

УДК 316.77:008.1

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-47>

Ярослав БЛИК

доктор філософії PhD, старший викладач кафедри економіки, підприємництва та економічної безпеки, Херсонський національний технічний університет, вул. Інститутська, 11, м. Хмельницький, Україна, 29016

ORCID: 0000-0001-8970-4677

Анна БЛИК

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну, Херсонський національний технічний університет, вул. Інститутська, 11, м. Хмельницький, Україна, 29016

ORCID: 0000-0001-9608-5130

Бібліографічний опис статті: Білик, Я., Білик, А. (2025). Вплив азійського культурного простору на популярну культуру XXI століття. *Fine Art and Culture Studies*, 5, 367–373, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-47>

ВПЛИВ АЗІЙСЬКОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ НА ПОПУЛЯРНУ КУЛЬТУРУ XXI СТОЛІТТЯ

Наприкінці XX століття вчені відзначали трансформацію азійських культурних практик та їх адаптацію до західних моделей. Однак ситуація суттєво змінилася: зараз ми спостерігаємо активний вплив азійської культури на світову популярну культуру.

Мета статті – охарактеризувати азійський культурний феномен у глобальній популярній культурі XXI століття, показати масштаби впливу культурних і мистецьких практик Азії на маскульт Європи, Америки та інших регіонів світу.

Методологія дослідження. У дослідженні застосовано міждисциплінарний підхід, що дає можливість комплексно аналізувати вплив азійських культурних практик на популярну культуру XXI століття. Застосування системного та аналітичного методів дослідження разом з аксіологічним підходом дозволило визначити вплив азійської культури на популярну культуру XXI століття, що наочно проявляється передусім у європейському культурному просторі в умовах глобалізації. Така методологічна основа відповідає сутності проблеми, яка порушується авторами.

Наукова новизна – полягає у систематизації та актуалізації глобального впливу азійської культури на прикладі музики, кінематографа та візуального мистецтва.

Висновки. Проведений аналіз засвідчує поступову трансформацію ролі азійських країн у глобальному культурному процесі – від позиції наслідування та периферійної участі до статусу самостійних суб'єктів творення сучасного мистецтва. У XXI столітті Азія утвердилася як новий центр культурного впливу, що охоплює різні сфери – від музики, кіно та візуального мистецтва до цифрових індустрій. Її зростаюча роль зумовлена поєднанням технологічного розвитку, активного використання інтернет-платформ, формуванням потужних національних брендів і посиленням культурного самовираження, яке приваблює молодіжну аудиторію в усьому світі. Хоча західна культура зберігає свій вплив, вона вже не є єдиним визначальним центром, оскільки сучасний культурний простір дедалі більше набуває поліцентричного характеру.

Ключові слова: сучасне мистецтво, музика, аніме, кінематограф, біснале, візуальне мистецтво, глобалізація, культура, Азія, Європа.

Yaroslav BILYK

Doctor of Philosophy PhD, Senior Lecturer of the Department of Economics, Entrepreneurship and Economic Security, Kherson National Technical University, 11 Instytutaska St, Khmelnytskyi, Ukraine, 29016

ORCID: 0000-0001-8970-4677

Anna BILYK

Candidate of Art Studies, Associate Professor, Head of the Department of Design, Kherson National Technical University, 11 Instytutaska St, Khmelnytskyi, Ukraine, 29016

ORCID: 0000-0001-9608-5130

To cite this article: Bilyk, Ya., Bilyk, A. (2025). Vplyv aziiskoho kulturnoho prostoru na populiarnu kulturu XXI stolittia [The influence of asian cultural space on popular culture in the 21st century]. *Fine Art and Culture Studies*, 5, 367–373, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-47>

THE INFLUENCE OF ASIAN CULTURAL SPACE ON POPULAR CULTURE IN THE 21ST CENTURY

At the end of the 20th century, scholars noted the transformation of Asian cultural practices and their adaptation to Western models. However, the situation has changed significantly: we are now witnessing the active influence of Asian culture on global popular culture.

The purpose of the article – consists of analysing the Asian cultural phenomenon in the global popular culture of the 21st century, demonstrating the extent of the influence of Asian cultural practices on the mass culture of Europe, America and other regions of the world.

Research methodology. In our study, we used an interdisciplinary approach. The use of systematic and analytical research methods, as well as an axiological approach, allowed us to determine the influence of Asian culture on popular culture in the 21st century, which is most clearly manifested in the European cultural space in the context of globalisation. This methodological basis corresponds to the essence of the problem raised by the authors.

The scientific novelty – consists in systematising and updating the global influence of Asian culture using the example of music, cinema and visual arts.

Conclusions. The analysis shows a gradual transformation of the role of Asian countries in the global cultural process – from a position of imitation and peripheral participation to the status of independent creators of contemporary art. In the 21st century, Asia has established itself as a new centre of cultural influence, covering various fields – from music, cinema and visual arts to digital industries. Its growing role is due to a combination of technological development, active use of internet platforms, the formation of powerful national brands and increased cultural self-expression, which attracts young audiences around the world. Although Western culture retains its influence, it is no longer the sole defining centre, as the contemporary cultural space is becoming increasingly polycentric.

Key words: contemporary art, music, anime, cinema, biennale, visual art, globalisation, culture, Asia, Europe.

Актуальність проблеми. В умовах глобалізації культурні процеси набувають світового масштабу. Ще наприкінці ХХ ст. науковці зазначали про небезпеку для азійської цивілізації, пов'язану з її поступовим поглинанням домінуючою європейською та американською культурами. Це проявлялося у впливі на культуру Азії, її поступовому підлаштуванні під західні зразки. Домінування європейської та американської культури відчувалося на кінофестивалях, музичних преміях, мистецьких виставках. Сьогодні ж азійські держави поступово переходять від участі та копіювання до самостійного творення сучасного мистецтва – вони посідають призові місця на Венеційській бієнале, отримують премії «Оскар» та інші міжнародні нагороди, а також проводять власні масштабні

виставкові проекти, зокрема Шанхайське та Стамбульське бієнале.

Отже спостерігається поступове послаблення європейської культурної монополії. Південна Корея, Японія, Китай та Індія формують нові культурні тенденції, що охоплюють музику, кіно й ігрову індустрію

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Окреслена проблема має міждисциплінарний характер і перебуває в полі дослідження істориків, політологів, філософів, економістів, культурологів і мистецтвознавців. Протягом останніх років помітно активізувалися дослідження українських авторів, присвячені сучасному мистецтву Азії. Так Георгій Курбанов у статті «Світ аніме та творчість Хаяо Міядзакі» висвітлює фактори, що сприяли поширенню аніме

серед широкої аудиторії. (Курбанов, 2024). Стаття «Манга і аніме в творчості Хаяо Міядзакі» присвячена жанру аніме та його виявам у літературі, мистецтві і, передусім, у кінематографії (Курбанов, 2024). Едуард Дарюга у своїй публікації аналізує японське аніме як глобальний феномен, що істотно вплинув на формування нових культурних норм, естетичних орієнтирів і способів самовираження в сучасному суспільстві (Дарюга, 2024). Заслугує на увагу публікація О. Вишневського про фільм «Паразити» (Південна Корея, 2019), де автор здійснює аналіз фільму з позицій провідних шкіл економічної теорії (Вишневський, 2023).

Науковці Катерина Ткаченко (Китай) і Оксана Петінова (Україна), розглядаючи особливості менеджменту соціокультурної діяльності Китаю, наголошують на тому, що політика КНР у сфері культури останнім часом направлена на підвищення конкурентоспроможності та впливу серед інших країн світу. Вони акцентують увагу на політиці «м'якої сили» в Піднебесній, що надає можливість зберегти культурну спадщину та посилити її вплив на міжнародній культурній арені (Ткаченко, 2021).

Варто зазначити і про китайських дослідників, які друкуються на сторінках наукових видань України, порушують тему про сприяння взаємного обміну між східною і західною культурами. Зокрема, Ло Сяо наголошує на зростанні впливу китайської мови та культури у світі (Ло Сяо, 2025) Темі Китаю в музиці європейських композиторів присвячені дослідження Цзен Тао (Цзен Тао, 2014).

Досліджувана проблематика висвітлюється у численних наукових працях, що охоплюють різні її аспекти. Утім, питання культуро-мистецького впливу азійських країн на масову світову аудиторію досліджуються вперше.

Метою дослідження є виявлення особливостей та масштабів впливу культури і мистецтва Азії на маскульт Європи, Америки та інших регіонів світу, зокрема на формування культурних цінностей, естетичних смаків і моделей споживання у XXI столітті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Азійські митці та бренди здобувають світове визнання, стаючи символами сучасності та інноваційності. Так відбувається зміщення глобальних культурних центрів і становлення

нової, багатополлярної моделі світової культури. В останнє десятиліття вплив західної культури на світовому ринку поступово слабшає. Натомість азійський культурний простір щороку впевнено розширює свої позиції. «Провідні фахівці з глобального розвитку стверджують, що сьогодні світ починає активно азіанізуватися (стає все більш азійським) і до середини XXI ст. доля Азії може складати понад 50% світового ВВП» (Інтеграційні, 2022, с. 8). Якщо ще у 2010-х роках понад 70% світового розважального контенту припадало на Захід (передусім на США та Європу), то станом на 2025 рік ця частка знизилася приблизно до 55%. Водночас частка Азії зросла з 20–25% до понад 40%, що свідчить про стабільне посилення її впливу майже в усіх напрямках культурної індустрії.

У сфері музичної індустрії Південна Корея постає як один із провідних центрів культурного підйому початку XXI століття. Починаючи з 2013 року, феномен К-пор виходить за межі національного простору, набуваючи ознак глобального культурного явища. Як слушно зазначає Едуард Дарюга, завдяки стратегічному застосуванню інструментів цифрового маркетингу та свідомому поєднанню елементів корейської і західної культурно-естетичної традиції К-пор упродовж менш ніж трьох десятиліть перетворився на привабливий і конкурентоспроможний продукт для західної аудиторії (Дарюга, 2025). Колективи BTS, Blackpink, EXO та інші посіли провідні позиції у світових музичних чартах і сприяли формуванню нового типу міжнародного шоу-бізнесу, заснованого на активній фан-спільноті, продуманій візуальній естетиці та інтеграції східних і західних культурних елементів. Якщо ще у 2010 році частка Азії на глобальному музичному ринку становила близько 30%, то вже у 2025 році вона сягнула понад 45%. Китай і Японія стали одними з п'яти найбільших ринків у світі, а компанії на кшталт Tencent Music Entertainment фактично створили власні екосистеми, які конкурують зі Spotify та Apple Music (IFPI, 2025).

У кіноіндустрії зміни ще очевидніші. Голлівуд поступово втрачає монополію на «всесвітній успіх». Азійські студії дедалі частіше отримують міжнародне визнання. Символічним став фільм «Паразити» (Parasite) режисера Пон Чжун Хо. Як зазначає О. Вишневський, фільм отримав нагороду «Золота пальмова

гілка» на Каннському кінофестивалі 2019 року, ставши першим південнокорейським кіно-проектом, удостоєним цієї відзнаки. На думку дослідника, стрічку високо оцінено критиками за глибокий зміст, динамічний сюжет і майстерну акторську гру (Вишневецький, 2023). Подальше міжнародне визнання фільм отримав у 2020 році, коли став першим неангломовним проектом, відзначеним премією «Оскар» у категорії «Найкращий фільм». Цей успіх засвідчив зміщення центрів культурного впливу та посилив інтерес світової аудиторії до південнокорейського контенту. Уже в 2021 році вибуховий успіх серіалу «Гра в кальмара» (режисер і автор сценарію Хван Дон Хьок) продемонстрував, що навіть формат стрімінгових платформ здатен формувати глобальні тренди, виходячи з азійського культурного контексту. Цікавий коментар щодо серіалу зробив Сергій Манукян. Він відзначає, що невдовзі після його виходу в деяких містах діти почали відтворювати сцени з серіалу, зокрема кидали на асфальт щільні прямокутні конверти, імітуючи визначення переможців і жертв (Манукян, 2025). Все це наочно говорить нам, що розважальні серіали на стрімінгових платформах можуть впливати на поведінку підлітків і формувати нові культурні стандарти, які продовжуються за межами самого шоу. Вже у 2024 році азійський ринок кіно перевищив північноамериканський за касовими зборами – близько 42% проти 38% у США та Канади. Китай став найбільшим кіноринком світу, а Корея, Індія та Японія активно експортують свої фільми та серіали на Netflix, Amazon Prime та Disney+ (Behrens, 2025).

Ігрова індустрія також зазнала величезних змін. Якщо у 2010-му більшість прибутків у відеоіграх генерували американські та європейські компанії, то сьогодні понад 50% глобального доходу припадає на азійські корпорації. Лідерами стали Tencent, NetEase, Sony Interactive Entertainment і Nintendo, які контролюють як мобільний, так і консольний ринки (Newzoo, 2025). Китайські розробники просувають свої ігри на міжнародному рівні – приклади Honor of Kings, Genshin Impact, Black Myth: Wukong – показують, що якість і технології вже не поступаються західним стандартам. Корейська індустрія кіберспорту стала еталоном для всього світу, перетворивши геймінг на професійний спорт і культурний феномен.

У межах азійської (зокрема китайської, японської та корейської) ігрової естетики домінує прагнення до яскравих кольорових палітр, що здатні активізувати емоційну залученість гравця та підсилювати враження від візуального стимулу. Сильна емоційність і наділення образів надреалістичними або стилізованими рисами обумовлюють виникнення художньої дистанції, яка сприяє символічному сприйняттю світу гри як окремої, автономної реальності. Дизайн персонажів у цьому контексті зазвичай ідеалізований, з акцентом на естетичну привабливість, що посилює емпіративну природу взаємодії гравця з образом та формує міфологічно забарвлений наратив. Світ гри вибудовується як міфологічний або фантастичний простір із значною символічною вагою, який дозволяє гравцю виходити за межі реального і долучатися до архетипних сюжетів, закладених у культурних традиціях регіону. Візуальні пріоритети – краса, стиль, атмосфера – у цьому випадку переважають над реалізмом чи соціальною достовірністю, забезпечуючи художню свободу та створюючи унікальну і впізнавану айдентику продукту.

Цей азійський підхід має переваги над європейськи геймдизайном завдяки історично сформованій традиції коміксно-аніме стилю, розвиненій індустріальній інфраструктурі в Японії, Кореї та Китаї, а також високому попиту на емоційно насичені й візуально виразні продукти. Крім того, азійська ігрова культура активно використовує міфологічні та фантастичні елементи, що забезпечують її глобальну привабливість і дозволяють створювати експансивні всесвіти, які вигідно відрізняються від європейських ігор, де частіше простежується соціальний або політичний підтекст. У комерційному вимірі азійська естетика має значний потенціал до масштабування, оскільки яскравість, стилізація й фентезійність є універсальними сигналами розваги, здатними приваблювати широку молодіжну аудиторію.

Натомість західна ігрова індустрія передбачає врахування різноманітних соціальних груп, гендерних ідентичностей, етнічного різноманіття часто супроводжується підвищенням витрат і ризиками зниження комерційної ефективності. Адаптація контенту під ширшу аудиторію передбачає корекцію сценаріїв, візуального стилю та маркетингових стратегій,

що може сповільнювати виробничі процеси й ускладнювати узгодження з ринковими очікуваннями. У результаті компанії іноді втрачають частину традиційної аудиторії, не отримуючи натомість суттєвого приросту нових гравців, що зумовлює зниження прибутковості.

Згідно з даними International Game Developers Association (IGDA), 74% працівників ігрової індустрії вважають, що у їхніх компаніях не забезпечено рівного ставлення до всіх, що свідчить про проблематичність впровадження інклюзивних політик на практиці (Machkovech, 2025).

У дослідженні «DEI is DOA» наголошується, що ініціативи з різноманіття, рівності та інклюзії (DEI) часто виконують лише репутаційну функцію і не приносять реального результату, створюючи ризик неефективного використання ресурсів (Desatoff, 2025). Компанії, які інвестували значні бюджети у просування інклюзії, але не інтегрували її в саму структуру виробництва, зазнали фінансових втрат через низьку рентабельність таких проєктів. Додатково, за даними The Verge після 2023 року спостерігається скорочення бюджетів і посад, пов'язаних із доступністю та різноманіттям, що свідчить про перегляд економічної доцільності подібних ініціатив (Bunting, 2025).

У цілому азійська модель геймдизайну, орієнтована на візуальну емоційність, художню естетику та атмосферність, демонструє вищу економічну стабільність і стійкість до зовнішнього політичного тиску. Її успіх полягає в здатності створювати універсальні, естетично довершені й культурно привабливі світи, які не потребують надмірних соціальних адаптацій,

що зрештою зумовлює їхню конкурентну перевагу над європейськими інклюзивними моделями геймпроектування.

Помітною є участь азійських держав, зокрема Китаю, у провідних міжнародних мистецьких бієнале. У 1999 році вперше художник із Китаю Цай Гоцян отримав престижну нагороду «Золотий лев» (Chow, 2019). Особливо яскрава була участь Китаю у 58-й Венеційській бієнале, що відбувалася з 11 травня по 24 листопада 2019 року. Куратор китайського павільйону Ву Хунлянь поставив за мету створити експозицію, яка б підкреслювала спільні риси між сучасним китайським суспільством та глобальним світом, акцентуючи на універсальності соціальних і культурних процесів.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Отже, у XXI столітті Азія утвердилася як новий центр культурного впливу, що охоплює різні сфери – від музики, візуального мистецтва й кіно до індустрії відеоігор. Її зростаюча роль пояснюється поєднанням технологічного розвитку, розвинених інтернет-платформ, потужних національних брендів і виразного культурного самовираження, яке приваблює молодіжну аудиторію в усьому світі. Хоча західна культура зберігає свій вплив, вона вже не є єдиним визначальним центром, адже світовий культурний простір набуває поліцентричного характеру: поряд із Лос-Анджелесом і Лондоном дедалі більшого значення набувають Сеул, Токіо і Пекін. Водночас західна культура дедалі частіше демонструє ознаки кризи ідентичності, зумовленої глобалізаційними процесами та зміщенням культурних орієнтирів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Вишневецький О.С. Економтеоретичний кіноклуб Інституту економіки промисловості НАН України «Паразити» (Південна Корея, 2019) Економіка промисловості. 2023. № 2 (102) С. 110-114
2. Дарюга Е. Феномен К-пор у контексті глобальної культури цифрової епохи. Культурологічний альманах. Вип. 1 (13), 2025. С. 188-200. URL: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.21>
3. Дарюга Е. Японська аніме-культура як глобальний феномен сучасного суспільства. Філософський дискурс XXI століття: зміст, перспективи, соціально-практичні виміри: науковий круглий стіл до Міжнародного дня філософії, до 190-річчя Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Львів – Торунь : Liha-Pres, 2024. С. 150-154. URL: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-453-8-45> (дата звернення 17.09.2025).
4. Інтеграційні процеси в Азії та Африці як складова світового історичного розвитку (кінець XX – початок XXI століття) : монографія / за заг. ред. В.О. Шведа, пер. англ. Прип'ік Є.О., Кравченко М.В. Київ: ДУ «Інститут всесвітньої історії НАН України», 2022. 285 с.
5. Курбанов Г. Манга і аніме в творчості Хаяо Міядзакі. Екранні мистецтва. 2024. № 34. С. 166-173. URL: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.34.2024.305211> (дата звернення 5.09.2025).

6. Курбанов Г. Світ аніме та творчість Хаяо Міядзак Актуальні питання гуманітарних наук. Вип. 71, том 2, 2024. С.79-86. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/71212> (дата звернення 5.09.2025).
7. Ло Сяо. Ініціатива «один пояс, один шлях» у векторі поширення китайських цінностей. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич. 2021. Вип. 43. Том 2. С. 28-33. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/43-2-5> (дата звернення 18.09.2025).
8. Манукян С. «Гра в кальмара» людина в світі сучасного капіталізму. *Вісник ХНУ. В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перепетії»*. 2025. Вип. 72. С. 177-182.
9. Ткаченко К., Петінова О. Особливості менеджменту соціокультурної діяльності Китаю. The 1st International scientific and practical conference: Modern science: innovations and prospects SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2021. P. 381-383.
10. Цзен Тао. Еволюція засад образно-стильової взаємодії на векторі «Схід-Захід» у різних жанрах музичного мистецтва Європи XVII – XX століть. Наукові записки Тернопільського педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія : Мистецтвознавство. № 3. Тернопіль, 2014. С. 121-127.
11. Behrens V. WIPO. Global Film Production 2025. URL: https://www.wipo.int/en/web/global-innovation-index/w/blogs/2025/global-film-production?utm_source= .
12. Bunting G. The Verge. Gaming industry accessibility cutbacks? https://www.theverge.com/games/669419/gaming-industry-accessibility-cutbacks?utm_source= (дата звернення: 21.09.25).
13. Chow V. Only Soft Power Can Last: How China's Unusually Low-Key Venice Biennale Pavilion Fits Into Its Strategy for Global Influence. NEWS.ARTNET. 2019. № 15. URL: <https://news.artnet.com/art-world/china-pavilion-at-venice-biennale-2019-1546795> (дата звернення 18.09.2025).
14. Desatoff S. GameDaily.biz . IGDA finds that 74 % of workers believe games industry lacks equal treatment. URL: https://www.gamedaily.biz/igda-finds-that-74-of-workers-believe-games-industry-lacks-equal-treatment/?utm_source= (дата звернення: 1.10.25).
15. IFPI. Global Music Report 2025. State of the Industry URL: chrome-extension://efaidnbmnnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2024/03/GMR2025_SOTI.pdf.
16. Machkovech S. GameDeveloper . What's really happening inside the game industry's diversity efforts? URL: https://www.gamedeveloper.com/marketing/whats-really-happening-inside-the-game-industrys-diversity-efforts?utm_source= (дата звернення 1.10.25)
17. Newzoo. Global Games Market Report 2024 (Free version) URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>.

REFERENCES:

1. Vyshnevskiy, O.S. (2023). Ekonomteoretychnyi kinoklub Instytutu ekonomiky promyslovosti NAN Ukrainy «Parazyty» [Economic theoretical film club of the Institute of Industrial Economics of the National Academy of Sciences of Ukraine "Parasites"]. *Ekonomika promyslovosti*, 2 (102), 110-114 [in English].
2. Dariuha, E. (2025). Fenomen K-pop u konteksti hlobalnoi kultury tsyfrovoy epokhy [K-pop phenomenon in the context of global culture of the digital age]. *Kulturolohichniy almanakh*, 1 (13), 188-200. [in Ukrainian].
3. Dariuha, E. (2025). Yaponska anime-kultura yak hlobalnyi fenomen suchasnoho suspilstva. Filosofskiy dyskurs KhKhI stolittia: zmist, perspektyvy, sotsialno-praktychni vymiry: naukovyi kruhlyi stil do Mizhnarodnoho dnia filosofii, do 190-richchia Ukrainskoho derzhavnoho universytetu imeni Mykhaila Drahomanova [Japanese anime culture as a global phenomenon of modern society. Philosophical discourse of the 21st century: content, perspectives, socio-practical dimensions: a scientific round table for the International Day of Philosophy, for the 190th anniversary of Mykhailo Drahomanov Ukrainian State University]. 150-154. [in Ukrainian].
4. Shveda, V.O. Prypyk, Ye.O. Kravchenko, M.V. (2022). Intehratsiini protsesy v Azii ta Afrytsi yak skladova svitovoho istorichnoho rozvytku kinets KhKh – pochatok KhKhI stolittia [Integration processes in Asia and Africa as a component of world historical development end of the 20th – beginning of the 21st century]. *Instytut vsesvitnoi istorii NAN Ukrainy*, 285. [in Ukrainian].
5. Kurbanov H. (2024) Manha i anime v tvorchosti Khaiiao Miiadzaki. Ekranni mystetstva [Manga and anime in the work of Hayao Miyazaki. Screen arts]. 34, 166-173 [in Ukrainian].
6. Kurbanov, H. Svit anime ta tvorchist Khaiiao Miiadzaki [The world of anime and the work of Hayao Miyazaki]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 71, 2, 79-86 [in Ukrainian].
7. Lo, Siao. (2021). Initsiatyva «odyn poias, odyin shliakh» u vektori poshyrennia kytaiskykh tsinnosteï [The initiative "One Belt, One Road" in the vector of the spread of Chinese values]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskiy zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyskoho der zhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka Vyp*, 43. 2. 28-33. [in Ukrainian].

8. Manukian S. (2025). "Hra v kalmara": liudyna v sviti suchasnoho kapitalizmu ["Squid Game": A Person in the World of Modern Capitalism] Visnyk KhNU Karazina. Seriya "Filosofia. Filosofski perepetii" Vyp, 72, 177–182 [in Ukrainian].
9. Tkachenko, K. Petinova O. (2021). Osoblyvosti menedzhmentu sotsiokulturnoi diialnosti Kytaiu [Peculiarities of the management of social and cultural activities in China]. The 1st International scientific and practical conference: Modern science: innovations and prospects SSPG Publish, 381-383 [in English].
10. Tszen, Tao. (2014). Evoliutsiia zasad obrazno-stylovoi vzaiemodii na vektori «Skhid-Zakhid» u riznykh zhan-rakh muzychnoho mystetstva Yevropy KhVII – KhKh stolit [The evolution of the principles of figurative and stylistic interaction on the "East-West" vector in various genres of European musical art of the 17th – 20th centuries]. Naukovi zapysky Ternopilskoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Seriya Mystetstvoznavstvo, 3, 121-127 [in Ukrainian].
11. Behrens, V. (2025). Global Film Production 2025. WIPO. [in English].
12. Bunting, G. (2025). Gaming industry accessibility cutbacks? The Verge. [in English].
13. Chow V. (2019). Only Soft Power Can Last’: How China’s Unusually Low-Key Venice Biennale Pavilion Fits Into Its Strategy for Global Influence. NEWS.ARTNET, 15. [in English].
14. Desatoff, S. (2021). IGDA finds that 74 % of workers believe games industry lacks equal treatment. GameDaily.biz. [in English].
15. IFPI. (2025). Global Music Report 2025. [in English].
16. Machkovech, S. (2024). What’s really happening inside the game industry’s diversity efforts? GameDeveloper. [in English].
17. Newzoo. (2024). Global Games Market Report 2024. [in English].
18. Zhang, C. (2024). Artist – Cai Guo-Qiang. 2024. [in English].

Дата першого надходження рукопису до видання: 21.10.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 20.11.2025

Дата публікації: 30.12.2025