

5. Platon. 2000. Derzhava [The Republic]. Kyiv: Osnovy.
6. Podmazin, Serhii. 2021. "Svidomist: mizh dialnistiu i spohliadanniam" [Consciousness: Between Activity and Contemplation]. *Multiversum. Filosofskyi almanakh [Multiverse. Philosophical Almanac]* 2 (174): 157–171. <https://doi.org/10.35423/2078-8142.2021.2.1.09>.
7. Foucault, Michel. 2020. *Nahliadaty i karaty* [Discipline and Punish]. Kyiv: Komubuk.
8. *Cahiers Simone Weil*. n.d. <https://www.simoneweil-association.com/>.
9. Campbell, Mary. 2023. "As an Emerald is Green". *Waiting, Poetry and Affliction: Simone Weil's Concept of Attention*. Dublin: Dublin City University.
10. Roberts, Peter. 2023. "Education and the Ethics of Attention: The Work of Simone Weil." *British Journal of Educational Studies* 71 (3): 267–284. <https://doi.org/10.1080/00071005.2022.2109589>.
11. *The Teaching of Buddha*. 2005. Tokyo: Kosaido Co.
12. Weil, Simone. 2009. *Waiting for God*. New York: Harper Perennial Modern Classics.
13. Weil, Simone. 1988. *Œuvres complètes. Tome I: Premiers écrits philosophiques*. Paris: Gallimard.
14. Weil, Simone. 1991. *Œuvres complètes. Tome II, vol. 2: Écrits historiques et politiques*. Paris: Gallimard.

Vladyslav Petrenko

ON THE QUESTION OF ATTENTION IN THE WORKS OF SIMONE WEIL

Introduction. The article is devoted to the analysis of attention as one of the central concepts in Simone Weil's philosophy and as a mechanism that enables the individual's spiritual and intellectual self-development. Particular attention is paid to Simone Weil's texts "Reflections on the Right Use of School Studies with a View to the Love of God" and "The Notebooks", whose fragmentary character and intertextuality require a hermeneutic interpretation. **The aim and tasks** of the study are to investigate the question of attention in Simone Weil's philosophy, to clarify the interconnections between attention, contemplation, vision, and individual force, and to reveal the opposition between imagination and reality within the framework of the problem of attention. **Research methods** include hermeneutic, systemic, and philosophical approaches. **Research results.** It is determined what place the concept of attention occupies in Simone Weil's philosophical system and which philosophical traditions are synthesized within her reflections. The study also demonstrates that attentive contemplation functions as a way of overcoming informational oversaturation, temporal limitation, and the growing dependence of modern individuals on technological environments. **Discussion.** The question of attention is considered in relation to contemporary cultural conditions characterized by distraction and fragmentation of perception. **Conclusions.** It is concluded that Simone Weil interprets attention not merely as an intellectual operation but as a spiritual practice oriented toward reality, contemplation, and inner transformation.

Keywords: attention, Simone Weil, contemplation, culture, science, religion, philosophy, imagination, self-development.

Дата першого надходження: 02.02.2026.

Дата прийняття до друку: 31.03.2026.

Дата публікації: 28.05.2026

DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.1.21245>

УДК 130.2:7.01:004 (045)

ДІДЖІТАЛІЗАЦІЯ У ФОКУСІ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ ТА МИСТЕЦТВА: ФІЛОСОФСЬКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ ПОГЛЯД

Максим Мельничук¹
Олег Соколовський²

Національний університет водного господарства та природокористування (м. Рівне)¹

melnichuk@nuwm.edu.ua | <https://orcid.org/0000-0002-4299-968X>

Житомирський державний університет імені Івана Франка²

sokolovsky@zu.edu.ua | <https://orcid.org/0000-0003-2228-3040>

Анотація. У статті здійснено філософсько-культурологічний аналіз трансформації концепції оригінальності та авторства у мистецтві в умовах цифровізації. На матеріалі концепцій В. Беньяміна («аура»), Ж. Бодрійяра (симулякр) та П. Вірільо (криза реальності) показано, що цифрове тиражування переносить цінність художнього твору з унікальності фізичного об'єкта на унікальність ідеї та концепції. Аналіз іммерсивних практик цифрового мистецтва (TeamLab Borderless) дозволяє виявити нову форму взаємодії глядача і твору, за якої рецепція стає колективною і процесуальною. Зроблено висновок про суперечність між демократизацією доступу до мистецтва та ризиком втрати його смислової глибини.

Ключові слова: цифрове мистецтво, кіберарт, віртуальна культура, штучний інтелект, творчість, діджиталізація, оригінальність, авторство, аура, симулякр.

Вступ

Винахід інформаційно-комунікаційних технологій став одним із визначальних чинників трансформації культурного ландшафту ХХ–ХХІ століть. Цифровий простір набув статусу нового середовища людського буття, яке суттєво змінює способи створення, розповсюдження та сприйняття художніх творів (Serres 2011). Зокрема, цифрові технології трансформують

базові категорії мистецтва – оригінальність, авторство, аура твору, – переводячи їх із площини фізичної унікальності у площину концептуальної та процесуальної. Саме ця трансформація залишається недостатньо дослідженою у вітчизняному філософсько-культурологічному дискурсі, попри значний масив зарубіжних студій.

Еволюція цифрових технологій породила широкий спектр дослідницьких позицій. Одні дослідники наголошують на загрозі, яку цифровізація становить для цілісності та автентичності художнього твору (Луговський 2019). Інші розглядають цифрову епоху як звільнення мистецтва від фізичних обмежень, що відкриває нові естетичні та концептуальні горизонти (Воронкова 2022). Спроба співвіднести ці позиції через аналіз конкретних практик цифрового мистецтва є актуальним науковим завданням.

Теоретичним підґрунтям дослідження слугують праці В. Беньяміна, в яких уведено поняття «аури» художнього твору як унікальної присутності в просторі та часі (Benjamin 2013). Ж. Бодрійяр, аналізуючи «систему симулякрів», показав, що у суспільстві масового відтворення копія витісняє оригінал, формуючи гіперреальність (Baudrillard 2015). П. Вірільо пов'язав панування «машин зору» з кризою безпосереднього сприйняття реальності (Virilio 2011). Ці концепції утворюють класичну теоретичну тріаду, через яку стає можливим осмислення сучасних цифрових практик.

Серед вітчизняних дослідників В. Воронкова (2022) концептуалізувала філософські виміри цифрового суспільства та цифрової людини. О. Луговський (2019) дослідив місце цифрової культури в інформаційному суспільстві. О. Антіпова (2021, 2023) аналізувала комунікативні характеристики сучасної культури та роль візуальності в цифровому середовищі. Ж. Денисюк та О. Яковлев (2021) розглянули формування інформаційної культури в умовах цифровізації. Ду, Лі та Гао (2011) запропонували системний аналіз взаємодії цифрового і традиційного мистецтва. Проте питання трансформації онтологічного статусу оригіналу та зміни форм рецепції в іммерсивному цифровому середовищі залишається недостатньо розробленим, що й визначає проблемне поле пропонованого дослідження.

Мета і завдання дослідження

Метою статті є філософсько-культурологічний аналіз трансформації концепції оригінальності та авторства у мистецтві в умовах цифровізації.

Для досягнення мети поставлено такі завдання: 1) проаналізувати зміну онтологічного статусу оригіналу художнього твору в умовах цифрового тиражування; 2) розглянути концепцію «аури» В. Беньяміна та її критичний потенціал для оцінки цифрового мистецтва; 3) на матеріалі іммерсивних мистецьких практик (TeamLab Borderless) визначити нові форми взаємодії глядача і твору в цифровому середовищі.

Методологія дослідження

Методологічну основу дослідження складають: герменевтичний аналіз – для інтерпретації концепцій В. Беньяміна, Ж. Бодрійяра та П. Вірільо у контексті сучасних цифрових трансформацій; компаративний метод - для зіставлення традиційних і цифрових форм мистецтва за критеріями оригінальності, авторства та рецепції; аналіз конкретного

випадку (case study) - на матеріалі музею TeamLab Borderless як репрезентативного прикладу іммерсивної цифрової практики.

Результати

Цифрове мистецтво як феномен сформувалося на перетині науки, технологій і художньої практики. До нього відносять широкий спектр форм і жанрів: саунд-арт, піксель-арт, генеративне мистецтво, інтерактивні інсталяції, глітч-арт, відео-арт, мережеве мистецтво (нет-арт), цифровий живопис та фотографія, окремі форми сайєнс-арту (Малежик 2022, 63). Системоутворюючим принципом цифрового мистецтва є орієнтація на кінцевого споживача – глядача як активного учасника художнього процесу, а цифрові засоби виконують роль зв'язуючої ланки між митцем і реципієнтом (Du, Li, and Gao 2011, 442).

Ключовою теоретичною проблемою у цьому контексті є трансформація онтологічного статусу оригіналу художнього твору. У контексті мистецького простору концепція «оригіналу» традиційно втілювала унікальність і справжність художнього твору. Цифрові технології забезпечують необмежену можливість точного відтворення без втрати якості, що принципово змінює критерії цінності твору. Оригінальність у цифровому середовищі переміщується з фізичного виміру – унікальності матеріального об'єкта – у концептуальний: носієм цінності стає ідея, задум, авторська інтенція, а не фізичний примірник.

Цей процес найточніше описується через беньямінівське поняття «аури» - неповторної присутності оригіналу у просторі та часі, яка, за В. Беньяміном, руйнується в епоху технічного відтворення (Benjamin 2013). У цифровому середовищі «аура» не стільки зникає, скільки змінює спосіб свого прояву: вона пов'язується вже не лише з фізичною унікальністю предмета, а й з неповторністю процесу взаємодії. Твір, що існує лише у форматі інтерактивної інсталяції або генеративного алгоритму, набуває ауру завдяки своїй подійності, а не фізичній унікальності. Кожна зустріч глядача з таким твором є неповторною, навіть якщо програмний код залишається незмінним.

Ця теза підтверджується трансформацією поняття авторства. На Фабриці Е. Уорхола численні помічники створювали шовкографії у його впізнаваній стилістиці, однак авторство Уорхола не заперечується, оскільки воно належить ідеї, а не техніці виконання (Du, Li, and Gao 2011). У цифровому мистецтві ця логіка набуває системного характеру: авторство визначається концепцією і алгоритмом, а не безпосередньою фізичною участю у створенні кожного елемента твору.

Паралельно виникає проблема, описана Бодрійяром як «епоха симуляції» (Baudrillard 2015, 47): у ситуації, коли копії стають невідрізнюваними від оригіналів і розповсюджуються миттєво через інтернет, «розчинення» оригіналу в нескінченних тотожних копіях загрожує не лише втратою «аури» та автентичності, але й розмиванням ціннісно-смыслових шарів твору.

Зосереджено-поглиблене споглядання поступається місцем колективній рецепції в неухважності (Baudrillard 2015, 47), а цифрові ефекти здатні витіснити смисловий зміст, замінюючи його гедоністичним переживанням. Інформаційна надмірність у сучасному суспільстві посилює небезпеку «розчинення» культурних кодів у фрагментованому кіберпросторі (Zabora et al. 2023).

Водночас явне тяжіння цифрового мистецтва до полістилістики художнього вираження - дифузії та еkleктики різних стилів – здатне послаблювати процеси «омасовлення» культурних практик (Осадча і Балуга 2021). Збільшені можливості реципієнтів задіяти різноманітні джерела художньої інформації сприяють індивідуалізації сприйняття навіть у масовому цифровому середовищі.

Вплив цифрових технологій на живопис і малюнок є наочним прикладом цієї трансформації. Якщо традиційний художник безпосередньо контролював щільність кольору, фактуру і фізичну присутність матеріалу, то цифровий митець оперує програмними інструментами, які, імітуючи традиційні засоби, принципово відрізняються від них за логікою роботи. Однак це не скасовує художньої цінності результату - воно переміщує її з майстерності фізичного виконання на майстерність концептуального задуму та управління інструментами (Антіпова 2023).

Показовим прикладом нових форм взаємодії глядача і твору є «Музей цифрового мистецтва Морі Білдінг» (Mori Building Digital Art Museum: TeamLab Borderless, Японія, Одайба), що відкрився 2018 року. Експозиція включає 50 інтерактивних творів на площі 10 000 кв. м, де понад 500 комп'ютерів і 470 прожекторів створюють іммерсивні середовища, в яких відвідувачі занурюються у симбіоз віртуальної та реальної дійсності. Інсталяція «Резонуючі мікрокосми», розміщена у громадському парку в районі лісу Мусасіно, є прикладом паблік-арту, що виходить за межі традиційного музейного простору та інтегрується в міське середовище (Du, Li, and Gao 2011).

Завдяки технологіям відео-мапінгу відеоінсталяції стають інтерактивними: зображення реагують на рухи відвідувачів, а глядач перетворюється зі спостерігача на співавтор твору. Головним стає не кінцевий об'єкт, а процес співтворчості. Це безпосередньо підтверджує тезу про переміщення «аури» з предмета на подію: кожна інтерактивна сесія є неповторною, навіть якщо технологічна основа інсталяції залишається незмінною.

Разом з тим іммерсивні практики несуть і певні ризики. Надмірна залежність від технічної інфраструктури робить твір вразливим: технічний збій перетворює виставкову залу на порожній простір зі стінами. Це ставить питання про онтологічний статус цифрового твору, який існує лише в умовах функціонуючої технологічної системи і не має фізичного носія, здатного зберігатися незалежно від неї (Сарнавська 2020). М. Маклюен розглядав електронні засоби

комунікації як розширення нервової системи людини і потужні трансформаційні сили, що безпосередньо впливають на сприйняття світу та соціальну взаємодію (McLuhan 2014). У контексті іммерсивного мистецтва ця теза набуває буквального значення: технологія не просто опосередковує художній досвід, а конститує його.

Обговорення

Отримані результати дозволяють співвіднести позиції авторів з основними підходами до проблеми трансформації мистецтва в умовах цифровізації.

Аналіз зміни онтологічного статусу оригіналу реалізовано нами через зіставлення класичної концепції Беньяміна з сучасними цифровими практиками. Висновок про переміщення «аури» з фізичного предмета на процес і концепцію узгоджується з позицією Ду, Лі та Гао (2011), які підкреслюють, що системоутворюючим принципом цифрового мистецтва є орієнтація на інтерактивний процес, а не на статичний об'єкт. Водночас цей висновок частково розходиться з позицією О. Луговського (2019), який акцентує на загрозі втрати автентичності. На нашу думку, автентичність не зникає, а набуває нової форми, вона міститься в концепції та алгоритмі, а не у фізичному примірнику.

Дослідження критичного потенціалу беньямінівської концепції «аури» показало, що ця концепція зберігає аналітичну продуктивність стосовно цифрових практик, попри те що Беньямін формулював її в контексті механічного відтворення, а не цифрового. Бодрійярівська концепція симулякру (Baudrillard 2015) є необхідним доповненням: якщо Беньямін описує втрату аури як процес, то Ж. Бодрійяр фіксує його результат – стан, у якому копія витісняє оригінал. Разом ці концепції дають повну картину трансформації. Це підтверджується і даними Забори та ін. (2023), які фіксують небезпеку «розчинення» культурних кодів у фрагментованому кіберпросторі.

Визначення нових форм взаємодії глядача і твору на матеріалі TeamLab Borderless показало, що іммерсивне цифрове мистецтво формує принципово новий тип рецепції: колективну і процесуальну, де глядач є співавтором події. В. Воронкова (2022) характеризує цю трансформацію як зміну самої природи «цифрової людини» – її включеності у технологічно опосередковані форми комунікації. Позиція О. Антіпової (2023) про роль візуальності як атрибута цифрової культури також підтверджується: іммерсивне середовище є передусім середовищем тотальної візуальності. Разом з тим практики TeamLab виявляють і межу цієї трансформації – залежність від технічної інфраструктури, яка робить цифровий твір онтологічно вразливим порівняно з традиційним.

Висновки

Проведений аналіз дозволяє сформулювати такі висновки відповідно до поставлених завдань. Цифровізація трансформує онтологічний статус художнього твору: фізична

унікальність оригіналу поступається місцем унікальності творчої ідеї та концепції. Авторство у цифровому мистецтві визначається задумом і алгоритмом, а не безпосередньою участю у фізичному виконанні. Беньямінівська «аура» не зникає в умовах цифрового тиражування переміщується з предмета на процес. Твір набуває ауру завдяки подійності та неповторності кожної зустрічі з ним, а не завдяки унікальності фізичного носія. Водночас бодрійярівський симулякр фіксує реальний ризик: нескінченне тиражування здатне витіснити смисловий зміст гедоністичним переживанням. Іммерсивні практики цифрового мистецтва формують новий тип рецепції – колективну і процесуальну, у якій глядач є співавтором події, а не споживачем готового об'єкта. Аналіз TeamLab Borderless підтвердив цей висновок і виявив додатковий вимір: онтологічну вразливість цифрового твору, що існує лише в умовах функціонуючої технологічної інфраструктури.

Перед філософією культури постає завдання вироблення критеріїв розрізнення справжньої художньої комунікації та її симулякру в умовах цифрового середовища. Подальшого дослідження потребують питання правового регулювання авторства у цифровому мистецтві та педагогічні аспекти підготовки фахівців у галузі цифрової культури.

Список літератури

1. Антіпова О. П. Візуальна комунікація як атрибут цифрової культури. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. 2023. № 2 (38). С. 66–70. DOI: 10.18372/2412-2157.2.18115.
2. Антіпова О. П. Комунікативні характеристики сучасної культурної доби в контексті цифровізації. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. 2021. № 2 (34). С. 95–98. DOI: 10.18372/2412-2157.34.16336.
3. Воронкова В. Г. *Філософія цифрової людини і цифрового суспільства: теорія і практика* : монографія. Львів-Торунь : Liha-Pres, 2022. 460 с.
4. Денисюк Ж. З., Яковлев О. В. Формування інформаційної культури суспільства в умовах цифровізації. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2021. № 2. С. 18–22. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2021.239802.
5. Дротенко В. І. Феномен візуальності з погляду концепту єдності когнітивного та емоційного інтелекту. *Scientific Goals and Purposes in XXI Century*. 2022. № 95. С. 478–484. 10.51582/interconf.19-20.01.2022.049.
6. Луговський О. В. Цифрова культура і її невід'ємне місце в сучасному інформаційному суспільстві. *Філософські обрії*. 2019. № 42. С. 219–223.
7. Малежик Ю. М. Цифровий живопис як альтернатива академічному у дистанційній підготовці фахівців образотворчого мистецтва. *Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (Харків, 07–08 черв. 2022 р.). Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2022. С. 62–66.
8. Осадча К. П., Балута В. С. Вплив сучасних тенденцій цифрового мистецтва на зміст підготовки з комп'ютерної графіки та цифрового дизайну. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2021. № 9 (1). С. 1–12. DOI: 10.32919/uesit.2021.01.01.
9. Сарнавська О. В., Яковишина Т. В., Шадюк Т. А. Філософське осмислення особистості цифрового покоління: постмодерний дискурс. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*. 2020. Вип. 2 (88). С. 135–145. DOI: 10.35433/PhilosophicalSciences.2 (88).2020.135-145.
10. Совгира Т. І. Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2020. № 42. С. 65–71. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634>
11. Baudrillard J. *The Conspiracy of Art: Manifestos, Interviews, Essays*. New York : Autonomedia, 2015. 248 p.
12. Benjamin W. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. London : Penguin Great Ideas, 2013. 128 p.
13. Du W., Li Z., Gao Q. Analysis of the interaction between digital art and traditional art. *International Conference on Networking and Digital Society*. 2011. Vol. 2. P. 441–443. DOI: <https://doi.org/10.1109/ICNDS.2010.5479462>.
14. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge, MA : MIT Press, 2014. 365 p.
15. Metelenko N., Vasylychuk G., Kaganov Y., Nikitenko V., Voronkova V. Digital cultural development under new threats and challenges. *Humanities Studies: Collection of Scientific Papers*. 2023. Vol. 15 (92). P. 33–43. DOI: 10.32782/hst-2023-15-92-04.
16. Serres M. *Variations on the Body* / translated by R. Burks. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2011. 152 p.
17. teamLab Borderless: MORI Building DIGITAL ART MUSEUM [Електронний ресурс]. teamLab. URL: <https://www.teamlab.art/e/tokyo/> (дата звернення: 14.01.2026).
18. Virilio P. *The Vision Machine*. Bloomington : Indiana University Press, 2011. 152 p.
19. Zabora V., Kasianenko K., Pashukova S., Alforova Z., Shmehelska Yu. *Digital art in designing an artistic image. Amazonia Investiga*. 2023. № 12 (64). P. 300–305. DOI: <https://doi.org/10.34069/AI/2023.64.04.31>.

References

1. Antipova, Olha. 2023. "Vizualna komunikatsiia yak atrybut tsyfrovoy kultury" [Visual Communication as an Attribute of Digital Culture]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiynoho universytetu. Serii: Filosofiia. Kulturolohiia* [Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Cultural Studies] 2 (38): 66–70. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.2.18115>.
2. Antipova, Olha. 2021. "Komunikatyvni kharakterystyky suchasnoi kulturnoi doby v konteksti tsyfrovizatsii" [Communicative Characteristics of the Modern Cultural Era in the Context of Digitalization]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiynoho universytetu. Serii: Filosofiia. Kulturolohiia* [Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Cultural Studies] 2 (34): 95–98. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.34.16336>.
3. Voronkova, Valentyna. 2022. *Filosofiia tsyfrovoy liudyny i tsyfrovoho suspilstva: teoriia i praktyka* [Philosophy of the Digital Person and Digital Society: Theory and Practice]. Lviv-Torun: Liha-Pres.
4. Denysiuk, Zhanna, and Oleksandr Yakovlev. 2021. "Formuvannia informatsiynoi kultury suspilstva v umovakh tsyfrovizatsii" [Formation of the Information Culture of Society under Conditions of Digitalization]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv* [National Academy of Culture and Arts Management Herald] 2: 18–22. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2021.239802>.
5. Drotenko, Valentyna. 2022. "Fenomen vizualnosti z pohliadu kontseptu yednosti kohnityvnoho ta emotsiynoho intelektu" [The Phenomenon of Visuality from the Perspective of the Concept of the Unity of Cognitive and Emotional Intelligence]. *Scientific Goals and Purposes in XXI Century* 95: 478–484. <https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.01.2022.049>.
6. Luhovskiy, Oleksandr. 2019. "Tsyfrova kultura i yii nevidiemne mistse v suchasnomu informatsiynomu suspilstvi" [Digital Culture and Its Integral Place in Contemporary Information Society]. *Filosofski obrii* [Philosophical Horizons] 42: 219–223.
7. Malezhyk, Yurii. 2022. "Tsyfrovyy zhyvopys yak alternatyva akademichnomu u dystantsiini pidhotovtsi fakhivtsiv obrazotvorchoho mystetstva" [Digital Painting as an Alternative to Academic Painting in Distance Training of Fine Arts Specialists]. In *Mystetska osvita u mizhdystyplinomomu vymiri* [Art Education in the Interdisciplinary Dimension], 62–66. Kharkiv: KhNPU imeni H. S. Skovorody.

8. Osadcha, Kateryna, and Valentyn Baluta. 2021. "Vplyv suchasnykh tendentsii tsyvrovoho mystetstva na zmist pidhotovky z kompiuternoї hrafyky ta tsyvrovoho dyzainu" [The Influence of Modern Trends in Digital Art on the Content of Training in Computer Graphics and Digital Design]. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology* 9 (1): 1–12. <https://doi.org/10.32919/uesit.2021.01.01>.
9. Samavska, Oksana, Tetiana Yakovyshyna, and Tamara Shadiuk. 2020. "Filosofske osmyslennia osobystosti tsyvrovoho pokolinnia: postmodernyi dyskurs" [Philosophical Understanding of the Personality of the Digital Generation: Postmodern Discourse]. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Filosofski nauky* [Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences] 2 (88): 135–145. [https://doi.org/10.35433/Philosophical_Sciences.2\(88\).2020.135-145](https://doi.org/10.35433/Philosophical_Sciences.2(88).2020.135-145).
10. Sovhyra, Tetiana. 2020. "Tsyvrovi tekhnologii v suchasnomu vizualnomu mystetstvi" [Digital Technologies in Contemporary Visual Art]. *Visnyk KNUKiM. Seriya: Mystetstvoznavstvo* [Bulletin of KNUKiM. Series: Art Studies] 42: 65–71. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634>.
11. Baudrillard, Jean. 2015. *The Conspiracy of Art: Manifestos, Interviews, Essays*. New York: Autonomedia.
12. Benjamin, Walter. 2013. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. London: Penguin Great Ideas.
13. Du, Weiming, Zhongyang Li, and Qian Gao. 2011. "Analysis of the Interaction between Digital Art and Traditional Art." *International Conference on Networking and Digital Society* 2: 441–443. <https://doi.org/10.1109/ICNDS.2010.5479462>.
14. McLuhan, Marshall. 2014. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge, MA: MIT Press.
15. Metelenko, Natalia, Hennadii Vasylychuk, Yurii Kahanov, Vitalina Nikitenko, and Valentyna Voronkova. 2023. "Digital Cultural Development under New Threats and Challenges." *Humanities Studies: Collection of Scientific Papers* 15 (92): 33–43. <https://doi.org/10.32782/hst-2023-15-92-04>.
16. Serres, Michel. 2011. *Variations on the Body*. Translated by Randolph Burks. Minneapolis: University of Minnesota Press.
17. teamLab. n.d. "teamLab Borderless: MORI Building DIGITAL ART MUSEUM." Accessed January 14, 2026. <https://www.teamlab.art/e/tokyo/>.
18. Virilio, Paul. 2011. *The Vision Machine*. Bloomington: Indiana University Press.
19. Zabora, Volodymyr, Karolina Kasianenko, Svitlana Pashukova, Zoya Alforova, and Yuliia Shmehelska. 2023. "Digital Art in Designing an Artistic Image." *Amazonia Investiga* 12 (64): 300–305. <https://doi.org/10.34069/AI/2023.64.04.31>

Maksym Melnychuk
Oleg Sokolovsky

DIGITALIZATION IN THE FOCUS OF CONTEMPORARY CULTURE AND ART: A PHILOSOPHICAL AND CULTURAL STUDIES PERSPECTIVE

Introduction. The article analyzes the transformation of originality and authorship in art under conditions of digitalization. Particular attention is paid to changes in the ontological status of the artwork in immersive and interactive digital environments. **The aim and tasks.** The aim of the article is to analyze the transformation of the ontological status of the original artwork, to examine the critical potential of Walter Benjamin's concept of the "aura" in the context of digital art, and to identify new forms of viewer-artwork interaction in immersive digital environments. **Research methods.** The research methodology combines hermeneutic analysis, comparative method, and case study analysis based on the TeamLab Borderless museum (Japan). The theoretical framework includes Walter Benjamin's concept of the "aura," Jean Baudrillard's theory of simulacra, and Paul Virilio's analysis of the crisis of perception. **Research results.** The study demonstrates that under conditions of digital reproduction the value of an artwork shifts from the uniqueness of the physical object to the uniqueness of the concept and interaction process. In immersive digital art, the viewer becomes a participant in the artistic event rather than a passive observer. The analysis of TeamLab Borderless confirms that each interaction with a digital installation acquires a unique processual character, even when the technical basis of the artwork remains unchanged. At the same time, digital artworks reveal ontological vulnerability because their existence depends entirely on technological infrastructure. **Discussion.** The obtained results make it possible to reconsider Benjamin's concept of the "aura" in the context of digital culture. Unlike approaches that interpret digital reproduction exclusively as the loss of authenticity, the study argues that uniqueness increasingly manifests itself through interactive and processual forms of artistic experience. These conclusions partly confirm and extend Baudrillard's interpretation of simulation in contemporary culture. **Conclusions.** Contemporary digital art transforms traditional concepts of originality, authorship, and artistic presence. In immersive environments, the uniqueness of the artwork is increasingly connected not with material singularity but with the unrepeatable character of interaction. This creates the need for new philosophical and cultural criteria capable of distinguishing artistic communication from simulacral forms of digital reproduction.

Keywords: digital art, cyberart, virtual culture, artificial intelligence, creativity, digitalization, originality, authorship, aura, simulacrum.

Дата першого надходження: 02.02.2026.

Дата прийняття до друку: 31.03.2026.

Дата публікації: 28.05.2026

DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.1.21246>

УДК 008:502.1:316.35(045)

ІДЕЙНІ ЗАСАДИ СУЧАСНИХ ГРОМАДСЬКИХ ЕКОЛОГІЧНИХ РУХІВ: ФІЛОСОФСЬКИЙ ВИМІР

Олена Сідоркіна

Державний університет «Київський авіаційний інститут»
olena.sidorkina@npp.kai.edu.ua | <https://orcid.org/0000-0002-8624-2398>

Анотація. У статті досліджується філософський вимір ідейних засад громадських екологічних рухів. Розглядаються основні теоретичні позиції щодо цієї проблеми у контексті антропоцентричного та екоцентричного підходів, а також етики відповідальності та інтеграції екологічної свідомості із принципами соціальної справедливості. Методологічну основу становлять системний і діалектичний підходи, філософська герменевтика та порівняльний аналіз концепцій екологічної філософії. Наукова новизна полягає в обґрунтуванні тривимірної моделі ідейних засад екологічних рухів, що поєднує психологічний, культурологічний та релігійнознавчий виміри. Показано євристику міждисциплінарних підходів, що поєднують психологічні механізми формування ідентичності, культурні практики колективної пам'яті та релігійні традиції, які визнають сакральність природи.