

20. Bock, P. K. (1994) *Psychological Anthropology*. Westport: Conn. Praeger.
21. Gullahorn J., Gullahorn, J. (1963) An Extension of the U-Curve Hypothesis. *Journal of Social Issues*. 1963. 19 (3). R. 33–47.

**UDC 008****CULTURAL SHOCK AS A STAGE OF THE DIALOGUE OF CULTURES : INTERETHNIC ASPECTS**

**Chikarkova Mary** – Doctor of Philosophy, professor,  
Professor of the Department of philosophy and culturology  
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

*The article deals with the phenomenon of cultural shock, which is the inevitable stage of the dialogue of cultures. The epoch of globalization with mixing and dissolving of cultures has put this problem especially acute. Currently, the problem of «cultural shock» («stress of acculturation», «cultural fatigue») attracts the attention of mainly sociologists or psychologists. At the same time, researchers are usually limited to the synchronic section and the focus is only on migrants. The author of this article maintains a historical and cultural approach. Cultural shock phenomenon has arisen long before modern globalization processes and can manifest itself in different ways: the collapse of «role expectations», loss of status in the society, religious conflict, ethnocentrism, etc. During the formation of each person, the process of his inculturation takes place, which includes the adoption of the norms and values of a certain ethnic group. They become a reference point. Collision with a different axiological scale may cause admiration at first, however, quickly gives way to bewilderment and rejection, as far as it requires breaking the already established worldview. A cultural shock is an interpersonal conflict. Nevertheless, it can lead to a negative opinion and the formation of incorrect stereotypes about an entire people. The aim of this study is a review of the historical nature and mechanisms of cultural shock with an emphasis on inter-ethnic interaction. The article gives a detailed analysis of the origins of the formation of xenophobia in a broad sense and distrust of the Alien, which are often rooted in different axiological systems. This approach allows in-depth perception of this phenomenon in its diachrony. From the author's point of view, it cannot be solved via only cross-cultural trainings, that are often superficial. More effective way to solve the problem would be a comprehensive cultural and educational work. The main idea of the articles is that overcoming ethnocentrism can often lead to the loss of its own cultural identity. A partial or complete assimilation and loss of one's own ethnic identity often comes out. At the same time, the desire to preserve it often ends with the impossibility of intercultural communication and ghettoization. Indifference to this problem complicates the construction of a dialogue of cultures, which is essential under the circumstances of a «global village».*

*Keywords:* cultural shock, dialogue of cultures, identity.

Надійшла до редакції 20.02.2022 р.

**УДК 130.2:7/62:77****МЕДІА-МИСТЕЦТВО ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ МЕДІАКУЛЬТУРИ**

**Головей Вікторія Юрївна** – доктор філософських наук, професор,  
Волинський національний університет ім. Лесі Українки, м. Луцьк  
<https://orcid.org/0000-0002-8224-5970>  
[https://doi.org/v\\_golovey@ukr.net](https://doi.org/v_golovey@ukr.net)

**Ллойд-Маєр Олесь Володимирівна** – аспірантка кафедри культурології,  
Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк  
<https://orcid.org/0000-0002-1526-4776>  
[LloidmaierOlesia@gmail.com](mailto:LloidmaierOlesia@gmail.com)

Висвітлено соціокультурні передумови становлення медіа-мистецтва та особливості сучасного етапу його розвитку. Аналізуються виражальні можливості медіа-мистецтва і нові стратегії художньої творчості. Медіа-мистецтво концептуалізується як новий культурний феномен, що відрізняється від традиційних мистецтв матеріальними, часовими й візуальними параметрами. Обґрунтовано, що розвиток медіа-мистецтва призводить до появи культурних текстів нової якості, специфікою яких є гібридність, процесуальність, висока інформаційна ємність, потужний імерсійний вплив, інтерактивність тощо. Проаналізовано функції медіамистецтва в часи війни на прикладі українського NFT-арту.

*Ключові слова:* медіакультура, медіа-мистецтво, комп'ютерні технології, цифрове мистецтво, віртуальність, соціокультурний активізм, NFT-мистецтво.

*Постановка наукової проблеми.* Масове вироблення і поширення технічно створених візуальних образів, їх нова якість змінюють способи нашої взаємодії зі світом та іншими людьми.

При цьому істотно змінюється вся соціокультурна ситуація, зокрема й характер візуального сприйняття людини. Прискореними темпами продовжує розвиватися особливий культурний простір, сформований технічними засобами масової передачі інформації, який називаємо медіакультурою.

Важливою її складовою є медіа-мистецтво, що розвивається швидкими темпами, набуваючи повсюдного визнання і поширення. В контексті цієї проблематики актуалізується концептуальне осмислення не лише самого феномену медіа-мистецтва, а й тих соціокультурних чинників, що визначають його становлення і розвиток. Потребують аналізу й проблеми типології медіа-мистецтва, особливості його виражальної мови й сприйняття.

*Огляд останніх досліджень та публікацій.* Теоретичному осмисленню феномену медіа-мистецтва присвячені ґрунтовні праці таких зарубіжних дослідників як Б. Гройс, О. Грау, Дж. Рін, Д. Хігінс, Г. Янгблад. Найвагоміший внесок у дослідження історії, теорії і практики медіа-мистецтва зробив німецький мистецтвознавець О. Грау, який створив перший *міжнародний архів цифрового мистецтва й реалізував низку міжнародних проектів і наукових конференцій, присвячених цій проблематиці* [8]. Історію виникнення й еволюцію цифрового мистецтва, його естетичну і технологічну специфіку аналізує відома американська дослідниця медіа-мистецтва Х. Пауль [9].

Проблематика окремих аспектів розвитку цього феномену висвітлюється у дослідженнях українських науковців Н. Агафонові, В. Головей, О. Ландяк, О. Ліщинської. С. Побожія та ін. Особливо слід відзначити дослідницьку діяльність Я. Пруденко й О. Балашової, яку вони поєднують з активною кураторською й просвітницькою роботою. Зокрема. О. Балашова досліджувала різновиди художніх медіа-практик, серед яких особливу увагу приділила нет-арту «як найбільш незаангажованій та демократичній практиці, що розвивається на теренах глобальної мережі Інтернет» [1]. Я. Руденко вивчала історію становлення медіа-мистецтва, вона – ініціаторка створення та кураторка Відкритого архіву українського медіа-арту [2].

*Мета статті* – аналіз соціокультурних передумов появи і розвитку медіа-мистецтва, особливостей його виражальної мови й сприйняття. В силу своєї багатоаспектності таке дослідження ґрунтується на інтердисциплінарному синтезі культурологічного, мистецтвознавчого і культурно-аналітичного методологічних підходів.

*Виклад основного матеріалу.* Ми будемо переважно вести мову про візуальні й аудіовізуальні мистецтва, в основі яких – технічно створене зображення. Таке мистецтво має відносно коротку історію і довготривалу передісторію, пов'язану з розвитком оптичних медіа, таких як камера обскура, магічний ліхтар (*laternamagica*), стробоскоп. Власне історія – з появою фотографії і кінематографу (як рухомої фотографії). Важливою передумовою становлення практично усіх різновидів сучасного медіа-мистецтва був якісний стрибок у розвитку медіа-технологій у другій пол. XX ст. Так, для становлення одного з перших і найпоширеніших його різновидів – відеоарту – особливе значення мали розвиток експериментального кінематографу, телебачення і технологій портативної відео-зйомки [3]. Подальша еволюція медіа-мистецтва, урізноманітнення його жанрів та соціокультурних функцій пов'язані із застосуванням цифрових комп'ютерних технологій, що дозволяють митцям створювати й трансформувати різноманітні динамічні візуальні, звукові й аудіовізуальні образи. Ці технології відкривають широкі перспективи для творчих експериментів та оригінальних форм художньої репрезентації концептуальних ідей, соціально-політичного активізму, медіарефлексії та медіакритики.

Саме поняття медіа-мистецтва неоднозначне. В ширшому розумінні воно включає всі види художніх практик, що створюються і презентуються за допомогою будь-яких медіа-технологій. У такому значенні це поняття охоплює різноманітні екранні мистецтва і художню фотографію. У вузькому значенні – це мистецтво, що твориться, транслюється й архівується за посередництвом новітніх мультимедійних технологій (його часто називають «мистецтво нових медіа»). Різновиди цього мистецтва розрізняються в залежності від використовуваних технологій (як аналогових, так і цифрових) і форми презентації творів, таких як: відеоарт, медіаінсталляція, медіаперформанс, інтернет-арт (нет-арт або веб-арт), саунд-арт, 3D-мепінг, віджеїнг тощо.

Розвиток аудіовізуальної культури як пріоритетної складової сучасної медіакультури призводить до появи культурних текстів нової якості, специфікою яких є взаємодія звукового і зображального ряду, висока інформаційна ємність, потужний вплив на чуттєво-образне сприйняття, переконливість, динамізм, видовищність тощо. Передусім це стосується аудіовізуального медіа-мистецтва, в якому радикальних перетворень зазнає як сам творчий процес, так і його продукт – художній витвір, що в певному сенсі дематеріалізується (віртуалізується), адже створення і презентація художнього твору здійснюються за допомогою електронно-цифрових технологій. Завдяки сучасним технічним досягненням істотно розширилися простір презентації і виражальні можливості мистецтва, перш за все, за рахунок поширення у фактично безмежному віртуальному вимірі кіберпростору, поєднання статичної і динаміки, різноманітних трансформацій візуальних образів, своєрідного синтезу кольору, руху, звуку тощо.

Відбулися зміни і на змістовному рівні за рахунок розширення художньої проблематики. У книзі «Мистецтво нових медіа» М. Трайб і Р. Джана назвали поширені теми, до яких звертається сучасне

медіамистецтво: комп'ютерна творчість, співпраця, особистість, апропріація, відкритий код, телеприсутність, спостереження, а також соціокультурний активізм. На їх думку, мистецтво нових медіа – це не сукупність певних практик, а синтез, що включає три основні елементи: 1) систему мистецтв, 2) наукові дослідження і новітні медіатехнології, і 3) культурний медіа-активізм [10]. Інтерактивний характер сучасних медіатехнологій дозволяє не лише використовувати нові оригінальні форми і прийоми художньої творчості, але й репрезентувати важливі соціально-політичні ідеї, у тому числі критичного змісту, тобто реалізовувати ефективні форми культурно-політичного активізму, соціальної критики та медіакритики.

Нові медіа трансформують наш естетичний досвід від традиційного сприйняття художнього образу до мультисенсорного, інтерактивного просторового досвіду в часовому потоці. «Як тонко пов'язана павутина між наукою і мистецтвом, медіа-мистецтво сьогодні вимірює естетичний потенціал інтерактивно-процесуальних візуальних світів. Найчастіше відомі представники медіа-мистецтва працюють як вчені в дослідницьких лабораторіях, вони розробляють нові інтерфейси, моделі взаємодії й інноваційні коди, разом з тим вони по-новому – згідно технічних параметрів – задають їм естетичні цілі і більш-менш критичні послання», – зазначає О. Грау [4, 108].

Типологія жанрів і форм медіа-мистецтва проблематична, оскільки воно гібридне в технічному й жанрово-видовому сенсі, і перебуває в постійній видозміні відповідно до прискореного розвитку медіатехнологій. Швидка поява нових різновидів медіа-арту розмиває межі між видами мистецтва, тим самим руйнуючи його традиційну класифікацію. Залишається спірним і статус медіамистецтва, зокрема, його визнання в якості художнього явища, до якого можна застосувати усталені критерії естетичної оцінки. Також проблематичними є онтологічний вимір художніх медіа-творів і традиційні уявлення про авторство, про співвіднесення копії й оригіналу.

Ці сутнісні особливості обумовлюють необхідність переосмислення концепту онтології художнього медіа-зображення. Медіа-мистецтво має неартефактну природу, його твори вже не є фіксованими об'єктами як твори живопису, графіки, скульптури (тобто все те, що з XIX ст. означувалося терміном «образотворче мистецтво»). Медіа-зображення перманентно змінюється, адже твориться і транслюється в режимі реального часу. Технічно створені образи втрачають традиційний зв'язок зі своїми матеріальними носіями, їх основа – сукупність пікселів, з яких складається код цифрової репрезентації.

Слід зазначити, що медіа-мистецтву властива й особлива виражальна мова, яка породжується динамічними комбінаціями зображень і звуків. Медіа-зображення можуть мати різноманітні проєкції, презентуватися трьохвимірно (у 3D), безкінечно змінювати свої конфігурації, колір, динаміку руху тощо. Цифрове мистецтво має особливу силу візуальної виразності. Його візуально-виражальний потенціал значно перевершує можливості традиційних мистецтв і медіумів. Медіа-зображення можуть сприйматися в різних ракурсах, проєкціях, породжувати різноманітні враження, безліч інтерфейсів. Це створює можливість потужної інтерактивної взаємодії з масовою аудиторією, ефекти занурення й імерсії. Як вважає О. Грау, «візуальні медіа ... дозволяють не тільки телепатично контактувати з віддаленими предметами, але також і віртуально вступати в контакт із психікою, зі смертю, штучної життям – все це наполегливо підтримується просторовими ефектами й, відповідно, уможливорюється. ... Засвідчення видимості цих ілюзій створює культурну техніку імерсії» [7; 104].

Серед важливих складових дискурсу актуального медіамистецтва – саморефлексія про соціокультурні й політичні умови його функціонування. Багато сучасних художників використовують інтерактивну природу медіа для репрезентації у своїх творах проблематики соціальної нерівноправності, гендерної дискримінації, екології, критики суспільства споживання й тоталітаризму тощо. Яскравими прикладами таких стратегій можуть бути художні акції М. Абрамович, П. Павленського, М. Куликовської, А. Федірка, твори відеоарту М. Рідного й Д. Кавеліної на антивоєнну тематику, відеперформанси і мультимедійні інсталяції О. Чепелик («Улюблені іграшки лідерів», «Хроніки Фортінбраса») та її мультимедійна інсталяція «VR Колайдер» тощо.

Так, у проєкті «VR Колайдер» О. Чепелик переосмислює взаємозв'язки між часопростором, наукою, екологією, політикою, історією, генетичним кодом нації, та досліджує співвідношення між минулими, теперішніми й майбутніми трансформаціями суспільства. Багаторівнева архітектоніка динамічних мультимедійних проєкцій репрезентує доленосні події (це, переважно масштабні екологічні та політичні катаклізми), що відбувалися в різних урбаністичних ландшафтах і вплинули на подальший історичний розвиток усього людства [7].

Мистецтво завжди прямо або опосередковано відображає соціокультурну ситуацію. Особливо в часи війни, коли ця ситуація стає трагічною, коли в наслідок ворожого вторгнення під загрозою опиняються не лише тисячі людських життів, але й саме існування країни. Із початком повномасштабного вторгнення на територію України російських окупантів українські митці

ініціювали створення NFT-колекцій цифрового медіамистецтва з метою відображення героїчного духу нашої боротьби і допомоги українській армії.

Поняття NFT-мистецтва з'явилося відносно недавно і тому ще не отримало належного наукового обґрунтування. Як відомо, NFT (від англ. non-fungible token – невзаємозамінний токен) – цифровий криптокод, закріплений за оригіналом цифрового зображення, що гарантує його унікальність і право власності на нього. До того ж завдяки цій технології можна відстежувати всю інформацію про автора, покупця і всі подальші операції з арт-об'єктом, адже вся інформація надійно зберігається у блокчейні [6]. Цей різновид цифрового мистецтва має багато переваг – забезпечує свободу митця у створенні, презентації і продажу творів, обумовлюючи прозорість і демократизацію арт-ринку.

Важлива особливість NFT-мистецтва полягає в тому, що, будучи органічним синтезом художньої творчості і передових медіа-технологій, воно здатне до оперативного відгуку на виклики сучасності. Саме тому з початком війни українські митці, що працюють у різних жанрах медіамистецтва, якнайшвидше самоорганізувалися, висунувши патріотичне почин – перетворити своє мистецтво на дієву зброю із захисту України від агресора. Буквально з перших днів війни у соціальних мережах були ініційовані десятки проєктів з метою створення цифрових зображень на воєнно-патріотичну тематику.

Один із таких проєктів – «Pray4Ukraine». Це благодійний проєкт, розроблений для мобілізації крипто-художників світу на підтримку України, що став офіційним партнером фонду «Повернися живим». Проєкт об'єднав понад тисячу митців, котрі створили понад 10000 NFT зображень на тему боротьби за свободу і демократію в Україні. «Серцем цього проєкту є художники. Проєкт об'єднав 1100 цифрових художників з України та інших країн світу, кожен з яких має особисту історію, на яку безпосередньо вплинула війна. Посилення їх голосу та поширення їхнього бачення є одним із пріоритетів», – зазначено на сайті Pray4Ukraine [5]. До проєкту долучилося багато молоді, зокрема й студенти ВНУ ім. Лесі Українки.

Такі проєкти передбачають відбір кращих цифрових зображень відповідної тематики, їх токенизацію і презентацію на різноманітних Інтернет-платформах у відкритому доступі для вільного продажу. Отримані гроші передаються до благодійного фонду для відновлення України й допомоги українській армії. Кожне із зображень унікальне і розповідає історію щоденної боротьби українського народу. «У вас є можливість подивитися на вторгнення крізь призму неймовірно талановитих українських цифрових художників, які вклали душу в ці токени, сподіваючись допомогти своїй країні», – зазначають організатори проєкту [5]. Трагізм і випробування воєнних часів породжують потужний творчий імпульс, унаслідок чого твори цифрового мистецтва набувають особливої виразності і сили впливу.

**Висновки.** У підсумку зазначимо, що медіа-мистецтво – новий культурний феномен, що відрізняється від традиційного мистецтва матеріальними, часовими й візуальними параметрами. До сутнісних ознак медіа-мистецтва можемо віднести не лише використання нових технологій, оригінальних художніх форм, але й нові стратегії творчості – демократизм, комунікативність, співтворчість автора і реципієнта. Інтерактивний характер сучасного медіа-мистецтва дозволяє репрезентувати важливі соціально-політичні ідеї, реалізовувати ефективні форми соціально-політичного та культурного активізму. Із початком російської військової агресії проти України в авангард мистецького медіа-фронту висувається NFT-арт, який демонструє здатності до оперативного відгуку на виклики сучасності та успішної реалізації важливих соціокультурних і політичних функцій, передусім таких, як: самоорганізація митців для реалізації творчих проєктів, морально-духовна та економічна підтримка української визвольної боротьби, уславлення героїзму наших захисників, викриття агресивної сутності путінського режиму, солідарність і взаємодопомога.

#### Список використаної літератури

1. Балашова О. О. Net.art і парадокси сучасного мистецтва. *Філософська думка*. № 6. 2009. С. 79–91.
2. Відкритий архів українського медіа-арту. URL: <http://mediaartarchive.org.ua/> (дата звернення: 25.03.2022).
3. Головей В., Рудь О. Соціокультурні передумови становлення відеоарту в контексті розвитку медіа технологій. *Наук. вісник Східноєвроп. нац. ун-ту. Серія «Філософські науки»*. 2019. № 12 (396). С. 48–52.
4. Грау О. Фантазмагорическое визуальное колдовство XVIII столетия и его жизнь в медиаискусстве. *Международный журнал исследований культуры*. 2012. № 1. С. 101–110. URL: [01\\_2012/IJCR\\_01\(6\)\\_2012\\_grau.pdf](http://IJCR_01(6)_2012_grau.pdf) (дата звернення: 20.04.2022).
5. Міжнародний проєкт «Pray4Ukraine». URL: <https://www.pray4ukraine.world/> (дата звернення 10.04.2022).
6. NFT – що це? *Голос Америки*. 11.04.2021. URL: <https://www.america.gov/voices/1536261> (дата звернення 12.04.2022).
7. Презентація проєкту Оксани Чепелик «VR Колайдер». URL: <http://www.mari.kiev.ua/node/236> (дата звернення: 26.04.2022).
8. Grau O., Hoth J., and Wandl-Vogt E. (eds.). Digital Art through the Looking Glass: New strategies for archiving, collecting and preserving in Digital Humanities. 2019. 316 pp. URL: [http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/6566/1/Grau\\_Hoth\\_Wandl\\_Vogt\\_Digital\\_art\\_looking\\_glass\\_2019.pdf](http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/6566/1/Grau_Hoth_Wandl_Vogt_Digital_art_looking_glass_2019.pdf) (дата звернення: 20.04.2022).
9. Paul, Christiane. Digital Art, World of Art Series, Thames & Hudson, UK, 3rd revised ed. 2015. 256 pages. URL: <https://www.thamesandhudson.com/art-books/digital-art/>

: <https://www.thamesandhudsonusa.com/books/digital-art-softcover-third-edition> [inEnglish] (accessed 25.04.2022).

10. Tribe M., Jana R. (2010). *New Media Art*. Taschen. 96 pages. URL: <http://atc.berkeley.edu/201/readings/New%20Media%20Art%20-%20Introduction%20-%20Mark%20Tribe%20-%20Brown%20University%20.pdf> [in English] (accessed 25.03.2022).

### References

1. Balashova O. O. (2009). Net. art i paradoksy suchasnoho mystetstva. *Filosofska dumka*. № 6. S. 79–91 [in Ukrainian].
2. Vidkrytyi arkhiv ukrainskoho media-artu. URL: <http://mediaartarchive.org.ua/> [in Ukrainian] (accessed 25.03.2022).
3. Holovei V., Rud O. Sotsiokulturni peredumovy stanovlennia videoartu v konteksti rozvytku mediatekhnologii. *Naukovyi visnyk Skhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu. Seria «Filosofski nauky»*. 2019. № 12 (396). S. 48–52.
4. Grau O. (2012). Fantasmagoricheskoye vizualnoye koldovstvo XVIII stoletiya i egozhizn v mediiskusstve. *Mezhdunarodny yzhurnal issledovaniy kultury*. 2012. № 1. 101–110 [in Russian]. URL: [https://old.culturalresearch.ru/files/open\\_issues/01\\_2012/IJCR\\_01\(6\)\\_2012\\_grau.pdf](https://old.culturalresearch.ru/files/open_issues/01_2012/IJCR_01(6)_2012_grau.pdf) 20.04.2022
5. Mizhnarodnyi proiekt «Pray4Ukraine». URL : <https://www.pray4ukraine.world/> (accessed 10.04.2022).
6. NFT – shcho tse? *Holos Ameryky*. 11.04.2021. URL : <https://www.golosameriki.com/a/nft-explained/5846708.html> (accessed 12.04.2022).
7. Prezentatsiia proiektu Oksany Chepelyk «VR Kolaidier». URL: <http://www.mari.kiev.ua/node/236>
8. Grau O., Hoth J., Wandl-Vogt E. (eds.). (2019). *Digital Artthroughthe Looking Glass: Newstrategiesforarchiving, collectin gandpreservingin Digital Humanities*. 316 pp. [in English]. URL : [http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/6566/1/Grau\\_Hoth\\_Wandl\\_Vogt\\_Digital\\_art\\_looking\\_glass\\_2019.pdf](http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/6566/1/Grau_Hoth_Wandl_Vogt_Digital_art_looking_glass_2019.pdf) [inEnglish] (accessed 20.04.2022).
9. Paul C. (2015). *Digital Art, World of Art Series*, Thames & Hudson, UK, 3rd revised ed. 256 pages. URL: <https://www.Thamesandhudsonusa.com/books/digital-art-softcover-third-edition> [inEnglish] (accessed 25.04.2022).
10. Tribe M., Jana R. (2010). *New Media Art*. Taschen. 96 pages. URL : <http://atc.berkeley.edu/201/readings/New%20Media%20Art%20-%20Introduction%20-%20Mark%20Tribe%20-%20Brown%20University%20.pdf> [inEnglish] (accessed 25.03.2022).

### MEDIA ART AS A PHENOMENON OF MODERN MEDIA CULTURE

**Golovei Viktoria**— Doctor of Sciences in Philosophy, Professor,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk.

**Lloyd-Mayer Olesia**— PhD Student, Department of Cultural Studies,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk

The article highlights the social and cultural preconditions for the formation of media art and the features of the current stage of its development. The expressive possibilities of media art and new strategies of artistic creativity are analyzed. Media art is conceptualized as a new cultural phenomenon that differs from traditional arts in material, temporal and visual parameters. It is substantiated that the development of media art leads to the emergence of cultural texts of new quality, the specifics of which are hybridity, procedurality, high information capacity, powerful immersive influence, interactivity and more. The functions of media art during the war are analyzed on the example of Ukrainian NFT-art.

**Key words:** media culture, media art, computer technology, digital art, virtuality, sociocultural activism, NFT art.

**UDK 130.2:7/62:77**

### MEDIA ART AS A PHENOMENON OF MODERN MEDIA CULTURE

**Golovei Viktoria**— Doctor of Sciences in Philosophy, Professor,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk.

**Lloyd-Mayer Olesia**— PhD Student, Department of Cultural Studies,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk

*The aim of this paper* is to explore the socio-cultural preconditions for the emergence and development of media art, the peculiarities of its expressive language and perception.

*Research methodology.* The methodology of the study based on the conceptual ideas of philosophy of technology and media philosophy. Due to its multifaceted nature, the research is based on an interdisciplinary synthesis of cultural, art history and cultural-analytical methodological approaches.

*Results.* As a result, we note that media art is a new cultural phenomenon that differs from traditional art in material, temporal and visual parameters. The essential features of media art include not only the use of new technologies, original art forms, but also new creative strategies – democracy, communication, co-creation of the author and recipient. The interactive nature of modern media technologies allows to represent important socio-political ideas, to implement effective forms of socio-political and cultural activism. With the beginning of the Russian military aggression against Ukraine, NFT-art demonstrates its ability to successfully implement important socio-cultural and political functions, advancing to the vanguard of the artistic media outline.

*Novelty.* It is substantiated that media art, hybrid in technical and genre-specific sense, is a new form of synthesis of art, science and technology. The functions of Ukrainian NFT art during the war were analyzed.

*The practical significance* of the study lies in the conceptualization of the creative potential and interactive nature of modern media art and in substantiating its ability to represent important socio-political ideas, to implement effective forms of socio-political and cultural activism.

*Key words:* media culture, media art, computer technology, digital art, virtuality, sociocultural activism, NFT art.

Надійшла до редакції 5.05.2022 р.

УДК 111.11(1–21)

## МІСТО І МІСЬКЕ ПОВСЯКДЕННЯ У ВИМІРАХ ФІЛОСОФСЬКОЇ АНТРОПОЛОГІЇ

**Литвиненко Алла Іванівна** – кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри культурології, Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка (м. Полтава, Україна)  
<https://orcid.org/0000-0002-8572-4774>  
DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi40.546>  
[allailityvnenko@gmail.com](mailto:allailityvnenko@gmail.com)

За допомогою аналітично-дослідного інструментарію філософської антропології досліджено «місто» і «міське повсякдення» як дві взаємно пов'язані та складно скоординовані онтологічні сутності. Наукова новизна роботи полягає в концептуалізації міста як складно організованого та подекуди експансивного щодо людського ества поняття. Місто категоризується не лише як простір буття та самореалізації людини, але і як таке онтологічне середовище, у межах якого сутнісні риси людини зазнають певних аберацій під впливом потреби адаптуватися до постійно змінних умов життя.

Встановлено, що місто епохи постмодерну пов'язане з поглибленням процесів глобалізації, тотальною технократією, засиллям маскульту і, як наслідок, дегуманізацією, а міське повсякдення набуває щораз більш загрозливого впливу на людину як створіння духовне, унікальне (йдеться про втрату індивідуальності, власного «Я», перебування в колі екзистенційних загроз, що характеризують сутнісний простір міста). Таким чином, аналіз концептів міста й міського повсякдення в сукупності зв'язків із людиною реалізує одне з основних завдань філософської антропології, що полягає у виявленні сил і потенцій, завдяки яким містянин «фрухється» до своєї сутності. У дослідженні актуалізовано низку проблемних векторів загального питання окреслення міста в баченні філософської антропології, кожен з яких може стати предметом подальших наукових розвідок.

*Ключові слова:* місто, міське повсякдення, урбанізм, онтологічна сутність, філософська антропологія, екзистенція, постмодерна філософія.

*Актуальність дослідження.* З поглибленням процесів глобалізації та швидкого економічного розвитку країн світу посилюється увага до міста як осередку життєдіяльності людини у вимірах прогресу людства. Міста посилено розростаються, збільшується кількість житлових масивів та бізнес-центрів, підприємств. Саме місто без перебільшення стає алегорією, символом найвищих здобутків людства й простором для реалізації творчих, діяльнісних, прагматичних і духовних інтенцій людини. Тому не дарма 11-та ціль із-посеред 17 «Цілей сталого розвитку» (SDGs) ООН звучить як «Сталі міста й громади» [14]. Однак дуже часто ракурси розгляду міста як середовища буття більшості жителів планети, акцентуючи на економічній, соціальній складовій міської онтології, ігнорують філософський, культурологічний бік проблеми, а саме відношення між концептами «місто» й численними категоріями філософської антропології. Водночас ігнорування традиційного людино центризму в побудові філософії міста загострює настороженість у межах філософської антропології, головним предметом якої, насамперед, та здебільшого є якраз соціальне життя людини. Віддалення дискурсу в цьому проблемному полі від принципів гуманізму (людина – центр) загрожує активізацією риторики дегуманізації. Вектори світової політики в межах SDGs [14] якраз свідчать про те, що прояви дегуманізації – це не те, що загрожує людству в перспективі, а радше те, з чим людство вже зіткнулося й чому наразі мусить активно протистояти, аби дегуманізаційні тенденції не зазнавали поширення. Зарубіжні дослідники заявляють про «видатних жертв» [9; 15] філософії XX століття: «смерть Бога», проголошена Ф. Ніцше, «смерть суб'єкта» – за К. Леві-Стросом, зрештою – «смерть автора» (за Р. Бартом). Усе це загрожує зруйнувати філософські підвалини розуміння категорії людини й людського загалом. М. Фуко ще 1994 р. зазначав, що «людина, як нещодавній винахід, близька до свого кінця» [15], але Ж. Дерріда ще раніше констатував «кінець людини» в однойменній праці – *Finis homini* [5]. Філософська антропологія тлумачиться як філософська дисципліна, що прагне об'єднати кілька напрямів емпіричних досліджень людської природи, щоб зрозуміти людей як створіння, що є продуктом свого оточення, і як творців власних цінностей [15].

Отже, специфіка філософської антропології як наукової дисципліни, що, насамперед, займається суспільним життям людини, а також виразне домінування міста як основного середовища