

ПОСТМЕДІАЛЬНА АНТРОПОЛОГІЯ ТА ЕТИКА ТЕХНОЛОГІЧНИХ СЕРЕДОВИЩ

УДК 114-027.31-028.63

DOI [https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2026.2\(101\).08](https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2026.2(101).08)

Олександр Миненко

аспірант кафедри ЮНЕСКО з наукової освіти
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
<https://orcid.org/0009-0006-9132-0377>

РЕКОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ОРИГІНАЛУ В ЕПОХУ ЦИФРОВИХ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИК: ФІЛОСОФСЬКИЙ АСПЕКТ

У статті здійснено реконцептуалізацію поняття оригіналу в епоху цифрових культурних практик та його філософське переосмислення. На відміну від класичного зведення статусу оригіналу до технічної чи суто естетичної проблеми, у статті він розглядається як складова багаторівневого онтологічного зрушення процесів сьогодення, що спричинені цифровізацією. Саме у світлі зміни парадигм відбувається й зміна у сприйнятті, а також трансформація самої структури досвіду зустрічі людини з образом у середовищі, в межах якого репродукція, симулякр або генеративний контент існують на одному екрані з однаковою онтологічною вагою. Автор демонструє радикальну відмінність нового досвіду від того, який пропонував В. Беньямін у есеї про технічну відтворюваність мистецтва. Абстрагуючись від підходу, за якого оригінал постає як унікальний матеріальний об'єкт, що наділяється аурую відстані й традиції, у світлі авторської рефлексії він набуває рис подієвості, стає реляційним вузлом у мережі взаємодій між користувачами, кодом і контекстом, а також реалізується як акт диференціації в серії повторень та процесів верифікації у технологічній інфраструктурі. Цифрові культурні практики чітко демонструють, що нова парадигма сприйняття вимагає активної герменевтичної залученості, етичної відповідальності та спільних, подекуди конвенційно визначених, механізмів верифікації. Адже, як показує аналітика, така реконцептуалізація сягає ще й етичного та політичного вимірів. Цифрові технології, що виступають важливим інструментом збереження культурної спадщини та протидії маніпуляціям, водночас здатні зробити культурну пам'ять уразливою до стирання чи підробки. Таким чином, у статті демонструється, що оригінальність у цифрову епоху перетворюється з властивості речі на живу практику безперервного визначення.

Ключові слова: оригінал, цифрова культура, аура, онтологія мистецтва, гіперреальність, повторення й відмінність, генеративне мистецтво, верифікація, культурна пам'ять.

Oleksandr MYNENKO

RECONCEPTUALIZATION OF THE ORIGINAL IN THE AGE OF DIGITAL CULTURAL PRACTICES: A PHILOSOPHICAL ASPECT

The article carries out a philosophical reconceptualization of the concept of the original in the era of digital cultural practices. In contrast to the classical reduction of the status of the original to a technical or purely aesthetic problem, the article considers it more as an ontological and existential one, because it is with this approach that the very structure of the experience of a person meeting an image in an environment within which reproduction, simulacrum or generative content exist on the

same screen with the same ontological weight changes. The author demonstrates the radical difference of the new experience from that analyzed by V. Benjamin in his essay on the technical reproducibility of art. Abstracting from the approach in which the original appears as a unique material object endowed with an aura of distance and tradition, in the light of the authorial approach, it acquires the features of eventfulness, becoming a relational node in a network of interactions between users, algorithms and contexts. The original reaches the act of differentiation in a series of repetitions and verification processes on the body of technological infrastructure. Digital cultural practices clearly demonstrate that the new authenticity requires active hermeneutic engagement, ethical responsibility and shared mechanisms of verification.

In the context of the present, such reconceptualization acquires an ethical and political dimension. Digital technologies, which act as an important tool for preserving cultural heritage and counteracting manipulation, can at the same time make cultural memory vulnerable to erasure or counterfeiting. Thus, originality in the digital age is transformed from a property of a thing into a living practice of continuous definition.

Key words: original, digital culture, aura, ontology of art, hyperreality, repetition and difference, generative art, verification, cultural memory.

Вступ. Сьогодні питання про статус оригіналу стає питанням про саму структуру людського досвіду, про те, як людина перебуває у світі, як взаємодіє з речами та з Іншим / Чужим крізь низку технологічних посередників. Взяти до прикладу хоча б галерейний простір чи музей, то вже в контексті цього, ми можемо фіксувати те, що у людини більше немає потреби стояти перед унікальним полотном, чия матеріальна присутність, фактура фарби, сліди часу та просторове розташування творять ту неповторну атмосферу, яку феноменологія назвала б «присутністю-в-світі». Натомість вона гортає нескінченну стрічку, в якій репродукція «Нічної варті» Рембрандта, фейк з обличчям політичного діяча чи згенерований штучним інтелектом пейзаж, існують на одному й тому самому екрані з однаковою онтологічною вагою, або, якщо точніше, з однаковою відсутністю такої ваги. Тож виникає тривожне відчуття, яке засвідчує, з одного боку те, що оригінал розчинився в океані копій, а з іншого боку, вказує на дещо нове, ще не осмислене до кінця, що постає на його місці. Щоб зрозуміти цю трансформацію, потрібно вже не просто зафіксувати та констатувати технологічні зміни, а й здійснити феноменологічну редукцію до самого досвіду зустрічі з образом у цифровому середовищі.

Відкриваючи зображення на екрані, тіло людини вже не рухається в просторі, не відчуває відстані до полотна, не вловлює боковим зором гру світла на поверхні

фарби. Натомість відбувається занурення в режим горизонтальної прокрутки в плінні якої образи з'являються і зникають з однаковою легкістю, а зум дозволяє підмічати деталі, яких геть ніколи не було в оригіналі. Але не встигнувши розгледіти та вловити їх, алгоритм рекомендацій підсовує наступний кадр ще до того, як людина встигла відчувати попередній. Цей досвід радикально відрізняється від того, який описував Вальтер Бенямін у своєму класичному есеї «Мистецький твір у добу своєї технічної відтворюваності». В. Бенямін вказує на те, як механічна репродукція, як от у випадку фотографії чи кіно, руйнує ауру твору, ту «унікальну присутність у просторі й часі», яка пов'язувала мистецький об'єкт з ритуалом і традицією. Аура вмирала, але народжувалася нова функція мистецтва, політична: маси могли вбачити себе в собі ж, а мистецтво відсторонившись, ставало зброєю в боротьбі за видимість. Однак у цифрову епоху відтворюваність досягає такого ступеня досконалості, що копія не просто дублює оригінал, а стає функціонально тотожною йому на рівні бінарного коду. Фотографія, яка колись була відбитком світла на емульсії, тепер є послідовністю нулів і одиниць, яку можна нескінченно клонувати без жодної втрати якості. Кожна копія є «першою» в тому сенсі, що не має оригіналу як своєї матеріальної підстави. Саме тут, у цій радикальній дематеріалізації, і постає потреба в філософській реконцептуалізації самого поняття оригіналу. «...унікальна

цінність “справжнього” мистецького твору вросла підмурівками в ритуал, для потреб якого цей твір мав свою оригінальну та первинну цінність. <...> Однак, тієї миті, коли чинник справжності мистецької продукції перестає діяти, настає зміна всієї соціальної функції мистецтва. Замість ритуалу мистецтво починає ґрунтуватися на іншій практиці, а саме – на політиці» [1, с. 61]. Відтак, якщо механічна репродукція ще зберігала примарний зв'язок із матеріальним носієм, то цифрове зображення повністю емансипується від будь-якої тілесної підстави. Воно існує як чиста послідовність нулів і одиниць, яку можна клонувати, модифікувати, переміщувати в інші контексти без жодної втрати «якості». У цій ситуації чинник справжності не просто перестає діяти, як пророкував В. Беньямін, а стає геть структурно неможливим. Немає більше того єдиного, неповторного артефакту, в якому вкорінилася б унікальна цінність. Тож, кожна актуалізація файлу є водночас і «оригіналом», і копією, а точніше, саме розрізнення між ними втрачає свій колишній онтологічний статус.

Таким чином, **метою статті** є визначення статусу оригіналу в епоху цифрових культурних практик.

Виклад основного матеріалу. Мартин Гайдеггер у своєму есеї «Витоки художнього твору» радикально переосмислює питання походження. Він стверджує, що справжнє питання не в тому, хто створив твір (художник чи традиція), а в тому, як у творі відбувається істина, як буття саме речей виходить на світло, «встановлюється». «Художній твір відкриває, у свій власний спосіб, буття сущого. Це відкриття, тобто розкриття, тобто істина сущого, відбувається у творі. У художньому творі істина сущого сама встановила себе у дію» [12, с. 19]. Твір мистецтва не репрезентує світ, а відкриває його, дає йому бути. «Творити – це означає спонукати щось постати як виведену на світ річ. [...] Становлення твору твором – це спосіб становлення та збування істини» [12, с. 36]. У цьому сенсі оригінальність – це не властивість матеріального об'єкта, а подієвість, в якій світ стає видимим і значущим. Цифровий образ, зда-

валося б, повністю випадає з цієї логіки: він не має цієї онтологічної вкоріненості, таким же чином як пара гайдеггерівська селянських черевиків на полотні Ван Гога, він не вкорінений у конкретному матеріалі й місці. Однак саме тут і відкривається можливість нової інтерпретації. Цифровий твір може «встановлювати істину» не через матеріальну унікальність, а завдяки своїй здатності збирати навколо себе мережу взаємодії між користувачами, алгоритмами, базами даних, культурними контекстами. Оригінал у цифрову епоху – це не стільки об'єкт, скільки вузол у цій мережі, подія, яка актуалізується щоразу по-новому залежно від того, хто, де й навіщо його відкриває. Гайдеггерівське «встановлення істини» набуває тут процесуального, реляційного характеру: істина не «є» в файлі, а «стається» в акті зустрічі, перегляду, реміксу, коментаря.

Ця реляційна природа оригіналу стає особливо очевидною, коли ми звертаємося до практик, які домінують у сучасній цифровій культурі: мемів, реміксів, фан-арту, генеративного мистецтва тощо. Мем не має «оригіналу» в класичному сенсі, адже він народжується як повторення з відмінністю, як акт, у якому один і той самий шаблон набуває нового сенсу в новому контексті. Тут особливо плідною виявляється думка Жилья Делеза з дослідженні «Різниця й повторення» [11]: повторення не є копіюванням того самого, а все ж виступає актуальним продукуванням відмінності. Так кожне нове використання мему – це не деградація оригіналу, а його актуалізація завдяки серійній трансформації. Так само генеративне мистецтво, що створене кодом та алгоритмами, ставить під сумнів саму ідею авторства як джерела оригінальності. Хто є «автором» зображення: людина, яка написала промпт, чи модель, навчена на мільйонах зображень? Чи, може, оригінальність лежить у самій події взаємодії між людським наміром і машинним обчисленням? У цій перспективі оригінал перестає бути точкою походження й стає полем можливостей, простором, де відмінність народжується з повторення.

Натомість варто прислухатися до аналізу гіперреальності, який пропонує Умберто

Еко в есеях, зібраних у книзі «Подорожі в гіперреальність». У. Еко демонструє, як у пізньокapіталістичній культурі копії та симулякри дублюють оригінал, а нерідко й витісняють його, створюючи штучні середовища, в яких «фальшиве» переживається як більш переконливе, насичене й «реальне», ніж саме реальне. «...минуле має бути збережене та прославлене у повнорозмірній автентичній копії; це філософія безсмертя як дуплікації (подвоєння)» [13, с. 6]. Цифрова епоха радикалізує цей принцип, підводячи до думки, що технології синтетичних медіа не обмежуються механічним дублюванням зовнішності. Вони конструюють альтернативні візуальні наративи, в яких «оригінальна» людина може здаватися менш достеменною, ніж її алгоритмічно породжений двійник. *Образ перестав бути слідком реальності й перетворюється на автономний візуальний факт*, здатний циркулювати, переконувати та формувати колективні уявлення незалежно від свого «першоджерела». «...тут ми не лише насолоджуємося ідеальною імітацією, ми також насолоджуємося переконанням, що імітація досягла своєї вершини, і що реальність після цього завжди буде поступатися їй» [13, с. 46]. У цьому досвіді розмивається не лише епістемологічна довіра до зображення, а й сама структура сприйняття. Відтак, тіло сприймача зустрічається вже не з «присутністю» речі, а з ефектом присутності, ретельно сконструйованим для максимальної переконливості.

Проте така діагностика не вичерпує того, що відбувається з поняттям оригіналу в цифрових практиках. Саме в умовах тотальної синтетичності та відтворюваності образів народжується нова, процесуальна форма унікальності. Коли кожен може створити, змінити чи поширити зображення, питання «чи це оригінал?» поступається місцем іншому: «який світ і які відносини між людьми стверджує цей образ?». «Такі побоювання порушують вкотре ще плутархівську проблематику парадоксу «корабля Тезея». Якщо ми повсякчасно заміняємо оригінал фрагментарно частками-копіями, то зрештою він буде повністю неоригінальним – та чи це досі буде він? І навпаки:

якщо із вилучених фрагментів оригіналу викласти нову його версію, то чи стане вона новим «оригіналом», чи буде лише копією?» [6, с. 174]. Цифрові культурні практики вимагають нової герменевтики зображення, здатності читати не лише видиму поверхню, а й приховані пласти контексту, алгоритмічних втручань, намірів і можливих соціальних наслідків. «Візуальні матеріали дедалі частіше не супроводжуються текстом, а функціонують автономно, формуючи власну логіку інтерпретації. Це потребує від дослідника зміни фокуса: уваги до контексту, намірів автора та сприйняття аудиторією» [5, с. 6].

У цьому плані особливо показовими є сучасні міждисциплінарні ініціативи зі створення стандартів цифрової прозорості та верифікованої історії походження контенту. Ці стандарти не прагнуть відновити матеріальну унікальність файлу, двійковий код залишається легко копіюваним, але впроваджують криптографічно захищені метадані, які фіксують ланцюг подій створення, редагування та поширення. Оригінал у цьому сенсі постає не як статичний об'єкт, а як верифікований процес, послідовність трансформацій, доступна для перевірки зацікавленими сторонами. Така «аура» цифрової автентичності є водночас технологічним конструктом і соціальним досягненням, що залежить від колективної довіри до інфраструктури та згоди дотримуватися правил прозорості. Вона свідчить, що в епоху цифрових практик оригінальність набуває характеру постійної роботи з контекстом і чинниками верифікації належними спільноті, а не раз і назавжди даної властивості речі.

У статті «Філософія цифрового мистецтва: синергія художності та технології» [7] українські дослідники наголошують на тому, що цифрова трансформація мистецтва породжує нову естетику емерджентності, тобто образи, створені штучним інтелектом, є водночас і оригінальними, і симулятивними, адже повторюють і комбінують уже існуючі візуальні мови з інновативними, здатними продукувати «нові неповторювані комбінації фактично безкінечно». Це подвійне породження, з куль-

турного архіву минулого і з алгоритмічної здатності до нескінченної варіативності оригінального продукування, радикально змінює саме поняття художнього твору. Образ уже не постає як унікальний акт творчої волі, а виникає на перетині даних, структурних моделей та вибагливості запитів. Кожна нова комбінація є цитатою з тисяч попередніх зображень і водночас потенційним початком нової серійності, з-поміж якої, оригінальність вимірюється не матеріальною єдністю, а здатністю породжувати відмінність у повторенні. Така емерджентність ставить під сумнів традиційні уявлення про авторство, адже, невідомо вже, хто тут справжній творець, той таки художник, програміст який який написав код, що виконує всі подальші обчислення, чи весь культурний архів, що став сировиною для подібної генерації? «Культурні артефакти минулого розмиваються і переформовуються, органічно вписуючись у нову орієнтацію. Цифрові технології виступають каталізатором для створення не тільки нових форм і концепцій мистецтва, а й для збереження можливості використання традиційних технік» [7, с. 28]. Ця подвійна функція, тяжіння до інноваційності та традиційний консерватизм, перетворює цифрове мистецтво на своєрідний мембрану між епохами. Традиційні техніки не зникають, а отримують нове життя. Живопис може бути «продовжений» генеративними техніками, старі гравюри оживлюються в інтерактивних цифрових реконструкціях, а музейні колекції виявляються перенесеними у віртуальні простори, де глядач стає не пасивним спостерігачем, а безпосереднім учасником. Проте ця синергія художності та технології, вимагає додаткової філософсько-антропологічної рефлексії, адже змінює не лише способи творення, а й самі модуси сприйняття та співіснування. Сприйняття перестає бути зустріччю з унікальним «тут і тепер» і перетворюється на спів-участь у потоці, в якому образ постійно оновлюється, редагується спільнотою чи алгоритмом. Співіснування ж набуває нових, часто суперечливих форм. Цифрові спільноти можуть формуватися навколо колективних

генеративних проєктів, хоча алгоритми персоналізації здатні ізолювати індивіда в бульбашці «його» образів, посилюючи фрагментацію спільного візуального світу.

«Проте цей зв'язок між мистецько-наукотехнологічними проєктами, цифровими технологіями та їх комерціалізацією рідко відображається в дослідженнях, які могли б підтримувати обчислювальний аналіз цієї форми сучасного мистецтва та, у ширшому розумінні, цифрові культури. З огляду на їхній вплив на цифрову епоху та її технології, ми можемо розглядати цифрове мистецтво як «мистецтво нашого часу» з точки зору соціально-політичної та культурної актуальності» [7, с. 28]. Ця прогалина в критичному осмисленні не є нейтральною. Вона залишає поза увагою те, як цифрове мистецтво народжується всередині techno-економічної структури. Без додаткової рефлексії естетична новизна ризикує стати лише привабливою оболонкою для нових форм вилучення вартості та перетворення художника на постачальника контенту для чергових алгоритмів.

У контексті України ця рефлексія набуває особливої гостроти. На певному етапі цифрові технології стали інструментом як збереження культурної спадщини, наприклад, віртуальні тури по пошкоджених війною музеях, цифрові архіви, 3D-реконструкції знищених пам'яток тощо, так і ведення інформаційної боротьби з фейками та пропагандистськими образами. Війна перетворює культурну пам'ять на поле прямої боротьби: в той час, коли фізичні носії такі як-от музеї, архіви, живі свідчення стають вразливими до обстрілів, розграбування чи цілеспрямованого знищення, *цифрові копії виступають як акт опору забуттю й стиранню ідентичності*. Хоча неunikним залишається і те, що цифровий простір стає ареною гібридної війни і якіх образи використовуються для перекручування фактів, створення альтернативних реальностей і підриву довіри до будь-якого свідчення.

Оригінал культурної пам'яті, будь-то картина, документ чи свідчення, у цифровому просторі опиняється в зоні підвищеного ризику: його можна стерти одним

натисканням, підробити за допомогою дідфейків або, навпаки, зробити доступним для глобальної спільноти, перетворивши на інструмент підтримки. Тут оригінал втрачає свою традиційну «недоторканність» і стає динамічним, розподіленим, але й перманентно вразливим. Його «справжність» уже не гарантується матеріальною присутністю, а має постійно підтверджуватися етичними й технічними практиками верифікації.

«До того ж, під впливом зовнішніх обставин мистецтво почало активно змінюватися. Наприклад, маємо змогу згадати роботу Бенксі (Banksy) 2006 року «Дівчинка з повітряною кулькою», яка після продажу на аукціоні Sotheby's у Лондоні за 1 млн фунтів у 2018 році іронічно самознищилася шпирдером, вмонтованим у раму. Така нефінальність твору, швидкоплинність виводить на інший рівень формат відносин між автором і колекціонером» [2, с. 88]. Цей акт самознищення, геть не художня провокація, а радикальна заява про те, що мистецтво не повинно остаточно ставати товаром. У момент, коли твір « гине » після продажу, він відмовляється бути заручником ринку й колекціонерської власності. У цифрову добу така *нефінальність* стає не винятком, а структурною умовою, бо ж будь-яке зображення може бути нескінченно копійоване, редаговане, реміксоване, «стерте» чи контекстуально перевернуте. Відносини автора й того, хто «володіє» образом (власника файлу чи платформи), стають радикально нестабільними. Контроль над значенням і цілісністю твору розсіюється в мережі, де кожен перегляд, коментар чи рекомендація може стати новою «версією» оригіналу.

Філософська реконцептуалізація оригіналу тут набуває етичного та політичного виміру, адже стає питанням про те, як зберігати й передавати культурний код у ситуації, коли традиційні носії вразливі, а цифрові потенційно безмежні, але й беззахисні. Оригінал уже не є статичним об'єктом, який можна надійно помістити під скло вітрини чи в захищене сховище. Він перетворюється на подію свідчення, подію передачі, подію спільного пам'ятання, що вимагає постійної турботи. Ця турбота включає не лише технічні рішен-

ня, а й політичні. У цьому сенсі реконцептуалізація оригіналу – це вже не лише теоретична вправа, а нагальна практика збереження людяності, ідентичності та можливості правдивого свідчення в добу, коли образи здатні як об'єднувати світи, так і руйнувати їх.

Висновки. Таким чином, філософська реконцептуалізація оригіналу не веде до ностальгії за втраченим матеріальним слідом. Вона веде до розуміння оригіналу як події, події захоплення, події свідчення, події входження зображення в поле спільного досвіду. У цій події «оригінальність» полягає вже не в унікальності носія, а в унікальності жесту, наміру та контексту, які надають зображенню сили впливати на світ.

Реконцептуалізація оригіналу в епоху цифрових культурних практик веде до народження нового розуміння унікальності. «Інтеграція цифрових інструментів у музейну, архівну та виставкову практику підвищує рівень доступності культурних ресурсів, сприяє формуванню нових форматів взаємодії з відвідувачами та розширює освітній потенціал культурних інституцій» [8, с. 283]. В таких умовах, оригінал більше не є унікальним матеріальним об'єктом, наділений аурую відстані та традиції. Він стає подією зустрічі, вузлом у мережі відносин, актом диференціації в серії повторень, записом у технологічній інфраструктурі, за який спільнота бере відповідальність. Ця нова автентичність не дана автоматично, адже вимагає активного, критичного, етичного ставлення до образів. У цифровому світі, в якому все може бути скопійоване й змінене, оригінальність з предмету перетворюється на завдання: завдання розрізняти світи, які відкривають або закривають образи, завдання брати відповідальність за те, які реальності ми легітимізуємо своїм сприйняттям, поширенням чи реміксом. Саме в цьому завданні, а не в ностальгії за втраченою матеріальною унікальністю, і криється, можливо, шанс для культури залишатися простором, де істина ще може «встановлюватися» не як вічна сутність, а як жива, ризикована, завжди поновлювана подія людського спів-буття.

ЛІТЕРАТУРА

1. **Беньямін, В.** (2002). Мистецький твір у добу своєї технічної відтворюваності. Вибране. Львів : Літопис. С. 53–91.
2. **Булівіна, Н.** (2022). Симбіоз цифр і сучасного мистецтва. Новий світ NFT. *Збірник наукових праць «Сучасне мистецтво»*, (18), 87–96. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.18.2022.269712>
3. **Волинець, В.** (2021). Цифрові технології у сфері культури: теоретизація проблеми цифрових даних і культурної спадщини. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*, 4(2), 195–205. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.4.2.2021.247481>
4. **Воронкова, В.** (2022). Філософія цифрової людини і цифрового суспільства: теорія і практика : монографія. Львів-Торунь : Liha-Pres, 460 с.
5. **Галуха, Л. Ю., Грималюк, О. М., & Вітенко, М. Д.** (2026). Візуалізація історії в цифрову епоху як новий формат репрезентації історичної спадщини. *Вісник гуманітарних наук*, (18). <https://doi.org/10.5281/zenodo.19980866>
6. **Король, Д.** (2024). Нові культурні практики рецепції смерті за цифрової доби. Культурні практики в контексті модерних тенденцій глобалізації : монографія. Київ : ІК НАМ України. С. 146–189. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15240462>
7. **Титар, О., & Дронов, Н.** (2024). Філософія цифрового мистецтва: синергія художності та технології. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, вип. 69. С. 26–31. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-69-03>
8. **Цілина, М.** (2025). Цифровізація у сфері культури України: сучасні стратегії та практики. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*, 8(2), 277–288. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.8.2.2025.347863>
9. **Форд, М.** (2016). Пришестя роботів. Техніка і загроза майбутнього. Київ : Наш формат. 400 с.
10. **Benjamin, W.** (2003). The Origin of German Tragic Drama. Verso. P. 31–32.
11. **Deleuze, G.** (1968). Différence et répétition. Paris : PUF. 409.
12. **Heidegger, M.** (2002). The Origin of the Work of Art. In *Off the Beaten Track*. Cambridge University Press. Pp. 1–56.
13. **Есо, У.** (1986). Travels in Hyper Reality: Essays. Harcourt Brace Jovanovich, 307 p.

REFERENCES

1. **Beniamin, V.** (2002). Mystetskyi tvir u dobu svoiei tekhnichnoi vidtvoriuvanosti. [A work of art in the age of its technical reproducibility]. V. Beniamin. Vybrane. Lviv: Litopys. S. 53–91 [in Ukrainian].
2. **Bulivina, N.** (2022). Symbiosis of numbers and modern art. The new world of NFT. [Symbiosis of numbers and modern art. The new world of NFT]. *Zbirnyk naukovykh prats «Suchasne mystetstvo»*, 18, 87–96. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.18.2022.269712> [in Ukrainian].
3. **Volynets, V.** (2021). Tsyfrovi tekhnolohii u sferi kultury: teoretyzatsiia problemy tsyfrovyykh danykh i kulturnoi spadshchyny. [Digital technologies in the field of culture: theorizing the problem of digital data and cultural heritage]. *Tsyfrova platforma: informatsiini tekhnolohii v sotsiokulturnii sferi*, 4(2), 195–205. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.4.2.2021.247481> [in Ukrainian].
4. **Voronkova, V.** (2022). Filosofiia tsyfrovoy liudyny i tsyfrovoho suspilstva: teoriia i praktyka : monohrafiia. [Philosophy of the digital person and digital society: theory and practice: monograph]. Lviv-Torun : Liha-Pres. 460 s. [in Ukrainian].
5. **Halukha, L. Yu., Hrymaliuk, O. M., & Vitenko, M. D.** (2026). Vizualizatsiia istorii v tsyfrovu epokhu yak novyi format reprezentatsii istorichnoi spadshchyny. [Visualization of history in the digital age as a new format of representation of historical heritage].

in the digital age as a new format for representing historical heritage]. *Visnyk humanitarnykh nauk*, 18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.19980866> [in Ukrainian].

6. **Korol, D.** (2024). Novi kulturni praktyky retseptsii smerti za tsyfrovoi doby. Kulturni praktyky v konteksti modernykh tendentsii hlobalizatsii : monohrafiia. [New cultural practices of death reception in the digital age. Cultural practices in the context of modern trends of globalization: monograph]. Kyiv : [IK NAM Ukrainy]. S. 146–189. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15240462> [in Ukrainian].

7. **Tytar, O., & Dronov, N.** (2024). Filosofiia tsyrovoho mystetstva: synerhiia khudozhnosti ta tekhnolohii. [Philosophy of digital art: the synergy of artistry and technology]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Teoriia kultury i filosofiia nauky»*, Vyp. 69. S. 26–31. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-69-03> [in Ukrainian].

8. **Tsilyna, M.** (2025). Tsyfrovizatsiia u sferi kultury Ukrainy: suchasni stratehii ta praktyky. [Digitalization in the cultural sphere of Ukraine: modern strategies and practices]. *Tsyfrova platforma: informatsiini tekhnolohii v sotsiokulturnii sferi*, 8(2), 277–288. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.8.2.2025.347863> [in Ukrainian].

9. **Ford M.** (2016). Pryshestia robotiv. Tekhnika i zahroza maibutnoho. [The Coming of the Robots. Technology and the Threat of the Future]. Kyiv: Nash format. 400 s. [in Ukrainian].

10. **Benjamin W.** (2003). The Origin of German Tragic Drama. Verso, P. 31–32 [in English].

11. **Deleuze, G.** (1968). Différence et répétition [Difference and Repetition]. Paris: PUF, 409 p. [in French].

12. **Heidegger, M.** (2002). The Origin of the Work of Art. In *Off the Beaten Track*. Cambridge University Press. P. 1–56 [in English].

13. **Eco, U.** (1986). *Travels in Hyper Reality: Essays*. Harcourt Brace Jovanovich, 307 p. [in English].



Стаття поширюється на умовах ліцензії
відкритого доступу (CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 16.07.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 07.09.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 01.10.2026