



**Міністерство освіти і науки України  
Рада молодих учених при Міністерстві освіти і науки України  
Рада молодих вчених Київського національного університету  
культури і мистецтв  
Рада молодих вчених Харківського національного університету мистецтв  
імені І. П. Котляревського**

# **І Всеукраїнський форум молодих вчених «Наукова весна 2021. Культура і мистецтво в сучасному світі»**

**Збірник матеріалів форуму**

**Київ  
Видавничий центр КНУКіМ  
2021**

УДК 001:[008+7]"2021"(082)  
Н340

*Рекомендовано до друку Вченою радою  
Київського національного університету культури і мистецтв  
(протокол № 15 від 18 червня 2021 р.)*

### **Оргкомітет форуму:**

*Гуменюк Т. К.* – доктор філософських наук, професор, проректор із науково-методичної роботи Київського національного університету культури і мистецтв, заслужений працівник освіти України;

*Ващук О. П.* – доктор юридичних наук, доцент, професор кафедри криміналістики «Національного університету «Одеська юридична академія», голова Ради молодих учених при МОН України;

*Матвєєва К. В.* – аспірантка, представник Ради молодих вчених Київського національного університету культури і мистецтв, асоційований член Ради молодих учених при Міністерстві освіти і науки України, член Національної спілки театральних діячів України, заступник голови оргкомітету, модератор форуму.

**Н340** Наукова весна 2021. Культура і мистецтво в сучасному світі : I Всеукраїнський форум молодих вчених : збірник матеріалів форуму (Київ, 28 травня 2021 р.) / МОН України ; Рада молодих учених при МОН України ; Рада молодих вчених КНУКіМ ; Рада молодих вчених ХНУМ імені І. П. Котляревського. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. 102 с.

У збірнику представлені результати досліджень знаних фахівців, науковців, молодих вчених, а також відомих практиків культурно-мистецької галузі, учасників I Всеукраїнського форуму молодих вчених «Наукова весна 2021. Культура і мистецтво в сучасному світі», в яких розглядаються сучасний стан та перспективи розвитку сучасної молодіжної науки у сфері культури і мистецтва, актуальні проблеми культурно-мистецької освіти у викликах часу, практики використання цифрових технологій у сфері культури і мистецтва, а також інтеграція творчих і наукових здобутків молодих вчених у міжнародний науковий простір.

Основна мета заходу: популяризація діяльності активних, талановитих, креативних молодих вчених у галузі культури і мистецтва, сприяння у реалізації їхнього творчого і наукового потенціалу.

**ISBN 978-966-602-340-0**

**УДК 001:[008+7]"2021"(082)**

<b>Олександр Лисичка</b>	Ранні твори Едварда Елгара: використання та відкинуті принципи композиторського стилю	51
<b>Олександра Ільницька</b>	Особливості сценічного циркового костюма в жанрі буффонада і клоунада	54
<b>Василь Пустовалов</b>	Специфіка історико-культурних і природничих заповідників України в європейському контексті	56
<b>Юлія Ракоєдова</b>	Наукові погляди на терміносистему понять мімезис і поїесіс та їхній вплив на формування предметного середовища в Україні	59

### **РОЗДІЛ 3. ПРАКТИКИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СФЕРІ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВА**

<b>Дарина Кушерець, Марина Хмара</b>	Штучний інтелект у мистецтві	62
<b>Даша Малахова, Наталія Чижова</b>	Презентація артпроєкту «Театр 360 градусів»	68
<b>Тетяна Бегаль</b>	Цифрові технології в експозиційному середовищі музею: сучасні тенденції та перспективи розвитку	70
<b>Тетяна Совгира</b>	Культурні практики організації імерсивного театру завдяки штучному інтелекту	72
<b>Надія Величко</b>	Класифікація інтерактивних дитячих друкованих книг, які працюють у поєднанні зі смартфоном	75
<b>Марія Виноградова</b>	Використання технологій доповненої реальності у плакаті	79
<b>Людмила Дідух, Наталія Залеток</b>	Із сучасної практики оцифрування великоформатних документів у державних архівних установах України	82
<b>Владислав Зозуля</b>	Використання сучасних музичних технологій у роботі науково-творчої лабораторії гітарного мистецтва ВП МФ КНУКіМ. Мастеринг як особлива форма звукової обробки закінченого аудіоматеріалу	86
<b>Галина Лещук</b>	Краудфандинг соціокультурних проєктів	89

### **РОЗДІЛ 4: ІНТЕГРАЦІЯ ТВОРЧИХ І НАУКОВИХ ЗДОБУТКІВ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ У МІЖНАРОДНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ**

<b>Марія Проскуріна</b>	Наукові здобутки молодих вчених та їхні представлення в міжнародному просторі	92
-------------------------	---	----

**Галина Лещук**

*кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри соціальної роботи, спеціальної освіти  
і менеджменту соціокультурної діяльності  
Тернопільського національного педагогічного університету  
імені Володимира Гнатюка  
м. Тернопіль, Україна  
h.v.leshchuk@gmail.com*

### **КРАУДФАНДИНГ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРОЄКТІВ**

Соціокультурне проєктування як технологічний процес, з допомогою якого розв'язуються проблеми соціокультурного середовища в умовах варіативності можливих управлінських рішень. Представляючи проєктну діяльність як сучасну форму управління соціокультурними процесами, необхідно розуміти, що її актуальність пов'язана не стільки з її ефективністю, скільки свідчить про дефіцит у держави концептуального підходу до стратегічного планування і фінансування соціокультурних проєктів. У той же час інформаційне суспільство пропонує численні інноваційні технології пошуку ресурсів для реалізації проєктів, у тому числі, соціокультурних. Серед найбільш ефективних та доступних варто виокремити краудфандинг.

Краудфандинг – це інтернет-технологія і певний принцип збору коштів на благодійні цілі та різнопланового спрямування проєкти. Краудфандинг має потенціал для максимально широкого застосування: від суто комерційних до культурних, творчих і політичних проєктів.

У розвитку краудфандингу ключову роль відіграють соціальні мережі, які й стали передумовою для його появи. У соціальних спільнотах, створених з допомогою соціальних мереж, відбувається постійний обмін інформацією, що створює сприятливі умови для появи необхідного контенту в сфері благодійності, його поширення та обговорення. Соціальні мережі через швидке поширення інформації мають можливість мобілізації величезної кількості людських ресурсів у найкоротші терміни для розв'язання будь-якої соціальної проблеми. Отже, вони створюють соціальний капітал, який краудфандингові платформи трансформують у фінансовий. Інтернет-сайти та соціальні мережі, які використовуються для популяризації краудфандингових проєктів і залучення інвесторів, є унікальним феноменом, адже завдяки їм відбувається трансформація накопиченого соціального капіталу у капітал фінансовий. Краудфандинг характеризується багатосуб'єктністю, мікрофінансуванням, глобальним простором соціального фінансування,

мережевим принципом організації, економічністю [5]. Механізм краудфандингу досить простий і зручний як для донорів, так і для охочих отримати допомогу. Ініціатори того чи іншого проєкту публікують його на краудфандинговому майданчику з усією необхідною інформацією та додатковими матеріалами. Ключовими відомостями про проєкт є його мета і завдання, необхідна сума і термін її збору. Якщо проєкт набирає необхідну суму, то авторам залишається тільки вивести її з рахунку, віддячити спонсорам і реалізувати проєкт. Залежно від краудплатформи можна вивести кошти, якщо проєкт повністю зібрав зазначену суму, або забрати перераховані гроші, якщо вся сума не була зібрана [4].

Ще десять років тому краудфандингу як явища в світі не було. Поодинокі збори коштів через інтернет почали проводити з 2000 року для підтримання музичних проєктів. Лише в 2008-2009 рр. були створені краудфандингові платформи Kickstarter і IndieGoGo, насамперед відомі фінансуванням стартапів і локальних бізнесів. 2014-й став роком справжнього прориву в краудфандингу і зборі коштів: ринок виріс утричі, на 167%, залучивши 16,2 млрд доларів. Найбільш гучні краудфандингові проєкти цього періоду запускалися на платформі Kickstarter. Тільки за 2014 р. 3,3 млн людей з усього світу вклали в проєкти на сайті Kickstarter 530 млн доларів, профінансувавши 22,2 тис. проєктів [2]. Сьогодні вже більше ніж у 160 країнах понад 35 000 осіб займаються краудфандингом. Всього у світі налічується понад 2000 краудфандингових платформ різної спрямованості, більшість із яких працюють у США – 41%, у Франції – 9%, у Німеччині – 7%. Найпопулярніша сфера краудфандингу на Заході – сприяння діяльності стартап-компаній і малого підприємництва. У 2014 р. з такою метою залучили 6,7 млрд доларів (41,3% всього обсягу [3, с. 53]. Попри це велика кількість краудфандингових платформ спрямовані на підтримку соціокультурних проєктів: у галузі музики та літератури – ArtistShare, PledgeMusic, Unbound и Distrify, у галузі творчих ініціатив – Kickstarter, Crowdculture, Wemakeit.

Модель нефінансової винагороди – модель Кікстартера (Kickstarter – одна з найвідоміших краудфандингових платформ) на сьогодні є найпоширенішою моделлю краудфандингу. Вона зарекомендувала себе як ефективний інструмент збору коштів на різні проєкти – від креативних до складних технологічних. Така модель може проявлятися у вигляді записаного альбому автора проєкту, запрошення на концерт, згадки в титрах, першого зразка виробленого продукту, автографа тощо. Для сфери культури у ролі моделі нефінансової винагороди може бути представлений її цікавий різновид – модель попередніх замовлень, коли винагородою може бути сам фінансований продукт (книга або фільм, музичний альбом або програмне забезпечення, новий гаджет). Автори таких проєктів гарантують доставку виробу відразу після його виробництва. Отже, спонсори в цій моделі краудфандингу стають першими користувачами результатів колективного

фінансування. Такий підхід фактично є передзамовленням інтелектуального продукту, але повністю співвідноситься з принципами краудфандингу загалом [1].

#### Список використаних джерел

1. Благова З. И. Исследование особенностей краудфандинга как инструмента финансирования проектов в сфере культуры. *Петербургский экономический журнал*. 2016. № 1. С. 122-129.
2. Краудфандинг в Украине: с миру по нитке. URL: [https://inventure.com.ua/news/ukraine/kraudfanding\\_v\\_ukraine\\_s\\_miru\\_po\\_dollaru](https://inventure.com.ua/news/ukraine/kraudfanding_v_ukraine_s_miru_po_dollaru)
3. Кулишова А. В. Роль краудфандинга в инновационной деятельности. *Academy*. 2016. № 1(4). С. 52-57.
4. Лещук Г. В. Реалізація соціальних ініціатив засобами інноваційних інформаційних технологій. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2017. Випуск 1 (40). С. 146-148.
5. Марченко О. С. Краудфандинг: соціально-економічний зміст та види. *Вісник національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. 2013. № 4 (15). С. 26-35.