

**Цитування:**

Хвостова Т. В. Становлення і тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2023. № 2. С. 69–74.

*Хвостова Таїсія В'ячеславівна,*  
аспірантка Київського національного  
університету культури і мистецтв  
<https://orcid.org/0000-0002-5773-2347>  
[taisija077@gmail.com](mailto:taisija077@gmail.com)

Khvostova T. (2023). Formation and Trends in Development of Digital Theatre in Contemporary Internet Culture. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 2, 69–74 [in Ukrainian].

## **СТАНОВЛЕННЯ ТА ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОГО ТЕАТРУ В СУЧАСНІЙ ІНТЕРНЕТ-КУЛЬТУРІ**

**Мета статті** – виявити особливості становлення та основні тенденції розвитку цифрового театру в контексті специфіки сучасної інтернет-культури. **Методологія дослідження.** Застосовано структурно-функціональний метод (для узагальнення теоретико-методологічних засад дослідження цифрового театру в сучасній Інтернет-культурі), типологічний метод (для визначення особливостей Інтернет-культури), діахронний метод (для розгляду цифрового театру в контексті специфіки його історичного розвитку); метод компаративного аналізу (для виявлення спільних і відмінних рис онлайн-театру та цифрового театру); метод теоретичного узагальнення. **Наукова новизна.** Досліджено особливості становлення і тенденції розвитку цифрового театру в умовах сучасної інтернет-культури; уточнено поняття «цифровий театр» та «онлайн-театр»; виявлено основні характеристики цифрового театру; введено до наукового обігу маловідомі матеріали про розвиток цифрового театру. **Висновки.** Дослідження виявило, що цифровий театр характеризується: використанням цифрових технологій як основи постановки; різноманітними підходами режисерів-постановників до використання цифрових технологій в процесі реалізації авторського задуму, що забезпечує неповторність та унікальність кожної вистави цифрового театру; високим рівнем імерсивності, що передбачає повне занурення та залучення глядача в театральну дію; специфічною інтерактивністю (глядач впливає на розвиток сюжетної лінії); відсутністю прив'язки до певного приміщення; можливістю залучення значної кількості глядачів (завдяки інформаційно-комунікативним технологіям); активним поєднанням та творчим комбінуванням різноманітних прийомів театального та кіномистецтва, відеоігор та медіа-арту; доступністю для потенційного глядача. Постановки цифрового театру, представлені в сучасній інтернет-культурі на різноманітних платформах для проведення відеоконференцій та вебінарів, в соціальних мережах та ін. репрезентують експериментальні форми штучної інтеграції традиційних елементів вистави у віртуальну реальність, нову естетику цифрового театального висловлення і, відповідно, зумовлюють трансформацію професійного інструментарію. Цифровий театр, що перебуває нині на етапі становлення має потужний потенціал, що виникає на перетині театральності та дигітальності.

**Ключові слова:** цифровий театр, онлайн-театр, Інтернет-культура, цифрові технології, вистави.

*Khvostova Taisia*, Postgraduate Student, Kyiv National University of Culture and Arts

### **Formation and Trends in Development of Digital Theatre in Contemporary Internet Culture**

**The purpose of the article** is to identify the peculiarities of the formation and the main trends of the development of digital theatre in the context of the specifics of contemporary Internet culture. **Research methodology.** The structural-functional method (to summarise the theoretical and methodological foundations of the study of digital theatre in contemporary Internet culture), the typological method (to determine the features of Internet culture), the diachronic method (to consider digital theatre in the context of the specifics of its historical development), the method of comparative analysis (to identify the common and distinctive features of online theatre and digital theatre); and the method of theoretical generalisation have been applied. **Scientific novelty.** The peculiarities of the formation and trends in the development of digital theatre in the context of modern Internet culture have been studied; the concepts of "digital theatre" and "online theatre" have been clarified; the main characteristics of digital theatre have been revealed; little-known materials on the development of digital theatre have been introduced into scientific circulation. **Conclusions.** The study has revealed that digital theatre is characterised by: the use of digital technologies as the basis of the production; various approaches of stage directors-producers to the use of digital technologies in the process of implementing the author's idea, which ensures the uniqueness and originality of each digital theatre performance; a high level of immersion, which

involves the full immersion and involvement of the viewer in the theatrical action; specific interactivity (the viewer affects the development of the storyline); lack of binding to a specific venue; the possibility to attract a significant number of viewers (thanks to information and communication technologies); active combination of various techniques of theatre and film art, video games and media art; accessibility for potential viewers. Digital theatre performances presented in contemporary Internet culture on various platforms for video conferencing and webinars, social networks, and so on represent experimental forms of artificial integration of traditional elements of the performance into virtual reality, a new aesthetics of digital theatrical expression and, accordingly, lead to the transformation of professional tools. Digital theatre, which is currently in its infancy, has a powerful potential that arises at the intersection of theatricality and digitality.

**Key words:** digital theatre, online theatre, Internet culture, digital technologies, performances.

Актуальність дослідження. На сучасному етапі широку популяризацію в світовому масштабі отримали тенденції поєднання театральних видовищ та провідних інформаційних технологій: мультимедійні проекти-вистави, доступ до яких глядач отримує за допомогою мережі Інтернет; вистави, в яких глядач отримує можливість безпосередньо долучитися до сценічної дії, стати її учасником та навіть визначити її фінал, завдяки соціальним мережам; постановки з використанням інтернет-платформ, технологій віртуальної реальності та бінауральних технологій (технологія звукозапису, в процесі якої використовується спеціальне розміщення мікрофонів, призначене для наступного прослуховування через навушники) та ін. Беззаперечним є факт, що цифрова форма вистави в деяких випадках надає нові засоби виразності, що дозволяють яскравіше розкрити істинний задум автора.

Практика цифровізації сучасного театру, історія якої налічує лише кілька десятиліть, а в деяких країнах, зокрема і в Україні, лише кілька років, потребує теоретизації з позицій сучасної гуманітаристики. Зокрема, актуальним і необхідним наразі є уточнення поняття «цифровий театр» та виявлення його відмінностей від онлайн-театру, а також простеження процесу становлення та аналіз тенденцій розвитку цифрового театру в контексті специфіки сучасної інтернет-культури.

Аналіз публікацій. Динамічний розвиток театральної культури в умовах кіберпростору, що спостерігається протягом останнього десятиліття активізує інтерес вітчизняних науковців до його дослідження та теоретизації.

Аналізу особливостей функціонування сучасного театру, що пов'язані з використанням цифрових технологій присвячено наукову публікацію О. Тонкошкури «Театр в епоху цифрових технологій» [5]; трансформаційні процеси часу і простору театральної події, стосунків і сутності актора та глядача в сучасному театрі розглядає О. Камишникова в науковій статті «Театр у добу високих технологій:

трансформація традиційної форми» [2]; розгляд кількох концептів інтернет-комунікацій, що стосуються сучасного театрального мистецтва здійснюють Р. Крохмальний та С. Крохмальна в науковій статті «Деякі концепти інтернет-комунікації в сучасному театральному мистецтві» [3], а також аналізують комунікаційні ознаки трансформації окремих явищ театрального мистецтва та їх реалізації в умовах обмеження свобод громадян у зв'язку із карантинном; окремі аспекти цифровізації театру розглядають К. Матвєєва та Т. Гуменюк у науковій розвідці «Цифровізація в театральній культурі» [4]. Однією з небагатьох наукових публікацій, в якій з позицій сучасної культурології розглянуто сценічне мистецтво ХХІ ст. у контексті адаптування до сучасних технологій та побудови нових моделей взаємодії з метою удосконалення комунікації є стаття Л. Дерман та М. Кобилянської «Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій» [1]. Таким чином, можемо констатувати зростання інтересу українських культурологів та мистецтвознавців до різноманітних аспектів взаємодії театру і цифрових технологій. У цілому ж теоретичне осмислення розвитку цифрового театру перебуває поки що на початковому етапі.

Мета статті – виявити особливості становлення та основні тенденції розвитку цифрового театру в контексті специфіки сучасної інтернет-культури.

Виклад основного матеріалу. Протягом останніх років у науковому вимірі з'являється все більше публікацій та статей, в яких активно використовуються поняття «цифровий театр» та «онлайн-театр», в деяких випадках як тотожні.

Поняття онлайн-театру включає в себе трансляцію репертуарних вистав театрів у соціальних мережах та на інтернет-платформах.

Протягом останніх років трансляція онлайн-театру з нішевої сфери послуг перетворилася на досить популярну. Хоча підвищений попит на послуги потокового відео вписується в загальну тенденцію зростання

цифрових розваг, театр має деякі унікальні характеристики, які відрізняють його від інших секторів індустрії:

– це форма спільного мистецтва, а також джерело розваг;

– зазвичай виконується наживо.

Обидві характеристики призвели до того, що театри пізно перейшли на оцифровку, але оскільки карантин 2020–2021 рр. сильно вплинув на індустрію виконавських мистецтв [9, с. 2], це зробило веб-трансляцію питанням виживання для театрів.

Веб-трансляція визначається як інтернет-потік [17, с. 393], як доставка відео та аудіо медіаконтенту у всесвітній павутині користувачам Інтернету, включаючи підприємства та споживачів. Різні режими веб-трансляції включають:

– push (один із способів поширення інформації в Інтернет, коли дані надходять від постачальника до користувача на основі встановлених параметрів);

– on-demand (за запитом: система індивідуальної доставки абоненту цифрової інформації);

– live streaming (пряма трансляція або потокова передача – потокове мультимедіа, що одночасно записується і транслюється через Інтернет в режимі реального або близького до реального часу).

У широкому розумінні вистави онлайн-театру є медіалізованими, тобто театральні вистави, що спочатку були створені для живої вистави (актори перебувають у безпосередній взаємодії з аудиторією) і згодом записані на будь-який аудіо-візуально відтворюваний носій та представлений в Інтернет-просторі.

Онлайн-театр являє собою один із засобів використання інноваційних інформаційно-комунікаційних технологій, що отримали наприкінці 2010-х – на початку 2020-х рр. безпрецедентного розвитку, і надає можливість задовольнити очікування аудиторії в контексті розширення масштабів живої театральної вистави. Це відбувається засобами трансляції театральної постановки в записі або в режимі реального часу.

Отже, онлайн-театр являє собою практику сценічного показу вистави з паралельним зніманням в цифровій якості для трансляції онлайн.

Беззаперечно цифровий театр використовує спільні з онлайн-театром технології - незважаючи на те, що більшість вистав цифрового театру через високий рівень інтерактивності розраховані на показ в режимі

реального часу, в інтернет-просторі широко представлені записи цих постановок.

Водночас зважаючи на те, що вистави онлайн-театру є медіалізованими, (створені для живої вистави, записані на певний аудіовізуально відтворюваний носій та представлені в Інтернет-просторі), можемо розглядати онлайн-театр як один із напрямів сучасного цифрового театру.

Онлайн-театр являє собою один із засобів використання інноваційних інформаційно-комунікаційних технологій, що отримали наприкінці 2010-х – на початку 2020-х рр. безпрецедентного розвитку, що дає можливість задовольнити очікування аудиторії в контексті розширення масштабів живої театральної вистави. Перегляд вистави онлайн-театру звичайно не може і ніколи не зможе замінити індивідуальний досвід відвідування живої постановки, що лишається основою унікальної привабливості театру. Замість цього онлайн-театр пропонує засоби, за допомогою яких певні вистави можуть бути сприйняті більшою кількістю глядачів, особливо молоддю, і поступово займає власне місце як один із елементів динамічних стосунків театру з аудиторією.

Паралельно в соціокультурному просторі перших десятиліть XXI ст. виникає і отримує масштабну популяризацію цифровий театр, специфіка якого полягає в компіляції людського зображення та інноваційних комп'ютерних технологій з елементами інтерактивності в співприсутності глядача.

Огляд термінології виявив багато різноманітних термінів, що перетинаються і в деяких випадках навіть протирічать один одному: цифровий театр, віртуальний театр, кібертеатр, гіперперформанс, комп'ютерний театр, кібердрама, телематичне мистецтво, лімінальний перформанс, посторганічний перформанс, гіпердрама, кіберформація та ін. Необхідність в конкретному терміні підтверджується відсутністю узгодженості у визначеннях та вказує на емерджентний характер галузі.

Розуміючи кіберпростір як інтерактивне інформаційне середовище, що функціонує за допомогою комп'ютерних систем, широко поширену взаємопов'язану цифрову технологію [16, 382–383] позиціонуємо кібертеатр «мережеві практики виконання, тобто практики виконання, що використовують Інтернет як середовище або простір-сцену» [8].

Проте між цифровою і кібервиставою є суттєва різниця. Оскільки у випадку з кібервиставою в одному просторі немає

глядачів і акторів, а автоматичний зворотний зв'язок втрачається, «штучна» взаємодія, створена за допомогою технологій є необхідною для відчуття співіснування. Натомість у випадку з цифровою виставою «штучна» взаємодія – це елемент, який додається, з метою надання глядачу права вибору наступної дії

Використання цифрових технологій у сценографії та демонстрація записаної вистави на екрані протягом останніх десятиліть стали елементами умовно «традиційного» театального формату. Від цих форм принципово відрізняється цифровий театр – постановки, створені режисерами та акторами разом із фахівцями з технологій, у цифровому середовищі та для його користувачів. На сучасному етапі існують вистави, створені на основі технологій Zoom та Whatsapp, у середовищі Instagram, у програмах Minecraft, Sims та ін. Розвиток цифрового театру зумовлений історичною взаємодією традиційного театру з такими напрямками діяльності, як сучасне мистецтво, хепенінги, акції, флешмоби, соціальні опитування, цифрове мистецтво в цілому.

Поняття «цифровий театр» поки що перебуває у процесі термінологічного осмислення.

На думку Н. Масури, цифровий театр – «це багата і різноманітна форма мистецтва, що розвивається між виконавцями, які зібралися разом в спільному просторі, і гнучким обсягом цифрових технологій, що постійно розширюються, формуючи сучасний світ» [12, 12].

Відома дослідниця цифрового театру К. Папагіанноулі стверджує, що цифровий театр – це створення відчуття співприсутності та співіснування в реальному часі для віддаленої аудиторії: «поняття життєподібності в кіберформації безпосередньо пов'язано з інтерактивним та партисипативним характером Інтернет, оскільки без участі в реальному часі поняття співприсутності слабке і, таким чином, життєподібність безглузда» [14, с. 10].

Цифровий театр є багатоаспектною новою формою мистецтва, що заснована на ідеї традиційного театру, в якій є дія, що виражає себе як видовище, і глядачі, що її сприймають.

Особливості театального досвіду цифрового театру перебувають у стадії теоретичних дискусій, але деякі закономірності вже виведено. Так, наприклад, Дж. Сібрук пропонує для переживання глядачу в новому цифровому світі поняття «pobrow», що відображає відмову від звичних ієрархій:

pobrow – це відмова від поділу на смаки «низьколобих» (lowbrow) та «високолобих» (highbrow) споживачів мистецтва [15, 20]. Навпаки, споживач цифрового мистецтва повинен мати широкий діапазон сприйнятливості, створювати вистави своєю безпосередньою участю, зокрема тілесною (наприклад, у випадку вистав-променадів).

Водночас процес теоретизації феномена цифрового театру ускладнюється передусім через його різноманітність, активний динамічний процес розвитку та відкриті межі. Зокрема, такі загальні риси цифрового мистецтва, екстрапольовані на цифровий театр як: відсутність фізичних меж простору та бар'єру між глядачами та акторами; безліч просторів, що вибудовуються; інтерактивність; рівноправна присутність акторів та глядачів; рівноправність актора, аватара, речей та звуку лише частково відповідають представленим у сучасній інтернет-культурі постановкам.

На основі аналізу наукової літератури, можемо визначити основні характеристики цифрового театру:

- використання цифрових технологій як основа вистави;
- використання режисерами-постановниками різноманітних підходів до використання цифрових технологій в процесі реалізації авторського задуму (неповторність та унікальність кожного твору цифрового театру);
- високий рівень імерсивності, що передбачає повне занурення та залучення глядача в театральну дію;
- специфічна інтерактивність (глядач має безпосередню можливість впливати на розвиток сюжетної лінії);
- відсутність прив'язки до певного приміщення; -можливість залучення значної кількості глядачів (завдяки інформаційно-комунікативним технологіям);
- активне поєднання та творче комбінування різноманітних прийомів театального та кіномистецтва, відеоігор та медіа-арту;
- доступність для потенційного глядача (дана характеристика стосується не лише надання доступу глядачу 24/7, але й порівняно з традиційним театром невелику вартість постановки, оскільки цифрова вистава вимагає значно менших фінансових витрат в процесі її створення).

Тож основою театальної події (вистави) стає цифрова технологія з різними рівнями інтерактивності.

С. Діксон, розкриваючи поняття «цифрова вистава», наголошує на тому, що обидва

терміни («цифрове» та «вистава») на сучасному етапі отримали низку незалежних значень. Науковець визначає «цифрове» як інструментальне або «більш суто технічне поняття», «спроможну концепцію», яка «включає мультимедіа та інтерактивність», щоб запропонувати користувачам «величезний і постійно розширюваний набір інструментів театральних ефектів, кожен з яких має власний інтелект, чутливість і суб'єктивність, які в певному сенсі стають персонажами на сцені», створення «потенційно нової парадигми в театрі та виставі» [10, 11–12].

На думку П. Матабани, цифрова вистава – це вистава, в якій інтернет-технології використовуються як для змісту, так і для форми, щоб зв'язати виконавців з аудиторією [13]. У цифровій виставі розвиваються нові комбінації занурення та залучення, оскільки участь глядача в тому, як буде розвиватися історія, може викликати великий інтерес і посилити емоційну форму занурення.

У сучасній Інтернет-культурі існують різноманітні формати цифрового театру:

- вистави на основі платформи Zoom та Skype;
- відеовистави;
- інстаграм-вистави (Instagram-вистави та Instagram-відеоперформанси);
- скрінлайф-вистави (screenlife-вистави);
- вистави віртуальної реальності (VR);
- вистави сайт-специфік (site-specific).

У контексті цифрової культури Інтернет-театр є ітерацією нових середовищ вистави, «які вимагатимуть більше взаємодії між людиною та нелюдським» [7, с. 115]. Г. Джаннакі називає це середовище «Архівом 4.0» [11, с. 16], щоб описати обчислювальні системи, які структурують невидимі, але всюдисущі взаємозв'язки між людьми, машинами та даними, які потім миттєво документуються для повторної інтерпретації в хмарі. Таким чином, сучасне інформаційне середовище «доповнює саме життя» та виступає місцем, де ми «перетворюємо себе» [11, 25] на цифрові суб'єкти, які «не є стабільними категоріями, статичними, але постійно розвиваються» [7, 112]. Отже, сприйняття автентичної реальності у театральній культурі змінилося настільки, що поняття «реального» стає само по собі оскарженим, оскільки сцена більше не функціонує як гіпермедіум (середовище, яке інсценує інші медіа), а як місце інтермедіальності, де відносини між медіа перевизначаються та реконструюються [6]. Таким чином, дискурс сучасного театру в

умовах розвитку інтернет-культури повинен обрамляти мультисинхронний зв'язок, породжений Інтернетом як частиною людського життя ХХІ ст.

Наукова новизна. Досліджено особливості становлення і тенденції розвитку цифрового театру в умовах сучасної інтернет-культури; уточнено поняття «цифровий театр» та «онлайн-театр»; виявлено основні характеристики цифрового театру; введено до наукового обігу маловідомі матеріали про розвиток цифрового театру.

Висновки. Дослідження виявило, що цифровий театр характеризується: використанням цифрових технологій як основи постановки; різноманітними підходами режисерів-постановників до використання цифрових технологій в процесі реалізації авторського задуму, що забезпечує неповторність та унікальність кожної вистави цифрового театру; високим рівнем імерсивності, що передбачає повне занурення та залучення глядача в театральну дію; специфічною інтерактивністю (глядач впливає на розвиток сюжетної лінії); відсутністю прив'язки до певного приміщення; можливістю залучення значної кількості глядачів (завдяки інформаційно-комунікативним технологіям); активним поєднанням та творчим комбінуванням різноманітних прийомів театального та кіномистецтва, відеоігор та медіаарту; доступністю для потенційного глядача.

Постановки цифрового театру, представлені в сучасній інтернет-культурі на різноманітних платформах для проведення відеоконференцій та вебінарів, в соціальних мережах та ін. репрезентують експериментальні форми штучної інтеграції традиційних елементів вистави у віртуальну реальність, нову естетику цифрового театального висловлення і, відповідно, зумовлюють трансформацію професійного інструментарію. Цифровий театр, що перебуває нині на етапі становлення має потужний потенціал, що виникає на перетині театральності та дигітальності.

### *Література*

1. Дерман Л. М., Кобилянська М. Ю. Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій. *Гуманітарний корпус*. 2021. Вип. 37 (т. 1). С. 33–36.
2. Камишнікова О. Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми. *Сучасні літературознавчі студії*. 2013. Вип. 10. С. 172–178.
3. Крохмальний Р. О., Крохмальна С. Р. Деякі концепти інтернет-комунікації в сучасному театральному мистецтві. *Молодий вчений*. 2020. № 4 (80). С. 125–128.

4. Матвєєва К. В., Гуменюк Т. К. Цифровізація в театральній культурі. *Збірник наукових праць ЛОГОС*. 2021. С. 301–303. URL: <https://doi.org/10.36074/logos-10.09.2021.92> (дата звернення: 07.04.2023).

5. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій. *Науковий журнал Художня культура. Актуальні проблеми*. 2022. № (18(2)). С. 30–35. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269774](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774).

6. Bay-Cheng S. Postmedia Performance. *Contemporary Theatre Review: Interventions*. 2016. Issue 26 (2). URL: <https://www.contemporarytheatrereview.org/2016/postmedia-performance/> (дата звернення : 14.03.2023)..

7. Camilleri F. Of Hybrids and the Posthuman: Performer Training in the Twenty-First Century. *The Drama Review*. 2015. Issue 59 (3). pp. 108–122.

8. Chatzichristodoulou M. Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Or Virtual Theatres? ...or all of the above? 2012. URL: [https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria\\_text.pdf](https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria_text.pdf) (дата звернення : 14.03.2023).

9. Davies K. Festivals post COVID-19. *Leisure Sciences*. 2021. Issue 43. pp. 1–6.

10. Dixon S. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. Cambridge, MA and London: The MIT Press, 2007.

11. Giannachi G. Archive Everything: Mapping the Everyday. London: MIT Press, 2016.

12. Masura N. Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020. Palgrave Macmillan, 2020. 311 p.

13. Matabane P. F. I confess therefore I am : how can online confessions be used in a social media cyber performance. I confess therefore I am : how can online confessions be used in a social media cyber performance. A Dissertation Submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Masters in Drama. University of Pretoria, 2017. 128 p.

14. Papagiannouli C. The Etheatre Project: The Director as Discussion Facilitator. In: Political Cyberformance: The Etheatre Project. Palgrave Macmillan, London, 2016. pp. 44-82.

15. Seabrook J. Nobrow : The Culture of Marketing, the Marketing of Culture. Vintage, 2001. 240 p.

16. Strate L. The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation. *Western Journal of Communication*. 1999. Issue 63 (3). pp. 382–383.

17. Tefertiller, A. Media substitution in cable cord-cutting: The adoption of web-streaming television. *J. Broadcasting Electron. Media*. 2018. Issue 62. pp. 390–407.

### References

1. Derman, L. M., Kobylinska, M. Yu. (2021). Theatre Art as a Means of Socio-Cultural Communication in the Era of Digital Technologies. *Humanitarian Corps*. Issue 37 (vol. 1). pp. 33–36. [in Ukraine]

2. Kamyshnykova, O. (2013). Theatre in the Age of High Technology: Transformation of the Traditional

Form. *Modern literary studies*. Issue 10. pp. 172–178. [in Ukrainian]

3. Krokhmalnyi, R. O., Krokhmalna, S. R. (2020). Some Concepts of Internet Communication in Contemporary Theatre Art. *Young Scientist*. No. 4 (80). pp. 125–128. [in Ukrainian]

4. Matvieieva, K. V., Humeniuk, T. K. (2021). Digitisation in Theatrical Culture. Collection of scientific papers ЛОГОС. pp. 301–303. URL: <https://doi.org/10.36074/logos-10.09.2021.92> [in Ukrainian]

5. Tonkoshkura, O. (2022). Theatre in the Digital Age. *Scientific Journal Artistic Culture. Actual problems*. No. 18 (2). pp. 30–35. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269774](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774) [in Ukrainian]

6. Bay-Cheng, S. (2016). Postmedia Performance. *Contemporary Theatre Review: Interventions*. Issue 26 (2). URL: <https://www.contemporarytheatrereview.org/2016/postmedia-performance/>

7. Camilleri, F. (2015). Of Hybrids and the Posthuman: Performer Training in the Twenty-First Century. *The Drama Review*. Issue 59 (3). pp. 108–122.

8. Chatzichristodoulou, M. (2012). Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Or Virtual Theatres? ...or all of the above? URL: [https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria\\_text.pdf](https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria_text.pdf)

9. Davies, K. (2021). Festivals post COVID-19. *Leisure Sciences*. Issue 43. pp. 1–6.

10. Dixon, S. (2007). Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. Cambridge, MA and London: The MIT Press.

11. Giannachi, G. (2016). Archive Everything: Mapping the Everyday. London: MIT Press.

12. Masura, N. (2020). Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020. Palgrave Macmillan.

13. Matabane, P. F. (2017). I confess therefore I am: how can online confessions be used in a social media cyber performance. A Dissertation Submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Masters in Drama. University of Pretoria.

14. Papagiannouli, C. (2016). The Etheatre Project: The Director as Discussion Facilitator. In: Political Cyberformance: The Etheatre Project. Palgrave Macmillan, London. pp. 44–82.

15. Seabrook, J. (2001). Nobrow: The Culture of Marketing, the Marketing of Culture. Vintage.

16. Strate, L. (1999). The Varieties of Cyberspace: Problems in Definition and Delimitation. *Western Journal of Communication*. Issue 63 (3). pp. 382–383.

17. Tefertiller, A. (2018). Media Substitution in Cable Cord-Cutting: The Adoption of Web-Streaming Television. *J. Broadcasting Electron. Media* Issue 62. pp. 390–407.

Стаття надійшла до редакції 14.04.2023

Отримано після доопрацювання 16.05.2023

Прийнято до друку 24.05.2023