

УДК [7.011.2:004.738.5]-057.36-048.38

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2023.6.15>**Юрова Тетяна Миколаївна,**

кандидат мистецтвознавства,

викладач кафедри поведінкових наук та військового лідерства

Інституту морально-психологічного забезпечення

Національної академії сухопутних військ

імені гетьмана Петра Сагайдачного

ORCID ID: 0000-0003-0400-0852

taniushka\_j@ukr.net

## ПОТЕНЦІАЛ МИСТЕЦТВА З ВИКОРИТАННЯМ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МОЖЛИВОСТЕЙ ІНТЕРНЕТ МЕРЕЖІ В КУЛЬТУРОЛОГІЧНОМУ ЗАБЕЗПЕЧЕННІ РЕАБІЛІТАЦІЇ УЧАСНИКІВ БОЙОВИХ ДІЙ

*Мета статті – визначити потенціал цифрової художньої творчості для культурологічного забезпечення реабілітації учасників бойових дій в Україні.*

*У ході дослідження проведено оцінку цифрової художньої творчості як напрямку допоміжної реабілітаційної практики, яка має потужний потенціал та відкриває широкі можливості для надання арттерапевтичної та культурологічної допомоги постраждалим учасникам бойових дій з БПТ (бойовими психотравмами) та ПТСР (посттравматичним стресовим розладом) через включення Інтернетресурсів та цифрових комп'ютерних технологій у практику арттерапії.*

*Проаналізовано досвід та перспективи використання різноманітних комп'ютерних мереж, інноваційних цифрових ІТ-розробок та новітніх креативних форм роботи в українській практиці культурологічного забезпечення реабілітації учасників бойових дій з наслідками БПТ. Серед інноваційних арттерапевтичних та культурологічних реабілітаційних форм із застосуванням цифрових технологій визначено особливості та методику проведення віртуальної музейної та галерейно-виставкової арттерапії, яка забезпечує безбар'єрність у відвідуванні цих комунікаційно-пізнавальних та культурно-естетичних просторів та закладів військовослужбовцями з різним характером поранень, коли існують фізичні обмеження та відсутність можливості вільного пересування. На основі досвіду та результатів використання нейромережі Midjourney в індивідуальній реабілітаційній роботі з учасниками бойових дій зроблений методичний аналіз та рекомендації щодо місця та ролі культуролога у проведенні цих арттерапевтичних сеансів.*

*Зміст викладеного у статті матеріалу покликаний довести, що в умовах відсічі широкомасштабної російської агресії використання креативних методів цифрових технологій у психологічній реабілітації військовослужбовців може сприяти підвищенню її ефективності, бути додатковим фактором забезпечення успішного відновлення травмованих українських військовослужбовців і повернення їх до виконання штатних обов'язків за призначенням та повноцінної життєдіяльності.*

**Ключові слова:** учасники бойових дій, БПТ (бойова психотравма), ПТСР (посттравматичний стресовий розлад), культурологічне забезпечення, психологічна реабілітація, цифрова арттерапія, музейна арттерапія, комп'ютерне мистецтво, нейромережі.

### **Tetiana Yurova. THE POTENTIAL OF ART USING TECHNOLOGIES AND THE OPPORTUNITIES OF THE INTERNET NETWORK IN THE CULTURAL PROVISION OF THE REHABILITATION OF PARTICIPANTS OF COMBAT ACTIONS**

*The purpose of the article is to determine the potential of digital artistic creativity for the cultural rehabilitation of combatants in Ukraine.*

*In the course of the study, an assessment of digital artistic creativity as a direction of auxiliary rehabilitation practice, which has a powerful potential and opens up wide opportunities for providing art-therapeutic and cultural assistance to combatants with CMI (combat mental injuries), and PTSD (post-traumatic stress disorder) through the inclusion of Internet resources, was carried out. and digital computer technologies in the practice of art therapy.*

*The experience and prospects of the use of various computer networks, innovative digital IT developments and the latest creative forms of work in the Ukrainian practice of cultural support for the rehabilitation of combatants with the consequences of BPT have been analyzed. Among the innovative forms of art therapy and cultural rehabilitation*

with the use of digital technologies, the features and methods of conducting virtual museum and gallery-exhibition art therapy are determined, which ensures barrier-free access to these communication-cognitive and cultural-aesthetic spaces and institutions by military personnel with different characteristics injuries when there are physical limitations and lack of freedom of movement. Based on the experience and results of using the Midjourney neural network in individual rehabilitation work with combatants, a methodical analysis and recommendations were made regarding the place and role of the culturologist in conducting these art therapy sessions.

The content of the material presented in the article is intended to prove that in the conditions of repelling large-scale Russian aggression, the use of creative methods of digital technologies in the psychological rehabilitation of servicemen can contribute to increasing its effectiveness, be an additional factor in ensuring the successful recovery of injured Ukrainian servicemen and their return to the performance of regular duties as assigned and full life activity.

**Key words:** combatants, CMI (combat mental injuries), PTSD (post-traumatic stress disorder), cultural support, psychological rehabilitation, digital art therapy, museum art therapy, computer art, neural networks.

**Вступ. (Introduction).** З початком пандемії COVID-19 і переходом системи освіти та менеджменту на дистанційну форму роботи, значна частина населення України почала активно освоювати Інтернет. У зв'язку з неможливістю відвідування театрів, музеїв, виставок, галерей, концертів тощо, багато установ культури здійснили справжній технологічний прорив у культурологічному забезпеченні населення, скориставшись комп'ютерними серверами для надання можливості користувачам для віртуального ознайомлення зі змістом своїх експозицій і фондів. Великий внесок у вдосконалення комп'ютерної (діджитальної) арттерапії може зробити використання такого блискучого новаторства, як штучний інтелект та нейромережі. Це відкриває великі перспективи для всієї креативної (творчої) арттерапії та культурологічного забезпечення реабілітації комбатантів із БПТ та ПТСР. Актуальність цього напрямку та необхідність інтенсифікації його використання у процесі відновлення постраждалих учасників бойових дій зростає з початком широкомасштабного російського вторгнення в Україну та збільшенням кількості постраждалих від бойових психотравм.

**Матеріали (Materials).** Проведено експеримент з використання потенціалу нейромереж мистецького спрямування у арттерапії військовослужбовців в межах культурологічного забезпечення реабілітаційного процесу після участі в бойових діях. Надано докладний опис експерименту, який здійснив позитивний вплив на морально-психологічний стан вояків та сприяв розвитку творчого

потенціалу та комунікативній активності його часників.

**Методи (Methods).** Застосовано емпіричні методи дослідження з проведенням експерименту, спостереженням його результатів і подальшим описом, та теоретичні методи – такі як аналіз результатів, їх узагальнення та пояснення.

**Аналіз попередніх досліджень (Analysis of previous studies).** Арттерапія увійшла до цифрового світу у 80-х роках минулого століття. Д.Дж. Вайнберг [1], апробував можливості комп'ютерної арттерапії для реабілітації пацієнтів з нейротравмами, Д.С. Кантер [2, 3] використовував комп'ютерне забезпечення творчості на сеансах арттерапії. Ще 1999 р. редакція журналу «Art Therapy Journal» присвятила спеціальний випуск аналізу стану та перспектив розвитку діджитальної арттерапії.

З початком ХХІ ст. багато авторитетних вчених і практиків, таких як Л. Капітан [4], К.А. Мальхіоді [5], Б.К. Петерсон, К. Стовал, Д.Е. Елкінс, Б. Паркер-Белл [6], Дж.С. Поташ [7], С.А. Тонг [8] тощо, активно зайнялися розробкою методики та включенням цифрового мистецтва в терапевтичний процес, передбачаючи постійно зростаючу роль сучасних технологій в арттерапії.

Незважаючи на це, у колах арттерапевтів тривалий час, навіть досі, за заявою американських вчених П.Г. Клорера [9] і Б. Кулеби [10], спостерігався опір впровадженню цифрових технологій та комп'ютерного інструментарію у арттерапевтичну реабілітаційну практику Н.Р. Карлтон [11] звинуватив самих арттерапевтів у консерватизмі при використанні циф-

рових медіа в реабілітації тих, хто постраждав від психотравм. Йому опонував П. Опп [12], заявляючи, що «така обережність зумовлена підвищеним почуттям відповідальності за безпеку та благополуччя пацієнтів». На жаль, і до сьогодні власні емоційні фактори та упередження арттерапевтів, як вважає П. Асава [13], є серйозними бар'єрами на шляху впровадження інноваційних комп'ютерних технологій та мистецьких медіа в арттерапію. Подібна картина спостерігається і у середовищі українських науковців та арттерапевтів. На думку Л. Капітана [14], само це є причиною відсутності поглиблених досліджень у галузі створення цифрового мистецтва, що значно гальмує використання цифрових медіа у неінвазивному культурологічному забезпеченні реабілітації постраждалих із психічною і психологічною патологією, незважаючи на їх унікальність і колосальний потенціал для арттерапевтичної практики.

**Результати. (Discussion).** У числі креативних методів використання цифрових технологій у психологічній реабілітації військовослужбовців з БПТ і ПТСР в більшості українських військово-медичних установ запроваджуються методи реабілітаційної комп'ютерної арттерапії за допомогою мистецтв. Стикаючись з мистецтвом, реалізуючи себе у творчості, самовиражаючись і демонструючи свою роботу іншим, потерпілий ветеран відволікається від буденності, важких спогадів, долає фобії, зростає духовно, набуває відчуття зв'язку з соціальним середовищем та суспільством.

Арттерапевти, культурологи та митці України в період війни з російським агресором та відсічі його повномасштабного вторгнення, завдяки використанню мережевого потенціалу Інтернету, розширили не лише тематичний, а й візуальний арсенал культурологічного забезпечення реабілітації воїнів з БПТ та ПТСР.

Серед інноваційних арттерапевтичних та культурологічних практик з використанням цифрових технологій можна виділити віртуальну музейну, галерейну та виставкову арттерапію. Віртуальні експозиції музеїв, онлайн-виставки та галереї з 2020 р. стали

новим трендом та реальністю у культурному житті України. Завдяки впровадженню українських музеїв та галерей у цифровий простір, створенню VR турів, онлайн виставок, інтерактивних екскурсій, відвідуваність деяких з них користувачами Інтернету досягла 90% від загальної кількості візитерів [15]. Війна внесла ще більш жорсткі корективи у діяльність усіх галерей та музеїв, що зробило віртуальні екскурсії та 3D-тури практично єдиним способом здійснювати їхню виставкову активність. Сьогодні практично всі українські музеї та галереї відкриті для вільного відвідування в онлайн-режимі, деякі з них впровадили арттерапію у свої програми [16, 17, 18].

Позитивний вплив, який віртуальні екскурсії можуть внести у стан психологічного комфорту і благополуччя через естетичну насолоду, яскраві емоції в результаті зіткнення з прекрасним, отриманням нової інформації в художньому виразі, зв'язком з культурою – є релевантними як до осіб без психічної патології, так і до військовослужбовців, для яких віртуальне відвідування музеїв та галерей може мати значний цілющий ефект.

Особливість віртуальної музейної терапії у тому, що її сеанси відрізняються динамізмом і нетрадиційністю обстановки, у яку занурюються відвідувачі. На відміну від традиційної арттерапії пацієнти тут не займаються художньою творчістю. Головне завдання культуролога та арттерапевта, яким бажано організувати спільну діяльність, полягає у такому виборі експозицій та конкретних творів мистецтва, які б відповідали внутрішньому стану постраждалого, підштовхували його до активного обговорення, сприяли виявленню та розв'язанню внутрішніх психологічних проблем.

Можливість встановити необхідні програмні додатки на смартфони та вільний доступ до більшості закладів культури музейно-галерейної спрямованості дозволяють будь-кому, хто бажає, взяти участь в екскурсіях та ознайомитися з виставково-експозиційними фондами. За наявності звичайної комп'ютерної бази, можна проводити не тільки індивідуальні, а й групові віртуальні екскурсії. У цьому випадку обговорення, як

показала практика, стає більш змістовним завдяки використанню дискусійно-диспутного методу.

У країні приділяється певна увага навчанню та підготовці арттерапевтичних кадрів, у тому числі для цифрового забезпечення лікування та реабілітації потерпілих із БПТ та ПТСР, пропаганді передового досвіду арттерапії. Ще в період АТО у 2016 р. у 6-ти військових шпиталях Міністерства оборони України для лікування та реабілітації комбатантів з БПТ були офіційно затверджені і приступили до праці курси арттерапії [19, с. 92].

В різних регіонах періодично проводяться мастер-класи щодо музейної та галерейно-виставкової арттерапії, де обговорюються «особливості візуальної та вербальної самопрезентації особистості у медіа-просторі» [20], здійснюється навчання «практикам нейрографіки» [21], на базі інтерактивної просвітницької платформи проводяться онлайн-курси, на яких розкриваються «культурні контексти та несвідомий символізм» музейних експонатів [22]. У підготовці українських фахівців приймають активну участь закордонні арттерапевти, найбільш активними з яких є польські колеги [23].

Галерейно-виставкова арттерапія також має свої особливості та методику проведення. По-перше, тут пацієнтам може бути надана певна свобода вибору, як самих галерей, так і творів мистецтва відповідно до їхнього внутрішнього духовно-морального стану та естетичних потреб. По-друге, особливість VR-галерей полягає також у тому, що в них одночасно можуть експонуватися кілька виставок, не займаючи реального експозиційного простору. По-третє, у VR-галереях, поряд із демонстрацією реальних творів мистецтва, можуть експонуватися віртуальні проекти, яким є проект «Volume Park», постійно діючий у Харківській Муніципальній Галереї. Наприклад, у віртуальній виставці сучасних українських скульпторів «Умовний спосіб», організованої відомою арткураторкою Катериною Рай, взяли участь 8 молодих скульпторів. Частину скульптур цієї виставки було виконано у фізичному втіленні, їх відсканували у 3D-форматі, обробили та поміс-

тили у віртуальне середовище. Паралельно на суд глядачів були представлені також віртуальні скульптури, які окремі митці планували представити на Всеукраїнське бісенале у Києві, але не змогли реалізувати проекти через брак коштів [24]. По-четверте, віртуальні галерейно-виставкові проекти дозволяють створення ідеальних експозицій без великих фінансових витрат. По-п'яте, перевага VR-технологій у тому, що вони прибирають будь-які обмеження, забезпечуючи чистий простір для творчості. По-шосте, віртуальні галереї, як і музеї, не обмежують знайомство з художньою творчістю, культурою та історією межами однієї держави, стаючи новою світовою мистецькою сценою. Прикладом може бути міжнародний Артпроект 2021 р. «#365daysafter», в експозиції якого були представлені для вільного ознайомлення відвідувачам «з будь-якої частини світу» твори та історії творчої діяльності 100 представників сучасного мистецтва чотирьох країн: України, Хорватії, Португалії та Китаю [25]. По-сьоме, віртуальний простір забезпечує безбар'єрність у відвідуванні для військовослужбовців з різним характером поранень, коли існують фізичні обмеження та можливість вільного пересування. По-восьме, після інтерактивних екскурсій сеанс арттерапії можна завершити роботою пацієнтів зі створення своїх власних творів з використанням різних матеріалів і технік, співзвучних побаченому та внутрішньому психологічному настрою.

Такий підхід з використанням різноманітних видів мистецтва (різних модальностей) в арттерапевтичній сесії дозволяє захарувати даний вид реабілітації до «інтермодальної терапії експресивними мистецтвами» (ІТЕМ) [26], що дає можливість пацієнтам найбільш повно виразити себе і реалізувати свій внутрішній світ у творчості, знайти оптимальні способи особистісного відновлення і зцілення. Синтез різних видів мистецтв допомагає підібрати правильну мову спілкування з постраждалим, якому часто буває важко, а часом неможливо, висловитися вербально. У практиці ІТЕМ пацієнт отримує можливість розкрити свою підсвідомість, вивести гли-

бинні емоції назовні найбільш прийнятними йому способами та засобами. Крім того, ці замальовки, картини, скульптури, фотографії, колажі, декоративні вироби тощо, створені на основі внутрішнього стану та особистісного сприйняття побаченого, сприяють відбудові своєрідного місточку між підсвідомим та свідомим, невербальним та вербальним, духовним світом та сенсорною реальністю. Психологічний аналіз таких творів дозволяє арттерапевтам, психологам та лікарям вносити коректуру до лікувально-реабілітаційного процесу та надавати необхідну терапевтичну підтримку постраждалим.

Застосування цифрових технологій в арттерапії не обмежується інструментарієм онлайн-комунікації, використанням культурної спадщини, потенціалу музеїв, галерей та виставок, воно поширюється і на застосування цифрових медіа для створення творів комп'ютерного мистецтва. Серед його видів: Цифрові живопис та фотографія, Нет-арт (мережеве мистецтво), Нефотореалістичний рендеринг (використання нейромереж для автоматичного перетворення зображень на стилізоване мистецтво), Інтерактивна інсталяція (відео екрани (інтерактивні, сенсорні, проєкційні), які можуть взаємодіяти з людиною), Піксель-арт (цифрове зображення на основі пікселів), ANSI art (вид цифрової графіки на основі символів, шрифтових та фонових кольорів), Гейм-арт (мистецтво, натхнене відеоіграми), Chiptune (електронна музика, що синтезується в реальному часі), Демосцена (створення сюжетного відеоряду за принципом комп'ютерних ігор), Демо (мультимедійна презентація), Дигітальна поезія (літературні твори, створені з використанням комп'ютерних технологій) [27].

Багато компаній, що ведуть розробки в галузі штучного інтелекту, надали доступ до своїх мережевих ресурсів. Це дозволило військовим культурологам використовувати нейромережі для організації творчої роботи з генерування мальовничих зображень та створення картин пацієнтами під час реабілітаційного процесу. Сьогодні у відкритому доступі є нейромережі, що можуть створювати повноцінні картини на основі текстових запитів,

картинок, фотосвітлин або схематичних ескізів. Серед них найбільш топовими, за оцінюванням української аудиторії, є «Midjourney», «Stable Diffusion», «Craiyon», «Starryai», «GauGAN2», «Dream» [28].

Однією з найпопулярніших є Midjourney компанії Midjourney Research Lab, що працює через бота в месенджері Discord на основі штучного інтелекту. Нейромережі Midjourney генерують картини за текстовим описом і можуть створювати зображення на основі об'єднання кількох картинок в одну. Але на відміну від інших, ця нейромережа дозволяє генерувати зображення навіть зі смартфона [29]. Такою мобільністю і простотою пояснюється її популярність.

Авторці довелося використовувати нейромережі Midjourney в індивідуальній роботі із сімома учасниками бойових дій, які скаржилися на кошмари у снах, періодичні панічні атаки, почуття провини перед побратимами, що залишилися на передовій, невиправдане занепокоєння та постійне очікування виникнення проблем. Арттерапевтичні сесії з живопису та скульптури давали деякий позитивний ефект у стабілізації позитивного настрою та мотивації до одужання. Труднощі полягали в тому, що жоден із постраждалих ніколи не був раніше пов'язаний з мистецькою творчою діяльністю та не мав навичок роботи з художніми матеріалами.

Перша ж спроба використовувати у роботі Midjourney, не тільки зацікавила кожного з пацієнтів, а й призвела до різкого перемищення їх емоційного і життєвого тону в позитивне русло. На початкових сеансах виявились проблеми лише суто технічного характеру, пов'язані з необхідністю формування завдань англійською мовою та швидким витрачанням безкоштовного тимчасового ресурсу, наданого нейромережею. У розв'язанні першої проблеми допоміг Googl-перекладач, який сьогодні встановлений у кожному смартфоні, айфоні та ноутбучі. Необхідно було лише коригувати правильність перекладу. До розв'язання другої проблеми через підписку на користування послугами нейромережі підштовхнули самі ветерани, наполягавши на про-

довженні занять. Двоє прямо заявили, що ввечері важко засинають, але не від важких переживань, як раніше, а в передчутті майбутньої роботи в нейромережі та мріях про складання нових художніх композицій, через те, що вони подекуди виявлялись несподіваними для учасників процесу, але завжди мали емоційний ефект – змушували задуматись, викликали схвалення, заперечення, а подекуди просто веселили.

Були також проблеми з освоєнням інструментарію, які достатньо швидко вирішувалися під час сесійного процесу.

Арттерапію довелося здійснювати в індивідуальному порядку не тільки тому, що вона проводилася амбулаторно і важко було узгодити графік групових занять, а й тому, що вже на першому занятті виявилися різні нахили та інтереси користувачів. Один хотів малювати космос, другий – рибалку, третій – абстракцію, четвертий – архітектуру та інтер'єр, п'ятий – любовні сцени, шостий та сьомий – красивих дівчат.

Звісно можна було б надати можливість пацієнтам самостійно займатися створенням картин, оскільки відразу проявився зцілюючий творчий потенціал роботи в нейромережі. Проте, сеанси підтвердили необхідність спостереження та корекції з боку керівника за процесом творчості. По-перше, велике значення мала організація простору та забезпечення певного рівня комфорту. По-друге, виявилось, що пацієнтам завжди потрібна допомога у формуванні композиції, виборі колірного рішення, користуванні інструментами, подекуди зникали ідеї і нові з'являлись в процесі обговорення. По-третє, на заняттях завжди виникали питання, на котрі пацієнти прагнули отримати негайні відповіді, які міг дати лише керівник. По-четверте, треба було чітко пам'ятати, що роль арттерапевта не зводиться тільки до навчання пацієнта, як користувача програмою: він повинен стежити за перебігом творчого процесу та давати психологічну оцінку всім діям підопічного (у якому стані, з яким настроєм та як він починає роботу; які емоції він виявляє, як працює тіло, як пояснює свої дії, асоціації, як змінюються настрої тощо). По-п'яте, під час роботи

обов'язково має бути розмова, підтримка, коментування та корекція діяльності.

По-шосте, наприкінці кожного сеансу необхідно було проводити його аналіз, підбивати підсумки, говорити про складнощі, з якими довелося стикнутись, досягнення, давати оцінку, визначати завдання на перспективу та заохочувати пацієнта. І, по-сьоме, мені слід було після кожного сеансу готувати матеріал для обговорення з психологом та лікарем потерпілого для отримання схвалення, корекції та необхідних рекомендацій.

В результаті проведених семи сеансів арттерапії, всі семеро пацієнтів освоїли роботу в Midjourney, показали інтерес до цього виду творчості, інтенсивність якого зазнавала змін, але залишилася до завершення сеансів, виявляли естетичну насолоду та моральне задоволення від занять, заявили про позитивну динаміку в психологічному настрої та життєвому тонусі, із задоволенням демонстрували свої твори рідним та знайомим, а деякі з них навіть роздруковували на принтері для прикрашання в подальшому інтер'єру своєї житлової площі.

Слід зауважити, що зміст творів пацієнтів резонував з їх внутрішнім станом, інтересами та бажанням подолати недугу. Троє з них твердо заявили про позбавлення їх від почуття ізоляції, отримання відчуття зв'язку з оточуючими, в них виникло бажання ділитись надбаннями своєї творчості, виявлення в собі художніх здібностей та бажання їх удосконалювати. П'ятеро людей залучили до роботи в нейромережі членів своїх сімей, приходили на деякі заняття з дітьми та дружинами.

Можна з упевненістю констатувати, що у всіх учасників цього виду арттерапії, ветеранів із психологічною патологією, підвищилася самооцінка, впевненість у собі, а самі сеанси сприяли їхній креативно-інтелектуальній стимуляції до практичної діяльності.

Усі піддослідні виявили бажання поділитися своїми здобутками з оточуючими і навіть провести у майбутньому виставки своїх творів. Слід зазначити, що у цьому плані велику підтримку та допомогу у реабілітації може надати участь пацієнтів у роботі багатьох відкритих мережових спільнот, таких, як «Soul

Remnants» (спільнота без строгих правил з неформальним середовищем, орієнтована на творчу роботу), «Art Work House» (учасники групи готові обмінюватися досвідом та навчатися), «The Art House» (художники сервера допомагають один одному у вдосконаленні техніки малюнку, живопису та 3D-мистецтва), «Moon's Art Gallery» (сервер, на якому можна публікувати авторські твори нейроживопису, брати участь у виставках та обговорювати твори інших користувачів) тощо [30].

Відома українська художниця і волонтерка, артдиректорка у GrandMA Studios Беата Куркуль вважає, що «Нейромережа вже може використовуватися як інструмент для артфахівців різних напрямів... вона – чудовий інструмент для арттерапії та людей, які перебувають у духовній кризі» [31].

**Висновки. (Results).** Перевагою використання цифрових технологій у арттерапії та культурологічному забезпеченні реабілітації постраждалих із бойовими психотравмами є те, що мережевий потенціал Інтернету та дистанційність у роботі дозволяють розширити охоплення пацієнтів реабілітаційним арттерапевтичним впливом. Вони також розширюють спектр терапевтичного інструментарію за рахунок включення засобів цифрового мистецтва та набору інноваційних інструментів арттерапії, таких як художня творчість у нейромережах, використання графічних та художніх креативних програм, апробація яких має позитивний культурологічний вплив на реабілітаційно-адаптаційний процес

та інклюзію учасників бойових дій з БПТ та ПТСР до соціуму.

До позитивних якостей цифрової арттерапії відноситься і те, що вона надає багатьом представникам старшого віку можливість придбати та пережити раніше невідомий і вражаючий креативно-технічний досвід. Водночас вона сприяє встановленню тісного соціально-психологічного контакту та взаємодії з молодими комбатантами завдяки специфіці роботи у звичному для молоді форматі. До технічних переваг діджитальної арттерапії належать можливість дистанційної роботи, швидкий доступ до медіапростору, відносна легкість у створенні цифрових творів та надійність у їх збереженні.

Ключовим бар'єром на шляху впровадження цифрових технологій у арттерапевтичну практику України є відсутність державної програми та системи базової підготовки та навчання фахівців, дефіцит профільних кадрів викладацького складу, а також матеріально-методичного забезпечення, тобто спеціальних розробок та застосунків, які враховують специфіку арттерапії.

До недоліків діджитальної складової у культурологічному забезпеченні реабілітації учасників бойових дій відноситься небезпека трансформації самої суті художньої творчості у креативно-ігрову розвагу, що шкодитиме її чуттєво-психологічній основі, вестиме до втрати контакту з художнім матеріалом, провокуватиме порушення соціальних зв'язків поза мережевим спілкуванням.

#### Література:

1. Weinberg D.J. The potential of rehabilitative computer art therapy for the quadriplegic, cerebral vascular accident and brain trauma patient. 1985. *Art Ther.* 3, P. 66–72. available at: 10.1080/07421656.1985.10758788 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
2. Canter D.S. The therapeutic effects of combining apple macintosh computers and creativity software in art therapy sessions. 1987. *Art Ther.* 4, P. 17–26. available at: 10.1080/07421656.1987.10758695 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
3. Canter D.S. «Art therapy and computers» in *Advances in Art Therapy*, eds Wadeson H., Durkin J., Perach D. 1989. New York, NY: Wiley.
4. Kapitan L. Will art therapy cross the digital culture divide? 2007. *Art Ther.* 24, P. 50–51. available at: 10.1080/07421656.2007.10129591 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
5. C.A. Malchiodi «Computers as virtual studios» in *Art Therapy and Computer Technology: A Virtual Studio of Possibilities*, 2000. London: Jessica Kingsley Publishers, 176 p. (дата звернення 10.01.2024).
6. Peterson B.C., Stovall K., Elkins D.E., Parker-Bell B. Art therapists and computer technology. 2005. *Art Ther.* 22, P. 139–149, available at: 10.1080/07421656.2005.10129489 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).

7. Potash J. S. Fast food art, talk show therapy: the impact of mass media on adolescent art therapy. 2009. *Art Ther.* 26, P. 52–57, available at: 10.1080/07421656.2009.10129746 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
8. Thong S. A. Redefining the tools of art therapy. 2007. *Art Ther.* 24, P. 52–58. available at: 10.1080/07421656.2007.10129583 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
9. Klorer P.G. The effects of technological overload on children: an art therapist's perspective. 2009. *Art Ther.* 26, P. 80–82, available at: 10.1080/07421656.2009.10129742 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
10. Kuleba B. The Integration of Computerized Art-Making as a Medium in Art Therapy Theory and Practice. 2008. Master's thesis, Drexel University, Philadelphia, PA. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/190333984.pdf> (дата звернення 10.01.2024).
11. Carlton N.R. Digital culture and art therapy. 2014. *Arts Psychother.* 41, P. 41–45, available at: 10.1016/j.aip.2013.11.006 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
12. Orr P. «Art therapy and digital media» in *The Wiley Handbook of Art Therapy*, eds Gussak D.E., Rosal M.L. 2016. Chichester: John Wiley & Sons, P. 188–197, available at: 10.1002/9781118306543.ch19 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
13. Asawa P. (2009). Art therapists' emotional reactions to the demands of technology. 2009. *Art Ther.* 26, P. 58–65, available at: 10.1080/07421656.2009.10129743 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
14. Kapitan L. Introduction to the special issue on art therapy's response to techno-digital culture. 2009. *Art Ther.* 26, P. 50–51, available at: 10.1080/07421656.2009.10129737 [CrossRef] [Google Scholar] (дата звернення 10.01.2024).
15. Майбутнє вже сьогодні – віртуальні екскурсії та музеї України. Discover. URL: <https://discover.ua/inspiration/maibutnye-vzhe-sohodni-virtualni-ekskursiyi-ta-muzeyi-ukrayiny> (дата звернення 10.01.2024).
16. Віртуальні тури художніми музеями України. Tochka.net. URL: <https://travel.tochka.net/ua/> (дата звернення 10.01.2024).
17. 7 музеїв і галерей, які можна відвідати онлайн. Культура і креативність. URL: <https://www.culturepartnership.eu/ua/article/museums-to-visit-online> (дата звернення 10.01.2024).
18. Сучасне Українське Мистецтво та VR-галереї. Гвара медіа. URL: <https://gwaramedia.com/suchasne-mystecztvo-ta-vr-galereyi-shho-cze/> (дата звернення 10.01.2024).
19. Особистість в екстремальних умовах: матеріали ІХ Всеукраїнської науково-практичної конференції (17 травня 2019 р., м. Львів). Львів. 2019. 138 с.
20. Оксана Пушонкова. Музейна арт-терапія: Про що можуть розповісти аватари та статуси? ННІ міжнародних відносин, історії та філософії ЧНУ ім. Б. Хмельницького. URL: <http://philosophy.ck.ua/muzeyna-art-terapiya-pro-shho-mozhut-rozpr/> (дата звернення 10.01.2024).
21. Музейна арт-терапія. Слово правди. URL: <https://slovopravdy.com.ua/muzejna-art-terapiya/> (дата звернення 10.01.2024).
22. Оксана Пушонкова. Музейна арт-терапія: Таємна мова речей. ННІ міжнародних відносин, історії та філософії ЧНУ ім. Б. Хмельницького. URL: <https://gender-ck.inf.ua/news/ad/item/muzejna-art-terapiya-tayemna-mova-rechej> (дата звернення 10.01.2024).
23. Марта Валевська. Музейна арт-терапія «Хвилинка зосередженості». Серія майстер-класів для дорослих. Museum of King Jan III's Palace at Wilanov. URL: [https://www.wilanow-palac.pl/muzeoterapia\\_chwila\\_skupienia\\_ukr.html](https://www.wilanow-palac.pl/muzeoterapia_chwila_skupienia_ukr.html) (дата звернення 10.01.2024).
24. У Києві відкриється віртуальна виставка сучасних скульпторів «Умовний спосіб». Ukraine crisis media center. URL: <https://uacrisis.org/uk/66670-vistavka-umovnij-sposib> (дата звернення 10.01.2024).
25. Віртуальна галерея міжнародного артпректу «#365daysafter». Mokonshu: Мистецько-дослідна платформа. URL: <https://mokonshu.art/art-news/virtual-gallery-365daysafter/> (дата звернення 10.01.2024).
26. What is expressive arts therapy? ARTrelief TM. URL: <https://www.artrelief.info/expressive-arts-therapy2> (дата звернення 10.01.2024).
27. Gatys L. A., Ecker A. S., Bethge M. A Neural Algorithm of Artistic Style (English). *Computer Vision and Pattern Recognition*: journal. 2015. August 26. URL: <https://arxiv.org/pdf/1508.06576.pdf> (дата звернення 10.01.2024).
28. Топ-6 кращих нейромереж для малювання онлайн. Itsider. URL: <https://itsider.com.ua/top-6-krashhyh-nejromerezh-dlya-malyuvannya-onlajn/> (дата звернення 10.01.2024).
29. Богдана Гайворонська. Як малювати в Midjourney: нейромережа малює зображення за текстовими запитамі. Cityhost.ua. URL: <https://cityhost.ua/uk/blog/kak-risovat-v-midjourney-neuroset-generiruet-izobrazheniya-po-tekstovym-zaprosam.html> (дата звернення 10.01.2024).



30. Discord servers tagged with painting. Disboard. URL: <https://disboard.org/servers/tag/painting> (дата звернення 10.01.2024).

31. Робочий інструмент, арттерапія або «скляна стеля». Чи може нейромережа Midjourney замінити художників і в чому її цінність. Dev.ua. URL: <https://dev.ua/news/midjourney> (дата звернення 10.01.2024).

### References:

1. Weinberg D.J. The potential of rehabilitative computer art therapy for the quadriplegic, cerebral vascular accident and brain trauma patient. 1985. *Art Ther.* 3, P. 66–72. available at: 10.1080/07421656.1985.10758788 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

2. Canter D.S. The therapeutic effects of combining apple macintosh computers and creativity software in art therapy sessions. 1987. *Art Ther.* 4, P. 17–26. available at: 10.1080/07421656.1987.10758695 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

3. Canter D.S. «Art therapy and computers» in *Advances in Art Therapy*, eds Wadeson H., Durkin J., Perach D. 1989. New York, NY: Wiley.

4. Kapitan L. Will art therapy cross the digital culture divide? 2007. *Art Ther.* 24, P. 50–51. available at: 10.1080/07421656.2007.10129591 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

5. C.A. Malchiodi «Computers as virtual studios» in *Art Therapy and Computer Technology: A Virtual Studio of Possibilities*, 2000. London: Jessica Kingsley Publishers, 176 p. (data zvernennia 10.01.2024).

6. Peterson B.C., Stovall K., Elkins D.E., Parker-Bell B. Art therapists and computer technology. 2005. *Art Ther.* 22, P. 139–149, available at: 10.1080/07421656.2005.10129489 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

7. Potash J. S. Fast food art, talk show therapy: the impact of mass media on adolescent art therapy. 2009. *Art Ther.* 26, P. 52–57, available at: 10.1080/07421656.2009.10129746 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

8. Thong S. A. Redefining the tools of art therapy. 2007. *Art Ther.* 24, P. 52–58. available at: 10.1080/07421656.2007.10129583 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

9. Klorer P.G. The effects of technological overload on children: an art therapist's perspective. 2009. *Art Ther.* 26, P. 80–82, available at: 10.1080/07421656.2009.10129742 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

10. Kuleba B. The Integration of Computerized Art-Making as a Medium in Art Therapy Theory and Practice. 2008. Master's thesis, Drexel University, Philadelphia, PA. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/190333984.pdf> (data zvernennia 10.01.2024).

11. Carlton N.R. Digital culture and art therapy. 2014. *Arts Psychother.* 41, P. 41–45, available at: 10.1016/j.aip.2013.11.006 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

12. Orr P. «Art therapy and digital media» in *The Wiley Handbook of Art Therapy*, eds Gussak D.E., Rosal M.L. 2016. Chichester: John Wiley & Sons, P. 188–197, available at: 10.1002/9781118306543.ch19 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

13. Asawa P. (2009). Art therapists' emotional reactions to the demands of technology. 2009. *Art Ther.* 26, P. 58–65, available at: 10.1080/07421656.2009.10129743 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

14. Kapitan L. Introduction to the special issue on art therapy's response to techno-digital culture. 2009. *Art Ther.* 26, P. 50–51, available at: 10.1080/07421656.2009.10129737 [CrossRef] [Google Scholar] (data zvernennia 10.01.2024).

15. Maibutnie vzhe sohodni – virtualni ekskursii ta muzei Ukrainy. Discover. Retrieved from <https://discover.ua/inspiration/maybutnye-vzhe-sohodni-virtualni-ekskursiyi-ta-muzeyi-ukrayiny> (data zvernennia 10.01.2024).

16. Virtualni tury khudozhnimy muzeiamy Ukrainy. Tochka.net. Retrieved from <https://travel.tochka.net/ua/> (data zvernennia 10.01.2024).

17. 7 muzeiv i halerei, yaki mozhna vidvidaty onlain. Kultura i kreatyvnik. Retrieved from <https://www.culturepartnership.eu/ua/article/museums-to-visit-online> (data zvernennia 10.01.2024).

18. Suchasne Ukrainske Mystetstvo ta VR-halerei. Gvara media. Retrieved from <https://gwaramedia.com/suchasne-mystecztvo-ta-vr-galereyi-shho-cze/> (data zvernennia 10.01.2024).

19. Osobystist v ekstremalnykh umovakh: materialy IX Vseukrainskoi naukovy-praktychnoi konferentsii (17 travnia 2019 r., m. Lviv). Lviv. 2019. 138 p.

20. Oksana Pushonkova. Muzeina art-terapiia: Pro shcho mozhut rozpovisty avatary ta statusy? NNI mizhnarodnykh vidnosyn, istorii ta filosofii ChNU im. B. Khmelnytskoho. Retrieved from <http://philosophy.ck.ua/muzeyna-art-terapiya-pro-shho-mozhut-rozp/> (data zvernennia 10.01.2024).

21. Muzeina art-terapiia. Slovo pravdy. URL: <https://slovopravdy.com.ua/muzejna-art-terapiya/> (data zvernennia 10.01.2024).
22. Oksana Pushonkova. Muzeina art-terapiia: Taiemna mova rechei. NNI mizhnarodnykh vidnosyn, istorii ta filosofii ChNU im. B. Khmelnytskoho. Retrieved from <https://gender-ck.inf.ua/news/ad/item/muzejna-art-terapiya-tayemna-mova-rechej> (data zvernennia 10.01.2024).
23. Marta Valevska. Muzeina art-terapiia «Khvylynka zoseredzhenosti». Seriia maister-klasiv dlia doroslykh. Museum of King Jan III's Palace at Wilanov. Retrieved from [https://www.wilanow-palac.pl/muzeoterapia\\_chwila\\_skupienia\\_ukr.html](https://www.wilanow-palac.pl/muzeoterapia_chwila_skupienia_ukr.html) (data zvernennia 10.01.2024).
24. U Kyievi vidkryetsia virtualna vystavka suchasnykh skulptoriv «Umovnyi sposib». Ukraine crisis media center. Retrieved from <https://uacrisis.org/uk/66670-vistavka-umovnij-sposib> (data zvernennia 10.01.2024).
25. Virtualna galereya mizhnarodnogo artprektu «#365daysafter». Mokonshu: Mystetsko-doslidna platforma. Retrieved from <https://mokonshu.art/art-news/virtual-gallery-365daysafter/> (data zvernennia 10.01.2024).
26. What is expressive arts therapy? ARTrelief TM. Retrieved from <https://www.artrelief.info/expressive-arts-therapy2> (data zvernennia 10.01.2024).
27. Gatys L. A., Ecker A. S., Bethge M. A Neural Algorithm of Artistic Style (English). *Computer Vision and Pattern Recognition*: journal. 2015. August 26. URL: <https://arxiv.org/pdf/1508.06576.pdf> (data zvernennia 10.01.2024).
28. Top-6 krashih nejromerezh dlya malyuvannya onlajn. ItSider. Retrieved from <https://itsider.com.ua/top-6-krashnyh-nejromerezh-dlya-malyuvannya-onlajn/> (data zvernennia 10.01.2024).
29. Yak malyuvati v Midjourney: nejromerezh malyuye zobrazhennya za tekstovimi zapitami. Cityhost.ua. Retrieved from <https://cityhost.ua/uk/blog/kak-risovat-v-midjourney-neyroset-generiruet-izobrazheniya-po-tekstovym-zaprosam.html> (data zvernennia 10.01.2024).
30. Discord servers tagged with painting. Disboard Retrieved from <https://disboard.org/servers/tag/painting> (data zvernennia 10.01.2024).
31. Robochij instrument, artterapiya abo «sklyana stelya». Chi mozhe nejromerezh Midjourney zaminiti hudozhnikiv i v chomu yiyi cinnist. Dev.ua. Retrieved from <https://dev.ua/news/midjourney> (data zvernennia 10.01.2024).