

УДК 7.01+141

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2023.1.11>**Пальчинська Мар'яна Вікторівна**

доктор філософських наук, професор,  
завідувачка кафедри психології, педагогіки та лінгводидактики  
Державного університету інтелектуальних технологій і зв'язку  
вул. Кузнечна, 1, Одеса, Україна  
[orcid.org/0000-0001-5860-9546](https://orcid.org/0000-0001-5860-9546)

## ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО ЯК СКЛАДОВА СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

*У статті досліджено цифрове мистецтво як результат конвергенції цифрових технологій та існуючих художніх практик, що розпочалась із середини минулого століття. Унаслідок цієї конвергенції відбулись значні зміни як у механізмах творчості, так і в процесі формування нових напрямів та жанрів мистецтва. Цифрове мистецтво є удосконаленою версією класичного мистецтва з посиленою інтерактивною складовою.*

*Крім цього, змін зазнав й характер сприйняття аудиторією віртуального мистецького твору – від пасивного споглядання колекцій віртуальних музеїв та галерей, до активної участі глядача в процесі творення. Новий ракурс, який пропонує цифрове мистецтво у висвітленні явищ соціального буття та внутрішнього світу особистості полягає гуманізації технологій, упорі на інтерактивності, філософському дослідженні реального та віртуального мистецтва.*

*У якості головної відмітної риси цифрового мистецтва зазначимо гнучкість та пластичність, які передбачає певну ступінь свободи дій та творчості. Прикладами є мультисенсорні проекти, які включають кілька варіантів розвитку подій залежно від вибору споживача цієї категорії культурних продуктів. Визначаючи цифрове мистецтво у якості художньої практики, яка дозволяє користувачеві за допомогою інтерфейсу поринути у зображення та взаємодіяти з ним, визначаємо естетико-технологічну логіку цього процесу, яка дозволяє художньому самовираженню за допомогою інтеграції з технологією. Цифрове мистецтво пропонує нову модель осмислення гуманістичних цінностей у сучасній техно-інформаційній цивілізації. Мета даної статті аналіз цифрового мистецтва як невід'ємної складової сучасної культури, яке виникає в умовах становлення інформаційного суспільства та масштабного впровадження інфокомунікаційних технологій.*

**Ключові слова:** техно-інформаційна цивілізація, інфокомунікаційні технології, віртуальний простір, цифрове мистецтво, сучасне суспільство, соціальне буття, особистість.

**Актуальність обраної теми** полягає у масштабному впровадженні інформаційно-комунікаційних технологій та комп'ютерних мереж, що продукують віртуальний простір. На початку технологічної конвергенції цих технологій у сферу культури та мистецтва було переважно пов'язано із розміщенням оцифрованих витворів мистецтва у віртуальному просторі задля залучення інтернет-користувачів у культурний простір сучасного суспільства.

**Мета статті** полягає у аналізі цифрового мистецтва як невід'ємної складової сучасної культури, яке виникає в умовах становлення інформаційного суспільства та масштабного впровадження інфокомунікаційних технологій.

**Викладення основного матеріалу.** Аналізуючи трансформаційні процеси, які притаманні сучасному суспільству та культурі як його невід'ємної складової, зазначимо, що такі глобальні трансформаційні процеси, які інформатизація, технізація та віртуалізація суттєво вплинули на світосприйняття людини.

Кожний соціокультурний процес має певні завдання, спрямованість та логіку реалізації. Вищезазначені трансформаційні процеси не можуть функціонувати вільно чи незалежно; кожен процес впливає на суспільні складові й піддається їх впливу: «Незважаючи на цей взаємозв'язок, у кожному суспільстві або на кожній стадії цивілізаційного розвитку

зазвичай виділяється низка факторів, що сприяє соціальним змінам і впливає на їхній напрямок» [16, с. 27]. Але жодні соціокультурні зміни не можуть статися без впливу на функціонування ключових складових суспільства, яким є культура як спосіб відтворення певної системи цінностей та культурних продуктів.

Це дозволяє виділити ще один ракурс у соціально-філософських уявленнях про онтологічні засади буття: «домінантні цінності та інтереси конструюються у позачасовому ландшафті комп'ютерних мереж та електронних засобів комунікації, всі вирази з усіх часів та всіх просторів поєднуються в одному гіпертексті. Ця віртуальність є наша реальність внаслідок того, що саме в цьому полі символічних систем ми конструємо категорії та викликаємо образи, що формують поведінку» [6, с. 34].

Взаємопроникнення віртуального простору та простору соціального притаманні світовідчуттю сучасної людини, для якої інформація стає невід'ємним атрибутом у системі соціальної взаємодії. Глобальна віртуалізація суспільства не є випадковим процесом і не залишає незайманими інші аспекти соціального буття. Мережевий світ глибоко торкається структури сучасного суспільства і змушує його жити по-новому: «Ця лінія мислення про інформаційне суспільство будується навколо поняття простору, хоч і не повністю відірваного від його економічного та соціального аспектів. Вплив інформації на організацію простору та часу є центром дискурсу» [14, с. 25].

Сучасна техно-інформаційна цивілізація зазнала суттєвого впливу на життєдіяльність ключових елементів суспільства, зокрема на культуру та мистецтво, оскільки змістовно змінюється система ціннісних орієнтацій, що визначає форми соціокультурної взаємодії особистості. Це створює свого роду поведінкову дихотомію, оскільки включає сукупність норм і правил, що відтворюються виключно у віртуальному просторі, і водночас іншу сукупність, реалізовану за умов реального соціального буття. Ця дихотомія є проявом культурної трансформації соціальних патернів, яку М. Гайдеггер характеризував це як алогічність, як «втечу від мислення» [13, с. 316].

Концепція інформаційного суспільства в контексті дослідження культури та мистецтва тісно пов'язана із інформаційною середою сучасного суспільства: «надмірне проникнення інформації створили проблеми інтерпретації, оскільки з'являється дедалі більше інформації, дедалі менше сенсу» [14, с. 26].

Незважаючи на амбівалентність проявів техно-інформаційної революції на культуру та мистецтво, вона відкрила новий спектр можливостей для репрезентації мистецтва у віртуальному просторі. В останні роки стає все більш очевидним, що ця взаємодія призвела не лише до надання нових інструментів для відтворення аналогів мистецтва, які існують у соціальному просторі суспільства, а й до переходу на новий рівень художньої діяльності та способів осмислення соціального буття та внутрішнього світу особистості.

Звертаючись до самого концепту мистецтва зазначимо, що це форма людського світосприйняття, відображення світу у певних образах. Низка дослідників стверджує, що всі людські суспільства демонструють певні свідчення художньої діяльності. Відповідно до цього, мета філософії полягає у вивченні концепцій, які спрямовані на аналіз сутності мистецтва та його проявів у результатах культурної діяльності. До сутності мистецтва відносяться також уявлення, висловлювання, художні форми та естетика.

Найбільш ранні відомі теорії мистецтва у західній філософії було запропоновано Платоном та його учнем Аристотелем. У своїй «Республіці» Платон представив проект ідеального устрою держави та викладаючи свою утопію, він стверджував, що поети, особливо драматурги, мають бути оголошені поза законом. Аристотель, навпаки, не думав, що це варто того, щоб бути втіленим у практику, оскільки мистецтво, зокрема трагедія, що викликає жалість та страх у глядачах, але, згідно його думки, вона робить це з метою катарсису, а драма стимулювала емоційні реакції. З погляду давньогрецьких філософів, живопис мав головною метою відтворення – копіювання – не тільки людей, а й предметів та подій. Найголовнішою ознакою мистецтва була будь-яка практика, яка вимагала майстерності.

У наш час, після виникнення абстрактного живопису, ці концепції щодо визначення сутності мистецтва, потребують уточнення. Таким чином, теорія про те, що мистецтво є лише відтворенням, здається нам неспроможною як загальна теорія мистецтва, оскільки вона не може бути повністю вичерпною: «Дійсно, вплив теорії наслідування в мистецтві все ще можна знайти в двадцятому столітті: лише покоління назад можна було почути, як люди говорять про абстрактний живопис, що це не мистецтво, тому що він ні на що не схожий» [5, с. 23].

До кінця дев'ятнадцятого і початку ХХ століття образотворче мистецтво починає відхилятися від мети наслідування навколишнього середовища. Образотворче мистецтво відходить від мети копіювання того, відтворення речей, оскільки найбільш точно це може зробити фотографія. У якості приклада можемо навести німецьких художників-експресіоністів, які перестали намагатися точно передати вигляд речей і натомість спотворювали їх для виразних ефектів, кубісти, і мінімалісти ще далі відійшли від природи, поки нарешті, створюючи картини, референти яких, якщо такі є, були повністю невпізнаними, стала домінуючою традицією.

Ці напрями сучасного мистецтва спростували імітаційну теорію мистецтва як загальну філософську концепцію щодо сутності мистецтва, тому що вони показують, що щось може бути витвір мистецтва, що не є імітацією. Більше того, ці приклади також змушують нас по-новому подивитись на традицію образотворчого мистецтва. Теорія імітації стверджувала, що сутність мистецтва у відтворенні, однак мистецтво ХХ століття показало, що ця теорія хибна. Однак, за низки обставин, теорія відтворення щодо визначення мети мистецтва, також залишилася у аналізі сутності мистецтва. Прихильники цієї теорії до сих пір стверджують, що вона добре висвітлює сутність мистецтва, оскільки переважна більшість найвидатніших прикладів живопису, драми, опери, танцю, скульптури тощо були саме відтворювальними.

Новий погляд на сутність мистецтва прийшов із становленням інформаційного суспільства та такими глобальними процесами, як комп'ютеризація та віртуалізація. Сучасне суспільство характеризується швидким розвитком технологій та інформаційних ресурсів. Ми констатуємо, що остання інформаційна революція призвела до безпрецедентного доступу до інформації та її інтерпретації. Швидкі зміни підсумовані в дослідженнях різноманітних аспектів соціального буття терміном «постмодернізм», мабуть, заключають у собі той виклик існуючим соціальним нормам та цінностям, який лежав в основі «коперніканської революції», коли вперше було остаточно встановлено, що Земля обертається довкола сонця. Цей погляд на бурхливу інформатизацію як на основу радикальної інтелектуальної зміни, було відображено у роботі французького філософа Жана-Франсуа Ліотара «Стан Постмодерну» [15], у якій він розглядає інформаційну революцію як аспект зміни «нарративного знання», яке проявляється у новій техно-інформаційній цивілізації.

Ці зміни, безумовно, проявляється у трансформаціях у нашому сприйнятті як історії, так і мистецтва. Апелюючи до думки французького художника і філософа Ерве Фішера, стосовно того, що ««клінічна» концепція історичного прогресу була завершена, і ця зміна торкнулася як нашого розуміння часу, так і таких видів діяльності, які від нього залежали, зокрема мистецтва» [9], переходимо до твердження щодо проголошення т. зв. «смерті мистецтва», який був лозунгом авангардистської стратегії принаймні на початку ХХ століття. Такі висловлювання ми зустрічаємо серед культурних аналітиків ХХІ століття, які наголошують, що ми зараз перебуваємо у світі, в якому події більше не розгортаються монументально і передбачувано, і в якому жодна із старих цінностей не може вважатися як сама по собі зрозуміла: «Покажіть бінарний код цифрового світу, штрих-коди інформаційного та споживчого суспільства, діаграми фінансового світу та його алгоритми, що заповнили весь калейдоскоп людської діяльності. Повернення до живопису потрібне, щоб витримати потік байтів, що розчиняється, стоп-кадрами. Подібно до первісної людини, я малюю ікони цифрової епохи, що зароджується» [9, с. 15]. У цій цитаті бачимо інтерпретацію цифрового мистецтва як інструменту розуміння світосприйняття людини, що живе у світі інформаційних технологій та занурена у віртуальний простір, який продукує цифрову культуру.

Цифрова культура – складне багатовекторне явище, яке потребує постійного аналізу у силу своєї надшвидкої динаміки. У сучасному суспільстві цифрові тренди, які все більш тісно

взаємодіють із світом культури та мистецтва, торкаються різних аспектів конвергенції культур, медіа та інформаційних технологій, а також впливають на появу нових форм художнього світосприйняття та вираження їх у продуктах культури. Нові можливості, створені інформаційно-комунікаційними технологіями – глобальний зв'язок та зростання мереж – кидають виклик нашим традиційним способам розуміння культури, поширюючи цифрову культуру: «Отже, культуру сьогодні слід розуміти як відкритий і динамічний процес, заснований на інтерактивному спілкуванні, і ми не можемо сприймати його як закриту систему, яка становить культурну мозаїку з іншими схожими чи різними культурними системами» [7, с. 110]. Завдяки використанню технологій ці взаємозв'язки набувають нового виміру, змінюючи наше ставлення до знання та суспільства знань, інтенсифікуючи потік товарів та послуг культурного призначення, а також викликаючи нове розуміння культурної творчості.

У контексті дослідження питань, що пов'язані із впливом інформаційно-комунікаційних технологій на всі аспекти соціального буття, цю тему числі на культуру і мистецтво, робимо акцент на тому, що культура як цілісна модель людського знання, переконань та поведінки залежить від здатності людини вчитися та передавати знання наступним поколінням. Виходячи із цього бачимо, що важливе місце у сучасній техно-інформаційній цивілізації посідає засіб передачі знань, цінностей та правил, які узгоджені та є домінуючими у суспільстві: «Мистецтво та наука можуть впливати на поведінку групи, оскільки знання може впливати на звичні переконання і ступінь цього впливу залежить від доступних систем зв'язку, що людство використовує та змісту певних форм спілкування» [10, с. 10].

Центральне значення інформації для культури видно в характеристиках інформація, яку Бенклер описує як неконкуруючий товар, маючи на увазі «її споживання одна людина не робить її менш доступною для споживання іншою» і той факт, що вона є одночасно входом і виходом у своєму власному виробничому процесі. Ці характеристики призводять нас до розуміння культури та інформації як суспільних благ» [4, с. 36].

Відповідно до іншого дослідницького ракурсу на сутність культури в контексті становлення інформаційного суспільства, сама сутність культури доповнюється також інформаційною складовою: «Інформація є частиною культурної тканини суспільства. Серед важливих питань цього виміру є обмін знаннями та захист культурних цінностей, культурна ідентичність, інформаційний зміст культурних продуктів» [12, с. 124]. Таким образом, інструменти, за допомогою яких здійснюється інфокомунікаційний обмін та робота з інформацією, також визначає культурні перспективи у функціонуванні культури як соціального інституту та мистецтва як її невід'ємного елементу.

Якщо ми більш уважно подивимося на цифрове середовище, в якому ми живемо сьогодні, ми побачимо, що воно огортає нас – цифрові технології є у всіх сферах нашого життя. Сьогодні ми використовуємо цифрові технології у мистецтві, хоча навіть декілька десятирічч тому ми навіть не уявляли цієї конвергенції – технологій та мистецтва: «процес естетизації віртуальної реальності набирає обертів, а зростаюча потужність комп'ютерів дозволяє створювати все більш реалістичні віртуальні світи, які стирають межу між реальним та віртуальним. Сама віртуальна реальність сьогодні стає новим естетичним та художнім феноменом, новою реальністю для аудіовізуальних мистецтв, яка потребує від митців нових підходів і професійного освоєння цього потужного інструменту впливу на глядачів» [2, с. 120].

Цифрове мистецтво – це якась дискретна практика, відокремлена з інших форм мистецтва. Це скоріше підхід, який може включати всі способи асоціації як з іншими мистецькими практиками, так і з появою нових культурних запитів суспільства в епоху комп'ютеризації та віртуалізації.

У якості наукового поняття «віртуальне» або «цифрове мистецтво» було введено дослідником історії мистецтва та технологій і Френком Попером у його роботі «Від технологічного до віртуального мистецтва» [17]. Попер простежує розвиток іммерсивного інтерактивного мистецтва нових медіа від його історичних попередників до сьогоднішнього цифрового, мультимедійного та мережевого мистецтва, а також показує, що «сучасне віртуальне мистецтво є подальшим удосконаленням технологічного мистецтва кінця ХХ століття, і навіть відхід

від нього» [цит. по 3, с. 52]. Він також стверджує, що цілі цифрового мистецтва пов'язані з естетичними потребами не лише певних верств суспільства, а й основних людських потреб та спонукають у епоху технологічних перетворень.

Досліджуючи природу цифрового мистецтва та визначаючи очікувані потреби користувачів даної категорії культурних продуктів, можемо зробити припущення про те, що твори цифрового мистецтва скоріше призначені для нетривалого споживання, на відміну від творів класичного мистецтва, оскільки цифрові культурні артефакти виставлятимуться у галереї, де час на сервері може бути обмежений. Динамічну роботу віртуального творця важко, а під час попросту неможливо заархівувати, оскільки он інтерактивна за своєю природою та потребує взаємодії із користувачами комп'ютерних мереж.

Цифрові зображення відкривають нову точку входу в дебати навколо проблема культурної цінності та унікальності витворів цифрового мистецтва. Однак інтерпретація тут залежить від того, як саме ми класифікуємо культурний продукт, що розглядається: як витвір мистецтва або від того, чи доречно застосувати до нього це поняття у його загальноприйнятій інтерпретації. Цифрове мистецтво за своєю природою нескінченно відтворюється, немає оригіналу цифрового культурного продукту, тому що кожна версія має рівний статус через абсолютну ідентичність. Зрозуміло, що в той час як сучасні художники використовують цифрові технології у своїх роботах, виробництво т. зв. «чистого» цифрового мистецтва залишається в меншості. Саме нестача унікальності, яка є одним із важливіших критеріїв визнання у світі класичного мистецтва, орієнтованого на індивідуальність, є підґрунтям розгортання цієї дискусії щодо культурної цінності витворів цифрового мистецтва. Скоріше, це трансформація образу, перехід від континууму до набору дискретних одиниць, що під час відображення знову та знову виконується відповідно до набору закодованих вказівок.

Завершуючи розгляд даної теми зазначимо, що віртуальний простір надає можливості як для відтворення існуючих художніх практик у цифровому виді, наприклад у вигляді створення віртуальних галерей, музеїв та вистав, так і для створення культурних продуктів, які не мають аналогів у соціальному просторі суспільства. Особливостями витворів цифрового мистецтва є насамперед орієнтація на користувачів глобальної комп'ютерної мережі, менш жорстка регламентація правил щодо унікальності та канонів створення культурних продуктів, що домінує у культурних традиціях конкретного суспільства, внаслідок чого відбувається певна модифікація традиційного розуміння соціокультурного концепту мистецтва.

**Висновки.** Аналізуючи соціокультурні перетворення, яким підпорядковується сучасне суспільство та його базові соціальні інститути, зокрема культура, під впливом масштабного впровадження інформаційно-комунікаційних технологій та таких глобальних процесів, як інформатизація, комп'ютеризація та віртуалізації, насамперед слід акцентувати увагу на тенденціях, пов'язаних із конвергенцією різних культурних традицій, амбівалентністю впливу на світосприйняття особистості, а також на виникненні культурних процесів та явищ, які притаманні виключно простору віртуальному. У якості приклада можемо навести появу віртуальних субкультур й контркультур, виникнення цифрового мистецтва та ін.

Цифрові мультимедіа є доступним способом представити деякі функції, що притаманні абстрактному мистецтву, які неможливо втілити у класичному мистецтві. Саме тому сучасне цифрове мистецтво можна вважати новою та вдосконаленою технологічною версією мистецтва класичного. Таким чином, цифрове мистецтво являє собою новий з погляду гуманізації технологій підхід до розуміння культурних потреб та запитів особистості, яка живе в техно-інформаційній цивілізації, акценту на інтерактивність, філософське осмислення реального та віртуального, мультисенсорного світогляду. Художники, які практикують цифрове мистецтво, відрізняють себе від класичних художніх практик багато в чому через техно-естетичне творче вираження певного світогляду.

Більшість прихильників цифрового мистецтва – окремі особистості або групи, яких з різних причин не влаштовують існуючі форми задоволення культурних потреб. При подальшому

вивченні цифрового мистецтва як соціального явища можливим є виявлення особливостей динаміки цієї групи, а також форми культурного світосприйняття у віртуальному просторі.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Мірошникова А. Життя українського мистецтва в межах віртуального простору. *Образотворче мистецтво*. 2008. № 1. с. 123-125.
2. Моженко М., Прядко О. Віртуальна реальність: від технології до мистецтва. *Мистецтвознавчі записки*. 2018. № 34. с.112-122. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-2180.34.2018.191129>
3. Чібалашвілі А., Тимофієнко Б. Актуальні концепти віртуального мистецтва. *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2022. №18(2). С. 50–54. DOI: [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269780](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269780)
4. Benkler Y. *The Wealth of Networks: how social production transforms markets and freedom*. New Haven, London : Yale University Press, 2006, 527 p.
5. Carroll, N. *Philosophy of art. A contemporary introduction*. London and New York : Taylor & Francis e-Library, 1999. 286 с.
6. Castells M. *The Information Age: Economy Society and Culture*. Vol. 1 *The Rise of the Network Society*. Massachusetts : Blackwell, 1996. 597 p.
7. Dascal M. Digital Culture: Pragmatic and Philosophical Challenges. *Diogenes*. 2006. Vol 53 (3). Pp. 23-39.
8. *Digital Culture: The Changing Dynamics* / Edited by Aleksandra Uzelac and Biserka Cvjetičanin. Zagreb : Institute for International Relations, 2008. 205 p.
9. Fischer H. (2006). *The Digital Shock*. McGill and Queen's University Press,
10. Foresta D., Mergier A., Serexhe, B. *The new space of communication, the interface with culture and artistic activities*. Strasbourg : the Council of Europe, 1995. 324 p.
11. Gere Ch. *Digital Culture*. London : Reaktion Books, 2002. 224 p.
12. Hamelink C. *Human Rights for the Information Society* / In Girard B., Ó Siochrú S. (eds). *Communicating in the Information Society*. Geneva : UNRISD (United Nations Research Institute for Social Development), 2003. pp. 121-163.
13. Heidegger, M. *Being and Time*. Blackwell Publishers Ltd, 1962. 589 p.
14. Hiranya K. N. *The Information Society. Space and Culture*. 2017. Vol.4. pp.19-28. DOI: <http://dx.doi.org/10.20896/saci.v4i3.248>
15. Lyotard J. F. *The Postmodern Condition*. Manchester : University Press, 1979. 135 p.
16. Marody M., Giza-Poleszczuk, A. *Transformations of Social Bonds The Outline of the Theory of Social Change*. Peter Lang. 2018. 365 p.
17. Popper F. *From Technological to Virtual Art*. *The MIT Press*, 2006. 504 p.
18. Sherring A. Divergent conservation: cultural sector opportunities and challenges relating to the development of time-based art conservation in Australasia. *AICCM Bulletin*. 2020. Vol. 41(1). pp. 69-82. DOI:10.1080/10344233.2020.1809907

### REFERENCES

1. Miroshnykova, A. (2008). *Zhyttia ukrainskoho mystetstva v mezhakh virtualnogo prostoru* [The life of Ukrainian art within the virtual space]. *Obrazotvorche mystetstvo*. № 1. s. 123-125. [in Ukrainian].
2. Mozhenko, M., Priadko, O. (2018). *Virtualna realnist: vid tekhnolohii DO mystetstva* [Virtual reality: from technology to art]. *Mystetstvoznachni zapysky*. № 34. s.112-122. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-2180.34.2018.191129> [in Ukrainian].
3. Chibalashvili, A., Tymofienko, B. (2022). *Aktualni kontsepty virtualnogo mystetstva Aktualni kontsepty virtualnogo mystetstva* [Relevant concepts of virtual art. Art culture.]. *Khudozhnia kultura. Aktualni problemy*. №18(2). S. 50–54. [in Ukrainian].
4. Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks: how social production transforms markets and freedom*. New Haven, London, Yale University Press, 527 p. [in English].
5. Carroll, N. (1999). *Philosophy of art. A contemporary introduction*. London and New York. Taylor & Francis e-Library, 286 с. [in English].
6. Castells, M. (1996). *The Information Age: Economy Society and Culture*. Vol. 1 *The Rise of the Network Society*. Massachusetts, Blackwell, 597 p. [in English].

7. Dascal, M. (2006). Digital Culture: Pragmatic and Philosophical Challenges. *Diogenes*. Vol 53 (3). pp. 23-39. [in English].
8. Digital Culture: The Changing Dynamics / Edited by Aleksandra Uzelac and Biserka Cvjetičanin. (2008). Zagreb, Institute for International Relations. 205 p. [in English].
9. Fischer, H. (2006). *The Digital Shock*. McGill and Queen's University Press,
10. Foresta, D., Mergier, A., Serexhe, B. (1995). The new space of communication, the interface with culture and artistic activities. Strasbourg, the Council of Europe. 324 p. [in English].
11. Gere, Ch. (2002). *Digital Culture*. London, Reaktion Books. 224 p. [in English].
12. Hamelink, C. (2003). Human Rights for the Information Society / In Girard B., Ó Siochrú S. (eds). *Communicating in the Information Society*. Geneva, UNRISD (United Nations Research Institute for Social Development). pp. 121-163. [in English].
13. Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. Blackwell Publishers Ltd, 1962. 589 p. [in English].
14. Hiranya K. N. (2017). *The Information Society. Space and Culture*. Vol.4. pp.19-28. DOI: <http://dx.doi.org/10.20896/saci.v4i3.248> [in English].
15. Lyotard, J. F. (1979). *The Postmodern Condition*. Manchester University Press. 135 p. [in English].
16. Marody, M., Giza-Poleszczuk, A. (2018). *Transformations of Social Bonds The Outline of the Theory of Social Change*. Peter Lang. 365 c. [in English].
17. Popper, F. (2006). *From Technological to Virtual Art*. The MIT Press. 504 p. [in English].
18. Sherring A. (2020). Divergent conservation: cultural sector opportunities and challenges relating to the development of time-based art conservation in Australasia. *AICCM Bulletin*. Vol. 41(1). pp. 69-82. DOI:10.1080/10344233.2020.1809907 [in English].

**Palchynska Mariana Viktorivna**

Doctor of Philosophical Sciences, Professor,  
Head of Department Psychology, Pedagogy and Linguodidactic  
State University Intelligence Technologies and Telecommunications  
1, Kuznechna str., Odesa, Ukraine  
[orcid.org/0000-0001-5860-9546](https://orcid.org/0000-0001-5860-9546)

## DIGITAL ART AS A COMPONENT OF MODERN CULTURE IN INFORMATION SOCIETY

*The article explores digital art as a result of the convergence of digital technologies and existing artistic practices that began in the middle of the last century. As a result of this convergence, there have been significant changes both in the mechanisms of creativity and in the process of formation of new directions and genres of art. Digital art is an improved version of classical art with an enhanced interactive component.*

*In addition, the nature of the audience's perception of a virtual work of art has also undergone changes. – from passive contemplation of the collections of virtual museums and galleries, to the active participation of the viewer in the process of creating digital art products. A new perspective that offers digital art in highlighting the phenomena of social life and the inner world of the individual is the humanization of technology, emphasis on interactivity, philosophical study of real and virtual art.*

*As the main distinguishing feature of digital art, we note flexibility and plasticity, which implies a certain degree of freedom of action and creativity. The examples are multi-sensory projects, which include several options for the development of events depending on the choice of the consumer of this category of cultural products. Defining digital art as an artistic practice that allows the user to immerse themselves in and interact with an image through an interface, determine the aesthetic and technological logic of this process, allowing artistic expression through integration with technology.*

*Digital art provides a new model for understanding humanistic values in the modern techno-information civilization. The purpose of this article is the analysis of digital art as an integral part of modern culture, which arises in the conditions of formation of information society and large -scale introduction of infocommunication technologies.*

**Key words:** *techno-information civilization, infocommunication technologies, virtual space, digital art, modern society, social being, personality.*