхівка айсберга. Нові технології трансформують кіно більш тонкими та важливими способами, ніж лише створенням приголомшливих образів. Цифрові технології створюють величезні зміни, що впливають на сприйняття глядачем природи кіно. Кінооператор, у найвужчому сенсі, – це людина, що створює зображення на плівці, контролюючи світло, колір та композицію, щоб допомогти режисеру досягти свого бачення. Використовуючи традиційні методи, кінематографіст контролює колір, маніпулюючи рівнем освітлення на знімальному майданчику та в костюмах або використовуючи кольорові гелі поверх джерел світла [29; 26]. Також характерною ознакою нового цифрового кіно є «зростаюча доступність фільмів та кінематографічної спадщини в цифровому форматі, а також створення та використання структурованих наборів даних, пов'язаних із контекстами кіновиробництва, розповсюдження та споживання» [27;106].

Одним із найяскравіших проявів цифрової епохи стало домінування стримінгових сервісів – Netflix, Amazon Prime, Hulu, Disney+ та ін. Ці платформи не лише змінили способи дистрибуції фільмів, а й сформували нову модель культурного споживання. Кіно більше не потребує фізичного простору кінотеатру, воно переходить до сфери особистого користування, стаючи частиною щоденної медіапрактики.

Як зазначає М. Кастельс, у «мережевому суспільстві» комунікація набуває децентралізованого характеру: культурні продукти циркулюють через глобальні мережі, підпорядковуючись логіці потоків, а не локальних ієрархій. Кіно як цифровий медіатекст у цьому контексті виступає елементом мережевої екосистеми, що одночасно формує й відображає глобальну культурну динаміку [15].

Стрімінгові платформи виконують функцію своєрідних «нових кіностудій», що поєднують у собі виробництво, дистрибуцію й аналітику споживання. За допомогою алгоритмів рекомендацій вони формують індивідуалізовані траєкторії перегляду, впливаючи на культурні смаки, звички й соціальні уподобання аудиторії [17; 94]. Таким чином, цифрове кіно не лише розважає, а стає інструментом соціального програмування, що бере участь у формуванні культурної ідентичності в глобальному масштабі.

Крім того, цифрове середовище змінює сам статус фільму як завершеного твору. В умовах постійного оновлення контенту, переважання серіальності та мультимедійного продовження фільми функціонують як частини великих медіафраншиз, це зокрема *Marvel Cinematic Universe, Star Wars, Dune* та ін., що демонструє тенденцію до «трансмедіа-наративності» [19; 237], коли історія розгортається через різні платформи – кіно, ігри, комікси, соціальні мережі, створюючи інтегрований візуальний світ.

Сучасне кіно так само не обмежується художнім виміром – воно виконує соціальні, комунікативні та низку інших функцій. У цифровому середовищі кіно стає інструментом конструювання суспільної пам'яті, репрезентації ідентичностей і артикулювання цінностей. Як зазначають дослідники Г. Дженкінс, С. Форд, Дж. Грін, у цифровій культурі відбувається «демократизація оповіді», коли користувачі не лише споживають контент, а й активно беруть участь у його переосмисленні, створюючи вторинні медіатексти – фан-відео, рімейки, меми, реакції тощо

[20; 69]. Такі практики ремедіації демонструють, що глядач більше не є пасивним реципієнтом, а перетворюється на співавтора культурного продукту. Соціальні мережі, такі як YouTube та TikTok створюють умови для безперервного циркулювання кіноматеріалів у вигляді цитат, фрагментів, колажів, тримаючи їх в актуальному масового обігу серед аудиторії. У результаті формується нова модель аудіовізуальної культури – «культура участі» (participatory culture), у межах якої кіно стає відкритим, багатоаспектним медіатекстом, що постійно відтворюється у процесі комунікації [14]. Відповідно **к**ультура участі та ремедіація сприяють демократизації кіно процесу, коли користувачі соціальних мереж і відеоплатформ беруть участь у переосмисленні та відтворенні кінозмісту, створюючи нові, похідні медіа тексти, що, своєю чергою, формує нову етику та естетику комунікації, де межі між автором, текстом і реципієнтом остаточно розмиваються [14].

У цьому аспекті особливо важливою є роль кіно у формуванні соціокультурних наративів. Сучасні фільми та серіали у цифровому форматі стають платформами для обговорення актуальних сьогодення: війни, прав людини, постколоніальної спадщини, екологічної свідомості, гендерної рівності та багатьох ін. Так, зокрема, цифрові фільми про Україну, створені протягом 2022–2025 рр., відіграють роль символічних медіа-артефактів, що транслюють наратив спротиву, гідності й самоідентифікації під час російсько-української війни у глобальному інформаційному просторі. Серед таких найперше варто назвати: «Літургія протитанкових перешкод» Д. Сухолиткого-Собчука (2022 р.), «Гартовані люттю» («A Rising Fury») українсько-американської режисерки та продюсерки Л. Калинської та українського режисера Р. Батицького (2022 р.), «Непокірний» («Defiant») знятий К. Амером (2023 р.), «Checkpoint Zoo» режисера Дж. Земана (2024 р.), *«My dear Theo» («З любов'ю з фронту») української режисерки А. Коваленко, «*2000 метрів до Андріївки» М. Чернова (2025 р.) та ін.

Таким чином, кіно як цифровий медіатекст є не лише мистецькою, а й соціокультурною практикою, у якій відображається взаємодія технології, культури, ідентичності, семантичних змістів, що визначає нову логіку комунікації в межах сучасного цифрового середовища, де аудіовізуальний образ стає основною формою культурної репрезентації.

Висновки. Таким чином, можемо констатувати, що у добу глобалізації та цифрових технологій кіно перестає бути виключно формою мистецького самовираження й перетворюється на складний цифровий медіатекст – елемент мережевої комунікації, у якому поєднуються художні, інформаційні, соціальні, технологічні та інші функції. Зміна способів виробництва, дистрибуції та сприйняття аудіовізуального контенту зумовлює виникнення нових соціокультурних практик, у межах яких формується сучасний тип такого культурного досвіду. Цифровізація кінематографа зумовила переосмислення його естетичних і семіотичних параметрів, в межах яких цифрова кіномова стає нелінійною, інтерактивною, гіпертекстуальною, що трансформує традиційну структуру кінонаративу та взаємовідносини між автором і глядачем.

Відтак цифрове кіно набуває ознак відкритої системи, у якій сенси частково створюються в процесі самої комунікації. У цьому зв'язку сучасні світові стрімінгові сервіси і платформи виступають не лише як посередники між авторами/творцями кіно і аудиторією, а й як соціокультурні інститути, що формують нові моделі культурного споживання та практик, а алгоритмізовані системи рекомендацій перетворюють перегляд на персоналізований досвід, водночас уніфікуючи глобальні культурні коди.

Отже, кіно як цифровий медіатекст у глобалізованому суспільстві стає важливим чинником культурної еволюції, що відображає перехід від індустріальної до мережевої культури, формуючи новий тип соціальної взаємодії, у якому візуальний образ і технологічний код стають рівноцінними носіями сенсів. У цьому аспекті кінематограф виступає не лише полем естетичних експериментів, а й індикатором цивілізаційних змін, що відбуваються у глобальному культурному просторі.

Список використаної літератури

1. Алфьорова З., Алфьоров А. Секторальна морфологія сфери аудіовізуального мистецтва та виробництва як креативної індустрії. *Культура України*. 2022. № 86. С. 34–39.

2. Апостолова Л. Екранізація художньої літератури: новий тренд українського кіно. *Детектор медіа*. 3.10.2016. URL: https://detector.media/production/article/119293/2016-10-03-ekranizatsiya-khudozhnoi-literaturi-novii-trend-ukrainskogo-kino.

3. Ачилова О. Л., Регушевська І. А. Медіатекст як дзеркало сучасного суспільства. *Закарпатські філологічні студії*. 2023. Вип. 28. Т. 1. С. 23–28.

4. Баландіна Н. Структура медіасередовища крізь призму лексичних інновацій. *Вісник Львів. ун-ту. Серія «Журналістика»*. 2024. Вип. 54–55. С. 255–270.

5. Житарюк М. Особливості застосування понять «медіація» й «медіатизація» в сучасному медіапросторі».

Вісник Львів. ун-ту. Серія «Журналістика». 2020. Вип. 48. С. 56–66.

6. Капраль І. І., Листвак Г. Б. Образність, художність, комунікативність: особливості функціонування сучасного медіа тексту. *Journalism: development patterns and trends* : Collective monograph, 2021. С. 22–47.

7. Мусієнко О.В. Аудіовізуальний контент як інструмент впливу: етичні виклики цифрового медіасередовища. *Наук. вісник Київ. нац. ун-ту театру, кіно і телебачення ім. І.К.Карпенка-Карого*. 2025. № 36. С. 117–123.

8. Отрішко М. А. Медіакультура та медіадискурс інформаційного простору малих міст України: соціокомунікаційна модель: дис. … д-ра філос. … 061 «Журналістика» / Сумський держ. ун-т. Суми, 2024. 206 с.

9. Сидорчук Т. А. Жанрово-стильова специфіка музично-екранних форм XXI століття: дис. … д-ра філос. .. 021 «Аудіовізуальне мистецтво і виробництво» / Київ. нац. ун-т театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2023. 239 с.

10. Скуратівський В., Андрієнко В. Специфіка звукових ефектів в ігровому кіно. *Вісник Київ. нац ун-ту культури і мистецтв. Серія: «Аудіовізуальне мистецтво і виробництво»*. 2023. Вип. 6 (2*)*. С. 204–212.

11. Шевченко В. Е. Конвергентність як основна ознака сучасних медіа / Кросмедіа: контент, технології, перспективи : колект. моногр. / за заг. ред. д. н. із соц. ком. В. Е. Шевченко; Ін-т журналістики Київ. нац. ун-ту ім. Т. Шевченка. Київ : каф. мультимед. технол. і медіадиз. Ін-ту журналіст. Київ. нац. ун-ту ім. Т. Шевченка, 2017. С. 8–17.

12. Anadolu B. Beyazperdeden Dijital Medyaya: Film İzleme Deneyiminin Değişimi Üzerine Bir Araştırma. *OPUS*. 2020. Vol. 16. Issue 32. P. 5075 – 5110. https://doi.org/10.26466/opus.796968.

13. Bolter J. D. Digital Media and the Future of Filmic Narrative. URL: researchgate.net/ publication/290575479_Digital_Media_and_the_Future_of_Filmic_Narrative.

14. Bolter J. D., & Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press. 2000. 295 p. URL: https:// monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_ Understanding_New_Media_low_quality.pdf.

15. Castells M. *The Rise of the Network Society*. 2nd ed. Wiley-Blackwell. 2010. 597 p. URL: https:// memotef.web.uniroma1.it/sites/default/files/file%20lezioni/Manuel%20Castells%20-%20The%20Rise%20of%20the%20Network%20Society,%20With%20a%20New%20Preface_%20Volume%20I_%20The%20Information%20Age_%20Economy,%20Society,%20and%20Culture%20(Information%20Age%20Series)%20(2010,%20Wiley-Blackwell)%20-%20libgen.lc_.pdf.

16. Connelly T. J. Accelerated Culture: Exploring Time and Space in Cinema, Television and New–Media in the Digital Age. CGU Theses & Dissertations, 2012. 214 p. URL: scholarship.claremont. edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1051&context=cgu_etd.

17. Couldry N., Hepp A. *The Mediated Construction of Reality*. Polity Press, 2017. 256 p.

18. Gyenge Z. Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media, by Adam Lowenstein. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*. 2016. Vol. 12. P. 110-115. https:// doi.org/10.33178/alpha.12.08

19. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006. 368 p.

20. Jenkins H., Ford, S., Green J. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. NYU Press. 2018. 352 p.

21. Gürkan H., Gezmen B. Cinema and the Digital Revolution: The Representations of Digital Culture in Films. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*. 2024. URL: esiculture.com/index.php/esiculture/article/view/376/29.

22. Kawamoto M. T. M. A theoretical overview on the expression of time in digital cinema. Galáxia. 2019. № 42. P. 122-135. https://www. redalyc.org/journal/3996/399661475009/html/.

23. Krotz F. *Explaining the Mediatisation Approach. Media and Communication. Javnost – The Public*. 2017. Vol. 24:2. P. 103-118/ URL: tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13183222.2017.1298556.

24. Lessard B. Beyond the Cinema? Digital Adaptation, Media Ecology, and Performance in the CD-ROM Environment: Thèse présentée à la Faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade de Philosophiae doctor (Ph.D.) en littérature option « littérature et cinéma» / Université de Montréal. 2005. 280 p.

25. Manovich L. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001, 354 p. URL: https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf.

26. Manovich L. What is Digital Cinema? URL: manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf.

27. Noordegraaf J., Lotze K. Boter J. Writing Cinema Histories with Digital Databases: The Case of Cinema Context. *TMG Journal for Media History*. 2018. Vol. 21 (2). P.106–126.

28. Olesen Ch. G., Kisjes I. From Text Mining to Visual Classification: Rethinking Computational New Cinema History with Jean Desmet's Digitised Business Archive. *Tijdschrift voor Mediageschiedenis*. 2018. Vol. 21. P. 127–145.

29. Prince S. The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era. *Film Quarterly*. 2004. Vol. 57. No. 3. P. 24–33.

30. Shaviro S. The Cinematic Body / Ed. By Sandra Buckley, Brian Massumi, and Michael Hardt. Minneapolis-London: University of Minnesota Press, 2006. 276 p. URL: thing.net/~rdom/ucsd/Zombies/cinematicbody.pdf .

31. Shaviro S. Post Cinematic Affect, Winchester, 2010. 191 p. URL: xenopraxis.net/readings/shaviro_postcinematicaffect.pdf.

32. Wyatt R. B. Digital Cinema Principles and Techniques for Multi-Media Development. 1997. P.329-334.

References:

1. Alforova Z., Alforov A. Sektoralna morfolohiia sfery audiovizualnoho mystetstva ta vyrobnytstva yak kreatyvnoi industrii. Kultura Ukrainy, 2022. № 86. S. 34-39 [in Ukrainian].

2. Apostolova L. Ekranizatsiia khudozhnoi literatury: novyi trend ukrainskoho kino. *Detektor media*. 2025. 3.10.2016. URL: https:// detector.media/production/article/119293/2016-10-03-ekranizatsiya-khudozhnoi-literaturi-novii-trend-ukrainskogo-kino[in Ukrainian].

3. Achylova O. L., Rehushevska I. A. Mediatekst yak dzerkalo suchasnoho suspilstva. *Zakarpatski filolohichni studii*, 2023. Vyp. 28. Tom 1. S. 23-28 [in Ukrainian].

4. Balandina N. Struktura mediaseredovyshcha kriz pryzmu leksychnykh innovatsii. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia Zhurnalistyka*, 2024. Vyp. 54-55. S. 255–270 [in Ukrainian].

5. Zhytariuk M. Osoblyvosti zastosuvannia poniat «mediatsiia» y «mediatyzatsiia» v suchasnomu media prostori. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia Zhurnalistyka*, 2020. Vyp. 48. P. 56-66 [in Ukrainian].

6. Kapral I. I., Lystvak H. B. Obraznist, khudozhnist, komunikatyvnist: osoblyvosti funktsionuvannia suchasnoho media tekstu. Journalism: development patterns and trends : *Collective monograph*. 2021. S. 22-47 [in Ukrainian].

7. Musiienko O. V. Audiovizualnyi kontent yak instrument vplyvu: etychni vyklyky tsyfrovoho mediaseredovyshcha. *Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia imeni I.K. Karpenka-Karoho*, 2025. № 36. S. 117-123 [in Ukrainian].

8. Otrishko M. A. Mediakultura ta mediadyskurs informatsiinoho prostoru malykh mist Ukrainy: sotsiokomunikatsiina model: dys. … d-ra filos. … 061 «Zhurnalistyka»/ Sumskyi derzhavnyi universytet. Sumy, 2024. 206 c. [in Ukrainian].

9. Sydorchuk T. A. Zhanrovo-stylova spetsyfika muzychno-ekrannykh form KhKhI stolittia: dys. … d-ra filos. .. 021 «Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo» / Kyivskyi natsionalnyi universytet teatru, kino i telebachennia im. I. K. Karpenka-Karoho. Kyiv. 2023. 239 c. [in Ukrainian].

10. Skurativskyi V., Andriienko V. Spetsyfika zvukovykh efektiv v ihrovomu kino. Kyiv : *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriia: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 2023. Vyp. 6 (2). S. 204-212 [in Ukrainian].

11. Shevchenko V. E. Konverhentnist yak osnovna oznaka suchasnykh media / Krosmedia: kontent, tekhnolohii, perspektyvy : kolekt. monohr. / za zah. red. d. n. iz sots. kom. V. E. Shevchenko; Instytut zhurnalistyky Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Kyiv : Kaf. multymed. tekhnol. i mediadyz. In-tu zhurnalist. Kyivskoho nats. un-tu imeni Tarasa Shevchenka, 2017. S. 8-17.12 [in Ukrainian].

12. Anadolu B. Beyazperdeden Dijital Medaya: A Research on the Change of Film Watching Experience. *OPUS*. 2020. Vol. 16. Issue 32. P. 5075 – 5110. https://doi.org/10.26466/opus.796968. [in English].

13. Bolter J. D. Digital Media and the Future of Filmic Narrative. researchgate.net/publication/290575479_Digital_Media_and_the_Future_of_Filmic_Narrative (accessed October 2025). [in English].

14. Bolter J. D., & Grusin R. Remediation: Understanding New Media. MIT Press. 2000. 295 p. URL: https:// monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_ Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf . [in English].

15. Castells M. (2010). The Rise of the Network Society. 2nd ed. Wiley-Blackwell. 597 p. URL: https://memotef.web.uniroma1.it/sites/default/files/file%20lezioni/Manuel%20Castells%20-%20The%20Rise%20of%20the%20Network%20Society,%20With%20a%20New%20Preface_%20Volume%20I_%20The%20Information%20Age_%20Economy,%20Society,%20and%20Culture%20(Information%20Age%20Series)%20(2010,%20Wiley-Blackwell)%20-%20libgen.lc_.pdf [in English].

16. Connelly T. J. Accelerated Culture: Exploring Time and Space in Cinema, Television and New Media in the Digital Age. CGU Theses & Dissertations, 2012. 214. URL: scholarship.claremont.edu/cgi/ viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1051&context=cgu_etd. [in English].

17. Couldry N., Hepp A. The Mediated Construction of Reality. Polity Press, 2017. 256 p. [in English].

18. Gyenge Z. Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media, by Adam Lowenstein. Alphaville: Journal of Film and Screen Media. 2016. Vol. 12. P. 110-115. https:// doi.org/10.33178/alpha.12.08 [in English].

19. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press, 2006. 368 p. [in English].

20. Jenkins H., Ford S., Green J. Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. NYU Press, 2018. 352 p. [in English].

21. Gürkan H., Gezmen B. Cinema and the Digital Revolution: The Representations of Digital Culture in Films. Evolutionary Studies in Imaginative Culture. 2024. URL: esiculture.com/index.php/esiculture/article/view/376/29 [in English].

22. Kawamoto M. T.Theoretical overview on the expression of time in digital cinema. Galáxia, 2019. No. 42. P. 122-135. redalyc.org/journal/3996/399661475009/html/ (accessed October 2025) [in English].

23. Krotz F. Explaining the Mediatisation Approach. Media and Communication. Javnost – The Public, 2017. Vol. 24:2. P. 103-118. URL: tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13183222.2017.1298556. [in English].

24. Lessard B. Beyond the Cinema? Digital Adaptation, Media Ecology, and Performance in the CD-ROM Environment: Thesis presented at the Faculty of Higher Studies with a view to obtaining the degree of Philosophiae doctor (Ph.D.) in literature option «literature and cinema» / University of Montreal. 2005. 280 p. [in English].

25. Manovich L. The Language of New Media. MIT Press, 2001. 354 p. URL: https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf [in English].

26. Manovich L. What is Digital Cinema? URL: https://manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf (release date: June 2025) [in English].

27. Noordegraaf J., Lotze K. Boter J. Writing Cinema Histories with Digital Databases : The Case of Cinema Context. TMG Journal for Media History, 2018. Vol. 21 (2). P. 106–126 [in English].

28. Write Ch. G., Kisjes I. From Text Mining to Visual Classification: Rethinking Computational New Cinema History with Jean Desmet's Digitised Business Archive. *Journal of Media History*. 2018. Vol. 21. Rr. 127–145 [in English].

29. Prince S. The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era. *Film Quarterly*. 2004. Vol. 57. No. 3. P. 24–33 [in English].

30. Shaviro S. The Cinematic Body / Ed. By Sandra Buckley, Brian Massumi, and Michael Hardt. Minneapolis-London: University of Minnesota Press, 2006. 276 p. URL: thing.net/~rdom/ucsd/ Zombies/cinematicbody.pdf [in English].

31. Shaviro S. Post Cinematic Affect, Winchester, 2010. 191 p. URL: https://xenopraxis.net/readings/shaviro_postcinematicaffect.pdf [in English].

32. Wyatt R. B. Digital Cinema Principles and Techniques for Multi-Media Development. 1997. P. 329-334 [in English].

UDC 791.4

CINEMA AS A DIGITAL MEDIA TEXT: CHANGING SOCIO-CULTURAL PRACTICES IN A GLOBALIZED SOCIETY

Zhanna DENYSIUK – Doctor of Science in Cultural Studies,
Associate Professor, Vice-Rector for Scientific and Educational
Work of National Academy of Culture and Arts Management

The aim of the article is to study the phenomenon of cinema as a digital media text, which is undergoing transformational changes under the influence of globalization processes, digitalization and new communication formats in the modern media space, where the boundaries between the author, the viewer and the digital platform are becoming increasingly blurred.

Methodology. The methodological basis of the study is a set of methods: cultural, socio-communicative and semiotic in order to determine the specifics of digital cinema text as an interactive phenomenon.

Scientific novelty. For the first time, the work outlines the phenomenon of cinema as a digital media text in the context of the transformation of cultural practices of a globalized society. It is shown that digital cinema ceases to be just an artistic artifact and increasingly acquires the functions of a communication medium and a tool for constructing new identities. The mechanisms of reformatting the receptive interaction between the viewer and the text are revealed, and new forms of participation emerge – from interactive viewing to collective virtual co-creation.

Results. As a result of the research, it was found that the digital age has led to a change in the very nature of cinema as a media, where the screen becomes a space for social interaction, and the viewer is an active participant in the communicative process. Cinema has evolved from a linear narrative into a polyphonic hypertext that integrates aesthetic, technological and cultural dimensions. Therefore, all these processes contribute to the formation of a new culture of perception, namely a networked, visual-communicative one, in which cinema acts as a key factor in the formation of global media reality.

Practical significance. The research materials of the article will be useful in courses on film history, digital culture and media communication, and cultural studies.

Key words: cinema, digital media text, mediatization of culture, globalization, cultural practices, digital communication.

Стаття отримана 8.10.2025
Стаття прийнята 4.11.2025
Стаття опублікована 22.12.2025