

Олександр СОЛДАТЕНКО

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри мистецьких дисциплін*

Національного університету

«Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка

ЕСТЕТИКА ІНКЛЮЗИВНОСТІ В ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ГЛЯДАЦЬКОГО ДОСВІДУ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ

Як відомо, інклюзивне цифрове мистецтво – це форма творчої діяльності, що використовує цифрові технології (VR/AR, асистивне ПЗ, ШІ, сенсорні інтерфейси) для усунення фізичних, когнітивних або соціальних бар'єрів, забезпечуючи рівний доступ до створення, споглядання та інтерпретації мистецького продукту для всіх людей, незалежно від їхніх функціональних порушень.

Цифрове мистецтво в сучасному культурному просторі постає як принципово новий інклюзивний середовищний феномен, що характеризується інтерактивністю, мультимедійністю та здатністю до створення імерсивних досвідів, у межах яких поєднуються різні сенсорні канали – візуальний, аудіальний, тактильний, що забезпечує багаторівневе сприйняття художнього контенту. Це також сприяє активному залученню глядача до процесу взаємодії з мистецьким об'єктом, трансформуючи традиційне споглядання у форму співучасті. Сучасні дослідження доводять, що використання таких технологій, як віртуальна та доповнена реальність, інтерактивні інтерфейси та цифрові медіа, значно розширює межі естетичного досвіду та формує нові типи художньої комунікації, де ключову роль відіграє взаємодія користувача із цифровим середовищем, що особливо яскраво проявляється у практиках цифрового медіамистецтва та інтерактивного дизайну [7].

Водночас цифрове мистецтво виступає ефективним інструментом забезпечення доступності культурних благ для різних груп аудиторії, зокрема осіб з інвалідністю, оскільки його технологічна основа дозволяє долати фізичні, сенсорні та соціальні бар'єри через впровадження принципів універсального дизайну, адаптивних інтерфейсів і мультимодальних рішень, що забезпечують альтернативні способи сприйняття інформації та участі у творчому процесі. Розвиток цифрової доступності та інклюзивних технологій є ключовою умовою формування рівноправного культурного середовища, у якому кожен користувач має можливість не лише споживати, але й створювати мистецький контент незалежно від своїх можливостей, що особливо актуалізується у контексті розвитку метасвітів, VR/AR-технологій та цифрових платформ, які відкривають нові горизонти для інклюзивної творчості та соціальної інтеграції [4].

Трансформація ролі глядача у сучасному цифровому мистецтві є одним із ключових проявів зміни парадигми художньої комунікації, у межах якої відбувається перехід від традиційної моделі пасивного споглядання до активної участі в процесі створення та інтерпретації мистецького продукту. Це зумовлено розвитком інтерактивних технологій і нових медіа, які забезпечують багаторівневу взаємодію між користувачем і художнім середовищем, коли межі між автором і глядачем поступово розмиваються, а сам глядач набуває статусу співучасника, інтерпретатора і навіть співторця мистецтва, впливаючи на зміст і форму художнього твору через власну участь. Це особливо характерно для цифрових платформ і інтерактивних інсталяцій, де участь аудиторії стає невід'ємною складовою художнього процесу [2].

У цьому контексті цифрові технології, зокрема VR і AR, а також інтерактивні платформи й метасередовища, трансформують глядацький досвід у імерсивний, персоналізований і колективний формат, забезпечуючи активну взаємодію з мистецьким середовищем і формуючи нові моделі комунікації та співтворчості [5]. Приклади наведені у таблиці 1.

Приклади цифрових платформ та інтерактивних інсталяцій із залученням аудиторії

№	Назва проєкту / платформи	Тип	Коротка характеристика	Роль аудиторії
1	teamLab (Borderless / Planets)	Інтерактивна інсталяція	Імерсивні цифрові простори, що реагують на рух, дотик і присутність людини	Глядач змінює візуальне середовище та стає частиною мистецького простору
2	Rain Room	Інтерактивна інсталяція	Інсталяція з дощем, який припиняється в зоні руху людини	Учасник керує природним ефектом через власну присутність
3	Pulse Room	Біоінтерактивна інсталяція	Світлові елементи синхронізуються з серцебиттям людини	Біологічні дані глядача формують художній результат
6	VRChat	VR-платформа	Віртуальне середовище для створення подій, концертів і соціальної взаємодії	Користувачі створюють контент і беруть участь у цифрових перформансах
7	Marshmallow Laser Feast	Аудіовізуальні інсталяції	Інтерактивні проєкти з використанням VR, сенсорів і звуку	Глядач взаємодіє з цифровими середовищами, впливаючи на їх зміну
8	The Treachery of Sanctuary	Інтерактивна інсталяція	Інсталяція, що реагує на рухи тіла людини та трансформує її образ	Людина стає центральним елементом художнього процесу

Інклюзивні практики в цифровому мистецтві ґрунтуються на впровадженні адаптивних інтерфейсів і сенсорних технологій, що забезпечують можливість взаємодії з мистецьким контентом для користувачів із різними фізичними та когнітивними особливостями, зокрема через використання голосового управління, тактильного зворотного зв'язку, жестових інтерфейсів і персоналізованих налаштувань візуалізації. Приклади наведені у таблиці 2.

Інклюзивні практики в цифровому мистецтві: адаптивні інтерфейси та сенсорні технології

№	Технологія / інструмент	Тип інтерфейсу	Коротка характеристика	Категорія користувачів	Приклад застосування
1	EyeHarp	Зоровий	Дозволяє	Особі з	Виконання музики

		(керування поглядом)	створювати музику за допомогою руху очей	порушеннями опорно-рухового апарату	без фізичного контакту з інструментом
2	Soundbeam	Сенсорний (руховий)	Перетворює рухи тіла на звуки	Особи з фізичними та когнітивними порушеннями	Інтерактивне музикування через рух
3	TouchDesigner	Візуально-інтерактивний	Створення інтерактивних аудіовізуальних інсталяцій із сенсорним керуванням	Широкий спектр користувачів, у т.ч. з ООП	Інтерактивні виставки, де рух змінює графіку
4	Google Voice Access	Голосовий	Управління цифровими інтерфейсами через голос	Особи з обмеженою мобільністю	Створення цифрового мистецтва через голосові команди
5	vOICE	Аудіо-тактильний	Перетворює зображення у звук	Особи з порушеннями зору	«Прослуховування» візуального мистецтва
6	Kinect	Жестовий	Відстежує рухи тіла без контролера	Особи з різними можливостями	Інтерактивні інсталяції з керуванням рухом
7	Ableton Live (з адаптаціями)	Персоналізовані	Гнучкі налаштування інтерфейсу та MIDI-контролерів	Особи з різними потребами	Створення музики з індивідуальними налаштуваннями
8	Microsoft Seeing AI	Аудіоопис	Описує візуальний контент у реальному часі	Особи з порушеннями зору	Озвучення мистецьких об'єктів і зображень

Адаптивний дизайн і мультимодальна взаємодія сприяють не лише підвищенню доступності, але й формуванню якісно нового естетичного досвіду, у якому технологія виступає посередником між людиною та мистецтвом, забезпечуючи рівні можливості для участі у творчому процесі. У цьому контексті особливого значення набувають інтерактивні інклюзивні проекти, зокрема VR-інсталяції, цифрові перформанси та метасвітові платформи, які дозволяють користувачам не лише сприймати мистецтво, але й активно взаємодіяти з ним, змінюючи його структуру та зміст у режимі

реального часу, що створює умови для індивідуалізованого та водночас колективного художнього досвіду [3].

Таким чином, інклюзивні практики в цифровому мистецтві не лише розширюють межі художньої діяльності, але й формують нову модель культурної участі, у якій мистецтво виступає інструментом соціальної підтримки, самореалізації та подолання бар'єрів, що підтверджується сучасними науковими підходами до цифрової доступності як ключового чинника побудови інклюзивного суспільства [1]. Цифровізація мистецтва сприяє зміні поведінкових моделей аудиторії та підвищує рівень її участі у мистецьких практиках, що веде до формування нових форматів художньої комунікації та культурного сприйняття. У цьому контексті цифрове мистецтво набуває особливого значення як інструмент формування інклюзивного суспільства, оскільки воно забезпечує доступ до культурних ресурсів для широких верств населення, сприяє подоланню фізичних і соціальних бар'єрів та створює умови для самовираження різних соціальних груп, що відповідає сучасним тенденціям розвитку культурної індустрії, орієнтованої на різноманіття та доступність [6].

Список використаної літератури

1. Liginlal D., Al-Emadi S. Digital accessibility and equity: the need for stronger regulations and the imperative of innovation // *Universal Access in the Information Society*. 2026. Vol. 25. P. 37. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10209-025-01305-4>
2. Lin Y. The Role of Art Audience in the Changing Times: From Passive Acceptance to Participation. 2025. DOI: <https://doi.org/10.54254/2753-7048/2025.ND19109>
3. Meyer A., Rose D. H., Gordon D. Universal design for learning: theory and practice. Wakefield: CAST Professional Publishing, 2014.
4. Radanliev P., De Roure D., Novitzky P., Sluganovic I. Accessibility and inclusiveness of new information and communication technologies for disabled

- users and content creators in the Metaverse // *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*. 2023. P. 1849–1863. DOI: <https://doi.org/10.1080/17483107.2023.2241882>
5. Yang Y. The Interactive Nature of VR Art in the New Media Context // *Journal of Cases on Information Technology*. DOI: <https://doi.org/10.4018/JCIT.382565>
6. Zhang C. Unveiling the transformational role of digital technologies in attracting audience attention in art exhibition space // *Communications in Humanities Research*. 2024. Vol. 48. P. 147–158. DOI: <https://doi.org/10.54254/2753-7064/2024.18758>
7. Zhang Y. Exploring the Integration of Digital Media Art in Contemporary Landscape Design // *International Journal of E-Content*. DOI: <https://doi.org/10.4018/IJeC.395335>