

**АДРІАНА СКОРИК**

ORCID iD: 0000-0002-4158-8352

докторка мистецтвознавства, професорка,  
проректорка з наукової роботи

Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського  
(Київ, Україна)

adaskor@ukr.net

**ІННА АНТИПІНА**

ORCID iD: 0000-0003-3845-9629

докторка філософії, доцентка кафедри теорії та історії культури,  
Начальниця науково-інформаційного відділу

Центру музичної україністики імені Героя України М. Скорика  
Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського

(Київ, Україна)

innaantipina92@gmail.com

## **ЦИФРОВІЗАЦІЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА В МЕДІА-КУЛЬТУРІ:**

### **ТРАНСФОРМАЦІЯ ФОРМ ПРЕЗЕНТАЦІЇ**

Розглянуто цифровізацію музичного мистецтва як одну з визначальних тенденцій сучасної медіа-культури. Визначено, що цифрові технології змінюють не лише канали поширення музики, а й самі режими її культурного існування, зокрема способи репрезентації, моделі взаємодії з аудиторією, уявлення про присутність, автентичність і пам'ять. З'ясовано яким чином платформізація, стрімінгові сервіси, ігрові середовища, AR/VR-рішення та цифрові архіви перебудовують музичний досвід у медійному просторі. Доведено, що цифровізація музичного мистецтва не зводиться до технічного перенесення виконання в онлайн-формат. Встановлено, що цифрове середовище формує нову інфраструктуру музичної присутності, у межах якої звук, зображення, інтерфейс, алгоритм і користувацька реакція утворюють єдиний медіальний комплекс. Виявлено, що сучасний слухач дедалі частіше виступає не лише реципієнтом, а й навігатором, інтерпретатором, коментатором і співучасником циркуляції музичного контенту. Простежено зсув від сценічної моделі до програмованого аудіовізуального середовища, у якому музика поєднується з гейміфікацією, аватарною репрезентацією та інтерактивною візуальністю на прикладі віртуальних концертів у *Fortnite* та *Roblox*. Висвітлено український контекст цифровізації музичного мистецтва, пов'язаний не лише з публічною презентацією, а й зі збереженням музичної спадщини, архівуванням, проблемами авторського права, інфраструктурною нерівністю та відсутністю цілісної координаційної стратегії. Зроблено висновок, що цифрова медіа-культура не скасовує значення живого виконання, проте суттєво змінює критерії доступності, участі та культурної легітимації музики. Окреслено перспективи подальших розвідок, які доцільно спрямувати на: уніфікацію метрик цифрової музичної участі, аналіз алгоритмічного впливу на музичну видимість, вивчення аудиторної поведінки в різних середовищах та розроблення моделей сталого цифрового збереження української музичної

спадщини.

**Ключові слова:** музичне мистецтво, цифровізація, медіа-культура, платформізація, віртуальний концерт, інтерактивність, цифрові архіви.

**Постановка проблеми...** Цифровізація сучасної культури постає як один із ключових векторів трансформації гуманітарного знання та художніх практик, визначаючи нові параметри функціонування мистецтва в умовах глобалізованого інформаційного простору. У межах медіа-культури цифрові технології вже не обмежуються інструментальною роллю, а формують специфічне середовище існування культурних феноменів, у якому поєднуються комунікативні, технологічні та соціокультурні чинники. Це зумовлює необхідність переосмислення традиційних уявлень про форми репрезентації мистецтва, механізми його сприйняття та способи культурної взаємодії.

Особливо виразно ці процеси проявляються у сфері музичного мистецтва, яке історично було тісно пов'язане з конкретними умовами виконання, матеріальними носіями та інституційними форматами презентації. Натомість у цифровому середовищі музика дедалі частіше функціонує як елемент складної медіальної інфраструктури, що включає платформи, алгоритмічні системи рекомендацій, інтерактивні інтерфейси та мережеві канали поширення. У такому контексті змінюється не лише спосіб доступу до музичного контенту, а й сама культурна логіка його існування, що проявляється у трансформації ролей автора, виконавця та слухача, а також у переосмисленні категорій присутності, автентичності та художнього досвіду.

Водночас наукове осмислення цих процесів залишається фрагментарним і нерівномірним. Окремі дослідження зосереджуються на технологічних аспектах цифровізації, інші — на зміні аудиторних практик або аналізі окремих кейсів платформного функціонування музики, однак цілісне бачення трансформацій музичного мистецтва саме в контексті медіа-культури досі не сформоване. Недостатньо розробленими залишаються питання взаємодії різних рівнів цифрового середовища — технологічного, комунікативного та культурно-символічного — у процесі формування нових моделей музичної репрезентації та участі.

Окремої уваги потребує й український контекст, у якому цифровізація музичного мистецтва поєднує завдання сучасної медійної присутності з потребою збереження культурної спадщини. Попри наявність окремих ініціатив у сфері цифрового архівування та популяризації музики, відчутною залишається відсутність системної інфраструктури, узгодженої стратегії розвитку та належного правового регулювання, що ускладнює як ефективне функціонування музичного контенту в цифровому середовищі, так і його тривале збереження.

Таким чином постає наукова проблема, що полягає у необхідності комплексного осмислення цифровізації музичного мистецтва як багатовимірного культурного процесу, який охоплює трансформацію форм презентації, моделей участі та механізмів збереження музичної пам'яті в умовах медіа-культури. Саме відсутність інтегрованого підходу до аналізу цих змін і визначає актуальність подальших досліджень у цьому напрямі.

**Аналіз досліджень і публікацій...** У науковому полі ця проблема розробляється в кількох взаємопов'язаних напрямках. Один із них стосується платформізації музики та алгоритмічного упорядкування культурного досвіду. У цьому контексті важливими є спостереження *J. W. Morris* (2020) про те, що цифрові платформи не просто забезпечують доступ до контенту, а оптимізують культурне споживання через інфраструктуру даних, рейтингів і рекомендацій. Близьку перспективу пропонують *C. Lim* та *M. Zhang* (2023), які показують, що цифрові платформи здатні радикально змінити режими циркуляції навіть традиційної музики, виводячи її з локального середовища у трансрегіональний мережевий обіг.

Інша лінія досліджень зосереджена на зміні самого музичного досвіду в цифровому середовищі. Теоретична програма *M. Wald-Fuhrmann* та співавторів (2021), присвячена слуханню музики в концертному контексті, важлива передусім тим, що дозволяє побачити музичне сприйняття як ситуаційно сформований процес, у якому значення мають не тільки звук, а й простір, рамка події, тілесна присутність та очікування аудиторії. На цьому тлі праця *C. Colotti* (2021) про сучасні практики інтеграції цифрових технологій у живе

виконання класичної музики демонструє: технологічне опосередкування вже не є зовнішнім додатком до концерту, воно поступово стає одним з елементів його естетичної побудови.

Окремий напрям становлять дослідження медіалізованої взаємодії та віртуальних музичних подій. *L. Turchet (2023)*, осмислюючи «музичний метавсесвіт», наголошує, що йдеться не просто про черговий канал дистрибуції, а про нову конфігурацію музичного середовища, де поєднуються соціальна присутність, імерсивність, цифрова власність і модифіковані моделі участі. Типологічна модель *R. Yung, T. Le, B. Moyle та C. Arcodia (2022)* засвідчує, що віртуальні події вже потребують окремого опису не як технічні замітники офлайн-комунікації, а як самостійні середовища із власною логікою соціальної присутності, віртуальності та місцеперебування користувача. У свою чергу *G. Gomes, T. Conte, T. Castro та B. Gadelha (2023)* переконливо показують, що в технологічно опосередкованих музичних подіях взаємодія, участь і відчуття «живості» не зникають, а перебудовуються відповідно до логіки інтерфейсу.

Для українського культурного поля особливого значення набуває ще одна перспектива — цифрове збереження музичної спадщини. Дослідження *І. Антіпіної (2024)* демонструє, що цифрові технології в українській музиці працюють не лише на презентацію, а й на опис, аналіз, систематизацію та відновлення культурної пам'яті. Це суттєве зміщення оптики: цифровізація постає не тільки як засіб актуалізації музичного мистецтва в медійному просторі, а і як інструмент його довготривалого культурного збереження.

Попри наявність важливих напрацювань, дослідницьке поле лишається фрагментарним. Частина праць аналізує технології, частина — нові форми аудиторної поведінки, частина — окремі кейси платформного поширення або віртуальних концертів. Натомість питання про те, як цифровізація перебудовує музичне мистецтво саме в медіа-культурі — тобто на рівні репрезентації, участі, культурної пам'яті та символічної легітимації, — потребує ціліснішого осмислення. Саме цим зумовлено мету статті: дослідити культурні трансформації музичного мистецтва під впливом цифрових медіа та окреслити,

як змінюються способи його презентації, сприйняття і функціонування в сучасному комунікаційному середовищі.

Дослідження має теоретико-аналітичний характер і ґрунтується на опрацюванні корпусу наукових праць, аналітичних матеріалів і відкритих описів цифрових музичних кейсів, що фігурували у вихідному матеріалі. До корпусу ввійшли студії з проблем платформізації музики, цифрових практик у концертному виконанні, віртуальних музичних подій, інтерактивності та цифрового збереження музичної спадщини (Антіпіна, 2024; *Colotti*, 2021; *Lim, Zhang*, 2023; *Morris*, 2020; *Turchet*, 2023; *Wald-Fuhrmann et al.*, 2021 та інші). Окремий блок становили описи публічно відомих віртуальних концертів на ігрових платформах, які в статті розглядаються не як самодостатній жанр, а як показові приклади зміни медіального режиму музичної презентації.

Основними методами стали концептуальний аналіз, порівняльне зіставлення та інтерпретативне прочитання кейсів. Концептуальний аналіз дав змогу відокремити цифровізацію музичного мистецтва від вузько технічного розуміння диджиталізації та розглянути її як культурну трансформацію медіального середовища. Порівняльний підхід використано для зіставлення живого концертного виконання, стрімінгової трансляції, віртуального концерту в ігровому середовищі та цифрового архіву як різних режимів музичної присутності. Інтерпретативний аналіз був потрібний для виявлення того, як у цих режимах змінюються статус виконавця, позиція слухача, характер взаємодії та уявлення про автентичність.

Водночас слід зауважити на методологічному обмеженні, пов'язаному з тим, що частина кількісних даних у відкритих джерелах, пов'язаних з охопленням аудиторії цифрових платформ, подається за різними принципами — як сукупні перегляди, відвідування сесій або пікова одночасна присутність. Тому у цій статті наведені цифри мають радше ілюстративне, ніж суворо статистично зіставне значення. Така обережність особливо важлива в ситуації, коли цифрове музичне середовище змінюється швидко, а система уніфікованих метрик ще не усталилася.

**Метою статті** є комплексне дослідження культурних трансформацій музичного мистецтва в умовах цифрової медіа-культури з акцентом на тому, як цифрові платформи, інтерфейси та алгоритмічні механізми змінюють способи його презентації, сприйняття, участі та функціонування.

Досягнення поставленої мети передбачає послідовне розв'язання трьох взаємопов'язаних **завдань**, кожне з яких окреслює окремий аналітичний ракурс дослідження:

1) з'ясувати особливості платформізації музичного мистецтва в цифровій медіа-культурі, зокрема у виявленні ролі алгоритмічних механізмів, інтерфейсів і систем рекомендацій у формуванні музичної видимості, доступності та моделей культурного споживання;

2) дослідити процес трансформації музичного досвіду та режимів присутності, що виникають у цифровому середовищі, включно зі зміною статусу слухача, характеру його участі та специфіки функціонування віртуальних музичних подій як нових форм медіальної взаємодії;

3) проаналізувати процеси цифрового збереження музичної спадщини, передусім у межах українського культурного простору з урахуванням інституційних, технологічних і правових умов, що визначають можливості архівування, репрезентації та актуалізації музичної пам'яті в сучасних умовах.

**Виклад основного матеріалу дослідження...** У медіа-культурі цифровізація музичного мистецтва насамперед змінює сам принцип його присутності. Якщо в модерній культурній моделі музичний твір був прив'язаний або до моменту живого виконання, або до матеріального носія, то сьогодні він дедалі частіше функціонує як динамічний елемент мережевої інфраструктури. Це означає, що музика стає одночасно слуховим, візуальним, інтерфейсним і даним об'єктом. Вона з'являється перед аудиторією не лише як послідовність звуків, а як пакетоване медіальне явище, в якому важливі обкладинка, анімація, короткий відеофрагмент, рекомендаційне оточення, логіка стрічки, можливість реакції та подальшого поширення.

Саме тому цифровізацію варто розуміти не як просте «перенесення музики

в інтернет», а як зміну її культурної екології. Платформа тут не нейтральний контейнер. Вона задає ритм споживання, пропонує форми уваги, структурує видимість і невидимість, а водночас збирає поведінкові сліди, що згодом впливають на нові кола рекомендації. У цьому сенсі теза *J. Morris (2020)* про оптимізацію культури є принциповою: цифрова медіа-економіка працює не лише з уже наявними смислами, а й з умовами їхнього відбору, сортування та посилення. Для музичного мистецтва це означає переорієнтацію від стабільних інституційних каналів репрезентації до змінної платформної видимості.

Ця зміна безпосередньо впливає на статус слухача. Традиційна модель, у якій аудиторія переважно сприймала завершений художній продукт, не зникає цілком, але перестає бути єдиною. У цифровому середовищі слухач вибудовує власну траєкторію входження в музику: обирає платформу, режим прослуховування, формат участі, спосіб фіксації враження. Він може перемикатися між повноцінним слуханням, фрагментарним переглядом, коментуванням, цитуванням, реміксною апропріацією або алгоритмічно нав'язаним «наступним кроком». У цьому сенсі користувач стає не лише реципієнтом, а й навігатором власного музичного досвіду. В окремих середовищах до цього додається ще й функція співучасті, коли аудиторія здатна впливати на ритм події, візуальну оболонку чи порядок взаємодії (*Gomes, Conte, Castro, Gadelha, 2023*).

Разом з тим, було б помилкою беззастережно описувати цю трансформацію як безумовну демократизацію. Інтерактивність, яку пропонують цифрові сервіси, має різну глибину. В одних випадках вона справді розширює межі участі, в інших — лише імітує включеність через реакції, кліки та коментарі, які збільшують видимість контенту, але не змінюють художньої структури. Тому цифрова участь потребує критичного розрізнення. Не кожен інтерфейсний жест є співтворчістю, як і не кожна форма залучення означає посилення суб'єктності аудиторії.

Найвиразніше зміна медіального режиму музичного мистецтва помітна в тих випадках, коли концерт перестає бути моделлю «сцена — зал» і

перетворюється на програмоване аудіовізуальне середовище. Показовими тут стали віртуальні концерти на ігрових платформах. За відкритими даними подія «*Travis Scott у Fortnite*» у квітні 2020 року зібрала понад 27 мільйонів відвідувань при піковій одночасній присутності 12,3 мільйона користувачів; у вторинних публікаціях трапляються й вищі оцінки сукупного охоплення, що потребують окремої звірки (Goslin, 2020). Вартою уваги також є форма презентації: артист з'являвся не як виконавець на сцені, а як гігантський аватар, інтегрований у змінне віртуальне середовище; музика супроводжувалася трансформацією простору, зміною гравітації, переміщенням персонажів і синхронізованими візуальними ефектами. Інакше кажучи, музичний твір тут уже неможливо відокремити від дизайну середовища, сценарію руху та логіки взаємодії.

Подібний зсув виявився і в *Roblox*-події *Lil Nas X*, яку, за повідомленнями платформи та медіа, відвідали близько 33 мільйонів разів у межах кількох сесій (Kastrenakes, 2020). Кожна композиція була вбудована в окремий віртуальний простір зі своєю стилістикою, а користувачі взаємодіяли не тільки з музикою, а й з тематичними зонами, цифровими предметами та чат-комунікацією. Концерт *Ariana Grande* в *Fortnite* у 2021 році ще виразніше підкреслив перехід до середовищної логіки: музика супроводжувалася плавною зміною сценографії, де образ виконавиці, віртуальні ландшафти й рух глядачів складали спільну подієву тканину (*Ariana Grande steps into the metaverse as the headliner for Fortnite's Rift Tour*, 2021). Сукупне охоплення цієї події становило 27,7 мільйона учасників. Такі кейси не просто розширили аудиторію, а продемонстрували, що музичне мистецтво в цифровій медіа-культурі дедалі частіше мислиться як міжмедійна композиція, а не лише як звукове виконання.

У цьому контексті змінюється і саме поняття присутності. Для концертної культури тривалий час визначальною була фізична співприсутність виконавця й слухача в один час в одному просторі. Цифрові музичні форми не відтворюють цю модель буквально, але й не зводяться до її втрати, адже пропонують інший тип присутності — інтерфейсно опосередкованої, розподіленої, часто асинхронної, але все ж емоційно значущої. Саме на це вказують *T. Fraser*,

*A. Crooke, J. Davidson* (2021), аналізуючи взаємодію аудиторії з музичними *YouTube*-трансляціями під час карантинних обмежень: відчуття єдності й емоційної залученості не зникає автоматично разом із фізичною спільністю; воно перебудовується через чат, повторний перегляд, коментар, цифрову рутину спільного слухання.

Однак така перебудова не є безвратною. Те, що в живому виконанні забезпечується акустичною непередбачуваністю, тілесною співналаштованістю та мікродинамікою колективної реакції, у цифровому середовищі часто замінюється передбачуванішою й більш контрольованою формою взаємодії. Для музичного мистецтва це означає появу нової напруги між доступністю та інтенсивністю: що ширше охоплення, то менш очевидною стає та особлива щільність досвіду, яку впродовж довгого часу гарантувала фізична подія. Тому протиставлення «живого» і «цифрового» тут недостатнє. Набагато продуктивніше говорити про різні режими музичної присутності, кожен із яких має власні сильні й слабкі сторони.

Особливого значення в цифровій медіа-культурі набуває взаємодія музики з візуальністю. Якщо в попередніх моделях образ виконавця, сценографія чи відеоряд найчастіше доповнювали музичний твір, то тепер вони часто є його невід'ємною частиною. Ігрові екосистеми, *AR/VR*-інструменти та короткі відеоформати підсилюють тенденцію до синтезу звуку, анімації, просторової навігації та тілесного жесту. Звідси зростає роль дизайнерів, програмістів, розробників середовища, а також фахівців з алгоритмічного налаштування системи рекомендацій. У результаті музичне мистецтво дедалі частіше постає як продукт колективної міждисциплінарної праці, де авторство розподілене складніше, ніж у традиційній моделі виконавця та слухача. Праця *L. Turchet* (2023) дає підстави розглядати цей процес як один із ключових напрямів майбутньої еволюції музичної культури.

Водночас цифровізація по-різному впливає на різні музичні сфери. Досвід класичної музики, проаналізований *C. Colotti* (2021), засвідчує, що інтеграція цифрових засобів тут часто відбувається обережніше: технологія покликана не

замістити виконання, а змінити його рамку, підсилити візуальний аспект, розширити формат подачі чи адаптувати концерт до нового типу аудиторної уваги. Натомість у музичних практиках, що від початку тяжіють до електронного звуку, програмованого середовища й мультимедійної драматургії, цифровізація може бути не зовнішнім доповненням, а органічною умовою існування самого твору. Саме тому універсальних висновків тут варто уникати: цифрова трансформація не стирає жанрових відмінностей, а радше загострює їх.

Не менш важливим виміром цифровізації є архівування та довготривале збереження музичної пам'яті. У цьому аспекті український матеріал є особливо показовим. За спостереженнями І. Антіпіної (2024), цифрові технології відкривають нові можливості для фіксації, аналізу й актуалізації музичної спадщини, зокрема народнопісенної. Проєкт «Поліфонія», у якому застосовувалися алгоритмічні засоби для роботи з регіональними особливостями українських пісень, важливий не лише як технічна ініціатива. Він показує, що цифрове середовище здатне бути інструментом наукового опису, збереження інтонаційної та виконавської варіативності, а також повторного введення архівного матеріалу в актуальний культурний обіг.

Разом із цим український контекст виявляє низку структурних проблем, які не дають підстав для надто оптимістичних узагальнень. Насамперед ідеться про фрагментарність інституційної політики, нерівний доступ до обладнання та програмного забезпечення, нестачу системно описаних цифрових архівів, а також правову невизначеність щодо використання оцифрованих музичних матеріалів. Додатковою перешкодою лишається фізичний стан багатьох аудіозаписів і польових матеріалів, які потребують не лише цифрового копіювання, а й попередньої реставраційної роботи. У цьому місці цифровізація перестає бути модною риторикою і виявляє справжню складність: без архівної політики, міжінституційної кооперації та продуманого правового регулювання вона легко перетворюється на сукупність розрізнених локальних ініціатив.

Саме тому для української музичної культури цифровізацію слід розглядати щонайменше у трьох взаємопов'язаних площинах. По-перше, як

спосіб публічної репрезентації музики в умовах медіального перенасичення. По-друге, як інструмент збереження і повторного осмислення спадщини. По-третє, як механізм культурної стійкості, особливо в кризових обставинах, коли доступ до фізичних інституцій ускладнений. Утім для повноцінного опису цього процесу бракує систематизованих емпіричних даних: порівняльної статистики охоплення, досліджень аудиторної поведінки, моделей монетизації, практик авторсько-правового врегулювання та критеріїв якості цифрових музичних архівів. Без такого матеріалу багато важливих тверджень поки що лишаються на рівні переконливих, але неповних спостережень.

У ширшій перспективі цифровізація змінює і критерії автентичності музичного мистецтва. Тривалий час автентичність ототожнювали або з живим виконанням, або з вірністю традиції. У цифровій медіа-культурі ситуація складніша. Автентичним може сприйматися й технологічно опосередкований досвід, якщо він забезпечує інтенсивне переживання, відчуття залученості та культурну впізнаваність. Водночас саме цифрове середовище посилює ризики поверхової стандартизації, коли алгоритмічно вигідні форми видимості витісняють складніші чи менш комерційно зручні музичні практики. Тому питання автентичності сьогодні доцільно ставити не як опозицію «справжнє / несправжнє», а як аналіз умов, за яких музика зберігає змістову й культурну переконливість у нових медійних режимах.

З огляду на це можна стверджувати, що цифровізація музичного мистецтва в медіа-культурі має подвійний ефект. Вона розширює доступ, збільшує видимість, відкриває інструменти участі й дає нові можливості для збереження спадщини. Але водночас вона робить музику більш залежною від інфраструктури платформ, логіки інтерфейсу, алгоритмічної селекції та нерівномірно розподілених технічних ресурсів. Саме в цій амбівалентності й полягає головна культурна напруга сучасного моменту.

### **Висновки.**

1. Цифровізацію музичного мистецтва доцільно розглядати не як допоміжний технологічний процес, а як одну з базових форм його сучасного

культурного існування. У медіа-культурі музика дедалі частіше функціонує як міжмедійний об'єкт, що поєднує звук, зображення, алгоритм, інтерфейс і користувацьку активність. Це змінює не тільки способи поширення музичного контенту, а й самі моделі музичної присутності, участі та сприйняття. Платформізація постає визначальним механізмом трансформації музичного мистецтва в умовах цифрової медіа-культури, оскільки саме цифрові платформи формують нову інфраструктуру його існування. Встановлено, що алгоритмічні механізми, інтерфейси та системи рекомендацій не лише забезпечують доступ до музичного контенту, а й активно впливають на його видимість, способи циркуляції та моделі споживання. У результаті, музика функціонує в умовах змінної платформної видимості, де культурна значущість дедалі більше залежить від логіки алгоритмічного відбору та поведінкових даних користувачів. Це свідчить про переорієнтацію музичного мистецтва з інституційно стабільних форм репрезентації на динамічні, даними керовані середовища.

2. Цифрове середовище зумовлює суттєву зміну музичного досвіду, насамперед через трансформацію режимів присутності та участі. Доведено, що слухач перестає бути виключно пасивним реципієнтом і набуває функцій навігатора, інтерпретатора та співучасника музичного процесу. Віртуальні концерти та інтерактивні середовища демонструють перехід від традиційної моделі «сцена — зал» до програмованих аудіовізуальних просторів, у яких музика інтегрується з візуальністю, гейміфікацією та інтерфейсною взаємодією. Водночас виявлено амбівалентність цієї трансформації: розширення доступу та форм участі супроводжується стандартизацією досвіду й зниженням інтенсивності живої співприсутності. Отже, цифрова медіа-культура формує нові, альтернативні режими музичної присутності, що не замінюють, а переосмислюють традиційні.

3. Цифровізація відкриває принципово нові можливості для збереження, систематизації та актуалізації музичної спадщини, перетворюючи цифрові архіви на важливий інструмент культурної пам'яті. Встановлено, що в українському контексті цифрові технології виконують подвійну функцію —

репрезентаційну та архівну, сприяючи не лише популяризації, а й науковому опрацюванню музичного матеріалу. Водночас виявлено низку системних обмежень: фрагментарність інституційної політики, недостатній рівень технічного забезпечення, відсутність уніфікованих стандартів архівування та правова невизначеність. Це ускладнює формування цілісної системи цифрового збереження музичної спадщини та вказує на необхідність міжінституційної координації й стратегічного підходу до розвитку цієї сфери.

**Перспективи подальших розвідок** доцільно спрямувати на кілька вузлових питань: уніфікацію метрик цифрової музичної участі, аналіз алгоритмічного впливу на музичну видимість, вивчення аудиторної поведінки в різних середовищах та розроблення моделей сталого цифрового збереження української музичної спадщини. Перед поданням статті до фахового видання окремої перевірки потребують насамперед кількісні показники охоплення платформних концертів, а також коректність посилань на публічні матеріали платформ і медіа, оскільки саме ці дані в академічному тексті мають бути верифіковані особливо уважно.

### Список використаної літератури і джерел

1. Антіпіна, І., 2024. Музична спадщина України в епоху цифрових технологій: тенденції та інновації. *Часопис Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського*, 4(65), сс.7–24. [https://doi.org/10.31318/2414-052X.4\(65\).2024.324587](https://doi.org/10.31318/2414-052X.4(65).2024.324587)
2. Ariana Grande steps into the metaverse as the headliner for Fortnite's Rift Tour, 2021. *Epic Games*, [online]. Available at: <<https://www.epicgames.com/site/en-US/news/ariana-grande-steps-into-the-metaverse-as-the-headliner-for-fornites-rift-tour>> [accessed: 19 November 2025].
3. Colotti, C., 2021. A review of contemporary practices incorporating digital technologies with live classical music. In R. Hepworth-Sawyer, J. Paterson, R. Toulson, eds., *Innovation in music*. London: Routledge, pp.273–289. <https://doi.org/10.4324/9780429345388>
4. Fraser, T., Crooke, A. H. D. and Davidson, J. W., 2021. "Music has no borders": an exploratory study of audience engagement with YouTube music broadcasts during COVID-19 lockdown, 2020. *Frontiers in Psychology*, 12, pp.1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.643893>
5. Gomes, G., Conte, T., Castro, T. and Gadelha, B., 2023. Engagement, participation, and liveness: Understanding audience interaction in technology-based events. In: Proceedings of the 25th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS 2023), Prague, Czech Republic, April 24-26 2023. Setúbal: Science and Technology Publications Lda (Vol. 2, pp.264–275). <https://doi.org/10.5220/0011848600003467>
6. Goslin, A., 2020. Fortnite's Travis Scott event drew over 27 million players. *Polygon*, [online]. Available at: <<https://www.polygon.com/fortnite/2020/4/24/21235017/fortnite-travis-scott-event-concert-astronomical-12-3-million-concurrent-players-record/>> [accessed: 20 November 2025].
7. Kastrenakes, J., 2020. Lil Nas X's Roblox concert was attended 33 million times. *The Verge*, [online]. Available at: <<https://www.theverge.com/2020/11/16/21570454/lil-nas-x-roblox->

concert-33-million-views> [accessed: 20 November 2025].

8. Lim, C. K. N. and Zhang, M., 2023. Chinese national music platformisation: a systematic review. *Heliyon*, 9(11), pp.1–10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22304>

9. Morris, J. W., 2020. Music platforms and the optimization of culture. *Social Media + Society*, 6(3), pp.1–10. <https://doi.org/10.1177/2056305120940690>

10. Turchet, L., 2023. Musical metaverse: Vision, opportunities, and challenges. *Personal and Ubiquitous Computing*, 27(5), pp.1811–1827. <https://doi.org/10.1007/s00779-023-01708-1>

11. Wald-Fuhrmann, M., Egermann, H., Czepiel, A., O'Neill, K., Weining, C., Meier, D., Tschacher, W., Uhde, F., Toelle, J. and Tröndle, M., 2021. Music listening in classical concerts: theory, literature review, and research program. *Frontiers in Psychology*, 12, pp.1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.638783>

12. Yung, R., Le, T. H., Moyle, B. and Arcodia, C., 2022. Towards a typology of virtual events. *Tourism Management*, 92, pp.1–8. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104560>

### References

1. Antipina, I., 2024. Musical heritage of Ukraine during digital technology epoch: trends and innovations [Музична спадщина України в епоху цифрових технологій: тенденції та інновації]. *Chasopys Natsionalnoi muzychnoi akademii Ukrainy imeni P. I. Chaikovskoho*, 4(65), pp.7–24. [https://doi.org/10.31318/2414-052X.4\(65\).2024.324587](https://doi.org/10.31318/2414-052X.4(65).2024.324587)

2. Ariana Grande steps into the metaverse as the headliner for Fortnite's Rift Tour, 2021. *Epic Games*, [online]. Available at: <<https://www.epicgames.com/site/en-US/news/ariana-grande-steps-into-the-metaverse-as-the-headliner-for-fornites-rift-tour>> [accessed: 19 November 2025].

3. Colotti, C., 2021. A review of contemporary practices incorporating digital technologies with live classical music. In R. Hepworth-Sawyer, J. Paterson, R. Toulson, eds., *Innovation in music*. London: Routledge, pp.273–289. <https://doi.org/10.4324/9780429345388>

4. Fraser, T., Crooke, A. H. D. and Davidson, J. W., 2021. "Music has no borders": an exploratory study of audience engagement with YouTube music broadcasts during COVID-19 lockdown, 2020. *Frontiers in Psychology*, 12, pp.1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.643893>

5. Gomes, G., Conte, T., Castro, T. and Gadelha, B., 2023. Engagement, participation, and liveness: Understanding audience interaction in technology-based events. In: Proceedings of the 25th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS 2023), Prague, Czech Republic, April 24-26 2023. Setúbal: Science and Technology Publications Lda (Vol. 2, pp.264–275). <https://doi.org/10.5220/0011848600003467>

6. Goslin, A., 2020. Fortnite's Travis Scott event drew over 27 million players. *Polygon*, [online]. Available at: <<https://www.polygon.com/fortnite/2020/4/24/21235017/fortnite-travis-scott-event-concert-astronomical-12-3-million-concurrent-players-record/>> [accessed: 20 November 2025].

7. Kastrenakes, J., 2020. Lil Nas X's Roblox concert was attended 33 million times. *The Verge*, [online]. Available at: <<https://www.theverge.com/2020/11/16/21570454/lil-nas-x-roblox-concert-33-million-views>> [accessed: 20 November 2025].

8. Lim, C. K. N. and Zhang, M., 2023. Chinese national music platformisation: a systematic review. *Heliyon*, 9(11), pp.1–10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22304>

9. Morris, J. W., 2020. Music platforms and the optimization of culture. *Social Media + Society*, 6(3), pp.1–10. <https://doi.org/10.1177/2056305120940690>

10. Turchet, L., 2023. Musical metaverse: Vision, opportunities, and challenges. *Personal and Ubiquitous Computing*, 27(5), pp.1811–1827. <https://doi.org/10.1007/s00779-023-01708-1>

11. Wald-Fuhrmann, M., Egermann, H., Czepiel, A., O'Neill, K., Weining, C., Meier, D., Tschacher, W., Uhde, F., Toelle, J. and Tröndle, M., 2021. Music listening in classical concerts: theory, literature review, and research program. *Frontiers in Psychology*, 12, pp.1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.638783>

12. Yung, R., Le, T. H., Moyle, B. and Arcodia, C., 2022. Towards a typology of virtual events. *Tourism Management*, 92, pp.1–8. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104560>

**ADRIANA SKORYK**

ORCID iD: 0000-0002-4158-8352

*Doctor of Art Criticism, Professor, Vice-Rector for Scientific Work  
at the Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music  
(Kyiv, Ukraine)  
adaskor@ukr.net*

**INNA ANTIPINA**

ORCID iD: 0000-0003-3845-9629

*PhD, Lecturer at the Department of Theory and History of Culture,  
Head of the Scientific and Information Department  
of the Hero of Ukraine Myroslav Skoryk Center for Musical Ukrainian Studies  
at the Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music  
(Kyiv, Ukraine)  
innaantipina92@gmail.com*

## **DIGITALIZATION OF MUSICAL ART WITHIN MEDIA CULTURE: TRANSFORMATIONS OF REPRESENTATIONAL FORMS**

*This article examines the digitalization of musical art as a defining trend of contemporary media culture. It argues that digital technologies are transforming not only the channels through which music is disseminated, but also the very modes of cultural existence, including representation practices, interaction models with audiences, and notions of presence, authenticity, and memory. Through an analysis of platformisation, streaming services, gaming environments, AR/VR applications and digital archives, the study reveals how these elements reshape musical experiences within the media landscape. The paper demonstrates that digitalization cannot be reduced to merely transferring performances into online formats. It creates a new infrastructure of musical presence comprising sound, image, interface, algorithms and user response that constitutes an integrated media complex. The contemporary listener's role increasingly combines the functions of recipient, navigator, interpreter, commentator and co-creator. The research highlights the shift from staged performance to programmed audiovisual environments, such as virtual concerts on gaming platforms, and outlines the Ukrainian context, including issues of preservation, archiving, copyright, infrastructural inequalities, and the lack of coordinated policy. The study concludes that, while digital media culture does not negate the value of live performance, it significantly alters the criteria of access, participation, and cultural legitimation of music. Recommendations for further research and policy include standardising metrics of digital musical participation, analysing the impact of algorithms on musical visibility, studying audience behaviour across environments, and developing sustainable models for the digital preservation of Ukrainian musical heritage.*

**Keywords:** *musical art, digitalization, media culture, platformization, virtual concert, interactivity, digital archives.*

*Стаття отримана 24.11.2025 р.*

*Стаття прийнята 25.12.2025 р.*

*Стаття опублікована 12.02.2026 р.*