

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
**Віце-президент з наукової роботи**  
**Київського національного**  
**університету культури і мистецтв**



**ВИСНОВОК**

про наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів дисертації Крупи Оксани Петрівни «Цифрова трансформація фестивалів у культурі Метавсесвіту: нові можливості та виклики», поданої на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 – Культурологія

**Актуальність теми та її зв'язок із планами науково-дослідних робіт.** За підсумками третього десятиліття XXI ст. можна констатувати, що технокультурна еволюція вийшла на новий рівень і характеризується злиттям психофізичного, цифрового та біологічного світів, де основними рушійними силами є штучний інтелект (ШІ), Інтернет речей (IoT), віртуальна та доповнена реальність (VR/AR), Big Data, блокчейн і хмарні технології, які кардинально змінюють усі сфери життя, зокрема культуру, креативні та івент-індустрії. Унаслідок цих змін формується нове соціокультурне поле, яке отримало назву метакультура, або культура Метавсесвіту. Вона має значний трансформаційний потенціал для івентів і фестивальних практик, адже уможливує: по-перше, появу нових різновидів культурно-мистецьких артефактів, що передбачають імерсивний досвід; по друге, нові форми сприйняття мистецтва та фестивальний досвід (нові способи впливу на емоції глядача); по-третє, застосування нових технологічних інструментів і цифрових рішень для творчості; по-четверте, залучення нової аудиторії, яка дотепер не цікавилася фестивалями та культурними івентами (зокрема молоді, яка віддає перевагу ігровим форматам).

Фестивалі, будучи соціокультурними феноменами, завжди перебували в динаміці та відображали дух часу. Тому дослідження їхньої трансформації під впливом нових технологій Індустрії 4.0 та 5.0. є не лише актуальним, але й критично необхідним для розуміння й прогнозування культурних, суспільних та економічних процесів наступних десятиліть. Парадигмальні зрушення, які сьогодні спостерігаються у фестивальній та івент-індустрії, засвідчують зміну

напряму соціокультурної динаміки, детерміновану Метавсесвітом та його технологічним базисом. До ключових змін належать: руйнування традиційної моделі «артист-глядач» і перетворення аудиторії на активного учасника (prosumers); демократизація культури та подолання фізичних і географічних бар'єрів завдяки технології VR/AR та стримінгу високої якості (5G); поява нових джерел прибутку (NFT-квитки, віртуальні merchandise, платні онлайн-трансляції, спонсорство в AR); інновації в управлінні логістикою та безпекою, або створення так званих «розумних фестивалів» (Smart Festival); нові підходи до вимірювання даних та аналітики (Data-Driven Festival).

Оскільки Метавсесвіт означає альтернативний світ, дія і впливи якого не обмежені фізичними законами, то й небезпідставними є твердження про простір для емпіричних мультисенсорних світів мрій, у межах яких івент-менеджери та організатори фестивалів мають змогу реалізувати свої найсміливіші візії на межі реального та віртуального або ж повністю заглибившись у віртуальні візуалізації. Метакультура ревіталізує нові види об'єктів, патерни та відчуття, що стають підґрунтям нового розважального та фестивального досвіду, де інтерактивні інсталяції на основі IoT, AR-ігри та онлайн-платформи формують гібридну фестивальну ідентичність. Звісно, є ті види фестивалів (приміром, етнофестивалі чи кулінарні), які найменше піддаються цифровим метаморфозам, тоді як кіно- та музичні івенти або фестивалі, присвячені розвитку передових технологій, активно інтегрують нові інструменти. Саме ця диференціація та динаміка в межах фестивальної культури, а також соціокультурні наслідки впровадження новітніх технологій та ризики, пов'язані з втратою фестивальної атмосфери, яка притаманна традиційним форматам, опиняються у фокусі уваги сучасних культурологів.

Відсутність комплексного культурологічного дослідження потенціалу та впливу цифровізації епохи метакультури на розвиток фестивальних практик й івент-індустрії за кордоном та в Україні створює умови для некритичних запозичень і хибних інтерпретацій у підходах українських авторів, які здебільшого обмежуються розглядом окремих аспектів проблеми чи різновидів фестивалів, залишаючи поза увагою ключові тенденції та масштаб трансформації фестивальної культури під впливом Метавсесвіту. Також слід акцентувати, що саме гібридизація сучасних фестивалів є важливим складником нового розважально-рекреаційного середовища та метакультури, в якій вони повноцінно функціонують і розвиваються.

Мета дослідження полягає у розгляді динаміки та наслідків трансформаційного впливу цифрових технологій на фестивальні практики в культурі Метавсесвіту.

Дисертацію виконано в межах цільової комплексної теми наукових досліджень Київського національного університету культури і мистецтв «Культурно-мистецькі практики і процеси в дискурсі сучасного наукового діалогу» (Державний реєстраційний номер: 0124U003133).

**Особистий внесок здобувача.** Запропонована наукова праця – самостійно виконане дослідження, в якому вперше комплексно розглянуто цифрову трансформацію фестивальних практик у культурі Метавсесвіту, а також нові можливості та виклики, що її супроводжують. Наукові праці, які розкривають основні положення дисертації, є одноосібними. Наукові положення, висновки та пропозиції, що виносяться на захист, отримано здобувачем особисто.

**Ступінь обґрунтованості наукових положень, висновків і рекомендацій, які захищаються.** Сформульовані наукові положення, висновки та рекомендації, представлені у дисертаційному дослідженні О. П. Крупи, є методологічно обґрунтованими і достовірними, ґрунтуються на комплексному дослідженні цифрової трансформації фестивальних практик у культурі Метавсесвіту, а також нових можливостей та викликів, що її супроводжують.

У роботі зазначається, що Метакультура ревіталізує нові види об'єктів, патерни та відчуття, що формують основу нового розважального та фестивального досвіду. У цьому контексті особливого значення набувають інтерактивні інсталяції на основі IoT, AR-ігри та онлайн-платформи, які створюють гібридну фестивальну ідентичність.

Зміст дисертації та структура викладення основних положень свідчать про повноту розкриття поставлених автором науково-практичних завдань у межах наукового дослідження. У дисертації чітко сформульовано усі складові вступної частини роботи: обґрунтування вибору теми дослідження, мету і завдання, наукову новизну і практичну значущість отриманих результатів, об'єкт і предмет дослідження, його структуру. Це свідчить про професійний рівень автора у досліджуваній проблематиці, здатність ефективно опрацювати значний обсяг інформаційних джерел, які були ретельно дібрані та критично осмислені.

З'ясовано, що сучасне суспільство та його підсистеми пройшли кризу виклики постмодерністської критики та зазнали двоетапної цифрової трансформації, яку в межах Digital Culture Studies позначають концептами «Індустрія 3.0» та «Індустрія 4.0». Натомість Індустрія 5.0 виникла як розширення Індустрії 4.0 із додаванням соціально-екологічного виміру, де центральне та ключове місце займає людиноцентричний підхід. Перехід від Індустрії 3.0 до Індустрії 4.0, що супроводжувався суттєвим стрибком уперед

у роботі підприємств, які використовують новітні технології для створення розумніших та ефективніших систем, конвергенцією фізичного й віртуального світів, спричинив вагомі та фундаментальні зміни не лише в межах івент-індустрії та фестивального руху, а й у соціокультурній динаміці. Як наслідок, утворилася культура Метавсесвіту, або метакультура. Метавсесвіт посилює онлайн-соціальність і вводить нову аксіосистему, спираючись на аватар, цифрову власність, креативну й віртуальну економіку та гейміфікацію.

Доведено, що вплив метакультури на фестивальний рух та івент-індустрію найкраще помітний у процесах гібридизації та переосмислення концепції креативності в цифровому фестивальному просторі. З'являється новий тип івентів – гібридні, які потребують фахових вмінь, нової моделі креативності та стратегії реалізації, синтезу новітніх технологій з традиційними практиками проведення фестивалів для генерування відповідного досвіду та трансляції контенту. Підкреслено, що розвиток цифрових фестивалів, в основі яких концепція синтетичної фізично-віртуальної зустрічі (коли спільноти паралельно можуть об'єднуватися фізично в режимі офлайн і спілкуватися онлайн, підтримуючи контакт через, приміром, соціальні медіа), революціонував спосіб спілкування, навчання та фестивальні практики. Вони стали новою реальністю сучасної івент-індустрії. Це стосується і культурно-розважальних івентів, під час яких застосовуються VR- і AR-технології, стрімінг і симуляція (моделювання), безконтактна реєстрація, інфотейнмент і медіасимбіози, діаграми івентів, гейміфікація івентів, «розумний одяг», багатофункціональні застосунки та найпопулярніші системи відеозв'язку (Zoom, GoToMeeting, FreeConferenceCall, ClickMeeting, RingCentral). Їхнє використання змінює формацію івент-індустрії та «стійке поле культури», трансформуючи патерни, культурні норми та цінності й саму концепцію розваг.

Аргументовано, що парадигмальні зрушення у розвитку фестивальних технологій сприяли розширенню культурного поля та моделей поведінки учасників/глядачів, а також появі нових сенсогенеруючих центрів, пов'язаних із метакультурою, які вивели творчість на якісно новий рівень. Метафора про віртуальний фестивальний простір як досі «незаселену землю» підкреслює, що творчі колективи та організатори можуть забезпечувати присутність на власних умовах, а також впливати, розширювати та формувати її межі. Захоплива та інтерактивна природа Метавсесвіту надає митцям нові можливості для експериментів із формами вираження. Однак Метавсесвіт не гарантує автоматичного розвитку креативності: її рівень залежить від діяльності творців та їхнього підходу до середовища. З огляду на це

розроблено креативну модель формування фестивального досвіду в мультикультурі на прикладі віртуального музичного івенту.

Акцентовано, що цифрові рішення у сфері фестивальних практик можуть містити широкий набір технологій та інструментів (онлайн-платформи для проведення івентів, мобільні застосунки, соціальні медіа, технології даних та аналітика, VR/AR-технології, мобільні платіжні системи). Вони підсилюють фестивалізацію, перетворюючи її на «нову культурну стратегію» у XXI ст., що передбачає не просто формальну організацію івентів, а і якісну трансформацію міського простору, форматів і стратегій проведення фестивалів у різних сферах, таких як музика, мистецтво, література, кіно та ін. Наголошено, що цифровий фестивальний досвід, який охоплює онлайн і гібридні формати, інтерактивність й імерсивність, візуалізацію та оформлення, маркетинг, залучення партнерів і спонсорів, розуміння потреб і вподобань аудиторії, визначення демографічних показників, а також аналіз поведінки користувачів, прослідковується на прикладі найвідоміших кейсів: Coachella Music and Arts Festival, South by Southwest, Glastonbury Festival, Burning Man, Lollapalooza, Cannes Film Festival та ін. Важливу роль у формуванні імерсивних вражень відіграють AR та VR-технології, які занурюють відвідувачів у нову видозмінену «ауру» гібридного івенту, а аудіовізуальний меппінг, що поєднує відеографіку, анімацію та звук для створення динамічних візуальних інсталяцій на фізичних об'єктах, таких як будівлі і пам'ятники, стає все більш популярним на фестивалях, оскільки перетворює звичні простори на захопливі всесвіти. Те саме і на рівні стратегії проведення фестивалів, де цифрові рішення вплинули на різні аспекти організації, промоції та взаємодії з аудиторією: онлайн-просування; гібридизація, яка прискорила розвиток віртуальних фестивалів; персоналізація досвіду, коли завдяки великим даним та аналітиці організатори можуть краще розуміти інтереси аудиторії; мобільні застосунки; аналітика та зворотний зв'язок; екологічні ініціативи; глобальний доступ та ін. З допомогою культурної аналітики і критики підкреслено формування «гіперфестивальної реальності» як результату наступного етапу цифрової еволюції з її гібридизацією та віртуалізацією, що інкорпорує людину/відвідувача у простір високотехнологічного мистецтва, а також генерує гібридний фестивальний «етос» і новий тип глядача з його комунікативними правилами, нормами та можливостями.

Попри те, що цифрові та гібридні фестивалі презентують новий формат культурної взаємодії, розширюють географію учасників, роблять участь доступнішою та активізують експерименти з різними формами подання контенту, зазначено, що гібридизація та віртуалізація істотно змінюють природу фестивального досвіду. Цей процес супроводжується зменшенням

інтенсивності емоційного обміну, втратою полівимірності сприйняття та заміною ефекту спільної присутності цифровими імітаціями. Операціоналізація VR та AR-технологій не замінює живу та повноцінну соціальну присутність, яка характерна для офлайн-форматів, що дає змогу трактувати цифрові фестивалі як компенсаційний і компромісний інструмент, оскільки вони підтримують культурну активність та комунікацію в умовах обмежень, але не здатні повністю замінити живий досвід. Наголошено, що подальший розвиток цього формату, ймовірно, полягатиме у пошуку гібридних моделей, які поєднуюватимуть переваги середовищ. Водночас традиційні фестивальні цінності опиняються під загрозою анігіляції через те, що онлайн-доступ і гібридні формати зменшують важливий «дефіцит» присутності, який раніше забезпечував фестивалям ексклюзивність, розмивають «ауру» івенту, пов'язану з унікальним просторово-часовим хронотопом. Зафіксовано також втрату перформативної автентичності: цифрові та VR-трансляції стандартизують досвід, позбавляючи його багатшаровості живого сприйняття (звуки, запахи, випадкові зустрічі тощо), а онлайн-формат знижує інтенсивність колективних емоцій і синхронного катарсису. Доведено, що гібридизація фестивального простору зумовлює темпоральні відхилення, коли в цифровому середовищі фестивальний досвід підпадає під вплив ритмів віртуального життя та медіаспоживання, втрачаючи непередбачуваність і ґрунтовність офлайн-івенту.

Виявлено, що антицифрові ініціативи в сучасному фестивальному русі постають як реакція на соціокультурні виклики цифрової трансформації. Зростання популярності форматів фестивалів без смартфонів і цифрових бар'єрів повертає фокус уваги до повноцінної присутності, створюючи простір для автентичного контакту та підкреслюючи амбівалентність цифрової трансформації креативної та музичної індустрії, коли організатори прагнуть як онлайн-ажіотажу, так і цифрової тиші. Молодь здебільшого демонструє внутрішню цифрову гігієну, що дає змогу їм балансувати між онлайн-присутністю та живим досвідом. Цифрова трансформація фестивалів, з одного боку, створює додаткові умови для розвитку галузі та збагачує досвід, а з іншого – є справжнім викликом для їхньої унікальності, про що свідчать антицифрові стратегії як суспільний запит на повернення до живого досвіду як ключового елементу фестивальної автентичності. Підтверджено, що в цьому контексті зростає інтерес до традиційних фестивалів (етно- чи гастрофестивалів), які менш за музичні та кінофестивалі підвладні цифровізації, а також є носіями локальної ідентичності та колективної пам'яті, які створюють і транслують цілісну екосистему взаємодії між учасниками, організаторами та громадами. Гібридні формати підвищують рівень доступу,

проте гомогенізують культурний досвід. До цього додається втрата регіональних особливостей і сензитивної глибини івенту під впливом онлайн-репрезентації, яка стандартизує візуальні та аудіальні враження, послаблює колективні почуття, знижує спроможність фестивалів чинити вплив на культурний капітал і горизонтальні зв'язки в місцевих громадах. З'ясовано, що майбутнє фестивальної індустрії в цифрову епоху полягає у знаходженні балансу між збереженням автентичності та використанням цифрових рішень: диджиталізація має не замінювати живі ритуали цифровими образами, а доповнювати їх, зберігаючи унікальність культурного досвіду, локальну ідентичність та соціальну значущість івентів.

### **Основні результати дослідження, ступінь їх наукової новизни та значущості.**

Дисертаційне дослідження містить комплекс оригінальних положень та висновків, що характеризуються високим ступенем наукової новизни та теоретичної значущості для розвитку сучасного культурологічного знання.

Принципово новими результатами дослідження є:

1. Концептуалізація цифрової трансформації фестивалів як культурно-мистецьких івентів у метакультурному вимірі, що виявляється через розширення культурного поля івенту, трансформацію поведінкових моделей учасників та виникнення нових сенсогенеруючих центрів. Цей результат відкриває нові перспективи для розуміння еволюції фестивальної культури в умовах цифровізації.

2. Теоретичне обґрунтування метакультури як розширеного культурного простору та спільнот-орієнтованої мережі сенсогенеруючих центрів, яка детермінує зміни формату, стилю та стратегій організації фестивальних практик. Цей результат має суттєве значення для переосмислення природи культурних подій у сучасному інформаційному суспільстві.

3. Аналітична реконструкція цифрових фестивалів як гібридних івентів, заснованих на синтезі фізичного та віртуального простору, що становлять якісно новий тип культурних заходів, які вимагають специфічних професійних компетенцій, креативних підходів та інноваційних стратегій для генерування унікального досвіду та трансляції розважального контенту.

4. Авторська креативна модель формування фестивального досвіду на основі віртуального музичного івенту, яка має практичну значущість для індустрії культурних подій та може бути імplementована в реальних фестивальних проектах.

5. Доведення положення про те, що цифрові рішення в епоху Індустрії 4.0 і 5.0 виступають каталізатором фестивалізації, трансформуючи її на «нову

культурну стратегію» XXI століття, що передбачає не лише організаційні зміни, а й глибинну якісну трансформацію урбаністичного простору.

6. Виявлення обмежень цифрових фестивалів та гібридних івентів, які, незважаючи на інноваційний формат взаємодії, функціонують переважно як компенсаційний механізм, що посилює культурну активність та комунікацію в умовах обмежень, проте не здатні повністю замінити автентичний живий досвід.

7. Обґрунтування антицифрових стратегій у сучасній фестивальній культурі як рефлексивної відповіді на втрату перформативної автентичності, деформацію темпоральності, нівелювання регіональної ідентичності та редукцію семантичного наповнення івенту, що безпосередньо впливає на його атмосферну специфіку.

Результати, що уточнюють та доповнюють існуючі наукові положення:

1. Удосконалено методологічний інструментарій аналізу фестивальної культури як міждисциплінарного дослідницького поля через інтеграцію теоретичних підходів, методів та аргументативних стратегій, що виникають на перетині digital cultural studies та festival studies. Цей результат має значущість для розвитку методології культурологічних досліджень.

2. Конкретизовано положення про збільшення креативного потенціалу на основі фізично-віртуального синтезу в межах гібридного фестивального простору, що поглиблює розуміння механізмів творчої свободи в цифрову епоху.

Результати, що розвивають наявні концептуальні підходи:

1. Подальший розвиток концепції «гіперфестивальної реальності», яка стимулює еволюцію фестивальної та івент-індустрії, інтегрує відвідувача у простір високотехнологічного мистецтва та пояснює формування гібридного фестивального «етосу» і нового типу учасника з підсиленими імерсивними переживаннями. Цей результат має значущість для розуміння трансформації культурного споживання в цифрову епоху.

2. Розширення ідеї Вальтера Беньяміна про трансформацію «аури» мистецтва під впливом технологічних інновацій на емпіричному матеріалі цифрових фестивалів та гібридних культурних івентів, що актуалізує класичні теоретичні концепції у сучасному контексті.

3. Розвиток положення про те, що перспективи фестивальної культури визначаються пошуком оптимального балансу між збереженням автентичності та використанням цифрових технологій, що має як теоретичне, так і практичне значення для майбутнього культурних індустрій.

Сукупність отриманих результатів становить вагомий внесок у розвиток теорії фестивальної культури, цифрової культурології та культурних досліджень загалом.

**Практичне значення одержаних результатів дослідження** визначається актуальністю поставлених у дослідженні завдань і можливістю їх використання в подальшій теорії та практиці івент-діяльності в Україні. Основні положення дисертаційної роботи можуть стати підґрунтям для подальших ґрунтовних досліджень питань цифровізації фестивальних рухів та івент-індустрії, застосовуватися під час викладання навчальних курсів, пов'язаних із теорією та історією фестивалів, а також під час розроблення й викладання спецкурсу, присвяченого проблемам цифровізації сучасних фестивальних практик в умовах віртуально-фізичної конвергенції. Матеріали дисертаційного дослідження можуть бути використані як ідейно-теоретична основа організації та проведення культурно-мистецьких фестивалів у нових технологічних реаліях.

**Достовірність одержаних результатів** забезпечується комплексом взаємопов'язаних факторів методологічного, емпіричного та організаційного характеру.

Методологічну достовірність дослідження гарантовано застосуванням міждисциплінарного підходу, заснованого на конвергенції *digital cultural studies* та *festival studies*, що дало змогу сформувати цілісну теоретичну базу для аналізу цифрової трансформації фестивальної культури. У дослідженні використано апробовані методи культурологічного аналізу, критичний технокультурний дискурс-аналіз, теорію перформансу, концепції культурної ідентичності та культурного споживання, теорію Метавсесвіту, а також постколоніальні студії, що забезпечило багатовимірність і глибину наукового пошуку.

Емпіричну достовірність результатів підтверджено аналізом репрезентативного корпусу фактологічного матеріалу, який охоплює широкий спектр міжнародних кейсів цифрових та гібридних фестивалів (*Coachella Music and Arts Festival*, *South by Southwest*, *Glastonbury Festival*, *Burning Man*, *Lollapalooza*, *Cannes Film Festival* та ін.), віртуальних музичних івентів, а також досвід української фестивальної індустрії в умовах воєнного стану. Використання конкретних прикладів застосування VR/AR-технологій, аудіовізуального мепінгу, мобільних застосунків, онлайн-платформ та інших цифрових рішень у фестивальних практиках забезпечило емпіричну верифікацію теоретичних положень дисертації.

Концептуальну достовірність дослідження підтверджено логічною несуперечливістю та взаємоузгодженістю основних висновків, що охоплюють

сім ключових тематичних блоків: міждисциплінарну природу сучасної фестивальної культури; метакультурний контекст цифрової трансформації в епоху Індустрії 4.0 та 5.0; гібридизацію фестивального простору та переосмислення креативності; розширення культурного поля та появу нових сенсогенеруючих центрів; роль цифрових рішень у посиленні фестивалізації; компенсаційний характер віртуальних форматів та їхні обмеження; антицифрові стратегії як відповідь на втрату автентичності. Узагальнення результатів дослідження повністю відповідає меті й завданням роботи, що свідчить про внутрішню несуперечливість наукового дослідження.

Практичну достовірність результатів підтверджено розробкою креативної моделі формування фестивального досвіду в метакультурі на прикладі віртуального музичного івенту, яка включає сім послідовних етапів (визначення концепції та аудиторії, вибір платформи, планування технічних налаштувань, залучення талантів і партнерів, промоція івенту, репетиція та технічна перевірка, запуск прямого ефіру) та може бути імплементована у практику фестивальної індустрії. Достовірність підсилюється аналізом конкретних технологічних інструментів (онлайн-платформи для проведення івентів, мобільні застосунки, соціальні медіа, технології даних та аналітика, VR/AR-технології, мобільні платіжні системи, системи відеозв'язку Zoom, GoToMeeting, FreeConferenceCall, ClickMeeting, RingCentral), що активно використовуються в сучасній івент-індустрії.

Актуальність і достовірність результатів підтверджується їхньою релевантністю для української культурної ситуації: в умовах війни цифрові фестивалі та гібридні івенти перетворилися на інструменти культурної дипломатії, економічного розвитку та міжнародної підтримки, що підтверджує практичну значущість теоретичних положень дисертації та їхню здатність пояснювати реальні соціокультурні процеси.

Перспективність напрямів подальших досліджень, визначених у роботі (аналіз синергії мистецтв і технологій у гібридних фестивалях, вивчення інклюзивних фестивальних практик, розгляд антропологічного аспекту трансформованого фестивального «етосу», дослідження динаміки фестивальної рівності), свідчить про наукову обґрунтованість і евристичний потенціал отриманих результатів, їхню здатність стимулювати подальший розвиток міждисциплінарних досліджень на перетині digital cultural studies та festival studies.

**Повнота викладення матеріалів дисертації в опублікованих працях.** Основні положення і результати дисертації повно й послідовно викладено у 10 публікаціях, із них 3 статті у наукових фахових виданнях України за спеціальністю «Культурологія» та 7 праць апробаційного характеру. У фахових

публікаціях [1–3] висвітлено ключові теоретичні положення дисертації: концепцію інфотейнменту в івент-індустрії, застосування цифрових технологій та аудіовізуальних засобів у гібридних івентах, аналіз цифрових музичних фестивалів як гібридних культурних івентів, креативну модель формування фестивального досвіду. Публікації апробаційного характеру [4–10] доповнюють основні результати дослідження, розкриваючи питання медіасимбіозів у культурно-розважальних івентах, цифрової трансформації візуальної ідентичності фестивалів, фестивалізації в епоху нових медіа, культуротворчого потенціалу фестивальних практик в умовах війни, а також огляд сучасних досліджень фестивального руху України. Усі ключові положення дисертації – від метакультурного контексту та гібридизації фестивального простору до конкретних кейсів, креативних моделей та антицифрових стратегій – повно висвітлено в опублікованих працях автора.

Наукові публікації відповідають вимогам п. 8 Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії (Постанова Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44) та наказу МОН України № 1220 від 23.09.2019 р. «Про опублікування результатів дисертацій на здобуття наукових ступенів доктора і кандидата наук».

### **Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації**

*Статті у наукових фахових виданнях України*

1. Крупа О. П. Імплементация концепції інфотейнменту в практику івент-індустрії: постановка проблеми. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 3. С. 57–62. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.3.2023.289814>

2. Крупа О. П., Губернатор О. І. Сучасні цифрові технології та аудіовізуальні засоби в гібридних культурно-дозвіллевих івентах. *Питання культурології*. 2023. Вип. 42. С. 173–181. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293773>

3. Крупа О. П. Цифрові музичні фестивалі як гібридні культурні івенти. *Fine Art and Culture Studies*. 2023. Вип. 4. С. 50–57. DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2023-4-7>

### **Опубліковані праці апробаційного характеру**

4. Тимченко Ю., Дарованець К., Дарованець О., Крупа О. Креативні індустрії як основа інтеграції інноваційних технологій та цифрових тенденцій в культурну сферу України. *Проблеми раціонального використання соціально-*

економічного, еколого-енергетичного, нормативно-правового потенціалу України та її регіонів : матеріали III Міжнар. наук.-практ. конф., м. Луцьк, 1 серп. 2022 р. Луцьк, 2022. С. 52–56.

5. Крупа О. П. Медіасимбіози в культурно-розважальних івент-заходах: на прикладі трейлерів і промофільмів. *Інформація та соціум* : зб. матеріалів VIII Міжнар. наук.-практ. конф., м. Вінниця, 2 черв. 2023 р. Вінниця, 2023. С. 109 – 111.

6. Крупа О. П. Цифрова трансформація як креативний інструмент у формуванні візуальної ідентичності фестивалів. *Креативні технології, підприємництво і менеджмент в організації соціокультурної сфери XXI століття* : зб. матеріалів VII Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 25–26 жовт. 2023 р. Київ, 2023. С. 39–40.

7. Крупа О. П. Фестивалізація як актуальна тенденція в івент-індустрії в епоху нових медіа. *Теорія модернізації в контексті сучасної світової науки* : V Міжнар. наук. конф., м. Дніпро, 27 черв. 2025 р. Вінниця, 2025. С. 222–225.

8. Крупа О. П. Використання новітніх технологій та «медіагібридів» на івент-заходах: соціокультурний аспект. *Традиційні та інноваційні підходи до наукових досліджень* : зб. наук. пр. з матеріалами IX Міжнар. наук. конф., м. Ужгород, 4 лип. 2025 р. Вінниця, 2025. С. 256–259.

9. Крупа О. П. Культуротворчий потенціал фестивальних практик в умовах російсько-української війни. *Progressive Science and Achievements : Proceedings of the 6th International Scientific and Practical Conference, Dallas, July 16–18, 2025. Dallas, 2025. No. 255. P. 98–101.*

10. Крупа О. П. Фестивальний рух України: огляд сучасних досліджень. *International Forum: Problems and Scientific Solutions* : Proceedings of the 15th International Scientific and Practical Conference, Melbourne, August 6–8, 2025. Melbourne, 2025. No. 258. P. 111–114.

#### **Апробація результатів дослідження.**

Результати досліджень, наведених у дисертації, оприлюднені на міжнародних і всеукраїнських наукових конференціях: «Проблеми раціонального використання соціально-економічного, еколого-енергетичного, нормативно-правового потенціалу України та її регіонів» (Луцьк, 2022), «Креативні технології, підприємництво і менеджмент в організації соціокультурної сфери XXI століття» (Київ, 2023), «Інформація та соціум» (Вінниця, 2023), «Теорія модернізації в контексті сучасної світової науки» (Дніпро, 2025), «Традиційні та інноваційні підходи до наукових досліджень» (Ужгород, 2025), «Прогресивна наука та досягнення» (Даллас, США, 2025),

«Міжнародний форум: проблеми та наукові рішення» (Мельбурн, Австралія, 2025).

**Загальний висновок:**

Вважати, що дисертаційна робота Крупи Оксани Петрівни «Цифрова трансформація фестивалів у культурі Метавсесвіту: нові можливості та виклики», подана на здобуття ступеня доктора філософії, повністю відповідає вимогам МОН України, які висуваються до дисертацій, поданих на здобування ступеня доктора філософії, а саме Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії (Постанова Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44) та Наказу МОН України №40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження вимог до оформлення дисертації». Рекомендувати дисертаційну роботу Крупи Оксани Петрівни «Цифрова трансформація фестивалів у культурі Метавсесвіту: нові можливості та виклики», подану на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія», до захисту у разовій спеціалізованій вченій раді.

Головуюча на засіданні кафедри  
івент-менеджменту та індустрії дозвілля  
кандидат педагогічних наук, професор

Людмила БОЙКО

Секретар

Маріанна ГОЛОВКОВА

«8» жовтня 2025 р.

Підпис <i>и</i>	засвідчую
Начальник ВК <i>и</i>	ВІДДІЛ КАДРІВ
«08» жовтня 2025 р.	