

DOI: 10.31866/2410-1311.42.2023.293773

УДК 7-028.26:004]:379.8-025.26

## СУЧАСНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА АУДІОВІЗУАЛЬНІ ЗАСОБИ В ГІБРИДНИХ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЄВИХ ІВЕНТАХ

Оксана Крупа<sup>1а</sup>, Олена Губернатор<sup>2а</sup>

<sup>1</sup>Викладач,

ORCID: 0000-0001-7387-7565

e-mail: oksanakrupa@gmail.com

<sup>2</sup>Доктор філософії,

ORCID: 0000-0003-4197-6184

e-mail: olenagubernator@gmail.com

<sup>а</sup>Київський національний університет

культури і мистецтва,

Київ, Україна

### Для цитування:

Крупа, О., & Губернатор, О. (2023). Сучасні цифрові технології та аудіовізуальні засоби в гібридних культурно-дозвіллевих івентах. *Питання культурології*, 42, 173–181. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293773>

*Мета статті* — схарактеризувати потенціал сучасних digital-технологій та аудіовізуальних засобів у гібридних культурно-дозвіллевих івентах, спираючись на найновіші тренди в галузі та інтердисциплінарні засади культуральних студій. *Результати дослідження*. Можна констатувати, що популярність гібридних івентів у постковідну епоху зростатиме, а їхній подальший розвиток революціонував формати спілкування, навчання та культурного відпочинку, вплинув на зміну правил під час організації івенту та розширив можливості індустрії розваг, забезпечивши наочність, інформативність, інтерактивність і вірусний ефект. *Наукова новизна* дослідження полягає у спробі культурального дослідження впливу сучасних цифрових технологій та аудіовізуальних засобів на віртуалізацію та гібридизацію культурно-розважального сегмента івент-індустрії. *Висновки*. Встановлено, що впродовж останнього десятиліття, а особливо у 2020–2023 рр., гібридні івенти стають популярними, пропонуючи зручну та економічно ефективну альтернативу традиційним особистим зустрічам. З появою високошвидкісного інтернету та поширенням смартфонів тепер будь-хто може відвідати захід, не виходячи з дому чи офісу. Це стосується і культурно-розважальних івентів, в яких застосовуються VR- і AR-технології, стримінг та симуляція (моделювання), безконтактна реєстрація, діаграми івентів і цифрові плани залів, гейміфікація івентів, «розумний одяг», багатофункціональні застосунки, а також найпопулярніші системи відеозв'язку (Zoom, GoToMeeting, FreeConferenceCall, ClickMeeting, RingCentral). Їхне застосування змінює «форму» івент-індустрії та «стійке поле культури», трансформуючи патерни, культурні норми та цінності, як, власне, і концепцію розваг.

© Крупа О., 2023

© Губернатор О., 2023

Стаття надійшла до редакції: 14.06.2023

**Ключові слова:** івент-індустрія; гібридні івенти; культурно-розважальні івенти; культуральні студії; цифрові технології; аудіовізуальні засоби

## Вступ

Останнім часом вчені й експерти цікавляться феноменом і специфікацією гібридних івентів, особливо в контексті чергового етапу техноevolucії — Industry 4.0. Йдеться про новий тип заходів, які потребують фахових умінь, креативності та стратегії втілення, а також поєднання новітніх технологій з традиційними практиками проведення івентів для генерування нового досвіду та трансляції контенту. В основі гібридного івенту лежить концепція синтетичної фізично-віртуальної зустрічі, коли спільноти паралельно можуть об'єднуватися фізично в режимі офлайн і спілкуватися онлайн, підтримуючи контакт через, приміром, соціальні медіа. Заходи в гібридній формі повинні бути ретельно продумані, щоб віртуально та фізично присутні відвідувачі могли відчувати те саме. Водночас зростає інтенсивність, оскільки івенти, які проводяться завдяки колаборації двох форматів, створюють більшу та ширшу інтеракцію, зокрема й відповідний психологічний і соціокультурний ефект.

Очевидно, що COVID-19 сприяв зближенню реального світу з медіапростором, змінивши спосіб життя та ведення бізнесу в усіх секторах. Останніми роками в івент-індустрії відбулося багато важливих подій, які неможливо ігнорувати. Покупки в інтернеті та дистанційні зустрічі стали буденністю завдяки своїй зручності й ефективності, а цифрові імплементації з їхніми опціями створили більше можливостей для соціокультурної інтеграції у XXI ст., позаяк дають змогу скористатися перевагами івентів, зокрема брати участь і взаємодіяти як офлайн, так і онлайн-учасникам. Менеджери івент-індустрії мають стратегічно вибрати цілі цифрової трансформації та необхідні аудіовізуальні інструменти, щоб оптимізувати процеси та забезпечити відповідний досвід для кожної групи учасників. Це стосується й культурно-розважальних гібридних івентів, на які дослідники чомусь звертають неналежну увагу, враховуючи темпи та особливості цифровізації соціокультурної діяльності, зокрема і бізнесу, на всіх рівнях.

## Аналіз попередніх досліджень

Активізація дослідницької уваги до гібридних івентів з боку зарубіжних та українських вчених пов'язана з успішною апробацією цієї практики на фоні вже згаданої пандемії. Так, Л. Майлз та Р. Шипвей (Miles & Shipway, 2020) проаналізували роль COVID-19 як каталізатора міждисциплінарних досліджень й підстави для розширення знань про управління кризами та катастрофами у спорті та івент-індустрії в цілому. У цьому контексті представили свою логіку викладу думок на прикладі туризму та digital-технології в організації дозвілля О. Радіонова, С. Александрова та І. Писарева (2022; 2023). Інші українські автори зосередилися на проблемі підвищення ефективності проєктів під час планування та організації гібридних івент-заходів згідно з трендами галузі в реалізації ділових заходів (Семенчук & Нечит, 2021). М. Джонс (Jones, 2022) висловив кілька важливих практичних міркувань щодо значення цифрової трансформації для індустрії заходів у 2023 р. та в майбутньому, а Н. Етер (Ether, 2023) окреслив

8 івент-технологічних трендів у 2023 р., серед яких доповнена та віртуальна реальність, пряма трансляція та симуляція, безконтактна реєстрація, діаграми подій і цифрові плани залів, гейміфікація івентів, «розумний одяг» (гаджети), багатофункціональні застосунки для заходів та інструменти, що забезпечують спеціальний доступ для учасників.

#### ■ **Мета статті**

Метою статті є характеристика потенціалу сучасних digital-технологій та аудіовізуальних засобів у гібридних культурно-дозвіллевих івентах, спираючись на найновіші тренди в галузі та інтердисциплінарні засади культуральних студій.

#### ■ **Результати дослідження**

Поєднання функціональних можливостей реальних і віртуальних подій у гібридні івенти дає змогу організаторам отримати ширшу картину для залучення зацікавлених сторін. Крім того, гібридний івент охоплює принаймні одну групу учасників, які віч-на-віч з'єднані з іншими, які перебувають фізично в різних місцях з різних причин (не можуть брати участь з огляду на стан здоров'я чи безпеки, або через обмежену кількість місць чи транспортні витрати не можуть відвідати місце проведення івенту). «Тобто, — підкреслюють сучасні автори, — це класичні івенти, для яких частково використана методика віддаленої доставки контенту. За бажанням учасники або спікери можуть під'єднатися до мовлення або трансляції, не приїжджаючи на локацію івенту. У приміщенні можуть бути лише ключові учасники, а глядачі долучаються до заходу через інтернет-трансляцію» (Радіонова та ін., 2022, с. 74).

Технології впливають на кожен аспект життя людини: від спілкування до розваг, і продовжують розвиватися та змінюватися щодня завдяки інноваційним розробкам (Kumar et al., 2021). Це стосується й івент-індустрії, де нові технології все доступніші, а конкуренти в галузі адаптуються до змін або залишаються позаду. Компанії використовують технології, щоб наблизитися до своїх клієнтів, як-от соціальні мережі для підвищення обізнаності та вебсайти для інформаційного обміну та співпраці (Kang et al., 2014). Попри те, що досі не існує академічного визначення «івент-технологій», в цілому, здійснюючи огляд наявної літератури з цієї тематики, можна зрозуміти, що івент-технології передбачають будь-які спроби застосування технологій в івент-індустрії для покращення, допомоги та розвитку досвіду в усіх аспектах (психологічному, соціокультурному або кроскультурному). А. Флауерс і К. Грегсон (Flowers & Gregson, 2012), описуючи розвиток технологій, їхню ефективність і вплив на івент-індустрію, основним прогресом у сфері технологій для бізнесу та комунікації вважають розвиток Web 1.0, а потім Web 2.0.

Дж. Шерлок і Н. О'Коннор (Sherlock & O'Connor, 2015, p. 100) у статті «Дослідження впливу технологій на івент-індустрію» наголошують, що технологічні програми в галузі забезпечують «комунікацію» та діють як «еквалайзер» для організацій, які проводять заходи, тоді як «онлайн-продаж квитків стає індустріальною нормою». Вони переконані, що технологічні інновації змінюють саму «форму» івент-індустрії. І ці досить очевидні прогнози справдилися у 2020 р., коли

гібридні заходи стали новою реальністю сучасної івент-індустрії. Онлайн-івенти (заходи, які транслюють учасникам через інтернет або інші канали спільної взаємодії) або віртуальні (івенти, де залучені сучасні аудіовізуальні технології AR та VR) підтверджують ситуацію з кардинальною трансформацією «форми», особливо у разі з VR, коли відвідувачі мають справу з абсолютно штучно створеними об'єктами (окремими предметами або ж цілими «світами»), які не стосуються реальної ситуації, в якій перебуває учасник івенту. І це стає настільки популярним у XXI ст., що не випадково В. Брик і Т. Чоп (2019) у тезі з промовистою назвою «Філософія дозвілля в нову епоху» констатують «зміни стійкого поля культури», спричинені розвитком VRтехнологій. Зміни за останні роки в розважальних технологіях (просторовий відеодизайн / Spatial Video Design; досвід занурення / Immersive Experiences; технологічний декор / Technological Decor; метаморфічна постановка / Metamorphic Staging), з одного боку, сприяли розвитку людини на сучасному етапі, розширенню культурного поля її життя і появі нових сенсогенеруючих центрів, а з іншого — зумовили деформацію, «змінюючи образ мислення і менталітет, культурні норми і цінності» (с. 35).

Така ж ситуація і з AR-технологіями, що використовують реальні об'єкти та предмети, взаємодія з якими генерує додаткову інформацію, розкриваючи їх по-новому. Це роблять завдяки спеціальній AR-програмі на телефоні, яка «оживляє» стенди, ролл-апи або афіші, а організатори івентів завчасно готують об'єкти, які «оживлятимуться» (від листівок і флаєрів до оформлення майданчика). Тут залучені анімовані зображення, відео- та аудіофайли, візуальні ефекти, інфографіка, а також за QR-кодом слід завантажити спеціальний застосунок в App Store або Google Play. Під час самого івенту потрібно запустити програму, піднести телефон до об'єкта, розпізнавши маркер, і у такий спосіб запустити пов'язані з ним файли, що зберігаються в пам'яті телефону. Або, як приклад, також хотілося б зазначити кілька трендів івент-продакшну з яскравими AR-моментами. По-перше, One True Genshinologist, магічна бібліотека та велика вікторина, присвячена відомій грі Genshin Impact, де американські студенти та інфлюенсери у Genshin Impact відповідали на складні запитання про історію, персонажів та артефакти гри, змагаючись між собою. Команда WePlay залучила найновіші технології та створила віртуальну бібліотеку з ефектом повного занурення, в якій учасники поринали в цифрову ілюзію книжкових шаф і книг, персонажів, які були згенеровані AR до найменших деталей. По-друге, унікальна колаборація між Enthusiast Gaming та Національною футбольною лігою (NFL) США — NFL Tuesday Night Gaming (Вечір сімейних розваг). Це інноваційне шоу, яке поєднало світ комп'ютерних ігор і спорт. Команда WePlay використала AR, щоб якомога більше оживити шоу, примітною рисою якого була доброзичлива атмосфера. Фахівці з AR створили з нуля деталі та втілили їх в реальність, як-от для одного з епізодів NFL Family Game Night був згенерований зелений слайм, що повільно стікав зі стелі, який виглядав реалістично, мав усі властивості та органічно вписувався в кадр. Як бачимо, AR може допомогти змінити правила в організації івентів, розширювати межі звичного світу та запропонувати безмежні можливості, забезпечивши наочність, інформативність, інтерактивність і вірусний ефект, тобто, коли «яскраві, незвичайні AR-відео миттєво зберігають»

ся та викликають бажання поділитися ними з друзями та знайомими», оскільки «особисте спілкування залишається важливою складовою івент-індустрії» (Радіонова та ін., 2022, с. 74).

З-поміж найпопулярніших систем відеозв'язку як аудіовізуальних засобів, що активно використовуються в івент-індустрії, українські вчені виокремлюють кілька. Це програма для організації відеоконференцій Zoom, розроблена Zoom Video Communications, що надає сервіс відеотелефонії, проста у використанні, синхронізується з календарем і ретранслює потокові відеоконференції з ПК на мобільний телефон. Комунікаційне програмне забезпечення RingCentral, що пропонує послуги онлайн-конференцій і має таку перевагу, як безплатний план з можливістю до 500 учасників на своїх засіданнях. RingCentral — відеоконференції високої чіткості, найсучасніші комунікаційні системи, а також можливість ділитися своїм робочим столом і проводити поглиблене навчання з відеопрезентаціями. А ще програма Vast Conference, яка об'єднує людей, групи й організації для масштабного спілкування через аудіоконференції та онлайн-наради, які забезпечують відеозв'язок у форматі HD. Платформа для проведення онлайн-конференцій і вебінарів з можливостями інтеграції, приватним чатом і повним доступом до робочого столу ClickMeeting є також зручним сервісом, що містить різноманітні інструменти, допомагає створювати презентації та спостерігати за результатами проведеної онлайн-зустрічі, тримати файли у спеціальному сховищі, аналізувати статистику заходів, створювати прогнози, легко комунікувати учасникам між собою та ділитися роликami з YouTube. Програма GoToMeeting також є досить простою та зручною у використанні, має мобільну версію, дає змогу проводити онлайн-зустрічі та відеоконференції від 10 до 2000 користувачів, підключившись без попередньо встановленої програми на локальний ПК, Macbook Pro та iOS. Серед іншого, одним з найкращих безплатних сервісів для івентів у режимі онлайн вважається FreeConferenceCall — платформа для проведення аудіо- та відеоконференцій до 1000 учасників у HD-якості з локальними телефонними кодами у більш ніж 80 країнах. Вчені вважають, що попри особливості та наявні складнощі (нестабільний інтернет, точність вибору необхідної платформи та інструментів для проведення івенту, нестача фахівців, які добре знаються на цифрових технологіях), сучасні засоби та технології «надалі будуть мати ключове значення для надання інтерактивних та офлайн-вражень. Гібридні заходи зарекомендували себе як ефективний формат для організації дозвілля у сучасних умовах» (Радіонова та ін., 2023).

До пандемії також організовували гібридні івенти, проте цей процес вважали трудомістким і не всі розуміли, наскільки це необхідно, і який дає ефект. Після COVID-19 ситуація змінилася і онлайн-формати стали пріоритетними, хоч і нині у багатьох організаторів виникає багато питань стосовно підготовки до проведення такого комбінованого івенту. Щоб уникнути нудної трансляції через вебкамеру, К. Семенчук і Д. Нечит (2021) пропонують кілька ідей і варіантів форматів: (а) якісні канали для мовлення, швидкісний і стабільний інтернет (знайти провайдерів для онлайн-трансляції і працювати через їх ресурси та інструменти); (б) менше конференцій — більше телешоу (потужна технічна інфраструктура,

живі спікери та професійні ведучі); (в) ключова роль модератора, який вміє працювати з «живою» і онлайн-аудиторією; (г) інструменти для інтеракції (змога коментувати та оцінювати спікерів); (д) адаптація платформ до гібридних івентів (приміром, опція підключення до онлайн-мовлення через мобільний застосунок) (с. 80–81).

З огляду на те, що VR- і AR-технології виводять інтеракцію на новий рівень, а організатори культурно-розважальних івентів можуть інтегрувати локальну VR-гарнітуру на місці, щоб відвести відвідувачів від екрана та залучити їх до презентації за допомогою 360° відео та інтерактивної візуалізації даних, вчені звертають увагу ще на низку ефективних цифрових інструментів. Йдеться про стримінг і моделювання, тобто комплексне рішення, яке дає змогу перемикатися між віртуальними та гібридними елементами без особливих складнощів, синхронізувати кілька місць із глядачами в прямому ефірі, легко поєднувати живе та записане відео, а також інтегрувати улюблені стримінгові сервіси. Моделювання, з іншого боку, пропонує ще одне потокове рішення, яке ідеально підходить для гібридних івентів: зміст заходу можна попередньо записати та запланувати трансляцію на певний час. Симуляція значно знижує ризик синхронізації кількох відео в режимі реального часу під час живої події. До цього також хотілося б додати використання програмного забезпечення для безконтактної реєстрації (учасники сканують свої QR-коди за допомогою телефонів, а програмне забезпечення надсилає бейдж учасника на найближчий принтер), графіки івентів і цифрові плани поверхів (3D-відображення приміщень у реальному масштабі, коли учасники натискають на кімнату для сеансів у застосунку івенту, щоб миттєво переглянути профілі доповідачів і повну тему сесії, або торкаються логотипа спонсора, щоб автоматично ознайомитись зі стендами на карті виставкового залу), гейміфікації івентів (надає можливість запровадити дружню конкуренцію, щоб посилити ефект залучення та збільшити задоволення), багатомільових або мобільних застосунків (популярне технологічне рішення, завдяки якому можна легко представити порядок денний, інформацію про спікерів, посилання на прямі трансляції, карти місць проведення, спонсорів подій, завантажувати кольори, логотипи та піктограми, спілкуватися в мережі, використовуючи такі функції програми, як чат, опитування та запитання) та «розумний одяг» (браслети або «розумні» бейджі, плеєри, системи GPS тощо) (Mahadewi, 2022).

## ■ Висновки

Отже, можна констатувати, що популярність гібридних івентів у постковідну епоху лише зростатиме. По суті, розвиток віртуальних івентів революціонував спосіб спілкування, навчання та сферу розваг. З'явився новий гібридний підхід, що поєднав найкраще з обох світів — реального і віртуального. Впродовж останнього десятиліття, а особливо у 2020–2023 рр., гібридні івенти стають все більш популярними, пропонуючи зручну й економічно ефективну альтернативу традиційним особистим зустрічам. З появою високошвидкісного інтернету та поширенням смартфонів тепер будь-хто може відвідати захід, не виходячи з дому чи офісу. Це стосується і культурно-розважальних івентів, під час яких активно та ефективно застосовуються VR- і AR-технології, стримінг та симуляція (мо-

делювання), безконтактна реєстрація, діаграми івентів і цифрові плани залів, гейміфікація івентів, «розумний одяг», багатофункціональні застосунки, а також найпопулярніші системи відеозв'язку (Zoom, GoToMeeting, FreeConferenceCall, ClickMeeting, RingCentral). Їхнє застосування змінює саму «форму» івент-індустрії та «стійке поле культури», трансформуючи патерни, культурні норми та цінності, як, власне, і концепцію розваг.

Зважаючи на вищевикладене, напрямками подальших досліджень у контексті культуральних студій можуть бути такі: концептуалізація ідеї гібридного івенту в ковідну та постковідну епоху; взаємозв'язок віртуального та гібридного івентів на прикладі культурно-розважальних проєктів; трансформація святкової та розважальної культури під впливом цифрових технологій та онлайн-івентів та ін.

### ■ Список посилань

- Брик, В., & Чоп, Т. (2019, 4–5 грудня). Філософія дозволила в нову епоху. В *Філософські виміри техніки* [Матеріали конференції] (с. 34–35). Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя.
- Радіонова, О., Александрова, С., & Писарева, І. (2022). COVID-19 як тригер гібридних івент-технологій в індустрії туризму. *Інфраструктура ринку*, 66, 73–76. <http://www.market-infr.od.ua/uk/66-2022>
- Радіонова, О., Писарева, І., & Александрова, С. (2023). Digital-технології в організації дозволя. *Економіка та суспільство*, 48. <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-48-59>
- Семенчук, К. Л., & Нечит, Д. Д. (2021). Управління проєктами згідно з трендами event-галузі. *Розвиток методів управління та господарювання на транспорті*, 1(74), 76–86.
- Ether, N. (2023, June 2). *Latest event technologies: 8 trends to watch in 2023*. <https://socio.events/blog/latest-event-technology-trends>
- Flowers, A. A., & Gregson, K. (2012). Decision-Making Factors in Selecting Virtual Worlds for Events: Advocacy, Computer Efficacy, Perceived Risks, and Collaborative Benefits. *Event Management*, 16(4), 319–334. <https://doi.org/10.3727/152599512X13539583375054>
- Jones, M. (2022). 5 Essentials and Practical Digital Transformation Consideration for the Events Industry in 2022 and Beyond. *Cox BLUE*. <https://www.coxblue.com/5-digital-transformation-considerations-for-the-events-industry/>
- Kang, J., Tang, L., & Fiore, A. M. (2014). Enhancing consumer-brand relationships on restaurant Facebook fan pages: Maximizing consumer benefits and increasing active participation. *International Journal of Hospitality Management*, 36, 145–155. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2013.08.015>
- Kumar, S., Kartikey, D., & Singh, T. (2021). Impact of technology on various aspects of human lifeduring Covid-19 pandemic: a survey. *Journal of Psychosocial Research*, 16(1), 127–142.
- Mahadewi. (2022). Hybrid event: utilization of digital technology in organizing events during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Proceedings*, 83(1), 53. <https://www.mdpi.com/2504-3900/83/1/53#B14-proceedings-83-00053>
- Miles, L., & Shipway, R. (2020). Exploring the COVID-19 pandemic as a catalyst for

stimulating future research agendas for managing crises and disaster at international sport event. *Event Management*, 24(4), 537–552. <https://doi.org/10.3727/152599519X15506259856688>

Sherlock, J., & O'Connor, N. (2015). Research into the Impact of Technology in the Events Industry. *International Hospitality and Tourism Student Journal*, 7(1), 88–102.

## References

Bryk, V., & Chop, T. (2019, December 4–5). *Filosofia dozvillia v novu epokhu* [Leisure philosophy in the new era]. In *Filosofski vymiry tekhniky* [Philosophical dimensions of technology] [Proceedings of the Conference] (pp. 34–35). Ternopilskyi natsionalnyi tekhnichnyi universytet imeni Ivana Puliuia [in Ukrainian].

Ether, N. (2023, June 2). *Latest event technologies: 8 trends to watch in 2023*. <https://socio.events/blog/latest-event-technology-trends> [in English].

Flowers, A. A., & Gregson, K. (2012). Decision-Making Factors in Selecting Virtual Worlds for Events: Advocacy, Computer Efficacy, Perceived Risks, and Collaborative Benefits. *Event Management*, 16(4), 319–334. <https://doi.org/10.3727/152599512X13539583375054> [in English].

Jones, M. (2022). 5 Essentials and Practical Digital Transformation Consideration for the Events Industry in 2022 and Beyond. *Cox BLUE*. <https://www.coxblue.com/5-digital-transformation-considerations-for-the-events-industry/> [in English].

Kang, J., Tang, L., & Fiore, A. M. (2014). Enhancing consumer-brand relationships on restaurant Facebook fan pages: Maximizing consumer benefits and increasing active participation. *International Journal of Hospitality Management*, 36, 145–155. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2013.08.015> [in English].

Kumar, S., Kartikey, D., & Singh, T. (2021). Impact of technology on various aspects of human lifeduring Covid-19 pandemic: a survey. *Journal of Psychosocial Research*, 16(1), 127–142 [in English].

Mahadewi. (2022). Hybrid event: utilization of digital technology in organizing events during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Proceedings*, 83(1), 53. <https://www.mdpi.com/2504-3900/83/1/53#B14-proceedings-83-00053> [in English].

Miles, L., & Shipway, R. (2020). Exploring the COVID-19 pandemic as a catalyst for stimulating future research agendas for managing crises and disaster at international sport event. *Event Management*, 24(4), 537–552. <https://doi.org/10.3727/152599519X15506259856688> [in English].

Radionova, O., Aleksandrova, S., & Pysareva, I. (2022). COVID-19 yak trihher hibrydnykh ivent-tekhnohii v industrii turyzmu [COVID-19 as a trigger of hybrid event technologies in the tourism industry]. *Market Infrastructure*, 66, 73–76. <http://www.market-infr.od.ua/uk/66-2022> [in Ukrainian].

Radionova, O., Pysareva, I., & Aleksandrova, S. (2023). Digital-tekhnohii v orhanizatsii dozvillia [Digital technologies in the organization of leisure time]. *Economy and Society*, 48. <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-48-59> [in Ukrainian].

Semenchuk, K. L., & Nechyt, D. D. (2021). Upravlinnia proiektamy zghidno z trendamy event-haluzi [Project management according to trends in the event industry]. *Development of Management and Entrepreneurship Methods on Transport*, 1(74), 76–86 [in Ukrainian].



Sherlock, J., & O'Connor, N. (2015). Research into the Impact of Technology in the Events Industry. *International Hospitality and Tourism Student Journal*, 7(1), 88–102 [in English].

## MODERN DIGITAL TECHNOLOGIES AND AUDIOVISUAL MEANS IN HYBRID CULTURAL AND LEISURE EVENTS

Oksana Krupa<sup>1a</sup>, Olena Hubernator<sup>2a</sup>

<sup>1</sup>Lecturer,

ORCID: 0000-0001-7387-7565

e-mail: oksanakrupa@gmail.com

<sup>2</sup>PhD,

ORCID: 0000-0003-4197-6184

e-mail: olenagubernator@gmail.com

<sup>a</sup>Kyiv National University of Culture and Arts,  
Kyiv, Ukraine

*The aim of the article* is to characterize the potential of modern digital technologies and audiovisual means in hybrid cultural and leisure events based on the latest trends in the industry and interdisciplinary principles of cultural studies. *Research results.* It can be stated that the popularity of hybrid events in the post-Covid era will grow, and their further development has revolutionised communication formats, education, and cultural recreation, influenced the rules' changes during the event organization, and has extended the capabilities of the entertainment industry, providing visibility, informativity, interactivity, and viral effect. *The scientific novelty* of the research lies in the attempt to culturally study the influence of modern digital technologies and audiovisual means on the virtualisation and hybridisation of the cultural and entertainment segment of the event industry. *Conclusions.* It has been established that over the past decade, and especially in 2020–2023, hybrid events have become more popular, suggesting a comfortable and economically effective alternative to traditional face-to-face meetings. With the appearance of high-speed Internet and the spread of smartphones, now anybody can attend an event without leaving home or the office. This also applies to cultural and entertainment events that use VR and AR technologies, streaming and simulation (modelling), contactless registration, event diagrams and digital hall plans, event gamification, smart clothing, multifunctional applications, as well as the most popular video communication systems (Zoom, GoToMeeting, FreeConferenceCall, ClickMeeting, RingCentral). Their use is changing the “form” of the event industry and the “stable culture field”, transforming patterns, cultural norms, and values as well as the entertainment concept.

**Keywords:** event industry; hybrid events; cultural-leisure events; cultural studios; digital technologies; audiovisual means



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.