

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І
МИСТЕЦТВ
ІНСТИТУТ ПРАКТИЧНОЇ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТУ
КАФЕДРА МИСТЕЦТВОЗНАВЧОЇ ЕКСПЕРТИЗИ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня магістра

на тему

**ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНИХ ГАЛЕРЕЙ ТА
АУКЦІОНІВ ХХІ СТОЛІТТЯ**

Виконав:

студент 2-го курсу групи ММЕ 21-21
спеціальності 023

«Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»,
Іванов Георгій Іванович

Науковий керівник

Доктор історичних наук,
доцент з наказу кафедри
мистецтвознавчої експертизи
Бойко-Гагарін Андрій Сергійович

Рецензент:

Начальник відділу економічних досліджень
ВСП ДП «Інформаційні судові системи»
«Центр судової експертизи та експертних
досліджень», судовий експерт, оцінювач,
доктор філософії в галузі права
Поліщук Інна Юріївна

Допустити до захисту:

Протокол засідання кафедри

мистецтвознавчої експертизи # 4 від 11.11.2022 р.

Завідувач кафедри мистецтвознавчої експертизи

професор Федорук О. К. _____

Київ-2022

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ ВІРТУАЛЬНИХ ГАЛЕРЕЙ ТА АУКЦІОНІВ ХХІ СТОЛІТТЯ.....	8
1.1. Передумови і чинники становлення віртуальних галерей та аукціонів наприкінці ХХ –початку ХХІ століття.....	8
1.2. Теоретичний аналіз віртуальних галерей та аукціонів у ХХІ столітті ..	15
1.3. Особливості організації віртуальних галерей та аукціонів у ХХІ столітті.....	23
Висновок до розділу 1.....	27
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ РИНКУ ВІРТУАЛЬНИХ ГАЛЕРЕЙ ТА АУКЦІОНІВ ХХІ СТОЛІТТЯ	28
2.1. Аналіз аналогів віртуальних галерей, аукціонів та платформ для їх розміщення	28
2.2. Творча робота над створенням проекту віртуальної галереї аукціону .	40
Висновок до розділу 2.....	47
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА NFT ПРОЕКТУ «PHOENIX HELP KIDS» НА ПЛАТФОРМІ OPEN SEA	48
3.1. Концепція NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea	48
3.2. Етапи організації NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea	57
3.3. Стан та перспектива NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea	74
Висновок до розділу 3.....	78
ВИСНОВКИ	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	83
ДОДАТКИ	92

Анотація

Іванов Г. І. Дослідження віртуальних галерей та аукціонів ХХІ століття – Магістерська дипломна робота на правах рукопису.

Дипломна робота на здобуття освітньо-кваліфікаційного рівня магістр за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» – Київ, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Кафедра мистецтвознавчої експертизи. 2022.

Керівник дипломної роботи Бойко-Гагарін Андрій Сергійович, доктор історичних наук, доцент з наказу кафедри мистецтвознавчої експертизи

Зміст анотації

Проблема дослідження стосується діяльності галерей та аукціонів, які поступово переходять у віртуальний формат упорядкування у ХХІ столітті. Нині в Україні та світі, у зв'язку зі зростанням підвищенням кількості віртуальних галерей, які бувають гібридного (змішаного) та суто цифрового виду, виникає потреба їх вивчення з боку соціальних, економічних та мистецтвознавчих наук.

У роботі розглянуто основні етапи становлення та особливості організації віртуальних галерей та аукціонів у ХХІ столітті, проведено аналіз аналогів віртуальних галерей, аукціонів та платформ для їх розміщення. Окреслюється створення нової галузі – цифрове або віртуальне мистецтвознавство та вивчення цифрового арт-ринку.

Основну увагу приділено практичному втіленню віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea, яка включає дві колекції: дитячих малюнків Kid's Art NFT (1100 шт.) та колекцію анімованих рандомізованих NFT Феніксів (11111 шт.). Кошти, отримані від продажу на NFT віртуальному аукціоні «PhoenixHelpKids», будуть спрямовані на гуманітарну допомогу дітям, які постраждали від війни в Україні та на розвиток спільноти українського NFT на віртуальному ринку.

Ключові слова: віртуальні галереї, віртуальні аукціони, NFT «PhoenixHelpKids», Kid's Art NFT від Phoenix, віртуальне мистецтвознавство, гуманітарна допомога українським дітям, гуманітарна ініціативна група Фенікс (IHG «Phoenix»).

Annotation

Ivanov G.I. Researching of virtual galleries and auctions of the 21st century. Master's Thesis for Master's Degree in Specialty 023 "Fine Arts, Decorative Arts, Restoration" – Kyiv, National Academy of Culture and Arts Management, The Department of Art Expertise, 2022.

Content of the Annotation

The research problem concerns the activities of galleries and auctions, which are gradually moving to a virtual compilation format in the 21st century. In Ukraine and in the world, due to the growing number of virtual galleries, which are hybrid (mixed) and purely digital, there is a need to study them from the side of social, economic and art history sciences, nowadays.

The paper considers the main stages of formation and features of the organization of virtual galleries and auctions in the twentieth century; an analysis of analogues of virtual galleries, auctions and marketplaces is carried out. The creation of a new industry - digital or virtual art studies and the study of the digital art market - is planned.

The focus is on the practical implementation of the virtual gallery of the PhoenixHelpKids auction on the OpenSea platform, which includes two collections: Kid's Art NFT children's drawings (1100 pieces) and a collection of animated randomized Phoenix NFTs (11111 pieces). The funds, received from the sale at the PhoenixHelpKids NFT virtual auction, will be directed to humanitarian aid to children affected by the war in Ukraine and to develop the Ukrainian NFT community on the virtual market.

Keywords: virtual galleries, virtual auctions, NFT "PhoenixHelpKids", Kid's Art NFT by Phoenix, virtual Arts Management, humanitarian aid to Ukrainian children, a humanitarian initiative group Phoenix (IHG "Phoenix").

ВСТУП

Наприкінці ХХ століття, разом з виникненням та розвитком мережі Інтернет, виникає новий вимір віртуальної реальності (VR), яка доповнює, а іноді й заміщає чотиривимірний матеріальний світ. Діджиталізація та відображення реального світу та її проекція у віртуальний світ стосується також сфери мистецтва, бо відчиняє можливості створювати моделі галерей, які існують в матеріальному світі, а також творити нові цифрові витвори мистецтва, картини, 3D виміри, анімацію, відео, тощо, які можуть бути відтворені у світі матеріальному (роздруковані, розтиражовані, зібрані з різних матеріалів).

Актуальність. Обмеження вільного пересування, масових заходів та взаємодії людей «наживо» у зв'язку з серією карантинів, пов'язаних з COVID 19, з військовою агресією в Україні та іншими причинами ставить проблему розширення віддаленого обміну інформацією через віртуальні канали. Стрімкий розвиток віртуальних технологій, зокрема, цифрових платформи, крипто валюти, соціальних мереж, NFT, блокчейну та інших, відкривають нові можливості для митців створювати віртуальні ком'юніті, твори мистецтва, музеї, галереї та віртуальні аукціони. Віртуальні галереї дозволяють митцям виставляти власні роботи, картини, скульптури, арт об'єкти, цифрові роботи та NFT. Віртуальні аукціони дозволяють розширити можливості арт-ринку, збирати благодійні кошти для гуманітарної допомоги постраждалим від війни в Україні, біженцям, дітям.

Передумови виникнення нової форми галерей можна дізнатися з робіт Александрової О. А., Кукушкіна Н. В., Порчайкіна Н. В. У працях Калашнікової А. О., Толокіної В.Е. розглянуті види, галерей та аукціонів. Вагомий внесок у дослідження віртуальних галерей та аукціонів зробили такі фахівці, як: Бичков В. В. Калашнікова А. О. Мюллер А., Лейслер М, Хемм'є М., Нойхольд Е., Фостер, Г., Краусс, Р. та ін. Методичні засади організації NFT проектів віртуальної галереї аукціону розглянули Сабініч А. Г., Валерштейн

М. Е., Буа, Ю. А., які висвітлюють мету, завдання й зміст віртуальних аукціонів та їх подальший розвиток. Аналіз наукових досліджень вказують на наявність проблем захисту авторського права, розвиток інструментів менеджменту віртуального ринку галерей та аукціонів.

Соціальні мережі та онлайн-платформи є основними майданчиками для просування віртуальних галерей та аукціонів, при цьому залишаються відкритими проблеми авторського права, створення і використання цифрових інструментів та розвиток менеджменту віртуального арт-ринку.

Таким чином, виникає необхідність більш ретельного вивчення становлення та розвитку віртуальних галерей та аукціонів на початку XXI століття та виявлення їх специфічних характеристик. Зазначене обумовлює вибір теми магістерського дослідження: «Дослідження віртуальних галерей та аукціонів XXI століття»

Об'єкт дослідження – віртуальні галереї та аукціони у XXI столітті

Предмет дослідження – особливості організації, стан та перспектива розвитку NFT проекту віртуальної галереї-аукціону на прикладі проекту «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea

Мета дослідження – є дослідження діяльності зі створення та організації віртуальних галерей та аукціонів у XXI столітті та виявлення їх впливу на стан мистецтвознавчої експертизи.

Завдання дослідження:

1. На основі наукової літератури дослідити теоретичні засади виникнення віртуальних галерей та аукціонів на початку XXI століття
2. Проаналізувати особливості організації віртуальних галерей та аукціонів у XXI столітті
3. Провести аналіз ринку віртуальних галерей та аукціонів у XXI столітті
4. Розробити NFT проект віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea
5. Розглянути етапи організації, стан та перспектива NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea

Методи дослідження:

Теоретичні: аналіз та узагальнення наукової інформації з проблеми дослідження; аналіз, синтез, узагальнення і систематизація теоретичних даних; моделювання процесу організації NFT проекту віртуальної галереї аукціону. Емпіричні: спостереження та безпосередня участь у організації NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids», бесіди з учасниками проекту, спостереження за творчим та організаційним процесом створення та життєвого циклу віртуальної галереї аукціону

Наукова новизна

Розглянуто передумови та особливості організації віртуальних галерей та аукціонів у XXI столітті. Конкретизовано особливості творчої роботи над створенням концепції проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea. Уточнено стан та перспектива NFT проекту віртуальної галереї аукціону.

Практичне значення роботи Практичне значення дослідження полягає в розробці рекомендацій стосовно організації та створення віртуальних галерей, збагачення методичної бази для вдосконалення кваліфікації спеціалістів з мистецтвознавчої експертизи.

Матеріали дослідження опубліковано у науковій статті автора:

«Концепція віртуального благодійного NFT аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea»

Матеріали дослідження оприлюднено у виступі автора на науковій конференції: III Всеукраїнська науково-практична конференція «Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство» 10 листопада 2022 р. Київ.

Структура дослідження. Робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг основної частини магістерської роботи становить 82 сторінки, 105 найменування літературних джерел.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ ВІРТУАЛЬНИХ ГАЛЕРЕЙ ТА АУКЦІОНІВ XXI СТОЛІТТЯ

1.1. Передумови і чинники становлення віртуальних галерей та аукціонів наприкінці XX –початку XXI століття

Мистецтво, у матеріальному вигляді, являє собою частину людської здатності творити, культури людства, розвивається в узгодженні з соціальними, економічними, політичними, етнічними та цифровими законами. Мистецтво також є виразом духовних цінностей, уяви, творчої енергії, індивідуальності митця та певного історичного періоду. Твори мистецтва – музичні, художні, архітектурні завжди приваблювали поціновувачів краси та були джерелом натхнення та естетичної насолоди. Для демонстрацій творів мистецтва зазвичай влаштовують вернісажі, виставки, галереї та аукціони.

Так, в словниках вказані такі визначення галереї – (франц. *galerie*, від гальськ., розважатися), тому що спочатку галереї були призначені для прогулянок і для розваг. [76]. А також, галерея – спеціальне приміщення, в якому для огляду розміщено витвори мистецтва; художній музей. Переносне значення. Зібрання творів мистецтва. В традиційному сенсі, художню галерею можна порівняти з міні музеєм. Художні галереї відомі з XVII століття, коли предмети мистецтва, полотна художників, скульптури почали зберігати та експонувати у довгих світлих приміщеннях палаців, колони яких - стовпи або поздовжні стіни. Потім так звані художні музеї або їх відділи. Кімната з кількома додатковими кімнатами, де зберігають і демонструють твори мистецтва. Хоча, найдавніші художні галереї, або пінакотека, з'явилися в Стародавній Греції. Саме слово «пінакотека» перекладається, як місце для малюнків. У греків було кілька видатних художників, картини яких цінували і передавали нащадкам. У другій половині XVIII ст. набули поширення спеціалізовані колекції історичних пам'ятників, витворів образотворчого мистецтва, тощо [15]. В кінці XVII століття з'явилася практика проведення перших художніх аукціонів в тавернах і кав'ярнях. У середині XVIII століття

були створені знамениті аукціонні будинки Sotheby's і Christie's, які швидко зайняли провідні позиції в торгівлі творами мистецтва.

Термін «аукціон» походить від латинського слова *auctum* — «збільшую», означає публічний продаж творів мистецтва, шедеврами живопису, антикваріатом, предметами колекціонування та історичними раритетами. а також інших товарів і послуг [9].

За думкою Белявцева І.В., Шестопалової Л. В., аукціони організовуються підприємствами (фірмами), які спеціалізуються на їх проведенні. Аукціони можуть проводитися підприємствами, для яких торги не є основним видом діяльності, проте статутом передбачено право на їх проведення. До цієї організаційної форми належать аукціони, що проводяться біржами, салонами художників, музеями, постійно діючими виставками, галереями, торгівельними організаціями та підприємствами тощо [9].

За іншим визначенням, аукціон – це процедура продажу, коли зацікавлені сторони змагаються між собою за нагороду товару чи послуги, що продається на аукціоні. Торги організовуються за допомогою набору правил, що визначають спосіб взаємодії заявників або покупців між собою з метою придбання товару, що продається на аукціоні, у процесі заявники пропонують грошові суми, які порівнюються між собою, щоб пізніше визначити, хто стане переможцем. Таким чином, аукціони, особливо мистецькі, відіграють величезну роль у легальній торгівлі шедеврів майстрів світового мистецтва, і найбільш цінних зразків сучасного мистецтва продається через аукціонний будинок [9; 15; 78].

До 90-х років ХХ століття галереї та аукціони проводились очно, тобто у присутності покупців, замовників або їх представників, Проте, завдяки винаходу комп'ютера та Digital, користувач може оцифрувати все що завгодно – картини, книги, фото, аудіо та відео документи. Наприкінці ХХ століття розпочався процес оцифрування творів мистецтва та перші спроби створити віртуальні галереї відомих картин, а також активно рекламувати музеї, галереї, мистецькі заходи та аукціони. Розглянемо чинники становлення віртуальних

галерей та аукціонів наприкінці ХХ –початку ХХІ століття, на що вплинуло розвиток Інтернет, діджитал та комп'ютерної графіки.

Історія Інтернету, діджиталізації даних та комп'ютерної графіки налічує декілька етапів:

– 2 вересня 1969 року в Каліфорнійському університеті Леонард Кейнрок зі своєю командою успішно з'єднав комп'ютер з маршрутизатором. Перша ж спроба з'єднати два комп'ютери в мережу закінчилася невдачею. Подальший розвиток і створення Інтернету пішло більш динамічно [81].

– 1969 рік: ARPANET заробив. До нього підключаються комп'ютери провідних лабораторій і дослідницьких центрів США.

– 1971 рік: Рей Томлісон, програміст з комп'ютерної фірми Bolt Beranek and Newman, розробляє систему електронної пошти та пропонує використовувати символ @, який замінює англійська прийменник «at» [77].

– 1989-1991 роки, коли британець Тім Бернерс розробив World Wide Web (www) для покращення ефективності стандартної дослідницької практики, що виконується за допомогою протоколів, які ми знаємо як HTML. У 1991 році Європейська фізична лабораторія CERN представила протокол - www. З'являються перші комп'ютерні віруси, поширювані через Інтернет.

– 1990—1994 роки – випуск перших чотирьох релізів тривимірної графіки 3D Studio DOS від компанії Autodesk [91].

– 1993 рік створюється перший інтернет-браузер Mosaic, створений Марком Андреєсеном в Університеті штату Іллінойс. У Мережі діє 600 сайтів.

– У 1996 році почалося змагання між браузерами Netscape, створеними під керівництвом Марка Андреєсона, та Internet Explorer, розробленим компанією Microsoft.

– 2003 рік. Розробка компонентів технології мета всесвіту вже розроблені в онлайн-відеоіграх, в деяких джерелах платформу віртуального світу Second Life 2003 року часто описують як першу модель мета всесвіту [86].

– До середини 2008 року число користувачів, які регулярно використовують Інтернет, склало близько 1,4 млрд осіб (близько чверті

земного населення). У середині 2016 року близько 3,45 млрд. осіб – це більші ніж половина населення Землі (Рис. 1.1.)

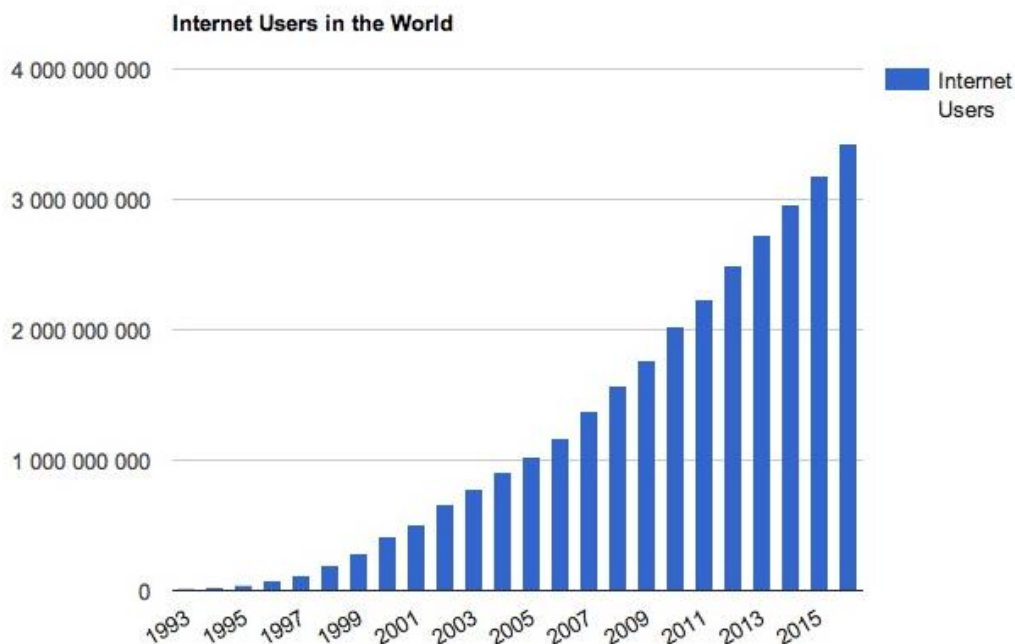


Рис. 1.1. Статистика Інтернет користувачів 1993-2016 роки [82].

– 2008 рік. Задум першого блокчейну (ідея у 1991 році) було розроблено програмістом (або їх групою) відомими під псевдонімом Сатоші Накамото Цей задум Накамото втілює у 2009 році, розробивши основний складник крипто валюти Bitcoin, де він служить відкритою книгою обліку для всіх транзакцій в мережі [78].

– 2008 - 2016 роки – стрімкий розвиток технологій, платформ, мов програмування, протоколів, середовищ, векторної, растрової та 3d графіки [82].

– 2014-2015 р.р. – поява NFT технології – Rare Pepes був випущений на Counterparty у 2014 році. У 2015 році було продано кілька найдорожчих NFT CryptoPunks [4; 86].

– У 2017 році Microsoft придбала компанію VR AltspaceVR [29] і з того часу впровадила віртуальні аватари та зустрічі, що проводяться у віртуальній реальності, у Microsoft Teams, У 2021 році Facebook було перейменовано на «Meta Platforms», а його голова Марк Цукерберг оголосив про зобов'язання

компанії розробити мета всесвіт, проте, безліч технологій віртуальної реальності, рекламованих Meta Platforms, ще належить розробити.[92]

– 2017 рік. Перший NFT – невзаємозамінні токени були створені Вітаком Радомським, співзасновником Enjin Coin, коли він написав код для першої монети в червні 2017 року [76].

– Станом на квітень 2022 року, мережею Інтернет користуються 5 млрд. 240 млн. людей (користувачів), що складає 64% населення світу зараз онлайн, але все ще існують важливі відмінності в «якості» доступу до Інтернету у різних регіонах [76].

– 2020 -2022 рік – у зв'язку з карантинними обмеженнями COVID-19, було прискорив процес розгортання віртуальних галерей, кімнат онлайн-перегляду та стрімке збільшення онлайн віртуальних аукціонів у всьому світі [85].

Стосовно впливу карантинних заходів та локдаунів має думку Камал Заргар, спеціаліст аукціону Frieze, який вважає, що цифрові платформи, були у планах організаторів ярмарків, дилерів і аукціонних будинків протягом багатьох років, але вони в основному зосереджувалися на використанні цифрових технологій для маркетингових зусиль, насамперед через електронну пошту та соціальні канали, такі як Instagram [85].

Вплив COVID-19, безумовно, прискорив процес розгортання кімнат онлайн-перегляду в масштабах. Art Basel Hong Kong став першим великим міжнародним ярмарком мистецтва, який скасували через коронавірус. У той час як ярмарок розробляв свою онлайн-платформу для оглядових кімнат, перш ніж оголосити про скасування ярмарку, їм довелося підштовхнути випуск, щоб зробити Art Basel Hong Kong лише онлайн-ярмарком. Frieze скасувала своє видання в Нью-Йорку на травень 2020 року і активно почала розвивати свою версію онлайн-кімнати для перегляду, тоді як мега-галереї, такі як David Zwirner і Gagosian, запустили власні онлайн-кімнати для перегляду в 2017 і 2018 роках відповідно. Аукціонні будинки, такі як Sotheby's, також проводять лише онлайн-аукціони протягом кількох років; за 2019 рік Sotheby's повідомив про 250 мільйонів доларів продажів на онлайн-аукціонах [85].

Стефані Кунг, кажучи про азіатський ринок Гонконгу, вважає, що зручність і доступність є основними мотивами створення віртуальних галерей, але практично ці фактори не є неймовірно переконливими. Так, цільова аудиторія любителів мистецтва – люди різного віку та економічного статусу, однак колекціонери мистецтва – це зазвичай ті, хто здатний витратити відносно великі суми грошей на твори мистецтва та має достатньо часу, щоб насолоджуватися мистецтвом, щоб воно стало хобі. Колекціонери достатньо заможні, щоб доступність і інклюзивність не були важливими факторами при купівлі мистецтва. Навіть твори мистецтва, позначені як «доступні» на Гонконгському ярмарку доступного мистецтва, коливаються від 1000 до 100 000 гонконгських доларів, що свідчить про те, що колекціонери повинні мати значний наявний дохід. До 2020 року, віртуальні виставки переважно проводились музеями, а не галереями та мистецькими ярмарками, тому що для порівняння музеям вигідніше створити повну виставку для своїх постійних колекцій. Навпаки, галереї та мистецькі ярмарки демонструють твори мистецтва з наміром продати, тому в ідеалі витвори мистецтва не повинні виставлятися на огляд протягом тривалого періоду часу. Для галерей неефективно постійно оновлювати свої експозиції порівняно з музеями. За винятком масштабних мистецьких ярмарків, менші галереї та мистецькі ярмарки можуть не мати ресурсів для постійного оновлення своїх віртуальних виставок [79].

У віртуальному форматі завжди присутня ексклюзивність, що впливає на формування віртуальних аукціонів. Деякі невеликі виставки, і навіть значні, такі як ARCOmadrid і Art Basel, мають приватний час перегляду лише за запрошеннями перед публічними днями, коли потрібна плата за вхід. Застосовуючи цю концепцію онлайн, запрошення може приймати форму спеціального посилання, пароля або електронного квитка для отримання доступу до віртуального салону. Ексклюзивність є одним із факторів, які підтримують дефіцит, відомість, а також ціну мистецтва та, зрештою, основний порядок на ринку мистецтва, вважає Стефані Кунг [79].

Слід також виокремити мультимедійний продукт, програмний код Gallery — це безкоштовна програма для онлайн-публікації фотоальбомів на основі PHP (і, отже, крос платформна), ліцензована під GPL. У середині 2000 року Бхарат Медіратта (один із програмістів-засновників проекту) зіткнувся зі своїми новими цифровими фотографіями і задумався, де їх можна розмістити. Ось звідки і виникла ідея Галереї. Mediratta разом із Крісом Смітом заснували проект Gallery у травні 2000 року, а в червні оприлюднили його на sourceforge.

На той момент програмісти, задіяні в проекті Gallery, не мали точних знань PHP, баз даних, шарів презентації та інтелекту додатків, але все ж розвиток тривав не найкращим чином. Є дві версії Gallery, v1 і v2. Незважаючи на це, була випущена версія 1.x Gallery, яка працює добре, стабільна та відповідає поставленим цілям, але внутрішньо вона дещо неорганізована. Було вирішено повністю переписати код [65].

Саме ця програма дозволяє розміщувати файли (зображення, аудіо, відео в мережі Інтернет. Серед його найбільш помітних особливостей — просте та інтуїтивно зрозуміле керування зображеннями, автоматичне створення ескізів або мініатюр, упорядкування, зміна розміру, обертання зображень, пошук, підключення до бази даних тощо.

Gallery легко інтегрується з іншими веб-продуктами. Його легко інтегрувати з дискусійними форумами, системами керування вмістом (зауважте, що Gallery не є менеджером вмісту, це лише менеджер зображень). Його легкість інтеграції також досягає візуальної частини, оскільки він відокремлює рівень керування зображеннями від рівня презентації за допомогою «тем». Ці «теми» можна створювати або змінювати, якщо одна з багатьох доступних не підходить. Існує також «клієнт» під назвою «Gallery Remote», який дозволяє завантажувати зображення більш простим та інтуїтивно зрозумілим способом для користувачів. Пульти дистанційного керування Галереєю — це програма Java (тому кросплатформна), яку можна встановити на сайт [65].

Отже, історія розвитку технологій наприкінці ХХ – початку ХХІ століття призвела до появи окрім традиційних галерей – аукціонів новий дистанційний або віртуальний вид галерей – аукціонів. Віртуальні продажі онлайн здійснюються на інтернет-платформах (електронних торгових майданчиках, соціальних мережах, сайтах). Потенційні покупці аукціону роблять ставки з планшету, ноутбуку або смартфона через спеціальну програму, що має зручний інтерфейс.

1.2. Теоретичний аналіз віртуальних галерей та аукціонів у ХХІ столітті

Новітні технології розширюють кордони трансляції творів мистецтва у просторі та часі, характерними рисами якого стають, замість елітарності – доступність та масовість. Обмін можливий через соціальні мережі, сайти, та Інтернет-платформи.

Галереї та аукціони за способом проведення поділяються на два основних види: звичайні (традиційні або очні) та віртуальні (онлайн, електронні). Також деякі галереї та аукціони використовують змішаний тип проведення – наживо та віртуально.

Як зазначає Канделіні П. у власному дисертаційному дослідженні, зображення, створене в комп'ютері, не має місця і часу. Штучний інтелект, що має коріння в минулому, змусив людей задуматися, чи комп'ютери дійсно думають, використовуючи це як частину своєї інсталяції або навіть як основну тему для дослідження у різних видах мистецтва. Художник та історик мистецтва Авігдор Аріха вперше виявив, що малювання відрізняється, коли воно виконується або з пам'яті, ніж наживо з натури. У першому випадку, коли використовують пам'ять та уяву, можна з частин тіла різних людей зліпити або намалювати «ідеальну» людину. Картини та малюнки Мікеланджело та

Рафаеля – це десерт, бо вони створили ідеальні тіла та обличчя. Лінія між реальним та уявним баченням дуже щільна, тому диджиталізація надала інструменти для вирішення цього протиріччя. Здається, що синтетичний підхід реального та віртуального світів, дуже допоміг у вдосконаленні цифрових технологій, проблеми розпізнання образів та удосконалення моделей штучного інтелекту та створення віртуальної реальності [74].

Більшість підприємств захоплюються новими технологіями, тому що вони можуть розвивати свої послуги та залучати більше відвідувачів. Хоча, галереї працюють у традиційному форматі, шляху, який вони звикли використовувати, вони можуть принести технології для кращого сприйняття творів мистецтва. Останні технологічні переваги та вторгнення соціальних мереж у мистецькі простори, варто вивчити, хоча деякі галереї, як правило, відкидають їх і повертаються у повільне минуле.

Нове покоління, «нова аудиторія», щоб зберегти інтерес до мистецтва і культура хоче не тільки отримувати інформацію пасивно, ось чому важливо, щоб усі галереї та музеї перейшли на цифрові технології. Таким чином, охоплення відвідувачів можна збільшити, зробивши мистецтво доступним для молодого покоління, які вважають відвідини віртуальних галерей більш захоплюючим. Інтернет аудиторія тепер може залучатися до культури, брати участь, практикуватися. Віртуальна реальність та споріднена доповнена реальність вивела досвід галерей на наступний рівень, даючи перевагу користувачам взаємодіяти з простором і творами мистецтва неймовірними способами, наприклад, взаємодіяти кліками та активними посиланнями до додаткової інформації про твори мистецтва або лот [74].

Галереї та вукціони фізично можуть пропонувати лише обмежений обсяг виставлених картин та лотів, та вимагають фізичної присутності людини в просторі, де є експозиція. Раніше, щоб потрапити у галерею, єдиним варіантом була поїздка у місце її проведення. Тепер, наслідком цифровізації, є можливість знаходитись у галереї або музеї в режимі реального часу, бо твори виглядають справжніми, часто навіть краще, ніж оригінал. Майже кожен

музей сьогодні оцифровує свою колекцію та розміщує її в Інтернеті. Це можна зробити різними способами залежно від середовища як: фактичні зображення у двовимірні фото, а також 3-D зображення, які зазвичай використовуються для скульптур, щоб вони могли захопити всі деталі та ракурси художнього твору [74].

Оскільки об'єктом цього дослідження є віртуальні галереї та аукціони у XXI столітті, то сама технологія та класифікація в наукових джерелах й досі недостатньо досліджена. Для участі в традиційних торгах потенційний покупець повинен бути присутнім на місці їх проведення. Онлайн-продажі здійснюються на інтернет-сайтах (електронних торгових майданчиках). Учасники роблять ставки видалено за допомогою спеціального інтерфейсу.

По-перше, сама технологія віртуальних галерей виникла у 2010-у році, цей протокол програм дозволяє розміщувати фото та відео у соціальних мережах та сайтах. З виникненням цієї технології художники митці починають використовувати соціальні мережі (Facebook, Instagram, Twitter, тощо) як платформу для галереї власних робіт, портфоліо а також для продажу матеріальних або цифрових витворів мистецтва. Для цих самих цілей існують платформи Crello, Behance, тощо, (які є мережею сайтів, що спеціалізуються на саморекламі, включаючи консалтинг та онлайн-портфоліо сайтів).

По друге, існують сайт маленьких, середніх регіональних галерей та аукціонів змішаного типу, які виставляють колекції, роблять виставки та проводять віртуальні аукціони.

По третє, великі гравці арт-ринку такі як eBay, Sotheby's, Christie's, які після 2015 року збільшили віртуальні онлайн аукціони втричі. За даними Very Important Lot, наприкінці XX століття почався період бурхливого розвитку інтернет-аукціонів. Обороти сучасної аукціонної індустрії в рік нараховується сотнями мільярдів доларів США. Самі відомі аукціони мистецтва Назва двох найвідоміших аукціонів — Sotheby's і Christie's — добре знайомі у всьому світі навіть дуже далеко від сфери мистецтва людей. На долю цих будинків приходить вище 90 % обороту ринку шедеврів живопису, скульптури та

антикваріату. Крім них великим авторитетом користуються інші аукціонні будинки змішаного типу: Bonhams (Англія); Dorotheum (Австрія); Stockholms Auktionsverk (Швеція); Van-Nam (Німеччина); Phillips (США). В даний час всі провідні аукціонні будинки активно використовують можливості Інтернету для проведення торгів. У режимі онлайн покупці можуть прийняти участь у захоплюючому суспільстві для права покупки найдорожчих шедеврів світового мистецтва [79].

По четверте, існує суто віртуальні Digital платформи, які працюють на технологіях крипто валюти та що їх можна придбати за крипто валюту. Найбільш унікальною є NFT (Рис. 1.2.) технологія (від англійського non-fungible token), так званий, невзаємозамінний токен — це особливий тип крипто валюти, який є невзаємозамінним, на відміну від більшості крипто валют та багатьох мережових або службових токенів. Це активи, що існують лише у власних криптосистемах, тобто це криптографічний токен, який не можна обміняти на інший. Такі токени повністю різняться між собою, є унікальними, а їхня кількість обмежена. NFT – це одиниця даних у цифровій книзі, що називається блокчейном, де кожен NFT може представляти унікальний цифровий елемент, і тому кожен з них не взаємозамінний [79].

Щуренков О., у статті викрив ще одне застосування NFT – придбання фізичних творів мистецтва у складчину з метою інвестиції («часткове володіння»). За допомогою комп'ютерних алгоритмів, схожих на ті, що застосовуються на Волл-стріт, розраховувалися максимально привабливі для купування і подальшого перепродажу картини Пікассо, Моне, Ворхола та інших затребуваних художників. Потім роботи ділили на кілька тисяч фрагментів, кожен з яких можна було купити і отримати цифровий сертифікат — NFT. За умови продажу такого твору кожен зі спів інвесторів мав право на свою частину, пропорційну зробленим вкладенням. Але мода на подібне часткове володіння фізичними предметами мистецтва, здається, вже минула [81].

Як зазначає Андрій Сабініч у своєму огляді, токен — це одиниця обліку в проектах, щось на кшталт акцій на фондовій біржі. Токени працюють у блокчейн-системах, які децентралізовано зберігають дані різного штибу: від історії листувань до банківської інформації. На основі блокчейну почали з'являтися крипто валюти — Bitcoin, Ethereum, Litecoin, Dogecoin тощо. [70].

Але, на відміну від крипто валют, які майже не відрізняються один від одного, невзаємозамінний токен має власний, індивідуальний, унікальний відбиток, а також містить всю інформацію про всі маніпуляції т трансакції з ним, тобто ексклюзивне право авторське або право власності, хоча це більш стосується цифрових товарів та послуг, а з матеріальними об'єктами – справи складніші. Технологія блокчейн, на основі якої запрограмоване NFT, допомагає захистити авторське право, та якщо витвір мистецтва або діджитал арт хтось буде копіювати, за допомогою віртуальних платформ можна перевірити продавців на власність. Таким чином, єдиним кінцевим власником визнають саме того, хто має NFT картини або зображення. NFT платформи: Superrare, Niftygateway чи Zora вже активно розвиваються. На платформі Rarible є можливість створити власний NFT [83].

Рейтинг віртуальних NFT аукціонів (маркетплейсів), дозволяють створювати, продавати та купувати NFT-токени, отже, розглянемо топ-10 популярних NFT галерей – аукціонів за 2022 рік (Таблиця 1.1.)

Перше за популярністю місце займає маркетплейс Binance NFT, що використовує BEP-721 та BEP-1155 стандарти. Серед додаткових послуг можна придбати Mystery Boxes (коробки удачі з NFT різної рідкості). Для реєстрації потрібно пройти KYC. [74].

Найбільша крипто біржа Binance запустила NFT-майданчик, який одразу набув великої популярності. Саме на ній розміщуються роботи багатьох знаменитих цифрових художників; біржа регулярно укладає нові співробітництва з брендами та авторами творів, які можуть самостійно створити власний NFT.

Таблиця 1.1.**Топ-10 популярних NFT галерей – аукціонів за 2022 рік**

№	Назва маркетплейсу	Сайт	База блокчейн
1.	Binance NFT	https://www.binance.com/ru/nft/	Binance Ethereum Smart Chain
2.	Bybit NFT	https://www.bybit.com/	Ethereum
3.	OpenSea	https://opensea.io/	Ethereum
4.	Mintable	https://mintable.app/	MINT
5.	Rarible	https://rarible.com/	RARI
6.	CryptoPunks	https://www.larvalabs.com/cryptopunks	Ethereum
7.	SuperRare	https://superrare.co/	Ethereum
8.	Sorare	https://sorare.com/	Ethereum
9.	Hashmasks	https://www.thehashmasks.com/	NCT
10.	Decentraland	https://decentraland.org	Ethereum токен MANA

Другу позицію займає платформа Bybit, яка дозволяє створювати, продавати та купувати NFT-токени на основі мережі Ethereum. Здійснювати операції можна за допомогою різних токенів, включаючи ETH, USDT та BIT. Крім того, доступна покупка за фіксованою ціною містері-боксів, усередині якої можуть міститися NFT чотирьох різних рівнів рідкості. Маркетплейс встановлює для авторів творів фіксовані роялті у розмірі 1% [74].

На третьому місці опинився маркетплейс OpenSea – найстаріший та найбільший ринок NFT, який активно розвивається з 2017 року. Пропонує всі різновиди незамінних токенів, починаючи від доменних імен та творів мистецтва, закінчуючи предметами колекціонування та ігровими предметами. Майданчик позиціонується як «eBay у світі NFT». Тут продаються токени деяких описаних вище платформ, наприклад CryptoPunks, Sorare, Decentraland. Також тут є власні індивідуальні проекти користувачів, які створені за допомогою спеціальних інструментів.

Четверту сходинку займає платформа Mintable, власник якого мільярдер Майкла К'юбана, є поціновувачем крипто валют та незамінних токенів. За свої операції користувачі отримують токени MINT, таким чином отримуючи додатковий дохід. Крім того, користувачі залучаються до участі у моделі керування та ціноутворення.

П'яту сходинку посів NFT-маркетплейс Rarible. На Rarible існує керуючий токен RARI, що дозволяє, наприклад, голосувати за розмір комісії чи інші параметри.

На шостій позиції опинився CryptoPunks – проект LarvaLabs, веб-інфраструктури, створеної та підтримуваної двома технологами. Криптопанки є 10 000 унікальних колекційних токенів, які зберігаються на блокчейні Ethereum. Це один з перших NFT на стандарті Ethereum ERC-721, який надихнув безліч інших нових проектів. За доходом займає 1 місце у рейтингу NFT – загальний торговий обсяг \$131 350 929. Серед десяти тисяч токенів немає двох однакових зображень, а також кожен з них може офіційно належати лише одному учаснику в блокчейні Ethereum. Спочатку токени роздавали безкоштовно, то вони дуже швидко знайшли своїх власників. Тепер купити CryptoPunks можна тільки на вторинному ринку через маркетплейси, що спеціалізуються на NFT [74].

Сьому сходинку у рейтингу зайняло SuperRare, яке за доходом займає 2 місце у рейтингу NFT – загальний торговий обсяг \$32 863 442. SuperRare – це платформа для роботи з предметами цифрового мистецтва, який мають власний токен. Художники випускають активи, сертифіковані на блокчейні Ethereum, що дозволяє, по-перше, запобігти створенню підробок, а по-друге, назавжди зафіксувати походження предмета мистецтва. Далі користувачі купують токени за фіксованою ціною або через аукціон і можуть продавати їх на вторинному ринку або просто показувати у власній цифровій галереї. За думкою митців, цінність такої платформи полягає у можливості створення токenu – сертифікату, тобто цифрового підпису своєї роботи. Також можна самостійно виставляти ціни на активи, або вказати мінімальну ціну та

запустити аукціон. Поки що на SuperRare не дуже багато робіт та художників, але вже зараз обсяги торгів високі.

NFT-маркетплейс Sorare, який займає восьму сходинку топ-10 популярних NFT галерей – аукціонів за 2022 рік. Sorare – віртуальна гра на футбольну тематику, в якій гравець виконує роль менеджера, може створювати свою команду та керувати нею. Учасники команди позначаються цифровими картками, це NFT. Кожна картка – сертифікований колекційний об'єкт, який може утримуватися, а може продаватися іншим користувачам. Картки класифікуються за рівнем рідкості. Крім звичайних, існують категорії Unique, Rare (100 копій) та Super Rare (всього 10 копій). Крім колекційної карти мають і цінність власне у ігровому середовищі. Вони можуть бути використані для щотижневих «футбольних матчів» із розіграшом грошових призів. Щотижня всі карти заробляють бали досвіду, що робить їх потужнішими і збільшує шанси на перемогу. Загальний обсяг торгівлі за весь час \$30 149 097, що виводить Sorare на 3 місце у світі за прибутком [74].

Дев'яте місце в топ 10 посів NFT-маркетплейс Hashmasks – платформа, що поєднує особливості цифрового мистецтва і предметів колекціонування. Цінність кожного об'єкта визначають спільно автор і споживач. Hashmasks включає два рівні дефіциту, що визначаються набором поверхневих і прихованих ознак. Контроль над рідкісною ознакою (іменем) – повністю відданий споживачеві. За доходом займає 4 місце у рейтингу NFT – загальний торговий обсяг \$55 611 563. Загалом існує 16384 унікальних хеш-маски, які відрізняються кольором очей, предметами в руках, загальним виглядом. За зміну імені відповідає токен NCT. Кожне ім'я є унікальним і може належати тільки одному активу. Задумано, що цінність кожного предмета в колекції адаптуватиметься протягом багатьох років, доки не буде спалено останній NCT [74].

Десяту сходинку посіла децентралізована платформа Decentraland на блокчейні Ethereum, в рамках якої гравці можуть створювати та монетизувати свій контент та програми. LAND – позначення кінцевого та прохідного 3D-

простору, який і є NFT. Decentraland – це LAND ділиться на окремі ділянки, купувати їх можна за службовий токен MANA. Гра працює через браузер Chrome та Firefox. Загальний торговий обсяг \$43 676 538. Деякі ділянки додатково компонуються у тематичні спільноти чи райони. Учасники можуть створювати спільні простори з певними інтересами та цілями використання. Контент розподіляється через децентралізовану мережу, тоді як право володіння та всі операції перевіряються на блокчейні Ethereum. Для підключення потрібен ETH-гаманець [74].

Деякі з NFT проектів мають також службові токени (Axie Infinity, Decentraland), які завдяки своїй корисності в рамках платформ мають певні переваги та недоліки. Щодня з'являється безліч NFT проектів та невеличких NFT маркетплейсів, декілька з них, згодом можуть зайняти провідні позиції та стати в авангарді віртуальних аукціонів.

1.3. Особливості організації віртуальних галерей та аукціонів у XXI столітті

На сьогодні Інтернетом користується більш ніж 5 мільярдів користувачів, а отже це потенційна кількість клієнтів для віртуальних галерей та аукціонів. Користувачі проводять в середньому по 6 годин і 53 хвилини онлайн щодня. Типовий користувач інтернету зараз проводить в мережі понад 40% свого життя. Віртуальний світ стрімко входить в життя людей і починає конкурувати з реальним світом. Спостерігається розвиток альтернативної віртуальної реальності та поступовий перехід від реальних творів мистецтва, реальних грошей та їх заміщення крипто валютами, мета всесвітом та цифровими творами мистецтва.

На базі Віртуальної реальності соціальних мереж таких як Telegram, Discord, тощо, створюються ком'юніті або групи людей за спільними інтересами, наприклад: володарі NFT CryptoPunks, які отримують від організаторів спільноти певні винагороди (грошові, доступ до приватних вечірок). Таким чином NFT-проекти претендують на елітарність та обираються

З організацією гібридних або змішаних галерей та аукціонів більш менш все зрозуміло, такі арт-аукціони, як Sotheby's або Christie's використовують як класичні аукціонні торги наживо, так, і активно використовують інструменти Інтернет продажів особливо це стало помітно у 2021 році коли по всьому світі діяв локдаун та обмеження на масові івенти, гарною альтернативою стали віртуальні аукціони.

Класична модель використання віртуального аукціону означає, що існує також сайт або платформа, на якій здійснюється онлайн продаж. Як зазначають Ханс Дж., Ван Мигроет, Кейли П., Люніссен Ф., дані про вартість та обсяги продажів можуть бути приховані відповідно до комерційних інтересів, а можуть бути й оприлюднені. Наприклад, аукціонні будинки, такі як Sotheby's і Christie's, тепер повністю оприлюднили результати своїх продажів у відкритому доступі.

Аукціонні платформи в стилі eBay і нові сайти електронної комерції для мистецтва, де не вистачає надійних і послідовних даних, можуть приховувати обсяги та кількість продажів [87].

Що стосується створення суто віртуальних аукціонів, наприклад NFT, то їх організація потребує певного алгоритму дій.

1. По-перше, потрібна гарна ідея або концепція для створення NFT проекту. Концепція може бути простою або примітивною як NFT CryptoPunks, або мати спортивне спрямування таке як Sorare, в якому людина може спробувати себе як футбольний гравець та/або менеджер футбольної команди. У будь-якому разі, концепція повинна відображати реальне життя та давати можливість людині проявити свої мрії у віртуальній реальності, які вона не може здійснити з власних причин у реальному світі.

2. Друге. Створення команди спеціалістів які будуть працювати над проектом. Команда спеціалістів включає в себе: митця-художника, NFT програміста, спонсору або меценату проекту, технічного спеціаліста, СММ та SEO, піар менеджерів с просування проекту.

3. По-третє, необхідно обрати NFT маркетплейс, а також систему токенів та блокчейнів з урахуванням цільової аудиторії, потенційних покупців NFT. Більш детально це було розглянуто в попередньому підрозділі (Додаток В).

4. На четвертому етапі починається творча робота над створенням NFT-образів, NFT-персонажів, NFT-просторів, визначається кількість їх елементів та їх комбінація, а також вираховується кількість вдалих рідких комбінацій, які створюють стильну NFT одиницю.

5. На п'ятому етапі можна провести концепцію ціноутворення на NFT об'єкт: визначити стартову ціну на аукціоні або поставити фіксовану ціну на NFT об'єкт. Насправді, методи економічної оцінки — включно з неоднорідністю мистецтва чи його неліквідністю — є набагато більш досконалими в кількісному відношенні порівняно з тими дослідженнями, які стосуються оцінки культурної цінності NFT об'єкту.

Так, Креусль вважає, що мистецтво зосереджено на тому, чи слід вважати мистецтво класом активів чи споживчим товаром, або тим і іншим, хоча з точки зору гуманітарних наук, твори мистецтва, зокрема NFT можна вважати також духовною або нематеріальною цінністю [78].

6. Шостим кроком стане розкрутка NFT галереї аукціону. Для цього необхідно створити сайт, сторінки в соціальних мережах (Facebook, Instagram, Telegram, Discord). Необхідно також оплатити анонс NFT проекту на відкритих рекламних платформах, та Youtube каналі, або через інфлюенсерів.

7. Запуск пілотного віртуального NFT аукціону, для цього необхідно викупити етерний час на NFT платформі, наприклад: етерний час на платформі OpenSea.

8. На восьмому етапі слід оцінити пілотний випуск NFT образів, зробити висновки, зробити аналіз результатів аукціону, розробити рекомендації для покращення NFT концепції, оцінити ризики та перспективи розвитку віртуального NFT аукціону.

9. Розробити івенти, винагороди та рекламні акції для власної NFT-спільноти віртуальної галереї аукціону.

10. Повторити алгоритм дії з четвертого по дев'ятий пункт, або провести корекцію другого або третього пункту.

Висновок до розділу 1

Арт-ринок постмодерну, що існує з другої половини ХХ століття, характеризується переходом від традиційного ринку обміну класичними матеріальними творами мистецтва до символізму проєкції (діджиталізація), що виконує розважальну функцію, поліхудожністю, трансформацією управління мистецького ринку. Описані основні передумови та чинники становлення віртуальних галерей та аукціонів наприкінці ХХ – початку ХХІ століття. При цьому система організації управління віртуальними галереями та аукціонами складається з традиційних функцій, які притаманні традиційним галереям та музеям та залучення цифрових новітніх технологій, наприклад, SEO, крипто валюти та захисту за допомогою блокчейну.

У другому підрозділі розглянуто види віртуальних галерей, які бувають гібридного (змішаного) та суто цифрового виду, Також ретельно описано рейтинг топ-10 популярних NFT галерей – аукціонів за 2022 рік

Проаналізовано особливості організації віртуальних галерей та аукціонів у ХХІ столітті, для чого зібрані приблизний алгоритм з десяти етапів створення віртуальних NFT аукціонів.

Окреслені проблеми взаємодії класичних та онлайн форм організації та проведення галерей та аукціонів, поступовий розвиток віртуальної реальності.

РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ РИНКУ ВІРТУАЛЬНИХ ГАЛЕРЕЙ ТА АУКЦІОНІВ XXI СТОЛІТТЯ

2.1. Аналіз аналогів віртуальних галерей, аукціонів та платформ для їх розміщення

Віртуальні галереї та аукціони являють собою гібрид традиційного арт-ринку та сучасних цифрових технологій. Таким чином, деякі аукціони та галереї працюють як наживо, так і онлайн, а деякі віртуальні галереї та аукціони є суто цифровими або віртуальними з використанням виключно крипто валюти.

Що стосується структури сучасного віртуального ринку мистецтва, то можна розрізнити «гібридні» онлайн-мистецькі бізнеси та суто віртуальні компанії у сфері мистецтва. Віртуальні компанії, що присутні на ринку сучасного онлайн-мистецтва, є традиційними основними (галереї) і вторинними (будинки аукціони) відомі на теренах арт-ринку, які працюють як в Інтернеті, так і наживо. Вони використовують віртуальний світ для збільшення продажів і створення нових маркетингових каналів (Додаток В).

Згідно зі звітом The Art Market 2019, «звичайні аукціонні компанії продовжували сильну спрямованість онлайн-продажів у 2018 році, становлячи одну з найбільших сегменти арт-ринку онлайн за вартістю» У звіті вказано, що загальний обсяг онлайн-продажів Christie's сягнув 250 мільйонів доларів у 2018 році порівняно з 214 мільйонами доларів у 2017 році [85 с. 272]. Також відомий Sotheby's, вказав загальні продажі у онлайн форматі досягли \$220,4 млн у 2018 році, або на 24% зросла з 2017 року [85 с. 273]. Про це свідчить статистика дилерського сектору за 2018 рік онлайн-канал становив 6% від загального обсягу продажів, 4% з яких було здійснено через власні внутрішні онлайн-канали дилерів, такі як веб-сайт або електронна пошта, а решта 2% були організовані через сторонні платформи, такі як Artsy, 1stdibs і Artnet [85 с. 292].

Більш нові дані за 2019-2020 роки вказує у дослідженні Белькевич Д. - продажі на «чистих» аукціонах у форматі онлайн- у 2020 році:

– Сукупний обсяг продажів Sotheby's, Christie's та Phillips на «чистих» онлайн-аукціонах (без участі аукціоніста) у 2020 році сягнув \$1,03 млрд – порівняно з \$168,2 млн у 2019-му. Обсяг продажів у другій половині 2020 року зріс до \$614,1 млн (\$412,6 млн у 1-ій половині сезону).

– Кількість онлайн-торгів у трьох аукціонних будинків збільшилася з 219 у 2019 році до 626 у 2020-му.

– Обсяги продажів у ціновому вираженні у 2020 році зросли порівняно з попереднім сезоном у всіх трьох найбільших гравців: Sotheby's – на 800,1 %, Christie's – на 261,4 %, Phillips – на 184,1 %.

– Загальна виручка 2020-го розподілилася знову на користь Sotheby's (68,8%), частка Christie's склала 29,9%, Phillips - 1,3%.

Зростання обсягу продажів у 2020-му було викликане збільшенням і кількості лотів, та їх середньої вартості: останній показник за рік зріс на 153,4 % — з \$8,2 тис. у 2019-му до \$20,9 тис. у 2020-му [7].

На відміну від класичних, художні галереї та аукціонні будинки, арт-бізнес, що працює лише в Інтернеті, існує виключно у віртуальному просторі. Зараз на арт-ринку діють три основні типи мистецьких онлайн-підприємств: онлайн-аукціони, онлайн-галереї та онлайн-ринки.

Інтернет-аукціони (наприклад, Auctionaftersale, Barnebys, Birdsquare, Heritage Auction, Hihey, Invaluable, Liveauctioneers, Thesaleroom, Paddle8 тощо). У журналі Le Journal de ArtmarketGuru зазначено, що клієнтам Інтернет-аукціонів «надається можливість робити ставки на предмети мистецтва, не виходячи з власного дому, усуваючи соціальні бар'єри торгів у традиційних аукціонних будинках, де часто потрібно мати певний статус і багатство» [7].

Онлайн галереї (наприклад, Artgallery, Degreeart, Ideelart, Newbloodart, Upriseart, Weng Contemporary, Zatista тощо) – це віртуальні «виставкові зали», призначені для демонстрації та продажу творів мистецтва. Вони приваблюють арт-дилерів, які не хочуть витратити гроші на оренду фізичних галерейних

площ та приміщень, оскільки їх потенційні клієнти нового покоління не звикли до традиційного формату перегляду та купівлі мистецтва.

Онлайн-ринки (наприклад, 1stdibs, Artnet, Artsy, Artandcollect, Artviatic, Saatchiart тощо) – це неаукціонні мистецькі онлайн-платформи, які дозволяють покупцям негайно купувати мистецтво за допомогою функції «клацніть, щоб купити». Вони служать точкою входу для нових колекціонерів мистецтва і, на відміну від онлайн-аукціонів, забезпечують пряме спілкування між художниками, торговцями мистецтвом і потенційними покупцями мистецтва [7].

Оскільки структура віртуального арт-ринку постійно розвивається, найближчим часом варто очікувати появи нових гравців (Додаток Д). Найголовніше, ми повинні передбачити зростання впливу соціальних медіа на онлайн-торгівлю мистецтвом (він же ринок мистецтва соціальних медіа).

Відповідно до даних Хіскокс А, 80% покупців мистецтва використовують соціальні мережі для пошуку нових художників, а 89% художніх галерей використовують соціальні мережі для залучення нових клієнтів [90 с. 9]. За оцінками The Art Market 2019, соціальні мережі залишаються стратегічним інструментом для зміцнення довіри та пізнаваності бренду, а також для сприяння продажам і перетворити більше користувачів соціальних мереж на активних покупців [85 с. 287].

Як приклад можна навести українську facebook-групу "Сіль-Соль" – майданчик з модерацією для продажу/купівлі сучасного візуального мистецтва безпосередньо у художників/продавців у низькому ціновому діапазоні за встановленими 10 правилами. Група створена за ініціативою Марата Гельмана та Євгена Карася. При купівлі твору мистецтва Покупець сплачує 100% вартості твору та додатково 10% модерації та адміністрування групи. Мистецтво має право відображати і досліджувати художніми методами усі сторони життя, усе людське тіло та усі психічні, соціальні, фізіологічні стани людини, включаючи відхилення і патології. Ніхто не має монополії на інтерпретацію твору [95].

Згідно з правилами facebook-групи "Сіль-Соль": Художник / Продавець/ Автор публікації (зрозуміла особа - не бот) публікує самостійно твори на продаж в стрічку групи, окремо кожну роботу в грн. (₴, UAH), але не більше 5 в день, без попереднього узгодження та оплати. Або серію робіт з зазначенням загальної кількості і загальної вартості (Рис. 2.1.).

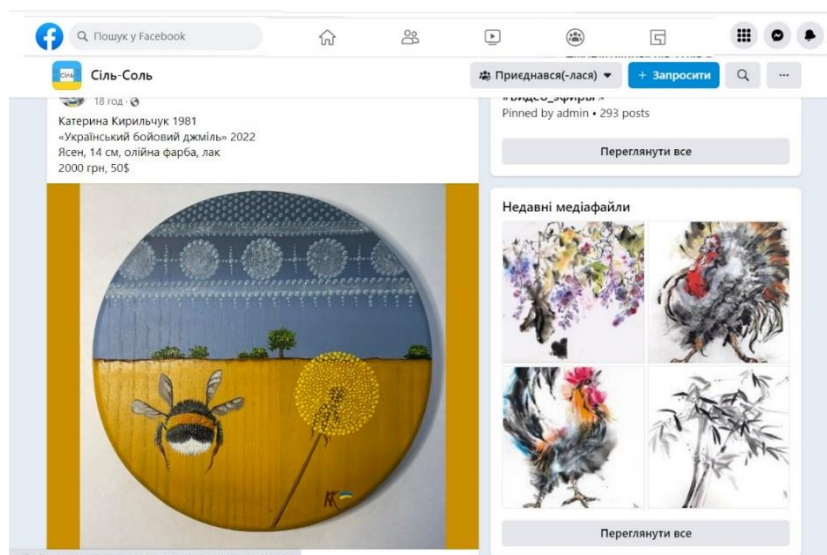


Рис. 2.1. Скріншот лоту віртуальної галереї Facebook- групи "Сіль-Соль"

Можна представляти та продавати чужі твори, якщо є правові повноваження. У такому випадку продавець сплачує 10% за модерацію з кожного продажу, але не передає після продажу 10 робіт – одну роботу у фонд групи. Ціновий діапазон від 30 – 10000 доларів США. Цю групу використовують молоді та відомі українськи та зарубіжні митці для реклами та продажу ескізів, картин, скульптур та арт об'єктів [95].

Віртуальні канали продажу мистецтва користуються великим попитом на ринку сучасного мистецтва з двох причин: вони роблять торгівлю мистецтвом зручною та комфортною. Зручність віртуальних галерей та аукціонів мистецтва полягає у відносній легкості пошуку потрібних творів мистецтва. Досвідчені колекціонери мистецтва можуть пошукати та знайти необхідні твори мистецтва набагато швидше онлайн, ніж вони могли б інакше,

відвідуючи багато фізичних галерей. Комфорт віртуальних галерей та аукціонів мистецтва передбачає миттєвість доступу до бажаних творів мистецтва без постановки клієнтів у список очікування. Саме комфорт особливо важливий для колекціонерів мистецтва віку 18 – 30 років, яких лякає стара школа прийомів та ритуалів, типових для фізичних галерей і відомих аукціонних будинків (Додаток Д).

Попри те, що віртуальні продажі мистецтва є зручними та доступними, їм важко придбати відчуття довіри серед впливової клієнтури старших поколінь. Як припускає Хіскокс А., зміцнення довіри споживачів є найбільшою проблемою для всіх арт-бізнесів онлайн: у 2018 році 60% із них визнали, що «труднощі встановлення репутації продавця творів мистецтва було ключовою перешкодою» [90., с. 22]. Серед інших проблем, з якими зараз стикаються онлайн-канали продажу мистецтва, є питання автентичності та фізичної перевірки творів мистецтва. У 2018 році 62% онлайн-покупців мистецтва сказали, що вони бояться купити в Інтернеті «підробку або об'єкт, який не є тим, за що видається», а 74% онлайн-покупців мистецтва скаржилися, що вони не змогли перевірити витвір мистецтва перед покупкою. покупка [90., с. 22]. Хоча онлайн-канали продажів мистецтва не ідеальні, вони зберігають позитивні темпи зростання та мають гарні перспективи розвитку.

Статистичні та аналітичні дослідження стверджують, що купівля онлайн на віртуальному арт-ринку стала все більш масовою. Станом на 2020 рік, за прогнозами, продажі мистецтва зростуть протягом наступних п'яти років, при цьому 70% з них очікують, що онлайн-торгівля мистецтвом значно зросте, а ще 24% прогнозують, що онлайн-торгівля мистецтвом залишиться приблизно на тому ж рівні [90., с. 22].

Протягом останніх п'яти років гібридні будинки аукціони розробляють додатки та програми з використанням технологій віртуальної та доповненої реальності, щоб створювати спеціальні виставки, створюючи віртуальне сканування існуючого звичайного простору галереї. Галереї та аукціони можуть бути опубліковані в двох окремих програмах: Vortic Collectors (для

покупців) і Vortic VR (для всіх, хто має гарнітуру VR). Особливо після пандемії мистецький світ має свої представництва у віртуальному світі.

Загалом, віртуалізація ринку сучасного мистецтва справляє величезний вплив на механізми та протоколи торгівлі та оцінки мистецтва. З одного боку, трансакції віртуального ринку мистецтва «роботизують» торгівлю мистецтвом, оскільки вони передбачають мінімальний обсяг особистого контакту між купівлею та продажем, акт придбання творів мистецтва здійснюється через відстань [87., с. 198].

Станом на 2022 рік, поступова диверсифікація організаторів та покупців віртуальних галерей та аукціонів мистецтва виховує нову типологію колекціонерів мистецтва, які замість того, щоб оцінювати твори мистецтва в грошовому еквіваленті, з позиції естетичної цінності та краси, замість цього оцінюють цифрові зображення, проводять онлайн опитування порівняння цін та платять звичайними коштами в електронному вигляді, або у віртуальній крипто валюті не виходячи з дому [87., с. 198].

У 2021 році за версією Art Review за рейтингом найвпливовішою людиною у світі мистецтва стала не людина, а NFT «Nyan Cat» (Рис. 2.2.), який було продано у лютому 2021 року за 300 ETH - Ethereum (~590 000 доларів США).



Рис. 2.2. Скріншот gif-анімації NFT «Nyan Cat» - інтернет-мем 2011 року, від творця @PRguitarman

Через місяць, у березні 2021 року художник Майк Вінкельманн, відомий під псевдонімом Beeple, продав свій токен *Everydays: The First 5000 Days* (Рис. 2.3.) на аукціоні Christie's за \$69,3 млн, і став одним з найдорожчих сучасних художників світу. Полотно у діджитал вигляді складається з п'яти тисяч робіт, з яких зроблено колаж більш ніж 13 років [45]

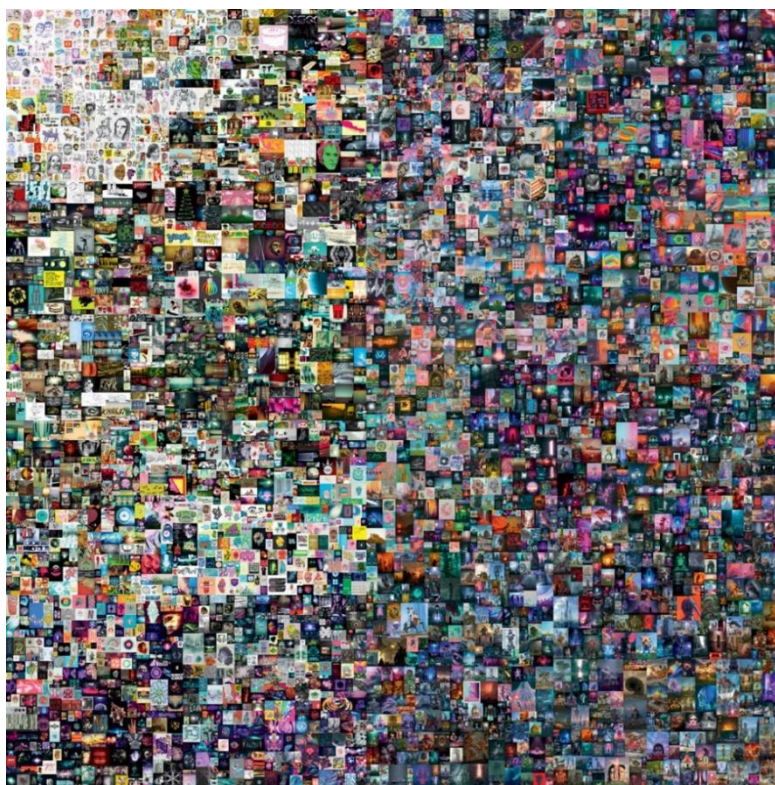


Рис. 2.3. Скріншот NFT *Everydays: The First 5000 Days*. Колаж. 2021

До NFT, відноситься будь-яке цифрове мистецтво: растрові та векторні зображення, gif-анімація, 3D, аудіо-кліпи, відео, комп'ютерні ігри, програми віртуальної й доповненої реальності. Хоча, для того, щоб звичайне цифрове зображення або програма стали NFT, його необхідно перекодувати за допомогою блокчейну. Отже, не всі одиниці цифрового світу стають NFT, хоча потенційно можуть після проходження певних процедур. І купівля і продаж здійснюється через віртуальний гаманець у крипто валюті Etheria. За перші три місяці 2021 року було продано NFT на 200 мільйонів доларів США.[67, 78].

Розглянемо рейтинг Топ -8 найдорожчих NFT проєктів (Таблиця 2.1.)

Таблиця 2.1.**Рейтинг Топ -8 найдорожчих NFT проектів 2021 року**

Ціна (млн. Дол. США)	Актив	Рік створе- ння	Прода- вець	Покупець	Блокчейн
\$72,6 \$69,3	Everydays: The First 5000 Days.	11 березня 2021 р.	Беепле	«Метакован» (Vignesh Sundaresan)	Ethereum
\$52,7 \$52,8	Clock	9 лютого 2022 р.	Пак	"AssangeDAO"	Ethereum
\$30,3 \$28,985	HUMAN ONE	9 листо- пада 2021 р.	Беепле	Ryan Zurrer	Ethereum
\$23,7 \$23,7	CryptoPunk #5822	12 лютого 2022	Неві- домий	"deepak"	Ethereum
\$12,3 \$11,75	CryptoPunk #7523	10 червня 2021 р.	"Silly- tuna"	Невідомий	Ethereum
\$8 \$7,67	CryptoPunk #3100	11 березня 2021 р.	Неві- домий	Невідомий	Ethereum
\$7,9 \$7,6	CryptoPunk #7804	10 березня 2021 р.	Неві- домий	Невідомий	Ethereum
\$6,60	Beeple's CROSS-ROAD	2021	Пабло Родрі- гес- Фріар	«Дельфіна Леукас» (псевдонім)	Ethereum

Один із найперших проектів NFT, CryptoPunks, [98] продав кілька найдорожчих NFT[89]. Були деякі NFT – подібні проекти або «прототипи NFT», які передували CryptoPunks, наприклад, Rare Pepes був випущений на Counterparty у 2014 році [89].

На першій сходинці лот *Everydays: The First 5000 Days*, автором якого є Майк Вінкельманн (Рис.2.3.) був першим твором мистецтва виключно NFT, який було виставлено домою Christie's в онлайн продажі (Додаток Д).

Другу сходинку займає NFT *Clock*, який зображує лічильник кількості днів, які Джуліан Ассанж провів у в'язниці – це найдорожчий NFT, що продається в мережі.

Третє місце посіла кінетична відео скульптура «HUMAN ONE» з відповідним динамічним NFT. Продано на Christie's

З четвертого по сьоме місце посідають першопроходці NFT – *CryptoPunk*, які випущені з червня 2017 року студією Larva Labs, командою з двох осіб, що складається з канадських розробників програмного забезпечення Метта Холла та Джона Уоткінсона. Натхненням для NFT *CryptoPunk* стали лондонські панк-сцени, рух кіберпанку та виконавцями електронної музики *Daft Punk* [98]. Експериментальний проект криптографічного блокчейну став джерелом натхнення для стандарту ERC-721 для NFT і сучасного руху криптоарту, який з тих пір став частиною екосистем криптовалюти та децентралізованих фінансів на кількох блокчейнах (Рис. 2.4.) [89].



Рис. 2.4. Скріншот шістьох варіацій із 10 000 випадково згенерованих колекційних NFT CryptoPunks

Через свою рідкість і ексклюзивність вони продаються за вищими цінами на відкритому ринку і продавалися через аукціонні будинки, такі як

Christie's. 2 березня 2022 року анонімний користувач пожертвував CryptoPunk #5364 на публічну адресу державного гаманця Ethereum України, щоб допомогти фінансувати український уряд проти російського вторгнення в Україну [98].

Четверту позицію NFT CryptoPunk #5822 вперше придбано за 1641 доларів, а перепродано за \$23,7 млн. доларів США. П'ятий лот NFT CryptoPunk #7523 продається в онлайн форматі аукціонним будинком Sotheby's. Шоста NFT CryptoPunk #3100 та сьома NFT CryptoPunk #7804 були продані та куплені невідомими. 11 березня 2022 року було оголошено, що всі IP-адреси CryptoPunks були придбані Yuga Labs (материнська компанія та творці проекту Bored Ape Yacht Club) за нерозголошену суму. Yuga Labs негайно оголосила, що надає повні комерційні права власникам CryptoPunks. 7 травня 2022 року перенесення було завершено, і весь ринок CryptoPunks було перенесено на новий веб-сайт, що належить Yuga Labs.[98]

Проект Bored Ape Yacht Club - BAУC був створений чотирма друзями, які вирішили створити дурманів, перевірити власні навички та спробувати створити щось з гумором (Додаток Д).



Рис. 2.5. Скріншот шістьох варіацій із 10 000 випадково згенерованих колекційних NFT BAУC

ВAУС – це колекція з 10 000 NFT від Bored Ape — унікальних цифрових предметів колекціонування, що живуть у блокчейні Ethereum (Рис. 2.5.). Кожен Bored Ape унікальний і програмно згенерований із понад 170 можливих ознак, включаючи вираз обличчя, головний убір, одяг тощо. Усі людиноподібні мавпи дурні, але деякі зустрічаються рідше, ніж інші. Мавпи зберігаються як токени ERC-721 у блокчейні Ethereum і розміщені на IPFS [98].

Власники NFT автоматично стають членами яхт-клубу та отримують доступ до переваг лише для учасників, першою з яких є доступ до ванної кімнати, спільної дошки для графіті. Майбутні зони та переваги можуть бути розблоковані спільноту через активацію дорожньої карти за допомогою таємничого жетону. Членство в ВAУС коштує однаково для всіх – 0,08 ETH. Але багато з них продаються на OpenSea.

Виникає питання, навіщо витратити такі кошти та для того, щоб придбати NFT об'єкти? Припустимо, що NFT культура – це відносно новий вид субкультури, яка об'єднує:

- власників одного або декількох видів NFT;
- поціновувачів цифрового мистецтва;
- колекціонерів нової формації;
- представників ІТ сфери;
- геймерів;
- шанувальників віртуальної реальності;
- відомих людей: акторів, спортсменів, селебритіс;
- благодійників та меценатів;
- колекціонерів, які просто вкладають кошти в цифрове мистецтво з метою вигідного подальшого перепродажу одиниць або NFT колекцій.

Отже, власники NFT стають членами закритих спільнот або ком'юніті, які спілкуються як у віртуальному світі, так і на реальних закритих вечірках, що дає відчуття унікальності, ексклюзивності та престижу.

Відомо, що світ мистецтва – це галузь, яка складається з дуже комунікабельних людей і керується подіями та близькими особистими стосунками. Мистецькі заходи у реальному світі, відкриття галерей, є такою ж можливістю для колекціонерів і музеїв придбати твори мистецтва, мистецтвознавцям, щоб досліджувати та обговорювати майбутні аукціони, особисто зустрічатися з художниками, відвідувати цікаві місця. Віртуальні галереї та аукціони дозволяють просто поспілкуватися онлайн з колегами та друзями, однодумцями, цікавими людьми, які знаходяться в різних куточках земної кулі.

Як зазначають Фландрії і Джаннідіс, діджиталізація ринку сучасного мистецтва сприяла появі Art History 2.0, як окремої наукової галузі. Прийняття технологічних інновацій у застосуванні до досліджень віртуального арт-ринку призвело до створення нових методів аналізу та візуалізації Інтернет даних арт-ринку, створення цифрових архівів, як нова практика документування віртуальної торгівлі мистецтвом [96].

У звіті, який представила компанія ArtTactic виявляє два додаткові і досить вагомні фактори розвитку мистецького ринку з 2020-2021 роки: заможні клієнти, незважаючи на кризові процеси економіки та пандемію, залишилися при грошах та проявах бажання купувати твори мистецтва, плюс з'явилися нові покупці, віртуальні, поціновувачі цифрового мистецтва, для яких розлучитися з грошима на користь мистецтва стало простіше, ніж до пандемії, у зв'язку з виникненням великої кількості віртуальних галерей та аукціонів [79]. Інакше кажучи, покупці переосмислюють саму цінність активів і тому все частіше звертаються, зокрема, до молодих художників, нових форм цифрового мистецтва, зокрема NFT та соціальних інвестицій (підтримка ринку мистецтва та його представників).

2.2. Творча робота над створенням проекту віртуальної галереї аукціону

Ситуація військового нападу РФ на Україну наприкінці лютого 2022 року, торкнулося кожного українця: більш ніж три мільйона жінок та дітей змушені були залишити домівки, мігрувати на Захід України, до країн Європи та до інших країн світу.

На початку березня група волонтерів та автор роботи приїхали до прикордонної зони Україна – Польща у районі Заходня. Більш ніж місяць ввели волонтерську роботу зоб допомогти дітям та сім'ям з дітьми які змушені були покинути власні домівки, що були пошкоджені або зруйновані, або втекли від зони бойових дій.

Діти були дуже налякані, тому дві волонтерки почали проводити арт-терапевтичні заняття з ними, щоб вони намалювали власні емоції страхи та враження від подій. Саме тоді виникла ідея створення проекту для підтримки дітей та їх батьків сама по собі виникла ідея назвати проект “Help Kids”, проте це було дуже просто, як осяяння виник образ фенікса та було обрано назву “Phoenix Help Kids”

Основною ідеєю створення команди стала тема відновлення та відродження, та коли обирався символ цієї команди – виник образ фантастичного птаха. Фенікс — це безсмертний птах, пов'язаний з грецькою міфологією (з аналогами в багатьох культурах), який циклічно відроджується або іншим чином народжується знову. Пов'язаний із сонцем, фенікс отримує нове життя, повстаючи з попелу свого попередника. В деяких легендах розповідь йде про його загибель у полум'ї та згорянні, в інших мова йде про те, що він просто вмирає та розкладається у попел, перш ніж народитися знову [94].

Геродот і пізніше вчені XIX століття приписували походження фенікса Стародавньому Єгипту, але інші вчені вважають, що на єгипетські тексти міг вплинути класичний фольклор. Згодом мотив фенікса поширився і отримав безліч нових асоціацій; Геродот, Лукан, Пліній Старший, Папа Климент I,

Лактанцій, Овідій та Ісидор Севільський належать до тих, хто зробив свій внесок у переказ і передачу мотиву фенікса. З часом, виходячи за межі свого походження, фенікс міг по-різному «символізувати оновлення в цілому, а також сонце, час, імперію, метемпсихоз, освячення, воскресіння, життя в небесному раю, Христа, Марію, незайманість, виняткову людину, і певні аспекти християнського життя». Деякі вчені стверджують, що вірш *De ave phoenice* може представляти міфологічний мотив фенікса як символ воскресіння Христа [94].

Фенікс – символу незламності, рекреації та надії українських дітей на майбутнє. Оскільки найбільш незахищені та налякані були саме діти, то було вирішено створити благодійний гуманітарний проект, пов'язаний з **NFT**. Після назви проекту *Phoenix Kid's Art NFT*, було вирішено поширити слоган «Той, який повстав із попелу» [90].

З квітня місяця команда волонтерів працювала з біженцями у Варшаві створюючи івенти на яких діти займалися малюванням, отримували солодощі, напої. (Рис. 2.8)



Рис. 2.8. Збір дитячих малюнків

Результатом такої роботи став початок колекції дитячих малюнків українських дітей-біженців, які були зібрані на івентах на західних кордонах України та у Варшаві. Було вирішено зробити аукціон з гуманітарною місією

щоб допомогти маленьким феніксам, шляхом проведення NFT галерей аукціону щоб кожен маленький художник отримав на свою крипто-кишеню гроші від продажу картини. Саме так у Telegram та Discord каналах було створено ком'юніті для батьків діточок феніксів які поповнюють галерею власними малюнками [90]



Тетяна Захарова
Керівник проекту та творець NFT



Фредді Еджейл
Засновник і провідець



Іван Іванов
Співзасновник, медіадиректор



Анастасія Морозова
Художник, творець NFT

Рис. 2.9. Засновники гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix»).

ІНГ «Phoenix» – гуманітарна ініціативна група Фенікс (Рис. 2.9.) – міжнародна команда NFT, яка складається з художників, цифрових розробників, творців NFT, акторів, кіно- та звукорежисерів, спортсменів, фотографів і заснована для захисту цінностей людства через унікальну колекцію NFT і унікальну спільноту NFT.

Фредді Еджейл – засновник і провидець, є головним меценатом проекту Phoenix NFT.

Іван Іванов – співзасновник, медіа директор проекту Phoenix NFT, проводить медіа дослідження, спеціаліст з відео контенту, талановито просуває проект на ринок.

Тетяна Захарова – співзасновник, керівник проекту та творець NFT, трейдер, висококваліфікований спеціаліст зв створення та програмування блокчейнів.

Головний художник проекту Phoenix Kid's Art NFT - талановита київська художниця Анастасія Морозова приєдналася до нашої команди з березня 2022 року. Настя брала участь у кожному з заходів, організованих Феніксом, і особисто брала участь у створенні дитячої творчості для колекції Phoenix Kid's Art NFT, знаходячи підхід до дітей та надихаючи їх створювати (Рис. 2.9.).

Георгій Іванов – співзасновник, волонтер та виконавчий директор проекту Phoenix NFT, забезпечує організаційні питання та матеріальне забезпечення івентів в різних областях України [90].

Мета проекту. Діяльність проекту Phoenix Kid's Art NFT спрямована на поширення інформації про наслідки війни в Україні та збір пожертв (середні внески) поміч дітям, які змушені були покинути власні домівки внаслідок ракетних та артилерійських ударів. Також на соціально-економічний та творчий розвиток України та підвищення добробуту юних біженців. Для реалізації проекту було створено сайт, канали у соціальних мережах Facebook, Twitter, Instagram та спеціальну сторінку на платформі OpenSea.

Завдання діяльності проекту Phoenix Kid's Art NFT:

1. Визначення та з'ясування проблем та потреб дітей, які змушені були залишити домівки, мігрувати на Захід України та до Польщі (внутрішня комунікація);
2. Вироблення стратегії проекту Phoenix Kid's Art NFT, визначення їх потенціалу та інтересів;
3. Підготовка творчого образу NFT Phoenix (внутрішня комунікація)
4. Збір дитячих малюнків – 1100 шт (зовнішня комунікація);
5. Запуск першої хвилі проекту Phoenix Kid's Art NFT
6. Аналіз та оцінка здійснення діяльності (внутрішня комунікація)
7. Реалізація проекту Phoenix Kid's Art NFT, звітність (зовнішня комунікація);

Основна цільова аудиторія – потенційні покупці Phoenix Kid's Art NFT та дитячих малюнків, благодійні організації, приватні особи, члени NFT ком'юніті. Рівень доходу: вище середнього та високий.

Створення колекції. Колекція NFT Фенікс, слоган: «Той, який повстав із попелу» намальована Настею, і це її перша повна колекція NFT з 11 111 рандомізованих Феніксів, які повстали з попелу. 111 рис, кожна унікальна та намальована від руки (Рис. 2.10.).



Рис. 2.10. Етап створення трансформації Феніксу NFT

У блокчейні Ethereum є 11 111 рандомізованих Феніксів, згенерованих із 111 рис, намальованих вручну художницею @Nastya. Кошти, отримані від продажу, будуть спрямовані на допомогу дітям з України та розвиток наступних етапів проекту згідно з Дорожньою картою (Додаток Б).

– Дає вам доступ до карбування всіх майбутніх колекцій Kid's Art NFT від Phoenix

– Власник пташеняти Феніксу NFT стає членом Phoenix Community

– Надає власнику яйця Феніксу NFT доступ до привілеїв членів спільноти

Основні етапи трансформації Феніксу NFT:

Спочатку є хмаринка, в якому приховано яйце, тривалість фази якого - 2 тижні (анімоване яйце);

У Phoenix NFT працює рандомайзер з 10 різноманітних шарів (елементів) + 1% шансу виграти подарунок. 9 різноманітних шарів (11 варіацій):

1. Попіл, вугілля, різного кольору та фактури
2. Фон, різного кольору та фактури
3. Стать феніксу
4. Ореол або сяяння тіла Фенікса
5. Очі різного кольору та форми
6. Дзьоб різного кольору та форми
7. Хмаринка різного кольору та форми
8. Аксесуари в асортименті
9. Супер сила
- 10.+ Фенікс елемент +1 (логотип) 1%

Кожне пташенятко NFT Фенікса пов'язано з одним дитячим NFT малюнком. Унікальна та особлива NFT-колекція з 1111 творів цифрового мистецтва, створених українськими дітьми, які були змушені покинути свої домівки через постійні військові дії, цілодобові загрози ракет та авіа ударів по всій Україні та зібрані нашими волонтерами.

11 малюнків буде виставлено на OpenSea (Рис. 2.11.) та продано на відкритому аукціоні, решта 11 100 NFT буде дозволено карбувати лише для власників NFT Phoenix “Out of Ashes”. Вилучені кошти будуть спрямовані на допомогу безпосередньо дитині та відповідно до дорожньої карти проекту.

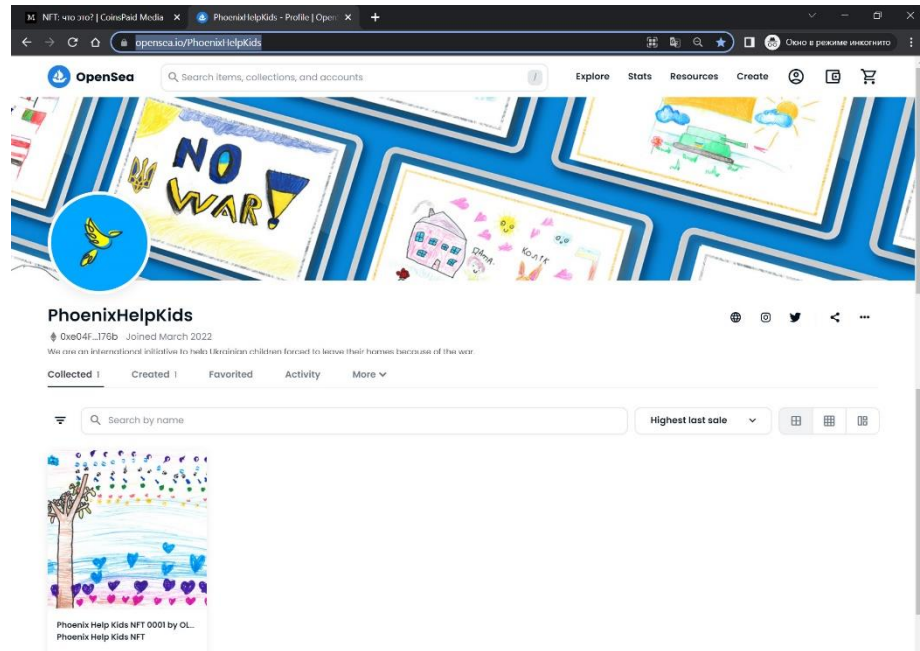


Рис. 2.11. Phoenix Kid's Art NFT на OpenSea

Таким чином, зібралась команда розробників NFT, створена в лютому 2022 року з гуманітарною місією від мета всесвіту, щоб надавати гуманітарну допомогу дітям, які постраждали від війни, захищати цінності людства та основи миру.

Гуманітарна ініціативна група, яка об’єднує представників креативної та цифрової спільноти – фахівців з NFT та криптографії, IT-підприємців, маркетингологів, мистецтвознавців та експертів з інтелектуальної власності, художників, дизайнерів, медіаменеджерів, акторів, музикантів та волонтерів інших професій. надавати комплексну гуманітарну підтримку дітям, які постраждали від збройних конфліктів або були змушені покинути свої домівки внаслідок війни.

Висновок до розділу 2

У другому розділі проведено аналіз ринку віртуальних галерей та аукціонів у XXI столітті. Так, види галерей є гібридними, які працюють наживо та онлайн, а також суто віртуальними, які працюють виключно у цифровому вигляді на крипто валюті. Розглянуті обсяги продажів з 2019 -2021 роки, Названі віртуальні «виставкові зали» та великі онлайн-ринки.

Проаналізована структура онлайн-арт-ринку, яка постійно розвивається, та включає в себе як використання інструментів соціальних мереж, наявність дублікатів реальних галерей та аукціонів у віртуальному світі та суто цифрові платформи, наприклад NFT. Винесене припущення про появу покупців нового покоління та створення нового виду NFT субкультури. Окреслені проблеми дослідження віртуальних галерей та аукціонів.

Прописана творча робота над створенням проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea, щоб надати реальну допомогу дітям через мистецтво, використовуючи технологію блокчейн для прозорості та нехайності. Це дозволить шанувальникам сучасного цифрового мистецтва світу зробити благодійні внески для допомоги українським дітям.

РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА NFT ПРОЕКТУ «PHOENIX HELP KIDS» НА ПЛАТФОРМІ OPEN SEA

3.1. Концепція NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea

Концепція NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea була створена гуманітарною ініціативною групою Фенікс (ІНГ «Phoenix»).

ІНГ «Phoenix» – гуманітарна ініціативна група, яка об'єднує представників креативної та цифрової спільноти – фахівців з NFT та криптографії, ІТ-підприємців, маркетологів, мистецтвознавців та експертів з інтелектуальної власності, художників, дизайнерів, медіаменеджерів, акторів, музикантів та волонтерів інших професій.

Місією NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» є надавати комплексну гуманітарну підтримку дітям, які постраждали від збройних конфліктів або були змушені покинути свої домівки внаслідок війни. Форма надання допомоги – усіляка підтримка та волонтерські заняття з дітьми у Варшаві (Заходня), які перебували у таборі біженців (Рис.3.1.).

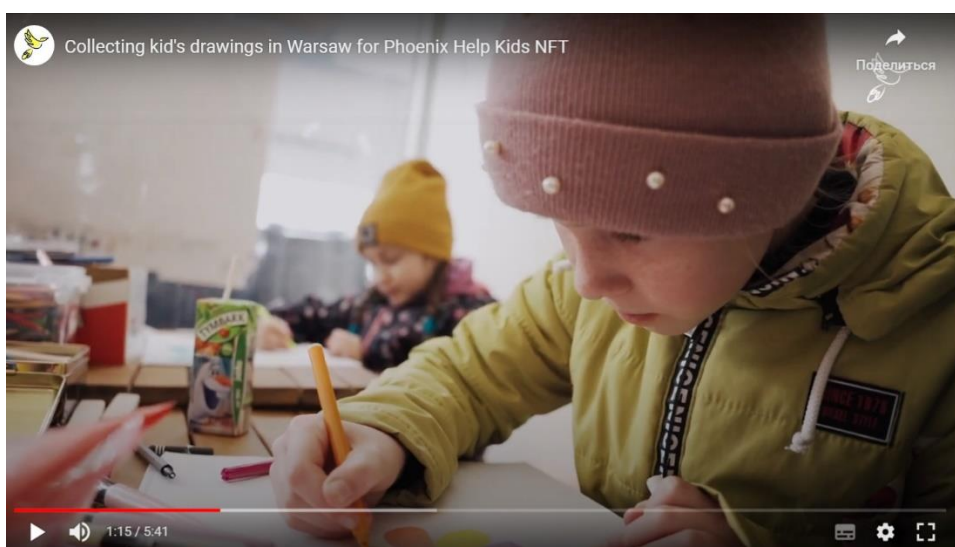


Рис.3.1. Фрагмент заняття малювання з дітками у таборі біженців, Варшаві Заходня, березень 2022 р.

Досить дієвим методів роботи з дітьми, особливо у період стресових ситуацій, є арт-терапія, яка створена саме для зняття стресових ситуацій. Найбільш популярним напрямом є малюнкова терапія або проєктивне малювання, також відомі кіно-терапія, казко-терапія, рухова терапія, тощо.

Проєктивне малювання або образотворча терапія може використовуватися як в індивідуальній, так і в груповій роботі. Основне завдання такого малюнку полягає у виявленні і усвідомленні проблем і переживань діточок, яким важко висловити ці переживання та емоційні стани, бо діти часто бувають розгублені у ситуації, коли вони покинули звичайне життя та вимушені були у страхах тікати з дому.

Волонтери – художниця Анастасія Морозова та Вікторія Соколовська – сертифіковані педагоги з образотворчого мистецтва проводили заняття з дітками 5 разів на тиждень по 1,5-2 години (Рис. 3.2.).

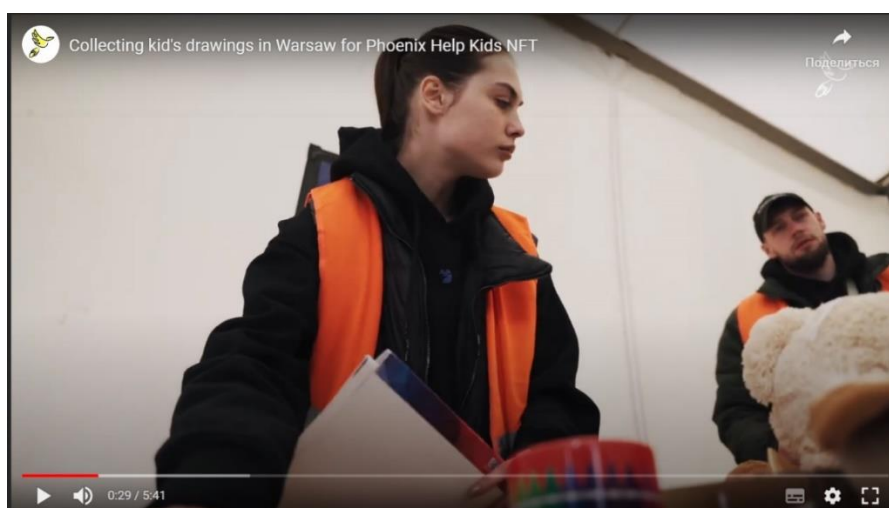


Рис.3.2. Морозова А. працює з талановитими маленькими митцями, Варшаві Заходня, квітень 2022 р.

Сутність проєктивного малюнка полягає у можливості переключення уваги дитини у страху на безпосередню діяльність, допомогти намалювати власні страхи, сподівання, ситуацію, мрії та надії. Цей метод особливо ефективний при корекції страхів, шоккових станів. Проєктивне малювання дозволяє: виявити та опрацювати страхи; виявити і опрацювати причини

виникнення емоцій та емоційних станів; заспокоїти дітей, дати їм точку опори. [13].

Інші волонтери Олександр Гріпич та Марта Василенко використовували казко-терапію – метод, який використовує казкову форму для розвитку творчих здібностей, розширення свідомості, вдосконалення емоцій та взаємовідносин з навколишнім світом. Дослідження вчених показують, що казкова метафора впливає безпосередньо на несвідоме людини, оминаючи бар'єри, які блокують нормальні реакції, а вплив казкових образів та метафор виявляється глибинним, активізує, «пробуджує» емоції дітей та дорослих, відкриває нові можливості її взаємодій з навколишнім світом. Емоційній сфері необхідно щось таємниче, чудове, страшне, але неодмінно зі щасливим кінцем. Почуття справедливості є, мабуть, вродженим і природньо, щоб добро перемагало зло.



Рис. 3.3. Запрошення на благодійні івенти В Україні

Терапевтичні заняття з дітками та їх батьками являють собою Ця унікальна можливість програти життєві ситуації без шкоди для власного життя і долі ставлять казку в розряд найефективніших методів корекції емоційної сфери. На казках апробуються психотерапевтичні прийоми, що дозволяють пом'якшити дію стресу внаслідок війни, військового стану, вимушеного переїзду задля збереження життя. Казки дозволяє «програти» такі вигадані

ситуації, яких немає і не може бути в навколишньому світі, або заново «прожити» та виразити емоції з іншим ставленням та реакцією.

Загалом було проведено 27 благодійних івентів в різних містах України та у Варшаві (березень – листопад 2022 року), на яких з дітьми та їх батьками займалися волонтери, на яких дітки-фенікси мали змогу виразити власні переживання та мрії у дитячих малюнках та створити унікальну емоційну NFT колекцію (Рис. 3.3).

NFT проект віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» охоплює міжнародний рівень (інформування, розповсюдження NFT, проведення відкритого віртуального аукціону), регіонального (кошти йдуть на поміч дітям з Чернігівській, Київській, Харківській, Запорізькій, Миколаївській та ін. областей України, які змушені були втекти від війни) та галузевого рівня (NFT, образотворче мистецтво, волонтерство). Грошова поміч буде здійснена по мірі викупу NFT Phoenix «Out of Ashes» та дитячих малюнків «PhoenixHelpKids».

Техніко-економічні показники NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids».

– Учасники-спеціалісти: відповідальні за проект: спеціалісти та виконавчий менеджер (автор цієї роботи), науковий керівник проекту, Представники міжнародної організації гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ING «Phoenix»). NFT спеціалісти, SMM-технологи з комунікацій компанії Facebook Instagram (2 людини), представники українських та польських благодійних фондів, волонтери, дизайнер UX сайту та фотографій для соціальних мереж (фрилансер), оператор, консультанти з будівництва та архітектури.

– Устаткування: ноутбуки, принтери, камери, транспорт, монітори, сервери для хостінгу (постійно абонплата)

– Програмне забезпечення для написання текстів, Web – дизайну UX, відео монтажу, програмування сайту PhoenixHelpKids

– Проект NFT віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» сприяє інформуванню світової спільноти про трагічні події в Україні, які тривають

зараз у лютому-листопаді 2022 року, **зміцнює зв'язок** між NFT мистецтвом та дитячою творчістю, сприяє розвитку та використання вітчизняного наукового потенціалу, зокрема у галузі сучасного мистецтва та її зв'язком з міжнародними організаціями, програмами Міністерства освіти і науки України.

Організаційні рішення виробничого, адміністративного, комерційного характеру, що істотно поліпшують структуру та якість виробництва і/або соціальної сфери;

Основний напрям рішень в комунікації робота у соціальних мережах, пов'язано це з підвищеним попитом – люди найчастіше проводять час саме у спілкуванні, оцінювання контенту, споглядання фото та відео.

Завдяки внутрішній комунікації необхідно:

- визначити концепцію NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea (наради у Zoom, Телеграм каналі);
- вироблення стратегії NFT, пошук джерел коштів, їх вивчення;
- підготувати статті, звернення у соц. мережах, підготувати текстовий та графічний контент;
- створення сайту PhoenixHelpKids, а також сторінок Facebook, Twitter, Instagram, Discord, Youtube-каналу.
- постійно здійснювати аналіз та оцінку попиту на NFT колекцію, кількості зібраних коштів та їх перерозподіл;
- підготувати гранти для надання гуманітарної медичної допомоги дітям, які постраждали внаслідок війни 2022 року.

Завдяки зовнішній комунікації необхідно:

- Здійснення фандрайзингової кампанії та проведення віртуальної галереї аукціону NFT проекту «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea
- Проведення івентів зі створення дитячої колекції малюнків (1100 малюнків вже зібрано)
- Проведення PR акцій з популяризації та просування NFT мистецтва.

-Проведення віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea, розподіл коштів на гуманітарну допомогу дітям – авторам дитячої колекції та гуманітарної допомоги іншим дітям, звітність.

Таким чином, гуманітарна ініціативна групою Фенікс (ІНГ «Phoenix») сприятиме арт-терапевтичним заняттям з дітками-біженцями, популяризації та просування NFT мистецтва. створить нові робочі місця для NFT спеціалістів, волонтерів, надають можливість дітям та підліткам займатися образотворчим NFT мистецтвом.

- **термін реалізації проекту;** лютий 2022 (початок) – квітень 2023 (закінчення), хоча термін може буде продовжено, тому як війна все ще триває, та потреби у підтримці дітей на різних рівнях триває.

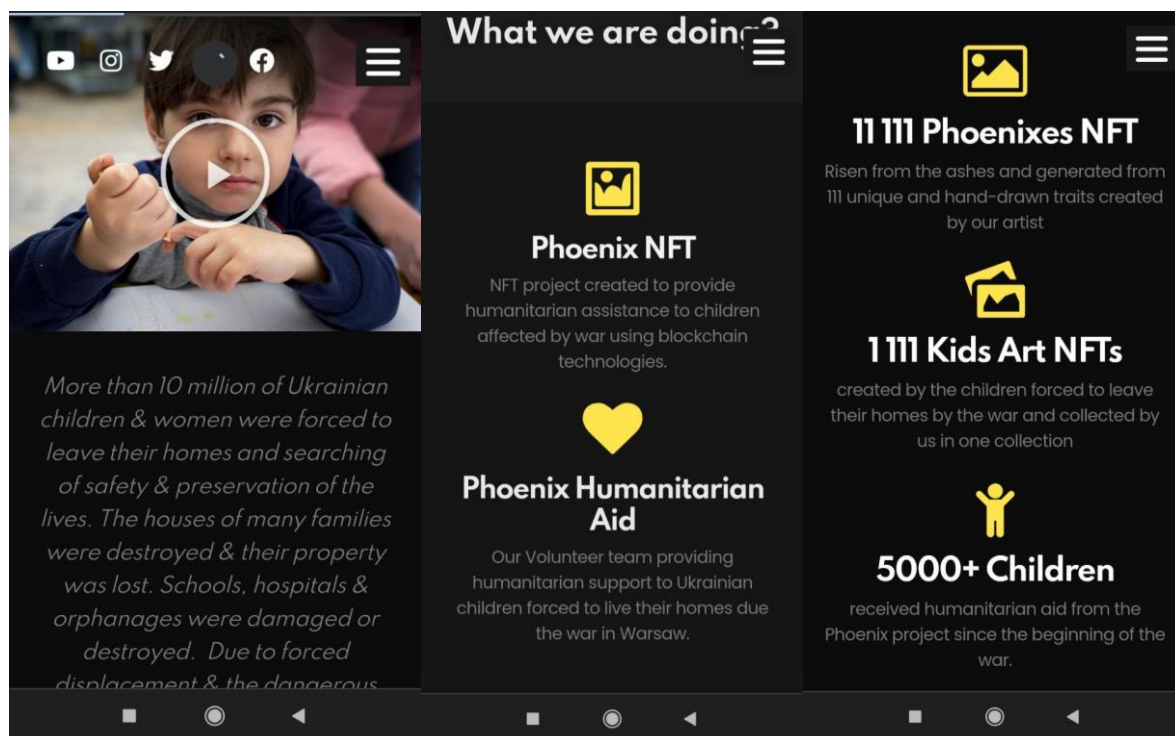


Рис. 3.4. Скріншоти сайту PhoenixHelpKids.com

Джерела і умови фінансування проекту:

шляхом залучення власних коштів гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix»), кошти з проведення віртуальної галереї аукціону NFT «PhoenixHelpKids» (Рис. 3.4.)

Орієнтовні витрати на запуск проекту – 150 000,00 доларів (1 рік) +25% від фонду на організаційні та адміністративні витрати. Терміну його окупності немає, бо цілеспрямовано на гуманітарну філантропічну місію у термін 1-2 роки після перемоги у війні з РФ.

Таблиця 3.1.

**Приблизний кошторис витрат на створення та запуск NFT проекту
віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids»**

№	Стаття витрат	Обґрунтування, розрахунок	Сума, доларів США
Сайт платформа та домен			
	Реєстрація хостінгу, домену, розміщення сайту в інтернеті Соціальні мережі		4000,00
	OpenSea етер		2000,00
	Реклама Rarity tools		1000,00
	Smart контракт етер (6 од.)		6000,00
	Заповнення сайту контентом. SEO	1200, 00	1200,00
	Створення сторінок facebook, instagram	–	–
	Реєстрація спеціальну сторінку рахунку на платформі https://www.gofundme.com	–	–
	Реклама 12 місяців	1500 x 12	18000,00
			43000,00
Оплата спеціалістів			
	Web – дизайнер UX сайту (фрилансер) та створення фірмового стилю + графічний контент	Оплата (гонорар) 1500,00 1500,00	1500,00 1500,00
	Робота спеціалістів на волонтерських засадах (50 осіб) – оплата їжі та проживання	–	25000,00
	Організаційні та адміністративні витрати 35-45% від фонду	15% від фонду	15% від фонду
	Оплата спеціалістів з блокчейну та програмування		21000
	Рекламні спеціалісти (періодично 30 роб днів)	SEO, менеджер з реклами (для просування) 30 днів	22500,00
	Всього оплата спеціалістів		75500,00
	Адміністративні, івентові, та інші витрати для створення колекції дитячих малюнків		36500
	Всього витрат на створення NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» На 12 місяців		150000,00 +25% від фонду

Приблизний кошторис витрат на створення та запуск NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» та необхідні обсяги фінансування (Таблиця 3.1.).

Щоб оцінити ефективність проекту NFT віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» потрібно розглянути економічний, соціальний та мистецький ефекти та масштаб.

Економічний ефект. NFT віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» не спрямований на досягнення фінансової вигоди, по – перше, на запуск проекту було витрачено 150 000 доларів США гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix»). Фінансові та часові ресурси (25% та власні кошти та час) з усіх внесків буде спрямоване на покриття витрат організації: зарплати, підтримка, реклама та створення двох унікальних NFT колекцій. Для початку планується зібрати 400 000 доларів США (перше півріччя), які потім буде розділено між діточками та розподілена на 4-5 грантів для надання медичної гуманітарної допомоги дітям біженцям. В майбутній перспективі економічний ефект буде оцінений відповідними експертами з гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix»).

Соціальний ефект. Над створенням проекту працюють 5 людей з правління гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix»), близько 15 спеціалістів (дизайнери, копірайтери, NFT спеціалісти, перекладач, консультанти юрист, бухгалтер) та 20 волонтерів на початкових етапах створення міжнародного проекту NFT віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids». Виклики зі створення колекції та співпраці з міжнародною спільнотою та іншими благодійними організаціями підвищує комунікативні компетентності, професійний рівень усіх учасників гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix»). Заняття з дітьми та їх батьками у процесі збирання дитячої NFT колекції

Окрім цього підвищує міжнародний мистецький імідж Українського NFT та дитячої творчості.

Масштаб проекту. Проект NFT віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» охоплює міжнародний рівень (інформування, розповсюдження NFT, проведення відкритого віртуального аукціону), регіонального (кошти йдуть на поміч дітям з Донецької, Луганської, Чернігівській, Київській, Харківській, Миколаївській та ін. областей України, які змушені були втекти від війни) та галузевого рівня (NFT, образотворче мистецтво, волонтерство). Грошова поміч буде здійснена по мірі викупу NFT Phoenix «Out of Ashes» та дитячих малюнків «PhoenixHelpKids».

Спрямованість проекту. Для виконання основної мети та завдань міжнародного проекту NFT віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids». є опанування внутрішніми комунікаціями для вироблення стратегії фандрайзингу, пошуку джерел коштів, їх вивчення; підготовки документації та текстового контенту двома мовами (українською, англійською), графічного та відео контенту, аналізу та оцінку кількості збору з продажу NFT. Це буде здійснено правлінням Організації та адміністративно-виконавчим органом на загальних зборах через Zoom, а також на регулярних плануваннях у телеграм каналі.

Зовнішня комунікація зумовлено необхідністю пошуку покупців NFT для благодійного віртуального аукціону, для звичайних шанувальників цифрового мистецтва, залучення меценатів, відомих інфлюенсерів. Також звернення до інших благодійних організацій, які можуть допомогти зібрати необхідні кошти. Отже, налагодження ефективної рекламної кампанії, маркетингу, на різних етапах та рівнях дозволять успішно реалізувати перший, другий та третій етапи торгів віртуального NFT аукціону «PhoenixHelpKids».

3.2. Етапи організації NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea

Гуманітарна ініціативна група Фенікс (ІНГ «Phoenix»), яка розпочала свою роботу у березні 2022 року, поступово сформувала ідею NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» у результаті волонтерської роботи з дітками України та їх батьками на західному кордоні України, куди масово прибували біженці зі всіх регіонів, а згодом і роботі у тимчасових таборах у Польщі (Варшава). Календарний план програми етапів організації NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea представлено у таблиці 3.2.

На перших підготовчих етапах вирішуються проблеми планування організаційного та адміністративного рівнів, розраховується бюджет, калькуляції, здійснюється підбір та адаптація спеціалістів, планується PR та рекламні кампанії просування та інформування про проект.

Підготовка:

1-й етап. Підбір спеціалістів NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» здійснюється постійно, так, топ команда та деякі технічні спеціалісти та волонтери, працюють у команді постійно, а деякі – водії, оператори, спеціалісти SEO, менеджери, підключаються на певний період, івент або конкретне завдання. Координація ефективної роботи команди здійснюється директором напрямку, враховуються продуктивність працівника та кінцевий результат роботи.

2-й етап. Діагностичний етап - визначення та з'ясування проблем та потреб дітей, які змушені були залишити домівки, мігрувати на Захід України та до Польщі (групова робота у zoom та у групі facebook). Під час роботи з біженцями, які змушені були покинути власні домівки, у контакті вимальовуються потреби у матеріальному забезпеченні елементарних необхідних речей та потреби у соціально-психологічній підтримці та формуванні спільноти діток та їх батьків, яких об'єднують спільні проблеми.

Таблиця 3.2.

Календарний план програми етапів організації NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea

№	Етап (блок) та зміст організаційних дій	Період виконання
1	Створення команди гуманітарна ініціативна група Фенікс (ІНГ «Phoenix») Підбір спеціалістів які будуть працювати над проектом: митця-художника, NFT програміста, спонсору або меценату проекту, технічних спеціалістів, волонтерів. Знайомство учасників	25 – 28 лютого 2022 Постійно
2	Визначення та з'ясування проблем та потреб дітей, які змушені були залишити домівки, мігрувати на Захід України та до Польщі (групова робота у zoom та у групі facebook)	1-15 березня 2022 р постійно
3	Ідея або концепція для створення NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» Неймінг, слоган,	25 березня 2022 р.
4	Збір дитячих малюнків – 1100 шт. (зовнішня комунікація); У Польщі проводяться заняття з дітками 4 рази на тиждень. В Україні – періодично на івентах.	15 березня 2022 р По 5 грудня 2022
5	Вироблення стратегії проекту Phoenix Kid's Art NFT, визначення потенціалу та інтересів; Логотип, сайти, соціальні мережі	Квітень – Червень 2022 р
6	Підготовка творчого образу NFT Phoenix (внутрішня комунікація)	Квітень-2022 – грудень 2022
7	Рекламна компанія проекту Phoenix Kid's Art NFT	Вересень – грудень 2022
8	Запуск першої хвилі проекту Phoenix Kid's Art NFT	Грудень 2022 – січень 2023
9	Аналіз та оцінка здійснення діяльності (внутрішня комунікація)	Постійно Січень – лютий 2023
10	Реалізація проекту Phoenix Kid's Art NFT, звітність (зовнішня комунікація).	Вересень 2022 – червень 2023, постійно

3-й етап. Наприкінці лютого, коли почалась повномасштабне вторгнення в Україну, Фредді Еджейл одразу виділив певну суму та, разом з Іваном Івановим, вирушили до Польщі з гуманітарною місією допомоги дітям - біженцям. Коли були проведені сім івентових заходів у тимчасових осередках у Польщі, виник символ та назва проекту Фенікс та слоган: «Той, який повстав із попелу» 25 березня 2022 р. Тоді ж виникла ідея створити 2 унікальні колекції NFT із залученням дітей та їх батьків до дружньої спільноти маленьких пташенят Феніксу. Структура ідеї проекту показана на Рис. 3.5.



Рис. 3.5. Структура NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea

Як можна побачити на малюнку, зараз створюються дві колекції: 11111 образів від Морозової Анастасії (Додаток Ж), після придбання цього NFT, у клієнту віртуального аукціону з'являється можливість придбати рандомний дитячий NFT малюнок, частина коштів піде цій дитині на електронний гаманець, а інша частина на медичну допомогу іншим дітям, які постраждали

від війни в Україні, та не тільки. Друга колекція дитячі реальні малюнки (1100 шт.), які будуть захищені блокчейном, та стануть NFT, також продаватимуться на платформі OpenSea, у рамках першого етапу аукціону.

4-й етап. На четвертому етапі досі триває збір дитячих малюнків – 1100 шт. колекцій Kid's Art NFT від Phoenix (зовнішня комунікація). Так, у Польщі проводяться регулярні заняття з дітками 4 рази на тиждень. Команда гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix») активно співпрацює з польськими та іншими міжнародними фондами: Польським центром міжнародної допомоги (PCPM), Фронт допомоги Україні (FPU) та іншими (Рис. 3.6.)



Рис. 3.6. Фото організаторів Фронт допомоги Україні (FPU) та ІНГ «Phoenix».

Мета занять у Польщі полягає в тому, щоб забезпечити цих дітей ресурсами та підтримкою, яка їм потрібна, щоб заново побудувати своє життя та створити для себе світле майбутнє.

Приклад такого заняття став Великодній захід для дітей-біженців з України 31 травня 2022 року. Великодня Фенікс допомагав дітям весело відзначати святкові традиції та отримати подарунки. Велика подяка Фронту допомоги Україні (Рис. 3.7.).



**Рис. 3.7. Великодній івент для дітей-біженців з України Варшава
Заходня, 31 травня 2022 року**

Незважаючи на важкий психічний стан дітей, ці малюки все ж знаходили радість святкування одного з найважливіших свят року. На другому фото вони обіймають матусю Феніксів – Анастасію Морозову, яка допомагала їм створити писанки у кращих традиціях (Додаток К).

Автор магістерської роботи Георгій Іванов систематично організовує івенти в різних областях України та в місті Києві. Так, 10 липня 2022 року, Ініціативна група Phoenix Завітала до Івано-Франківська та прийняла участь у благодійній ярмарці «Save Ukraine» яка відбулась 9-10 липня на Вічевому майдані (Рис. 3.8.).



Рис. 3.8. Скріншот інтерв'ю Георгія Іванова стосовно проекту Kid's Art NFT від Phoenix на благодійній ярмарці «Save Ukraine»

Більш ніж 60 сімей прийняли участь у благодійному проекті та долучилося до діджитал спільноти. Слоган івенту – «Україна - це сучасна країна!» (Рис. 3.9.)



Рис. 3.9. Один з малюнків проекту Kid's Art NFT від Phoenix на благодійній ярмарці «Save Ukraine»

Івентів в Україні було проведено 12 заходів, а у Польщі та 15 заходів. Розглянемо середній кошторис на івент, який зазвичай триває 4-5 годин в Україні (Таблиця 3.2.).

Таблиця 3.2.**Приблизний кошторис витрат на івент у Івано Франківську**

№	Стаття витрат	Обґрунтування, розрахунок	Сума, грн.
Закупка матеріалів			
	Смаколики для дітей (цукерки, шоколад, вода, сок в асортим.)		15000,00
	Картон Олівці Фарби Палітра Непроливайкв Маркери Вологі серветки Антисептик Витратні матеріали для збору колекції дитячих малюнків		3500,00
	Їжа для персоналу 7-8 людей		2000,00
	Бензин		4000,00
	Жд квитки		2200,00
	Поліграфія (буклети, флаєри)		2100,00
	Реклама 1 місяців		900,00
	Оренда атракціонів (батут, міні авто, мильні кульки)		2000,00
			30700,00
Оплата спеціалістів			
	Волій		1000,00
	Робота спеціалістів на волонтерських засадах (7-8 осіб) – оплата їжі та проживання	500 за вихід	4000,00
	Організаційні та адміністративні витрати		2000,00
	Відео оператор та монтажер		8000,00 4000,00
	Всього оплата спеціалістів		19000,00
	Всього витрат на 1 івент Вартість може коливатися +- 20%		49700,00
	Розраховано на 100 дітей (~500 грн. на 1 дитину)		

Таким чином, і середньому на кожен івент витрачається близько 50000 гривень, у кожному івенті приймають участь близько 100 дітей та 100 батьків. Велика подяка за кошти меценату Фредді Еджейлу, а також партнерам – міжнародним фондам та іншим спонсорам за можливість створювати свято для дітей (Додаток К).

5-й етап. На п'ятому етапі, у квітні – червні 2022 р. та тепер, здійснюється процес Вироблення стратегії проекту Phoenix Kid's Art NFT, визначення потенціалу та інтересів. По перше було розроблено логотип та фірмовий стиль (Рис. 3.10.)



Рис. 3.10. Логотип та фірмовий стиль шапки для соціальних мереж. NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids»

Логотип, виконано у мінімалістичному стилі, він схожий на фенікса та голуба Миру який розправляє крила та злітає у світле майбутнє. Шапка для соціальних мереж показує сучасний стан коли стадія фенікса знаходиться у попелу, фон виконано у сірих попелястих тонах, напис та логотип виконано у жовтому кольорі який символізує радість, надію та гарний настрій. На шапці також англійською мовою зроблено опис проекту.

Сайт <https://phoenixhelpkids.com/> було створено у квітні 2022 року, він має міжнародне розширення, домен має IP адресу у Німеччині (Рис. 3.11.) Аналіз сайту по всім показникам показує 76.19 балів зі /100 можливих Пройдено 32 успішних тестів, виявлено 6 помилок, показник Google Траст ХТ,

індексація Google – 7 сторінок, 221 зовнішніх посилань на сайт, посилань на Яндекс – 135.

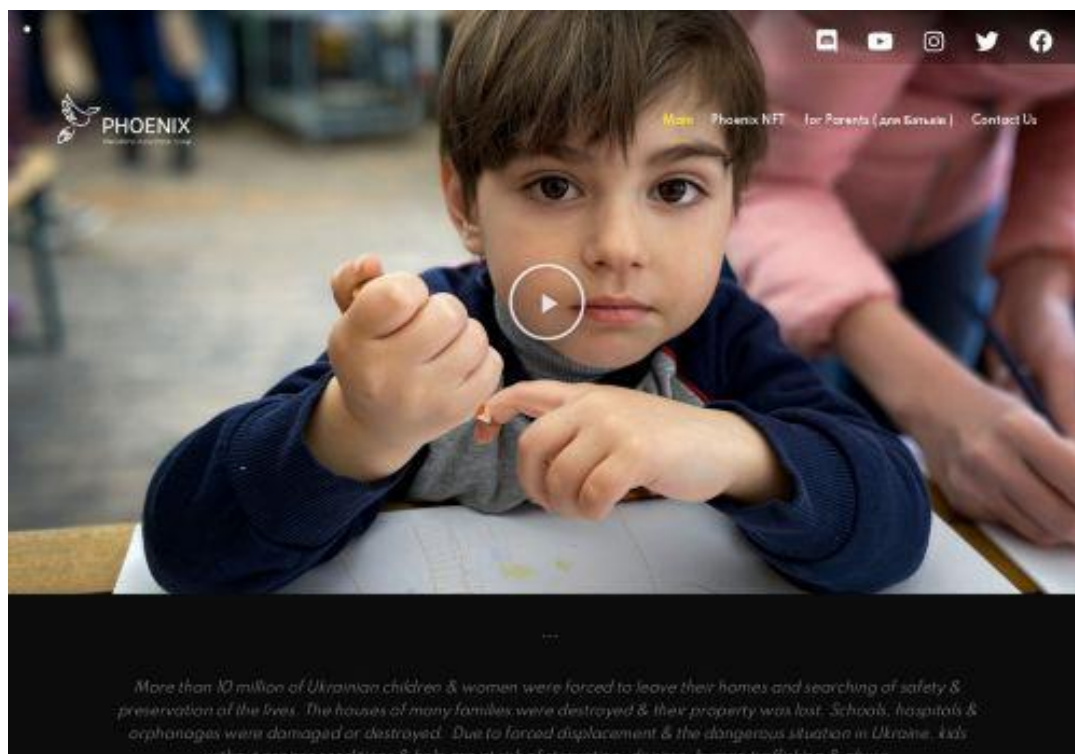


Рис. 3.11. Скріншот та фірмовий стиль сайту <https://phoenixhelpkids.com/>

Вік сайту станом на 20 листопада 2022 року – 8 місяців 10 днів, Видимість сайту в Яндексі за місяць - 64, у Google – 896, кількість кліків – 38. Технології, що використовуються на сайті: набір шрифтів – Google Font API, JavaScript фреймворки, Lightbox, Modernizr, TweenMax, jQuery -веб-сервер, LiteSpeed – CMS, мова програмування та блог – WordPress, PHP кодування, вказано кодування «UTF-8». Швидкість завантаження HTML – 1.74 сек - швидше ніж 34% перевірених сайтів. Сайт має дві мовні версії – англійську та українську. У верхньому куті є посилання на соціальні мережі сторінок Discord, Youtube-канал, Instagram, Twitter, Facebook.

У Discord надається загальна інформація та створюються групи за івентами (Рис. 3.12.)

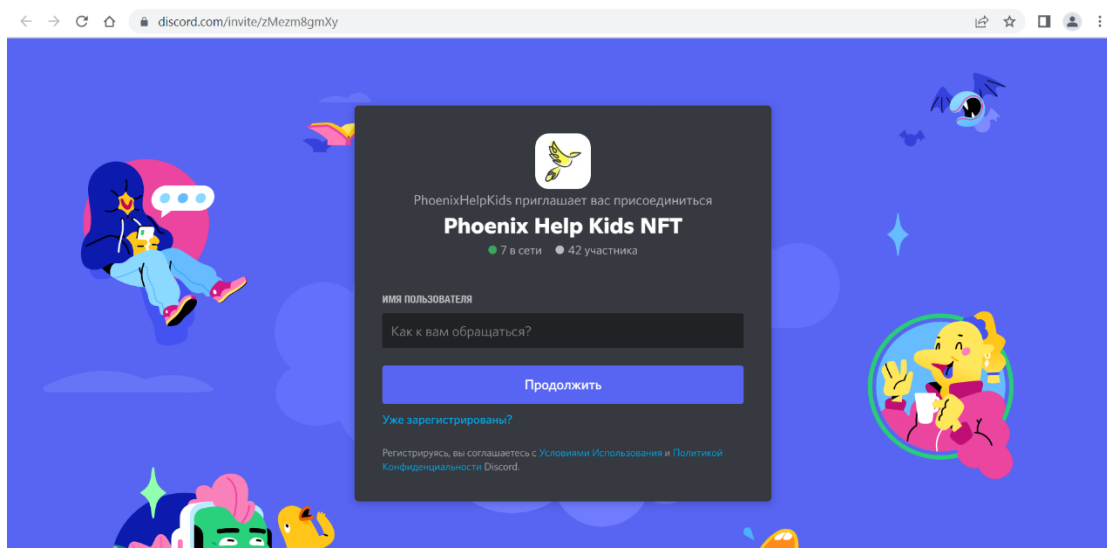


Рис. 3.12. Скріншот реєстрації на канал Discord PhoenixHelpKids

Youtube-каналі PhoenixHelpKids було створено у вересні 2022 року, завантажено 2 відео, має 27 підписників.

Сторінка Instagram, PhoenixHelpKids (Рис. 3.13), яку було створено у травні 2022 року, має найбільшу аудиторію із соціальних мереж NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» - 1294 підписників та 19 публікацій.

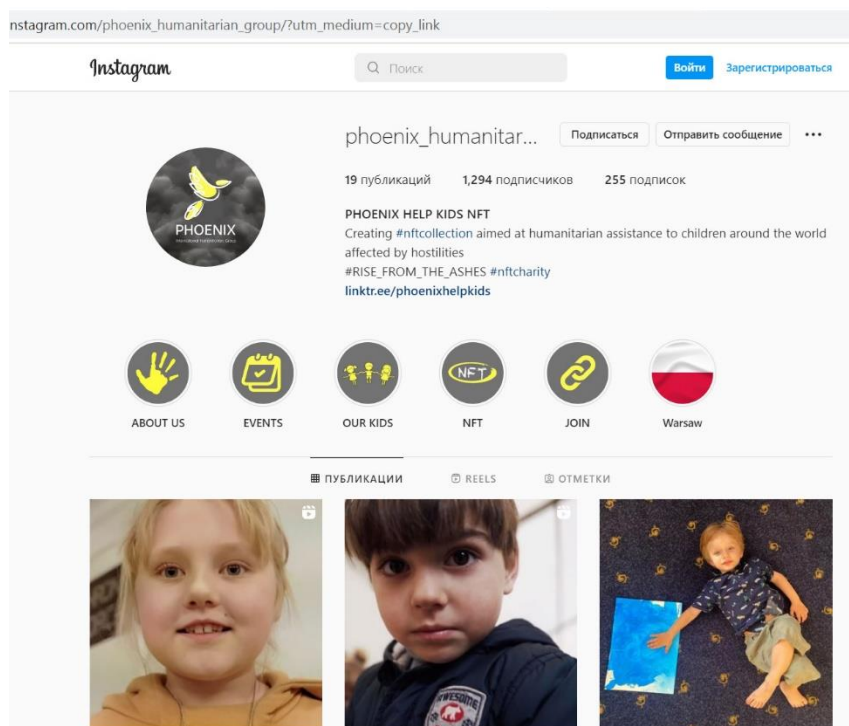


Рис. 3.13. Скріншот офіційної сторінки Instagram PhoenixHelpKids

На сторінці Instagram активно використовуються інструменти Reells (котушки), маленькі відео, відео з описом а також більш ніж 10 хештегів. Приклад тексту Reells (котушки) (Рис. 3.14):



Рис. 3.14. Скріншот Reells від 24 травня на сторінці Instagram PhoenixHelpKids

«Мистецтво може принести стільки збагачення та задоволення в наше життя, але воно також може бути могутньою силою добра у світі. Вони можуть підвищувати обізнаність щодо важливих питань, будувати мости між культурами та об'єднувати людей, щоб добровільно витратити свій час та енергію на допомогу іншим. Коли ми захоплюємося мистецтвом, ми захоплюємося самим життям. Ми відзначаємо креативність, яка є всередині кожного з нас, і віримо в силу мистецтва змінювати життя. Ми добровільно витрачаємо свій час та енергію на допомогу іншим, тому що ми знаємо, що

мистецтво може змінити світ на краще. Ми захоплюємося мистецтвом, тому що знаємо, що воно має силу змінити ситуацію.

#NFT #phoenixhelpkids #phoenixhelpkids_nft #NFTCommunity #Whitelist #NFTs #nftart #NFTdrop #NFTProject #charitynft #volunteers #cryptocharity #savechildren #kidsua #savekids #humanitarianaid #humanitarian #charity #children #crypto »

Офіційний канал NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на Twitter було створено у березні 2022 року. Кількість фаловерів 373, а обсяг світової аудиторії 4975 (Рис 3.15).

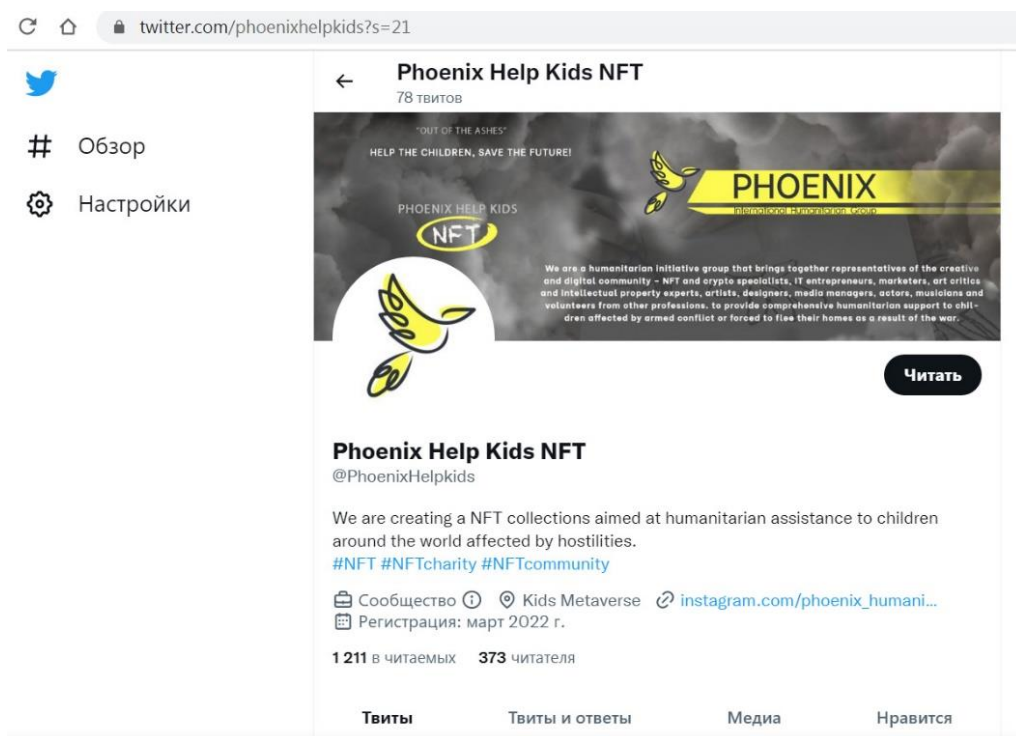


Рис 3.15 Скріншот офіційної сторінки Twitter PhoenixHelpKids

Офіційну сторінку NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» у соціальній мережі Facebook було створено 10 травня 2022 року (Додаток К). На цій сторінці розміщена реклама про івенти в Україні та Польщі біля 500 світлин та 56 відео, 136 користувачів Facebook вподобали сторінку PhoenixHelpKids, 148 людей стежать за новинами. (Рис 3.16)

Таким чином, зараз NFT проект віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» знаходиться на стадії попереднього запуску активно розвивається окрім цього, створено закриті Telegram канали для дітей та батьків які створюють колекцію Kid's Art NFT від Phoenix для взаємної підтримки та легкого спілкування (Додаток К).

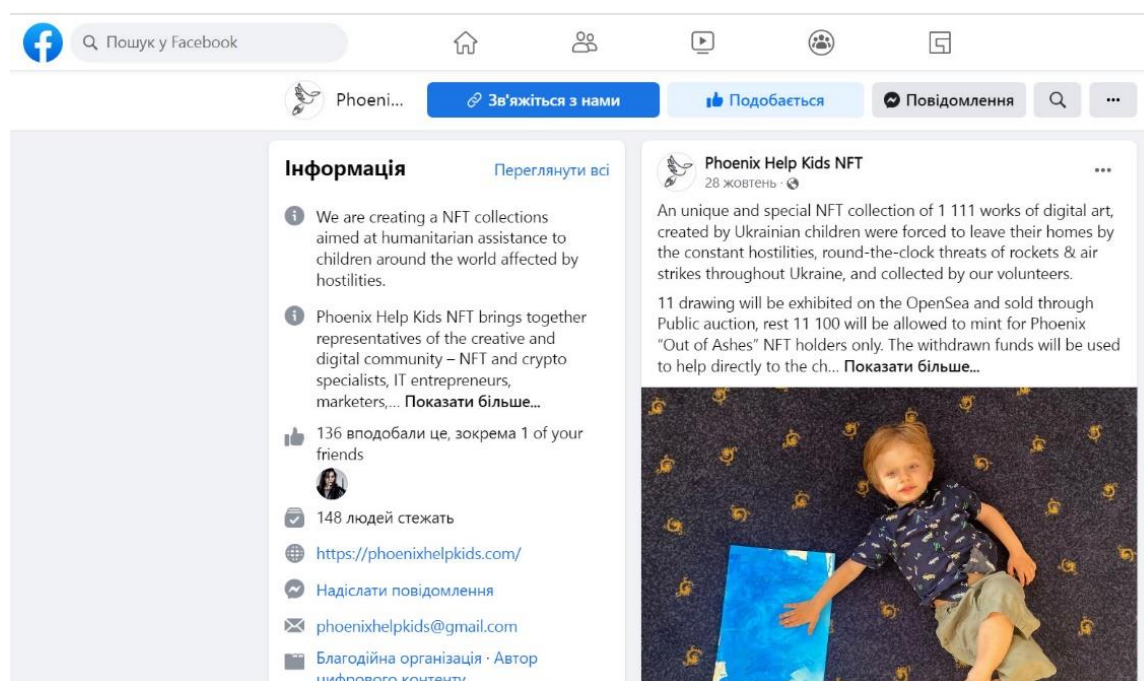


Рис 3.16 Скріншот офіційної сторінки Facebook PhoenixHelpKids

На сторінці фбйсбук «PhoenixHelpKids» у соціальній мережі Facebook в розділі «Інформація» розміщено наступний текст:

«Ми створюємо колекцію NFT, спрямовану на гуманітарну допомогу дітям у всьому світі, які постраждали від військових дій.

Phoenix Help Kids NFT об'єднує представників творчої та цифрової спільноти – спеціалістів з NFT та крипто, ІТ-підприємців, маркетингологів, мистецтвознавців та експертів з інтелектуальної власності, художників, дизайнерів, медіа-менеджерів, акторів, музикантів та волонтерів з інших професій, щоб надати комплексну гуманітарну допомогу. підтримка дітей, які постраждали від збройних конфліктів або були змушені покинути свої домівки внаслідок війни.

У нашій спільноті Phoenix ми прагнемо надати потребуючим дітям підтримку, на яку вони заслуговують. Наші повсякденні заняття з дітьми включають малювання картинок, які згодом будуть перетворені на NFT, які згодом стануть частиною колекцій Phoenix Help Kids NFT. Кошти від продажу будуть спрямовані на благодійність для допомоги постраждалим від війни.

Ми також зосереджені на проведенні якісного часу з дітьми та знайомстві з ними на особистому рівні. Ми сподіваємося, що завдяки цьому ми зможемо надовго змінити їхнє життя. Працюючи разом, ми можемо позитивно вплинути на життя дітей та їхніх родин.

Наша мета полягає в тому, щоб забезпечити цих дітей ресурсами та підтримкою, яка їм потрібна, щоб заново побудувати своє життя та створити для себе світле майбутнє.

Ми віримо, що кожна дитина заслуговує на шанс на краще життя, незалежно від обставин.

Якщо ви хочете дізнатися більше про нашу роботу або про те, як ви можете допомогти, відвідайте наш веб-сайт або зв'яжіться з нами сьогодні» [92].

6-й етап. На шостому етапі з квітня по грудень 2022 року, здійснюється підготовка творчого образу NFT Phoenix (внутрішня комунікація). Цим етапом активно займаються Тетяна Захарова та головна художниця проекту Анастасія Морозова. Анастасія малює 111 унікальних шарів-фрагментів анімованого NFT Фенікс з яких буде згенеровано 11111 унікальних NFT пташок. Станом на листопад 2022 року вже намальовано 85 шарів серед яких: попіл, вугілля, різного кольору та фактури; фон, різного кольору та фактури; статі феніксу; ореол або сяяння тіла Фенікса; очі різного кольору та форми; дзьоб різного кольору та форми; хмаринка різного кольору та форми; аксесуари в асортименті; супер сила; та фенікс елемент +1 (логотип) 1%. Досвідчений трейдер Тетяна Захарова, слідкує за станом NFT ринку та консультує Анастасію щоб образи феніксів вийшли чарівними.

7-й етап. На сьомому етапі з вересня по грудень 2022 року триває рекламна кампанія проекту Phoenix Kid's Art NFT. Існує тісний зв'язок дитяча робота пташеня. У рекламному ролику буде показана презентація – яйце Фенікса може бачити в мережі будь-хто – це реклама-тізер віртуального галереї аукціону.

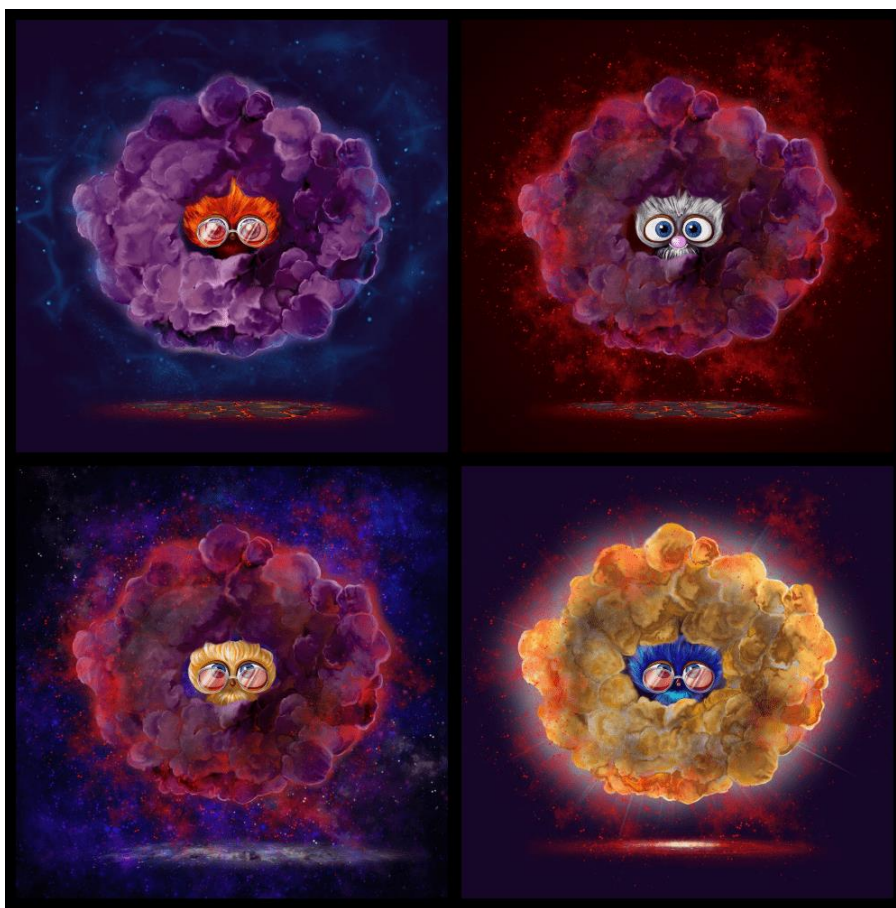


Рис. 3.17. Скріншот розвитку NFT пташеняти Феніксу

Після покупки NFT пташеня купленого Феніксу розвивається 2 тижні (Рис. 3.17.), за які він набуває дорослого вигляду, остаточний вигляд Феніксу буде відомо через 3 тижні після покупки. Кількість покупок NFT Феніксів збільшують шансів для входу на дитячу галерею колекцію Kid's Art NFT, та дозволяє дивитись дитячі роботи (Додаток Ж).

Після покупки NFT учасник аукціону стає членом гуманітарної групи Фенікс дозволить карбувати всі колекції Kid's Art від Phoenix, відкриває доступ до всіх привілеїв учасників спільноти, дозволяє відкрити «Phoenix

Avatar NFT» (дорожня карта 2). розкрутка NFT галерей аукціону. Для цього необхідно просувати сайт, та сторінки в соціальних мережах (Facebook, Instagram, Telegram, Discord).

Необхідно також оплатити анонс NFT проекту на відкритих рекламних платформах, та Youtube каналі, або через інфлюенсерів. Рекламна компанія на платформі OpenSea коштує біля 1200 доларів США.

Офіційна сторінка NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» колекції Kid's Art NFT створено ц вересні 2022 року (Рис. 3.18.)

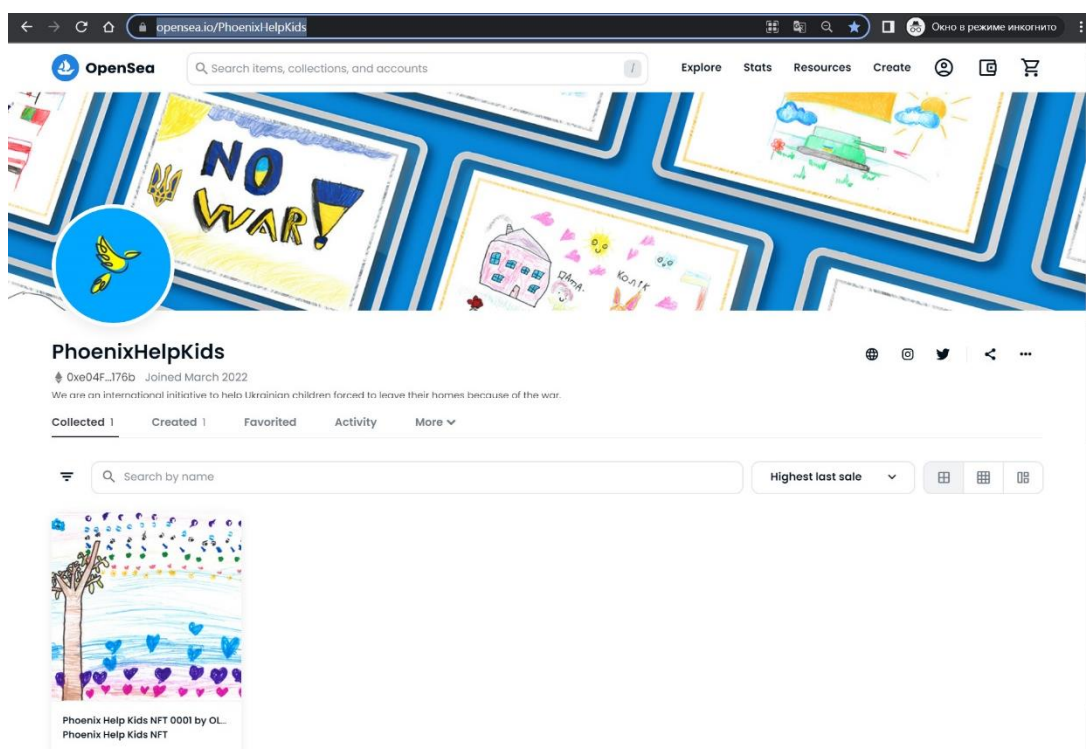


Рис 3.18. Скріншот офіційної сторінки PhoenixHelpKids на платформі OpenSea

8-й етап. На восьмому етапі грудень 2022 – січень 2023 років, заплановано запуск першої хвилі проекту Phoenix Kid's Art NFT - публічний аукціон на OpenSea (11 NFT) – дата буде визначена пізніше, на якому лише власники монетного двору Phoenix “Out of Ashes” NFT (1 100 NFT) зможуть придбати дитячі роботи.

Кошти, зібрані від продажу, будуть розподілені відповідно до дорожньої карти:

- 75% коштів від кожного NFT піде безпосередньо дітям, які створюють NFT
- 10% підуть на гаманець громади та будуть використані для підтримки українських дітей, які постраждали від зброї в Україні
- 15 % буде утримано та буде розподілена згідно з рішенням команди 5000+ дітей отримували гуманітарну допомогу від проекту «Фенікс» з початку війни.

Дорожня карта 1

Фаза 0: Гуманітарна місія та розбудова громади 0,1

- Створення гуманітарного табору та створення команди волонтерів Фенікс у Варшаві;

- надання гуманітарної допомоги та підтримки українським біженцям, які були змушені покинути свої домівки та шукати безпечного місця у Варшаві;

- Організація гуманітарних заходів та збір дитячих малюнків

Роялті від вторинного продажу буде розподілена кожного NFT:

- 50 % на розвиток наступних етапів гуманітарних проектів Фенікс
- 50 % на благодійні цілі та потреби

У звітах будуть приймати участь рада, українськи та зарубіжні експерти з NFT правління ініціативної групи Phoenix. Лише придбавши Kid's Art NFT від Phoenix, покупець стане учасником гуманітарної групи Phoenix і отримає право голосувати за рішення про те, як і де використовуватимуться та реалізовуватимуться кошти спільноти.

Устаткування – комп'ютерн з графічними програмами (є у дизайнера SEO спеціаліста, менеджер з реклами), також у всіх учасників адміністративно-виконавчого відділу. Додаткова – принтер, сервер (для хостінгу), фліпчарт є у представників ініціативної групи Phoenix. Планшет для малювання має Анастасія Морозова. Для проведення аукціонів (онлайн) не

потрібно додаткове обладнання, для зйомок сюжетів або заявок необхідно використати наявні приміщення, або здійснити зйомку просто неба, з устаткування необхідно камера та освітлення, які можуть здійснити члени ініціативної групи Phoenix.

Кількість і кваліфікація персоналу NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids». Сукупна кількість постійних працівників – 5 осіб з правління ініціативної групи Phoenix. Кваліфікація працівників перекладачів, дизайнери з комп'ютерної графіки; програмістів, спеціалістів рекламних, аніматорів, волонтерів, бухгалтера та юриста повинно відповідати вимогам до функціональних обов'язків та мати стаж не менш ніж 1-3 роки.

3.3. Стан та перспектива NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea

NFT проект віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids», в сутності є новітньою формою проведення суто діджитал аукціону. В той же час має ознаки фандрайзингу – організований пошук та збирання фінансових та інших коштів, зокрема, для здійснення благодійної підтримки соціально значущих проектів, програм – у даному випадку комплексну гуманітарну підтримку дітям, які постраждали від збройних конфліктів або були змушені покинути свої домівки внаслідок війни.

Термін окупності та прибутковість проекту. Цей проект не спрямований на досягнення фінансової вигоди, використання ресурсів (5-10% та власні кошти та час) з усіх продажів віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» буде спрямоване на покриття витрат організації: зарплати, підтримка, реклами та створення гуманітарного табору та створення команди волонтерів Фенікс у Варшаві. Продаж колекції Phoenix Kid's Art NFT буде

також спрямована на закриття потреб дітей, які бігли від війни, втратили звичне життя та мирне дитинство.

Соціальна спрямованість проекту. Створення нових робочих місць для учасників NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» 28- 35 робочих місць, донорів та благодійників, які отримують задоволення а після придбання Phoenix Kid's Art NFT, власники монетного двору Phoenix “Out of Ashes” NFT унікальних токенів. Кінцевою метою є допомога більш ніж 5000 дітей, які постраждали від збройних конфліктів.

Створення комунікаційної закритої спільноти, в яку увійдуть 11111 власників NFT PhoenixHelpKids, а також сім’ї та діточки – художники – автори колекції Phoenix Kid's Art NFT, які після продажу малюнка - отримає кошти на власний віртуальний гаманець MetaMask.

Інші види ефектів. Крім зазначених вище ефектів, NFT проект віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» допоможе розвитку віртуального та цифрового арт ринку України, покращить компетентність учасників та правління проекту, познайомить дітей з віртуальною реальністю крипто валютою та ринком NFT. Підвищить імідж України, українських дітей, а також українських NFT спеціалістів.

Аналіз потенційних ризиків NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids». Потенційних ризиків загалом не дуже багато, бо проект на 80% благодійним. Звичайно, при поганих продажах, правління ініціативної групи Phoenix втрачає частину коштів та не зможе в повній мірі допомогти дітям, які потребують допомоги. Розглянемо основні фактори ризику NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» (Таблиця 3.3.).

Таблиця 3.3.

Фактори ризику	Зараз, листопад 2022	Через пів року II квартал 2023
ризики соціально-економічної ситуації		
політична нестабільність	+ Є, бо військовий стан	Можуть активізуватись опозиційні сили, буде залежати від керівництва України
перспективи економічного розвитку в цілому	+ Дуже великі втрати інфраструктури	Потрібно відновити комунікації комунальних служб, збий в тепло та електропостачанні, неврожай
фінансова нестабільність	+	Може бути ризик, бо впала крипто валюта Ethereum внаслідок порушення економічних зав'язків
внутрішні конфлікти	Можуть виникати	Художник може відмовитись
Комунікативні ризики	Некоректні звернення до потенційних покупців, порушення комунікації з покупцями	Те ж саме
виробничі ризики		
підвищення поточних витрат	-	+ Скоріш за все, бо зростуть ціни на Ethereum
технологічного устаткування,	Можуть бути, можуть зламати віртуальний гаманець	+ Можуть бути, можуть зламати віртуальний гаманець
відсутність кадрів	-	-
Загроза тактичної ядерної та хімічної зброї та екологічної катастрофи	Існує ймовірність Тоді немає сенсу	Головне щоб була електрика та Інтернет

Розглянемо управління ризиками NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» (Таблиця 3.4.).

Таблиця 3.4.

Фактори ризику	Чому важливо?	Конкретні заходи, запобігання ризиками
Ризики соціально-економічної ситуації		
Перспективи економічного розвитку в цілому - великі втрати інфраструктури	Мистецтво та його розвиток напряму пов'язано з економічним розвитком.	Залучення до проекту кваліфікованих та надійних спеціалістів
Фінансова нестабільність порушення економічних зв'язків	Розвиток NFT проекту віртуальної галереї аукціону потребує грошей	Вести вірний маркетинг, Фінансовий облік, проводити регулярні перевірки стану розвитку NFT проекту
внутрішні конфлікти можуть впливати після перемоги	Конкуренція між колегами, боротьба за розподіл коштів.	Прозорість проведення NFT різний обсяг та цільове призначення грантів
Комунікативні ризики Некоректні звернення до донорів	Важливі для формування іміджу NFT	Використання дипломатичних прийомів та методів при написанні текстів, рекламних кампаніях
Виробничі ризики		
підвищення поточних витрат: зростуть ціни на крипто ринку		Використання наявних ресурсів, елегантні NFT рішення,
Технологічного устаткування, Електрика, Інтернет	Необхідно для ведення віртуального бізнесу	Залучення волонтерів, взяття в оренду, перемови з зарубіжними спеціалістами, які можуть допомогти не грошима, а частиною робіт
відсутність кадрів+ (міграція населення та спеціалістів)	4 млн. людей виїхало за межі України з 24 лютого 2022 року	Заохочення повернутися залучення іноземних спеціалістів
Загроза тактичної ядерної та хімічної зброї та екологічної катастрофи	Це важливо для усіх жителів Землі	Використання моделі відбудови Ізраїлю та Японії, що враховують можливість бомбардування

Висновок до розділу 3

В третьому розділі, розглянута концепція NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea, який призваний ознайомити світову спільноту з проблемами українських дітей та їх сімей та подальший збір коштів для надання гуманітарної допомоги біженцям з України, які опинились у Польщі. Це дозволить шанувальникам сучасного цифрового мистецтва світу зробити благодійні внески для допомоги українським дітям. Символ Фенікса – відродження, рекреація та сподівання на світле майбутнє через поміч дітям.

Ретельно описані 10 етапів організації, сучасний стан та перспектива NFT проекту віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea. Сьогодні проект проходить стадію запуску: створено сайт <https://phoenixhelpkids.com/> та активно розвиваються соціальні мережі сторінок Discord, Youtube-канал, Instagram, Twitter, Facebook. Майже завершено збір колекції дитячих малюнків Phoenix Kid's Art NFT та допрацьовано NFT колекція «PhoenixHelpKids». Також створена діджитал спільнота у телеграм каналі. За період березень – листопад 2022 року, ініціативна група Phoenix провела 27 благодійних івентів в різних містах України та у Варшаві на яких з дітьми та їх батьками займалися волонтери. Таким чином, дітки-фенікси мали змогу виразити власні переживання та мрії у дитячих малюнках та створити унікальну емоційну NFT колекцію та отримати задоволення від солодоців, атмосфери свята та добра.

ВИСНОВКИ

Під час написання магістерського дослідження віртуальних галерей та аукціонів XXI століття пощастило вивчити наукові джерела щодо діяльності традиційних галерей та аукціонів, передумови появи онлайн форми проведення торгів, вивчити суто віртуальні майданчики, які здійснюють аукціони виключно у віртуальній реальності, зокрема NFT. Також було проаналізовано роботу міжнародних фондів, ознайомитись зі схожими NFT проектами та віртуальними аукціонами, зробити контент аналіз NFT компаній, відомих аукціонних будинків, платформ галерей у соціальних мережах. За останні три роки розвиток соціальних мереж, цифрових технологій, крипто валютного ринку, протоколу блокчейну та інших, зумовили появу віртуальних галерей та аукціонів, зокрема NFT аукціонів.

Феномен віртуальних галерей та аукціонів XXI століття досить інноваційний, і тільки розвивається – він недостатньо вивчений з боку соціальних, економічних та мистецтвознавчих наук. Отже, обрана тема є актуальною, а оскільки зараз NFT проект віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» у процесі запуску, магістерський проект має практичне підґрунтя та потребує продовження реалізації заради гуманітарної філантропічної допомоги дітям України. Це стосується предмету магістерської роботи – особливості організації, стану та перспективі розвитку NFT проекту віртуальної галереї-аукціону на прикладі «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea. У даній роботі було виконано усі завдання.

1. На основі наукової літератури було досліджено теоретичні засади виникнення віртуальних галерей та аукціонів на початку XXI століття. Основними передумовами та чинниками становлення віртуальних галерей та аукціонів наприкінці XX –початку XXI століття стали визначні дати винаходів, які стосуються цифрових технологій та Інтернету. Серед ключових: розробка (www) World Wide Web (1989-1991 р.р.); релізи тривимірної графіки 3D (1990—1994 р.р.); браузері Netscape, Internet Explorer (1996 р.); поява

компонентів технології мета всесвіту (2003 р.); мільярд користувачів Інтернету (2007 р.); розробка першого блокчейну Сатоші Накамото та поява крипто валюти Bitcoin (2008-2009 р.р.); поява NFT технології Rare Pepes та CryptoPunks (2014-2015 р.р.); придбання VR AltspaceVR компанією Microsoft, створені Вітаком Радомським перший NFT – невзаємозамінні токени (2017 р.); Facebook було перейменовано на «Meta Platforms» з метою розгорнути мета всесвіт у всіх вимірах (2021 р.); локдаун у зв'язку з карантинними обмеженнями COVID-19 (2020 - 2022 р.р.), початок великої континентальної війни в Україні, внаслідок нападу РФ (2022 р.).

Стосовно поняття «галерея», існує ще поняття протоколу gallery, яка дозволила завантажувати, обмінюватись та розміщувати медіа контент (цифрові зображення, відео, музику) в мережі Інтернет на сайтах та в соціальних мережах. Віртуальні галереї та аукціони нині бувають: 1. маленькі – міні та середні галереї, які повторюють у віртуальному просторі на сайтах та в соціальних мережах (Facebook, Instagram, Twitter, тощо) реальні галереї змішаного типу; 2. Великі та відомі аукціонні будинки (eBay, Sotheby's, Christie's); 3. суто віртуальні Digital платформи або маркетплейси, які працюють у крипто валюті, наприклад NFT галереї та аукціони (Додаток В).

2. Згідно з другим завданням було проаналізовано особливості організації віртуальних галерей та аукціонів у XXI столітті. Основним викликом та труднощами є поєднання класичних методів організації арт-ринку з інструментами цифрового всесвіту. Віртуальні галереї та аукціони являють собою не просто проекцію нашого матеріального чотиривимірного світу, але допомагають створити альтернативний цифровий світ – п'ятий вимір, який активно взаємодіє, залежить та впливає на звичайний матеріальний світ та змінює уявлення та цінності мистецтва. У віртуальних галереях цінність та вартість творів мистецтва, зокрема NFT, часто є незрозумілим та концептуальним та відображає світогляд та цінності нової генерації міленіалів та зумерів – колекціонерів крипто валют та людей з діджитал мисленням. Ще однією проблемою, яку вирішує технологія

блокчейн є захист авторських прав та прозорість операцій, хоча деякі дослідники вважають, складними відслідковувати віртуальні операції. Особливої уваги заслуговує феномен онлайн або віртуального спілкування, яке з одного боку зближує живих людей, а з іншого – створює віртуальне ком'юніті анонімів, які б ніколи не спілкувалися в звичайному житті.

3. Згідно з третім завданням встановлено, що і гібридні і суто віртуальні аукціони розробляють спеціальні додатки та протоколи із серії доповненої та віртуальної реальності (VR), щоб якнайкраще продемонструвати виставлені лоти та твори мистецтва. Нова генерація колекціонерів має специфічний погляд на цінність лотів, які іноді перепродаються за півмільйона та десятки мільйонів доларів США. За перший квартал 2021 року було продано NFT на 200 мільйонів доларів США. Рейтинг NFT очолюють лот *Everydays: The First 5000 Days* (\$69,3 млн. дол. США); *NFT Clock* (\$52,8 млн. дол. США); скульптура «*HUMAN ONE*» (\$28,985 млн. дол. США); *CryptoPunk #5822* (\$23,7млн. дол. США); *CryptoPunk #7523* (\$11,75 млн. дол. США). Також розглянуті проекти *Bored Ape Yacht Club – BAYC*. Створено критерії, за якими збирається субкультура NFT, яка об'єднує: власників одного або декількох видів NFT; поціновувачів цифрового мистецтва; колекціонерів нової формації; представників ІТ сфери; геймерів; шанувальників віртуальної реальності; відомих людей: акторів, спортсменів, селебрітіс; благодійників та меценатів; колекціонерів, які просто вкладають кошти в цифрове мистецтво з метою вигідного подальшого перепродажу одиниць або NFT колекцій (останніх переважна більшість). **Окреслюється створення нової галузі – цифрове або віртуальне мистецтвознавство та вивчення цифрового арт-ринку.**

4. Четвертим практичним завданням стало розробка NFT проекту віртуальної галереї аукціону «*PhoenixHelpKids*» на платформі *OpenSea*. Після жахливих подій наприкінці лютого 2022 року – військового нападу РФ на Україну, внаслідок якого, більш ніж три мільйона жінок та дітей змушені були залишити домівки, мігрувати на Захід України, до країн Європи, виникла ідея образ фантастичного птаха Фенікса. Це символ відновлення та відродження

України через дітей – пташенят Фенікса, які створили колекцію дитячих NFT з 1100 малюнків. Дитяча колекція пов’язана з іншою NFT колекцією зі 11111 анімованих рандомізованих Феніксів, які згенеровано із 111 рис, намальованих вручну художницею @Nastya. Кошти, отримані від продажу на віртуальному аукціоні «PhoenixHelpKids» (платформа OpenSea), будуть спрямовані на допомогу дітям з України та розвиток наступних етапів проекту згідно з Дорожньою картою.

5. Згідно з п’ятим завданням магістерської роботи було розглянуто етапи організації проекту. На сьогоднішній день, листопад 2022 року, гуманітарна ініціативна група Фенікс (ING «Phoenix») створила сайт та офіційні сторінки проекту у соціальних мережах, створила сторінку на платформі OpenSea, закінчує збір дитячих малюнків українських дітей – біженців (1100 шт.), підготовку творчого образу NFT Phoenix та проводить активну рекламну кампанію. Запуск першого віртуального аукціону «PhoenixHelpKids» заплановано на січень 2023 року.

Були проведені економічні, організаційні та мистецтвознавчі оцінки ризиків та перспектив віртуального аукціону «PhoenixHelpKids», який має величезне практичне значення. На першому етапі заплановано зібрати 400 000 доларів США, які підуть для надання гуманітарної допомоги дітям, які постраждали від війни в Україні, а також для розвитку українського NFT на віртуальному ринку.

Продовження організації та втілення віртуальної галереї аукціону «PhoenixHelpKids» на платформі OpenSea, дозволить здійснити мрії багатьох дітей, зібрати кошти, що так необхідні українським маленьким феніксам. Реалізація проекту триває, продовжується наукова та практична робота у сфері NFT, яка потребує більш глибокого та ретельного вивчення, що входить у плани найближчих двох років.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Акулич Е. М. Музей как социокультурное явление / Е. М. Акулич // Социологические исследования. 2004. № 11. С. 2-5.
2. Александрова О. А. Информационный анализ художественного рынка / Оксана Александровна Александрова // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2013. Т. 197. С. 131-134.
3. Андреева Е. Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX – начала XXI века / Е. Ю. Андреева/ СПб. : Азбука-классика, 2007. 488 с.
4. Аукцион: суть, виды, история, самые известные аукционы искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://veryimportantlot.com/ru/news/blog/auction>
5. Бабенко А. О менеджменте художественного рынка в изобразительном искусстве / А. Бабенко // Вестник Томского Государственного университета. – 2013. № 366. С. 110-111.
6. Бадянова К. О. Соціальний статус сучасного мистецтва як проблема / К. О. Бадянова // Наукові записки НаУКМА. Т. 141 : Філософія та релігієзнавство. 2013. С. 12-17.
7. Барабанов Е. Искусство на рынке или рынок искусства [Электронный ресурс] / Барабанов Евгений // Художественный журнал. 2002. № 46. – Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/46/ryнок> – Заголовок з екрану.
8. Бегма Ю. С. Секреты ценообразования на арт-рынке / Ю. С. Бегма, Д.В. Шабельникова // Экономический журнал. № 20/2010. С. 128-132.
9. Белявцев М. І. Інфраструктура товарного ринку : навч. посіб. / М. І.Белявцев, Л. В. Шестопалова. – Київ : Центр учбової літератури, 2005. 416 с.
10. Бурдьё П. Рынок символической продукции [Электронный ресурс] / Бурдьё П. // Социологическое пространство Пьера Бурдьё. – Режим доступа: <http://bourdieu.name/content/chast-pervaja> – Заголовок з екрану.
11. Бычков В. В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская. // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. М. : ИФ РАН, 2006. С. 32-60.
12. В 2021 Sotheby's достиг рекордного годового оборота \$7,3 млрд. ARTinvestment.RU 16 декабря 2021 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://artinvestment.ru/news/artnews/20211216_Sothebys_2021_result.html
13. Валерштейн Марк Всё, что необходимо знать об NFT Валерштейн Марк 17.01.22 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://coinspaidmedia.com/ru/academy/what-does-nft-meaning/> – Заголовок з екрану.

14. Васина Т. В. Инвестирование в предметы искусства / Т. В. Васина // Экономический журнал. 2013. Т. 29. № 1. С. 152-156.
15. Вульфен Т. В сетях парадокса: Искусство в глобализированном мире [Электронный ресурс] / Томас Вульфен // Художественный журнал. 2004. № 4(56). –Режим доступа: xz.gif.ru/numbers/56/10/ – Заголовок з екрану.
16. Гай К. Арт-ринок України кінця ХХ – початку ХХІ ст.: джерела дослідження / Катерина Гай // Народознавчі зошити. 2012. № 6 (108). С. 1195-1200.
17. Гольман И. А. Критерии выбора современного художника для активного и пассивного инвестирования на арт-рынке / И. А. Гольман // Знание. Понимание. Умение. 2014. № 4. С. 137-147.
18. Горностаева М. В. Искусство как социологическое явление / Горностаева М. В. // Социологические исследования. 2004. № 4. С. 84-90.
19. Гройс Б. Искусство в ХХІ веке: от объекта к событию [Электронный ресурс]. – Лекції у ММСІ (11-13.12.2008) [Відеоматеріали сайта Youtube]. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=g_uhHu8CIMI – Заголовок з екрану.
20. Денис Белькевич, AI Публичный рынок-2020. Отчет ArtTactic. Часть 1 ARTinvestment.RU 22 декабря 2020/ Анализ продаж предметов искусства и коллекционирования ведущими аукционными домами в 2020 году https://artinvestment.ru/invest/analytics/20201222_public_market.html – Заголовок з екрану.
21. Дмитриева Н. А. Краткая история искусств. Вып. II / Дмитриева Н. А. – 3-е вид., доп. М. : Искусство, 1990. 318 с.
22. Долгин А. Прагматика культуры [Электронный ресурс] / Александр Долгин // Логос. №2/2002 С. 47-96. Режим доступа: http://www.ruthenia.ru/logos/number/2002_02/06.htm – Заголовок з екрану.
23. Дубина И. Современное телекоммуникационное искусство: становление новой парадигмы творчества [Электронный ресурс] / И. Дубина. – Режим доступа: <http://lib.rin.ru/doc/i/41909p.html> – Заголовок з екрану.
24. Золотарёва Ю. Г. Искусство в системе культуры / Ю. Г. Золотарева // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2008. № 15. – С. 67-72.
25. Зоська Я. В. Соціальний портрет сучасного українського споживача / Я. В. Зоська, Л. П. Заставська // Соціальні технології: акт. пробл. теорії та практики : зб. наук. праць. – Запоріжжя : Класичний приватний університет. – 2012. №54. С. 148-154. – Заголовок з екрану.

26. Зоська Я. В. Феномен подвійної символізації споживання в умовах економічної кризи / Я. В. Зоська // Ринок праці та зайнятість населення. 2010. – №3 (24). С. 11-16.
27. Інфраструктура товарного ринку. Теоретичні засади : підручник / за ред. проф. О. О. Шубіна. – Київ : Знання, 2009. – 379 с.
28. Каган М. С. Морфология искусства. Историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусств / М. С. Каган. – Л. : Искусство, 1972. 440 с.
29. Калашникова А. А. Актуальные барьеры модернизации художественного образования в высшей школе / А. А. Калашникова // Социокультурные барьеры модернизации высшей школы Украины : коллективная монография / Под ред. В. С. Бакирова. Х. : ХНУ имени В. Н. Каразина, 2015. С. 279-301.
30. Калашникова А. А. Живопись в сетях: современность и перспективы / А. А. Калашникова // Соціологія у (пост)сучасності : збірник тез доповідей XII Міжнародної наукової конференції студентів та аспірантів, 28-30 березня 2014 р. Х. : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2014. С. 76-78.
31. Калашникова А. А. Культурная компетентность потребителя как фактор производства искусства [Электронный ресурс] / А. А. Калашникова // Социология в системе научного управления : материалы IV Всероссийского социологического конгресса, 2-4 февраля 2012 г. / ИС РАН, ИСПИ РАН, РГСУ. – М. : ИС РАН, 2012. 1 электрон. оптический диск (CD-ROM), 12 см. – С. 639-640.
32. Калашникова А. А. Мифология рынка искусства: художник как бренд / А. А. Калашникова // Вестник Московского университета. Серия 18 «Социология и м. ология». М. : Изд-во Московского университета, 2015. С. 250-262.
33. Калашникова А. А. Презентация художественной выставки как ритуализированный акт конституирования художественного поля [Электронный ресурс] / А. А. Калашникова // «ЛОМОНОСОВ-2013» : материалы Международного молодежного научного форума, 8-12 апреля 2013 г. / Отв. ред. А. И. Андреев, А. В. Андриянов, Е. А. Антипов, К. К. Андреев, М. В. Чистякова. – М. : МАКС Пресс, 2013. – 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM); 12 см. – Систем. вимоги: ПК з проц. 486+; Windows 95; дисковод DVD-ROM; Adobe Acrobat Reader.
34. Калашникова А. А. Художественная галерея: организация неорганизуемого / А. А. Калашникова // Соціологія та суспільство: взаємодія в умовах кризи : тези доповідей II Конгресу Соціологічної асоціації України, 17-19 жовтня 2013 р. Х. : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2013. С. 221-222.

35. Калашнікова А. О. Від твору до товару: сучасна соціальна роль мистецтва в житті молоді / А. О. Калашнікова // Молодь в умовах нової соціальної перспективи : м. олог XII м. ол. наук.-практ. конф., Житомирський економ.-гум. м.-т ун-ту «Україна», 23-25 березня 2010. Житомир, 2010. Ч. 2. С. 48-50.

36. Калашнікова А. О. Життєвий цикл твору мистецтва на ринку / А. О. Калашнікова // Вісник Одеського національного університету. Серія «Соціологія та політичні науки». Т. 18. Випуск 2 (18). Частина 2. Одеса : Астропринт, 2013. С. 208-210.

37. Калашнікова А. О. Приватна художня галерея: мистецтво на продаж (?) / А. О. Калашнікова // Методологія, теорія та практика аналізу сучасного суспільства : збірник наукових праць. Вип. 19. Х. : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2013. С. 396-402.

38. Калашнікова А. О. Соціологічна концептуалізація поняття «мистецтво» / А. О. Калашнікова // Методологія, теорія та практика аналізу сучасного суспільства : збірник наукових праць. Вип. 18. Х. : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2012. С. 135-139.

39. Карасик М. Книга художника: между традицией и рынком / М. Карасик // Новый мир искусства. 1998. №3. С. 38-39.

40. Карпенко В. В. Творчество и креативность как психологические феномены / В. В. Карпенко // Теоретичні і прикладні проблеми психології. 2013. № 2 (31). С. 141-150.

41. Кузьмин М. В музее было весело и страшно / М. В. Кузьмин // Новый мир искусства. 2004. № 4 (39). С. 37-38.

42. Кукушкин Н. В. Этапы развития рынка изобразительного искусства. Теория и практика ценообразования [Текст] : дис. на соискание уч. ст. канд. економ. наук : 08.00.01 – экономическая теория / Николай Владимирович Кукушкин. – Москва, 2007. 178 с.

43. Куприна Ю. Наше всё: 10 самых удачных продаж украинских художников за рубежом [Электронный ресурс] / Юлия Куприна, Анастасия Герасимова // Forbes Украина. – Режим доступа: <http://forbes.ua/lifestyle/1408385-nashe-vse-10-samyh-udachnyh-prodazh-ukrainskih-hudozhnikov-za-rubezhom> – Заголовок з екрану.

44. Лебедева Е. Стратегии продвижения культурного продукта [Электронный ресурс] / Лебедева Е. // 60 параллель : электронный журнал. – 2003. – № 2 (9). – Режим доступа до журн.: <http://www.journal.60parallel.org/ru/journal/2003/4/16> – Заголовок з екрану.

45. Лелеков, Л.А. Теоретические проблемы современной реставрационной науки // Художественное наследие. Сборник научных трудов. Внеочередной выпуск. ВНИИР. М., 1989

46. Логинова Е. С. Методологические принципы и основные направления галерейной деятельности (на примере частных художественных галерей Южного Урала) / Е. С. Логинова // Вестник Южно-Уральского государственного университета. (Социально-гуманитарные науки). 2010. № 8 (184). С. 30-34.

47. Лотман Ю. М. О природе искусства. // Ю. М. Лотман и тартуско-московская семиотическая школа / Ю. М. Лотман. – М. : Гнозис, 1994. – С. 432-438.

48. Лучшие NFT платформы и маркетплейсы для покупки, продажи, создания КРИПТОВАЛЮТА DEFI Автор Редакция Profinvestment.com Обновлено Ноя 17, 2022 37,162 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://profinvestment.com/nft-platforms-marketplaces/>

49. Лысакова А. А. Парадоксы современного арт-рынка как глобального института / Анастасия Алексеевна Лысакова // Известия Уральского государственного университета, серия «Проблемы образования, науки и культуры». 2011. № 4 (95). С. 246-255.

50. Мелихова Е. Л. Художественная галерея: торговля искусством? / Е. Л. Мелихова // Социологические исследования. 2000. №4. С. 125-127.

51. Михальчук В. В. Інтерактивні форми діяльності художньої галереї в Україні в контексті contemporary art / В. В. Михальчук // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. 2014. №33. С. 272-282.

52. Міщенко Т. Обсяг торгів NFT на платформі OpenSea впав на 99% з травня Тарас Міщенко 30.08.2022 в 12:21 Обновлено: 30.08.2022 в 12:21 19 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mezha.media/2022/08/30/obsiah-torhiv-nft-na-platforni-opensea/> – Заголовок з екрану.

53. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року [Электронный ресурс]. – Режим доступа: zakon4.rada.gov.ua/laws/show/344/2013 – Заголовок з екрану.

54. Негус К. Креативность. Коммуникация и культурные ценности / К. Негус, М. Пикеринг ; пер. с англ. Х. : Изд-во Гуманитарный Центр, 2011. 300 с.

55. Ортега-и-Гассет Х. Искусство в настоящем и прошлом; пер. с англ. [Электронный ресурс] / Х. Ортега-и-Гассет. – Режим доступа: <http://bookz.ru/authors/ortega-i-gasset-hose.html> – Заголовок з екрану.

56. Павлюткин И. В. Рынок как метафора: критический анализ маркетизации образования [Электронный ресурс] / И. В. Павлюткин // Социология рынков : материалы семинара – 2009. – Т. 24, № 2. – Режим доступа:

http://ecsoc.ru/images/pub_ecsoc/2009/02/19/0000019768/Rynok_kak_metafora.doc – Заголовок з екрану.

57. Петрова Н. Ф. Частные коллекции, меценатство, музеи (социокультурологический анализ) / Н. Ф. Петрова // Социологические исследования. 1996. № 7. С. 68-78.

58. Порчайкина Н. В. К вопросу о классификации современных художественных выставок / Н. В. Порчайкина // Известия АлтГУ. 2011. № 2-2. С. 185-188.

59. Рейтинг найвпливовіших персонажів у світі мистецтва очолив NFT 06 ГРУДНЯ 2021 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vogue.ua/ua/article/culture/art/rejting-samyh-vliyatelnyh-personazhey-v-mire-iskusstva-vozglavil-nft.html>

60. Сабініч А, Що таке NFT і чому всі про це говорять?. Tokar.ua. 19 березня 2021. Архів оригіналу за 19 березня 2021. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://web.archive.org/web/20210319155854/https://tokar.ua/read/44528> – Заголовок з екрану.

61. Салахова А. Какова стратегия вашей галереи / А. Салахова // Художественный журнал. 2002. № 46. С. 22.

62. Сіль-Соль Facebook-група - [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.facebook.com/groups/silsolart>

63. Сидорова О. Кіберповорот ринку сучасного мистецтва // Олена Сидорова Sciences Po CERI, 56 Rue Jacob, 75006 Paris, France; elena.sidorova@sciencespo.fr

64. Скокова Л. Г. Концепт omnivorousness у дослідженні динаміки культурних практик / Л. Скокова // Соціальні виміри суспільства. 2013. №5. С. 546-566.

65. Солнишкіна А. А. Соціологія мистецтва: основні етапи становлення та перспективи розвитку // А. А. Солнишкіна / СОЦІОПРОСТІР : Міждисциплінарний збірник наукових праць з соціології та соціальної роботи. 2010. №1. С. 102-105.

66. Тэн И. Философия искусства / Ипполит Тэн // Ипполит Тэн ; Подгот. к изд., общ. ред. и послесл. А. М. Микиши; вступ. ст. П. С. Гуревича. М. : Республика, 1996. 351 с.

67. Фатеева Н. А. Особенности становления арт-рынка в современных условиях: социологический анализ: автореф. дис. на соискание уч. ст. канд. соц. наук : спец. 22.00.06 – социология культуры, духовной жизни. – Н. Фатеева. Екатеринбург, 2008. 20 с.

68. Фень Е. Рон Айерман. К социологии искусства, ориентированной на смысл / Екатерина Фень // Социологическое обозрение. 2010. № 2, Т.9. С. 75-80.

69. Хижняк Л. М. Слабости рынка как социальная и управленческая проблема / Л. М. Хижняк // Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства : збірник наукових праць. Вип. 19. Х. : Вид-во ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2013. С. 133-137.

70. Чмышенко Е. Г. Особенности рынка изобразительного искусства и их влияние на формирование модели маркетинга / Е. Г. Чмышенко // Вестник Омского государственного университета. 2012. №13 (149). С. 413-417.

71. Шкіль Любомир. 63% людей зараз онлайн. Великий звіт Digital 2022 про користувачів інтернету 30 квітня, 2022, 12:01 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ain.ua/2022/04/30/zvit-digital-2022/>

72. Шульга Р. Искусство в практиках культуры : Социокультурологический очерк / Шульга Р. К. : Институт социологии НАНУ; Институт философии НАНУ, 2008. 240 с.

73. Щуренков Олександр Код да Вінчі: що потрібно знати про NFT-революцію в мистецтві 31 ЛИПНЯ 2021 Що потрібно знати про невзаємозамінні токени і чи виправдана NFT-революція в цифровому мистецтві [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vogue.ua/ua/article/culture/art/что-nuzhno-znat-ob-nft-revolyucii-v-iskusstve.html>

74. BAYC gallery. Available online: <https://boredapeyachtclub.com/#/gallery>

75. BAYC Available online: <https://boredapeyachtclub.com/#/home>

76. Bayer, T. M., Page, J. R., The Development of the Art Market in England: Money as Muse, 1730-1900, London: Pickering & Chatto, 2011.

77. Blau J. R. The elite arts, more or less de riquer: a comparative analysis of metropolitan culture / Judith R. Blau // Social Forces. – 1986. – Vol. 64:4. – Pp. 875-905

78. Bottero W. Worlds, fields and networks: Becker, Bourdieu and the structures of social relations / Wendy Bottero, Nick Crossley // Cultural Sociology. – 2011. – Vol. 5 (1). – Pp. 99-119.

79. Clowney D. Definitions of Art and Fine Art's Historical Origins / David Clowney // Journal of Aesthetics & Art Criticism. 2011. Vol. 69, Issue 3. Pp. 309-320.

80. Cray D. Strategic Decision Making in Arts Organizations / David Cray, Loretta Inglis // *Journal of Arts Management, Law & Society*. 2011. – Vol. 41, Issue 2. – Pp. 84-102.

81. DiMaggio P. Arts participation as cultural capital in the United States, 1982–2002: Signs of decline? / P. DiMaggio, T. Mukhtar // *Poetics*. 2004. – № 32. – Pp. 169-194.

82. Foreman-Wernet L. Cultural Experience in Context: Sense-Making the Arts / Lois Foreman-Wernet, Brenda Dervin // *Journal of Arts Management, Law & Society*. – 2011. – Vol. 41, Issue 1. – Pp. 1-37.

83. Garry, Jane; El-Shamy, Hasan (2005), *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature*, ME Sharpe,

84. Gaztambide-Fernandez R. The Artist in Society: Understandings, Expectations, and Curriculum Implications / Ruben A. Gaztambide-Fernandez // *Curriculum Inquiry* – 2008. – Vol. 38, Issue 3. – Pp. 233-265.

85. Hallgarten J. Speaking doubt to power: Art as evidence for public policymaking / Joe Hallgarten // *Public Policy Research*. – Dec2011-Feb2012. – Vol. 18, Issue 4. – Pp. 235-242.

86. Hiscox. 2019. Hiscox Online Art Trade Report. Available online: <https://www.hiscox.co.uk/online-art-trade-report>

87. Hitti, Natashah. 2018. Christie's Sells AI-Created Artwork. Dezeen. Available online: <https://www.dezeen.com/2018/10/29/christies-ai-artwork-obvious-portrait-edmond-de-belamy-design/>

88. Jaskot, Paul. 2019. Digital Art History as the Social History of Art: Towards the Disciplinary Relevance of Digital Methods. *Visual Resources* 35: 21–33. [CrossRef]

89. Kanellidi P. The Contemporary Art Market: How digital globalization is changing the art world 2019. A thesis submitted for the degree of Master of Arts (MA) in Art, Law and Arts Management. January Thessaloniki – Greece Available online: <https://repository.ihu.edu.gr/xmlui/handle/11544/29325>

90. Le Journal de ArtmarketGuru. 2018. Growth of the Online Art Market. Available online: <https://www.artmarket.guru/le-journal/market/online-art-market/>

91. List of most expensive non-fungible tokens **Available** online: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_non-fungible_tokens

92. MacDonald-Korth, Duncan, ed. 2018. *Art Market 2.0: Blockchain and Financialisation in Visual Arts*. London: The Alan Turing Institute, Available online: <https://www.oii.ox.ac.uk/publications/blockchain-arts.pdf>

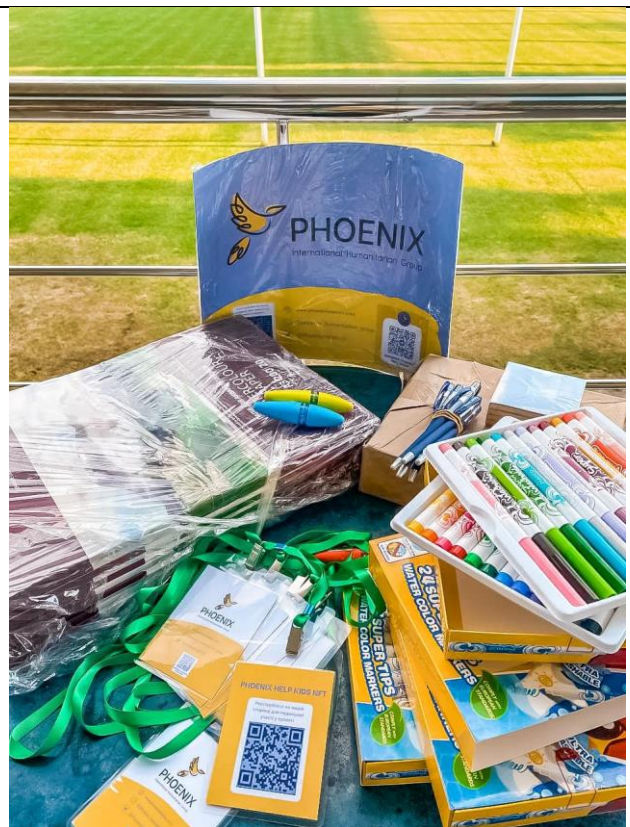
93. Open Sea Available online: <https://uk.wikipedia.org/wiki/OpenSea>

94. Open Sea офіційний сайт Available online: <https://opensea.io/>

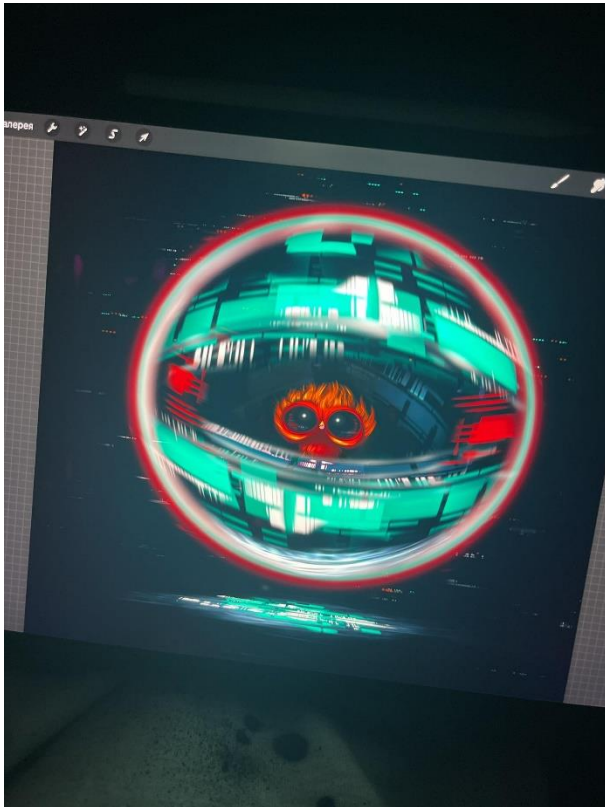
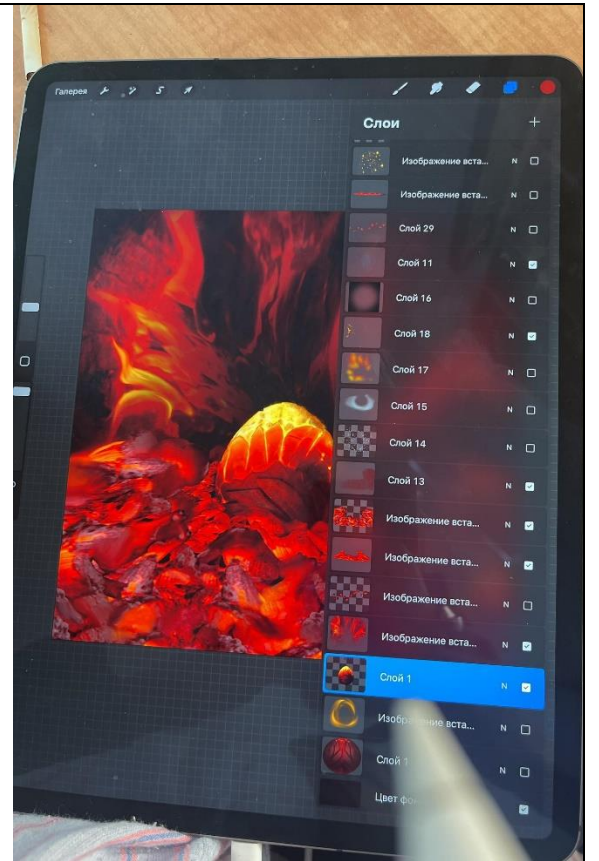
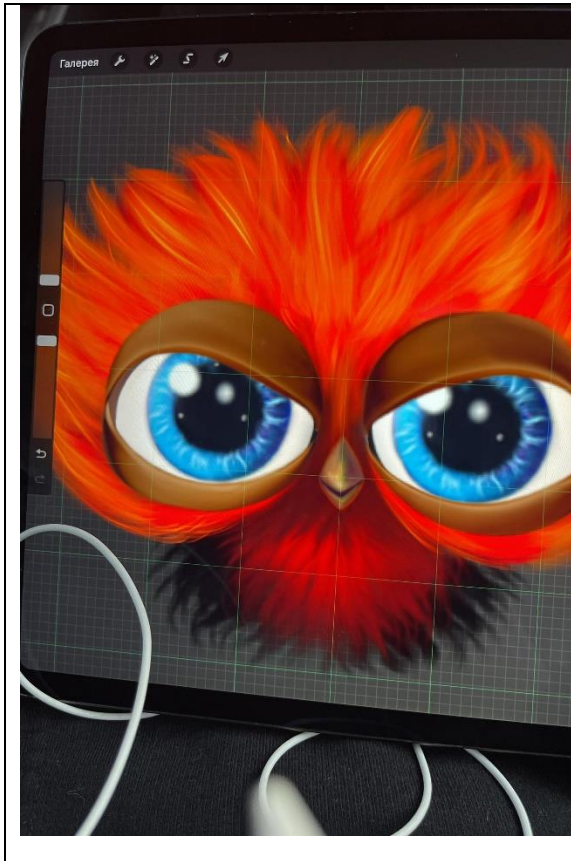
95. Opensea Phoenixhelpkids Available online:
<https://opensea.io/PhoenixHelpKids> https://phoenixhelpkids.com/phoenix_nft/
96. Phoenixhelpkids. Офіційна сторінка Instagram Available online:
https://www.instagram.com/phoenix_humanitarian_group/?utm_medium=copy_link
97. Phoenixhelpkids. Офіційна сторінка facebook Available online:
<https://www.facebook.com/phoenixhelpkids>
98. Phoenixhelpkids. Офіційний канал Youtube **Available** online:
<https://www.youtube.com/channel/UCPJVISfQu5S9GjrB2-o4kTg>
99. Root-Bernstein R. Art and craft of science / R. Root-Bernstein and M. Root-Bernstein // Educational Leadership. – 2013. – February – Pp. 16-21.
100. Rosenberger, Patrick. 2018. Bitcoin und Blockchain. Berlin: Springer, ISBN 978-3662560877.
101. Sidorova, Elena. The Cyber Turn of the Contemporary Art Market Arts; Basel Том 8, Изд. 3, (Sep 2019). DOI:10.3390/arts8030084
102. Throsby D. Multiple Job-holding and Artistic Careers: Some empirical evidence / David Throsby and Anita Zednik // Cultural Trends. – 2011. – Vol. 20, № 1. – Pp. 9-24.
103. Van Miegroet H. J. Imperfect Data, Art Markets and Internet Research Hans J. Van Miegroet *, Kaylee P. Alexander and Fiene Leunissen Duke Art, Law & Markets Initiative (DALMI), Department of Art, Art History & Visual Studies, Duke University, Durham, NC 27708, USA 26 June 2019
104. White, Carolinne (2000). Early Christian Latin Poets. ISBN 978-0415187824.
105. Woong Jo Ch. A Lesson From an Organic Farm: Cultivating Cultural Policy for Small Arts Organizations / Woong Jo Chang // Journal of Arts Management, Law & Society. – 2011. – Vol. 41, Issue 3. – Pp. 212-215.

ДОДАТКИ

Додаток А



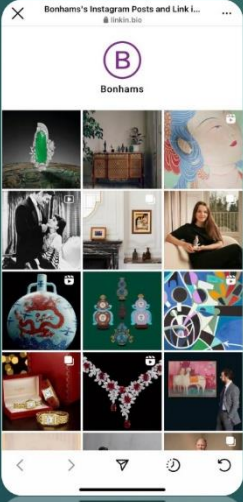
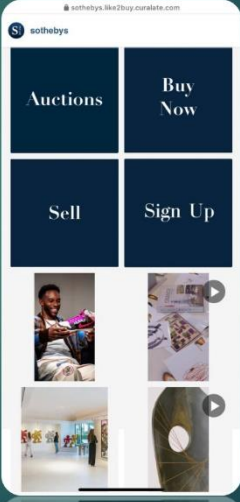
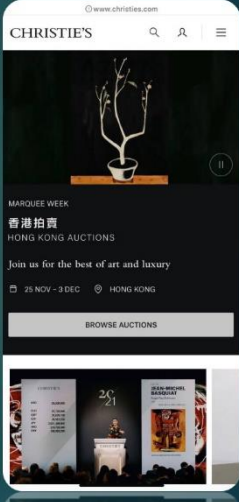
Додаток Б



Додаток В

Відомі аукціонні доми що перейшли на змішаний тип галерей-аукціонів

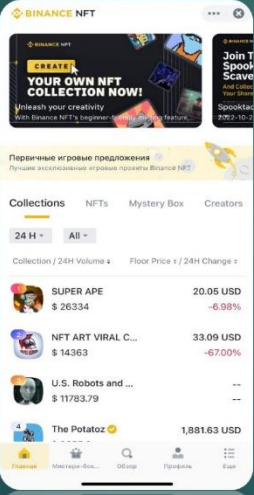
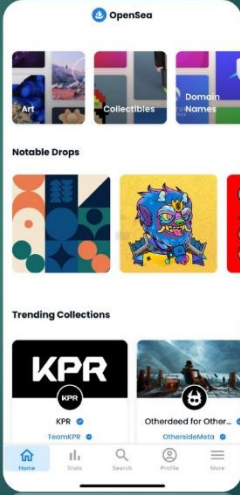

- ▶ Sotheby's
- ▶ Christie's
- ▶ Beham's
- ▶ ...

HAUKIM

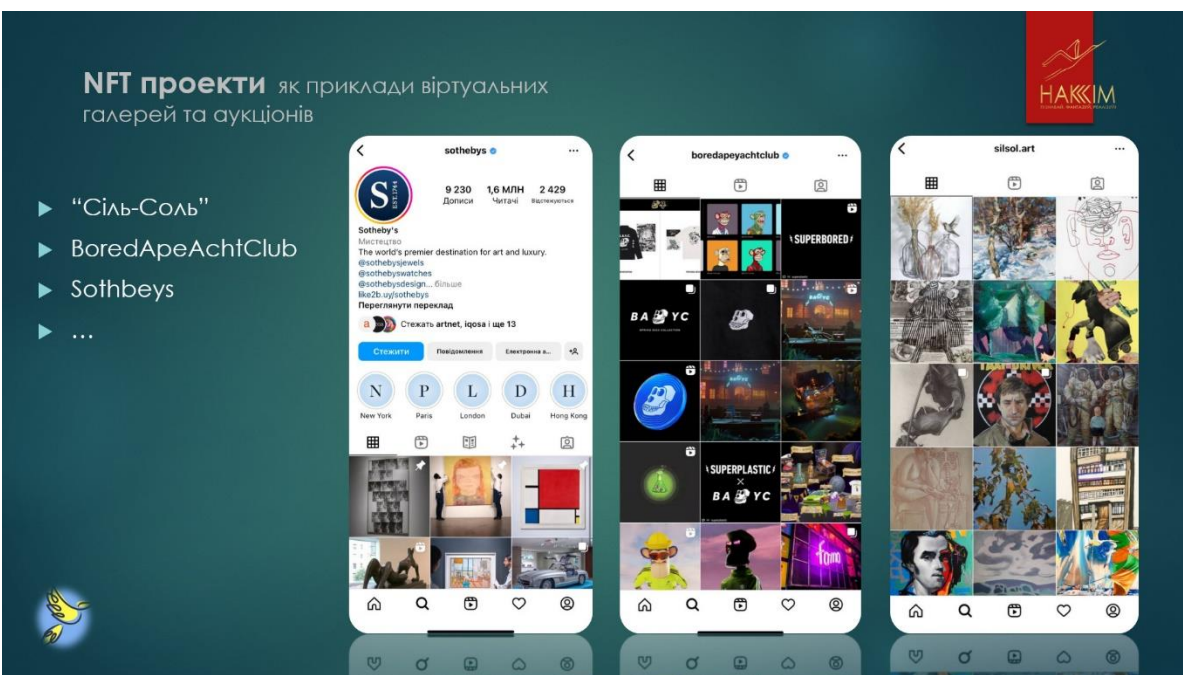
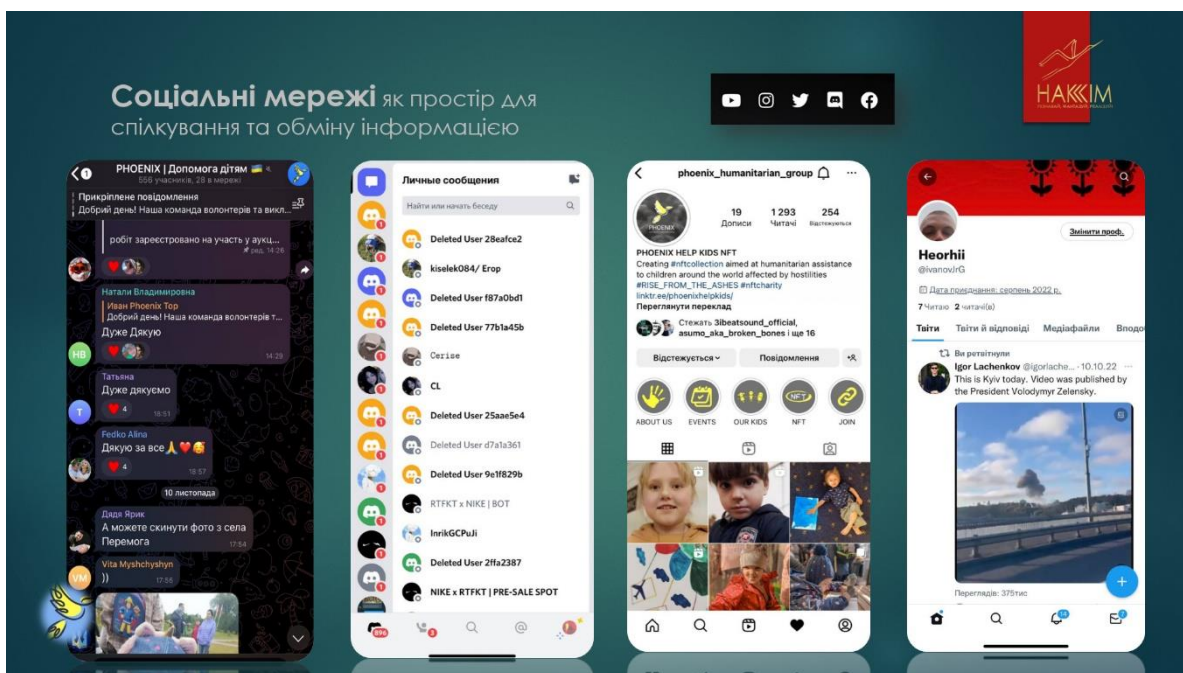
Інтернет-маркетплейс або онлайн-ринок електронної комерції

- ▶ OpenSea
- ▶ Ribble
- ▶ BinanceNFT
- ▶ Bybit NFT
- ▶ Mintable
- ▶ SuperRare
- ▶ ...



HAUKIM

Додаток Д



Додаток Д

Bored Ape Yaht Club



TOP DEALS



300 ETH - Ethereum (~590 000 долларів США)



Everydays: The First 5000 Days (Christie's \$69,3 млн)





CryptoPunk 5822
NFT CryptoPunk #5822
\$23,7 млн. долларів США





Додаток Ж


PHOENIX

Створення колекції. Колекція NFT Фенікс, слоган: «Той, який повстав із попелу» намальована Настею, і це її перша повна колекція NFT з 11 111 рандомізованих Феніксів, які повстали з попелу. У блокчейні Ethereum є 11 111 рандомізованих Феніксів, згенерованих із 111 рис, намальованих вручну художницею. Кошти, отримані від продажу, будуть спрямовані на допомогу дітям з України та розвиток наступних етапів проекту.

Хмаринка, в яку приховано яйце, тривалість фази якого - 2 тижні (анімоване яйце);



11 111 Phoenixes NFT
Risen from the ashes and generated from 111 unique and hand-drawn traits created by our artist

1111 Kids Art NFTs
created by the children forced to leave their homes by the war and collected by us in one collection

5000+ Children
received humanitarian aid from the Phoenix project since the beginning of the war.


PHOENIX






Створення колекції.

- ▶ Попіл, вугілля, різного кольору та фактури
- ▶ Фон, різного кольору та фактури
- ▶ Стать феніксу
- ▶ Ореол або сяяння тіла Фенікса
- ▶ Очі різного кольору та форми
- ▶ Дзьоб різного кольору та форми
- ▶ Хмаринка різного кольору та форми
- ▶ Аксесуари в асортименті
- ▶ Супер сила
- ▶ + Фенікс елемент +1 (логотип) 1%





10 різних шарів, які розмножуються рандомайзером з 111шт до 11111шт

Додаток К

Phoenixhelpkids.com

Дитячі реальні малюнки (1100 шт.), які будуть захищені блокчейном, та стануть NFT, також продаватимуться на платформі OpenSea, у рамках першого етапу аукціону.

- ▶ Так, у Польщі проводяться регулярні заняття з дітками 4 рази на тиждень. Команда гуманітарної ініціативної групи Фенікс (ІНГ «Phoenix») активно співпрацює з польськими та іншими міжнародними фондами: Польським центром міжнародної допомоги (PCPM), Фронт допомоги Україні (FPU) та іншими



Phoenixhelpkids.com

Дитячі реальні малюнки (1100 шт.), які будуть захищені блокчейном, та стануть NFT, також продаватимуться на платформі OpenSea, у рамках першого етапу аукціону.

- ▶ Автор магістерської роботи Георгій Іванов систематично організовує івенти в різних областях України та в місті Києві. Так, 10 липня 2022 року, Ініціативна група Phoenix Завітала до Івано-Франківська та прийняла участь у благодійній ярмарці «Save Ukraine» яка відбулась 9-10 липня на Вічевому майдані. Більш ніж 60 сімей прийняли участь у благодійному проєкті та долучилося до діджитал спільноти. Слоган івенту – «Україна - це сучасна країна!»



Додаток К

