

**Філософія**

УДК 7.01:004.8

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.18456767>**Естетика гіперреальності Жана Бодріяра в контексті генеративного мистецтва штучного інтелекту****Цой Тетяна Василівна,**Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури,  
м. Київ, Україна, <https://orcid.org/0000-0003-4413-1478>**Прийнято: 14.01.2026 | Опубліковано: 30.01.2026**

***Анотація.** У статті здійснено філософсько-естетичний аналіз генеративного мистецтва, створеного за допомогою штучного інтелекту (далі – ШІ, англ. AI), крізь призму концепції гіперреальності Жана Бодріяра. Актуальність дослідження зумовлена стрімким поширенням алгоритмічних художніх практик, які трансформують традиційні уявлення про художній образ, авторство та естетичний досвід у цифровому середовищі. Мета дослідження полягає у виявленні специфіки онтологічного статусу генеративного художнього образу та аналізі трансформації естетичного досвіду в умовах алгоритмічного виробництва мистецтва крізь призму теорії симуляції й гіперреальності. Методологія дослідження ґрунтується на філософсько-естетичному аналізі, порівняльному та інтерпретативному підходах. Методологічну основу становлять концептуальні положення теорії симуляції Ж. Бодріяра, а також сучасні дослідження цифрового та генеративного мистецтва. Результати дослідження засвідчують, що генеративне мистецтво ШІ функціонує як форма гіперреальності, у межах*

якої художній образ набуває автономного знакового статусу та втрачає безпосередній зв'язок із позамедійною реальністю. Обґрунтовано, що алгоритмічне виробництво образів формує замкнений симулятивний цикл, у якому візуальна переконливість і медіаопосередкований ефект надреальності заміщують традиційні критерії оригінальності й автентичності. Виявлено трансформацію ролі автора та зміну механізмів естетичного сприйняття в умовах цифрової гіперреальності. Зроблено висновок, згідно з яким застосування концепції гіперреальності дозволяє сформувати цілісну теоретичну модель аналізу генеративного мистецтва ШІ та поглибити розуміння змін естетичного досвіду в сучасній цифровій культурі. Окреслено перспективи подальших міждисциплінарних досліджень у сфері філософії мистецтва та цифрової естетики.

**Ключові слова:** генеративне мистецтво, штучний інтелект, гіперреальність, симулякр, художній образ, естетичний досвід, цифрова культура.

## **The aesthetics of Jean Baudrillard's hyperreality in the context of generative artificial intelligence art**

**Tetiana Tsoi,**

National Academy of Fine Arts and Architecture,  
Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0003-4413-1478>

**Abstract:** *The article provides a philosophical and aesthetic analysis of generative art created with the help of artificial intelligence (hereinafter referred to as AI) through the prism of Jean Baudrillard's concept of hyperreality. The relevance of the study is due to the rapid spread of algorithmic artistic practices that transform traditional ideas about artistic image, authorship, and aesthetic experience in the*

*digital environment. The purpose of the study is to identify the specifics of the ontological status of the generative artistic image and to analyze the transformation of aesthetic experience in the context of algorithmic art production through the prism of the theory of simulation and hyperreality. The research methodology is based on philosophical and aesthetic analysis, comparative and interpretative approaches. The methodological basis consists of the conceptual provisions of J. Baudrillard's theory of simulation, as well as contemporary research on digital and generative art. The results of the study show that generative AI art functions as a form of hyperreality, within which the artistic image acquires autonomous symbolic status and loses its direct connection with extra-media reality. It is argued that algorithmic image production forms a closed simulation cycle in which visual persuasiveness and the media-mediated effect of hyperreality replace the traditional criteria of originality and authenticity. The transformation of the role of the author and the change in the mechanisms of aesthetic perception in the conditions of digital hyperreality are revealed. It is concluded that the application of the concept of hyperreality allows us to form a comprehensive theoretical model for analyzing generative AI art and to deepen our understanding of changes in aesthetic experience in contemporary digital culture. Prospects for further interdisciplinary research in the field of philosophy of art and digital aesthetics are outlined.*

**Keywords:** *generative art, artificial intelligence, hyperreality, simulacrum, artistic image, aesthetic experience, digital culture.*

**Постановка проблеми.** Стрімкий розвиток цифрових технологій та систем ШІ суттєво трансформує сучасний культурний і мистецький простір, змінюючи не лише інструментарій художньої творчості, але й самі засади естетичного досвіду, авторства та сприйняття художнього образу. Генеративне мистецтво ШІ, що ґрунтується на алгоритмічному моделюванні, машинному навчанні та обробці великих масивів даних, дедалі частіше постає як

автономний спосіб продукування візуальних, аудіальних і перформативних форм, які не мають прямого матеріального прототипу й функціонують переважно в цифровому середовищі. У цих умовах традиційні уявлення про реальність художнього твору, його оригінальність і зв'язок з авторським наміром зазнають істотного перегляду.

У цьому контексті особливої актуальності набуває звернення до філософської концепції гіперреальності Жана Бодрієра, яка дозволяє осмислити специфіку сучасних цифрових образів як симулякрів, що функціонують поза межами референтної реальності, перебуваючи в замкненому колі знакових репрезентацій. Генеративне мистецтво ШІ може розглядатися як одна з найбільш радикальних форм гіперреальності, у межах якої художній образ створюється не шляхом відображення або інтерпретації реального світу, а через статистичне комбінування, прогнозування й відтворення вже наявних культурних кодів. Це зумовлює низку теоретичних проблем, пов'язаних з онтологічним статусом цифрового образу, розмиванням меж між реальним і віртуальним, а також трансформацією естетичних критеріїв у добу алгоритмічного виробництва мистецтва.

Отже, проблема полягає у філософсько-естетичному осмисленні генеративного мистецтва ШІ крізь призму концепції гіперреальності, що дозволяє виявити глибинні механізми функціонування цифрових художніх практик у сучасній культурі та сприяє ширшому розумінню трансформацій структури естетичного досвіду в умовах цифрової трансформації.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Упродовж останніх років науковий дискурс, присвячений цифровим трансформаціям мистецтва та культури, суттєво активізувався у зв'язку з поширенням систем ШІ та алгоритмічних методів продукування художніх образів. Дослідження цього періоду зосереджуються, з одного боку, на естетичних наслідках цифрової та постцифрової трансформації, а з іншого – на нових формах творчості, у яких

ШІ є не лише інструментом, а й автономним агентом художнього процесу. Зокрема, П. Мачадо (P. Machado), Ж. Ромеро (J. Romero), Г. Грінфілд (G. Greenfield) наголошують, що цифрове мистецтво дедалі більше визначається алгоритмічними процесами, які змінюють уявлення про матеріальність, форму та спосіб існування художнього твору [1]. Глибинні онтологічні зсуви, пов'язані з переосмисленням ролі автора та переходом від інтенціонального творення до алгоритмічного продукування образів, підкреслюють Й.-Н. Тон (J.-N. Thon), Л. Вайлд (L. Wilde) [2]. Цифрове мистецтво як простір розширення між матеріальним і віртуальним, де традиційні естетичні критерії зазнають суттєвого перегляду, розглядає С. Пол (C. Paul) [3]. На медіатеоретичний вимір цифрових практик звертає увагу Б. Греспі (B. Grespi), наголошуючи на формуванні нових режимів чуттєвості та досвіду, у межах яких художній образ випереджає людське сприйняття [4]. ШІ-мистецтво крізь призму симуляції інтерпретує Дж. Каннінгем (J. Cunningham), пов'язуючи його з бодірієвською логікою гіперреальності та автономності знакових структур [5]. Генеративні алгоритми як інструменти культурного виробництва, що сприяють формуванню симулякрів і трансформації медіавиробництва загалом, аналізує Л. Конзак (L. Konzack) [6]. Акцент на зміні режимів уваги та посиленні інтенсивних, медіаопосередкованих естетичних ефектів у сучасних художніх практиках, робить С. Бішоп (C. Bishop) [7]. На проблему образу в сучасній візуальній культурі звертають увагу К. Фрідман (K. Freedman), Р. Сієсмунд (R. Siegesmund), підкреслюючи втрату стабільного референта та зростання автономності візуальних форм [8]. Штучний інтелект як новий чинник онтологічних і етичних трансформацій, зокрема у сфері творчості, де алгоритмічні системи дедалі активніше залучаються до культурного виробництва, розглядає Л. Флоріді (L. Floridi) [9]. Питання агентності та суб'єктності ШІ порушує Дж. Бірч (J. Birch), створюючи теоретичні

передумови для переосмислення авторства та творчої відповідальності в умовах генеративного мистецтва [10]. Таким чином, сучасна філософська рефлексія над ШІ виходить за межі технічного дискурсу й дедалі більше зосереджується на трансформаціях способів осмислення реальності, суб'єктності та культурного досвіду.

У цьому ширшому контексті особливої ваги набуває філософсько-естетичний вимір аналізу генеративного мистецтва. У сучасних дослідженнях наголошується, що мистецтво й філософія функціонують як взаємопов'язані форми духовного освоєння дійсності, у межах яких естетичне переживання світу поєднується з його концептуальним осмисленням. Така взаємодія, як зазначають Т. Цой, А. Семененко та І. Кузнєцова, сприяє формуванню нових культурних смислів і моделей сприйняття реальності, що особливо актуалізується в умовах цифровізації та розвитку нових художніх практик [11]. У цьому контексті ідеї Ж. Бодрієра щодо гіперреальності та симуляції набувають нового виміру в генеративному мистецтві ШІ, де художній образ постає не як відображення реальності, а як результат алгоритмічного конструювання автономних візуальних світів.

У сукупності ці дослідження окреслюють проблемне поле цифрового й генеративного мистецтва, у якому поєднуються онтологічні, естетичні та культурні зсуви, зумовлені алгоритмічним виробництвом образів. Водночас концепція гіперреальності Ж. Бодрієра в більшості сучасних досліджень застосовується фрагментарно, без системного використання її категоріального апарату для аналізу генеративного мистецтва. Саме тому методологічну основу цього дослідження становить теорія симуляції та симулякрів Ж. Бодрієра.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Попри активний розвиток досліджень, присвячених цифровому мистецтву та ШІ, низка принципів аспектів залишається недостатньо осмисленою у філософсько-естетичному вимірі. Насамперед це стосується онтологічного

статусу генеративного художнього образу, який у більшості робіт розглядається з позицій технологічної ефективності, етики або соціокультурних наслідків, але не інтерпретується як самостійний тип художньої реальності. Крім того, відсутня цілісна теоретична модель аналізу генеративного мистецтва як феномена симуляції та гіперреальності, а питання трансформації естетичного досвіду в умовах алгоритмічного виробництва мистецтва здебільшого лишається поза системним філософським осмисленням.

Запропоноване дослідження спрямоване на подолання зазначених обмежень шляхом застосування концепції гіперреальності Ж. Бодрієра як методологічної основи аналізу генеративного мистецтва III. У статті генеративні образи розглядаються як симулякри, що функціонують у самодостатньому знаковому просторі, а трансформація естетичного досвіду трактується як наслідок заміщення репрезентації симуляцією. Це дозволяє уточнити онтологічний статус генеративного мистецтва та обґрунтувати його значення для сучасної філософії мистецтва й цифрової естетики.

**Мета та завдання дослідження.** Метою статті є філософсько-естетичне осмислення генеративного мистецтва III крізь призму концепції гіперреальності Жана Бодрієра з метою виявлення специфіки онтологічного статусу цифрового художнього образу та особливостей трансформації естетичного досвіду в умовах алгоритмічного виробництва мистецтва.

Для досягнення поставленої мети сформульовано такі завдання:

1) проаналізувати основні підходи до осмислення цифрового й генеративного мистецтва III в сучасному науковому дискурсі та виявити їхні теоретичні обмеження у філософсько-естетичному вимірі;

2) обґрунтувати застосування концепції гіперреальності Ж. Бодрієра як методологічної основи аналізу генеративного мистецтва III та інтерпретувати

генеративний художній образ як симулякр, що функціонує в автономному знаковому просторі;

3) дослідити трансформацію естетичного досвіду й уявлень про авторство та художню цінність у контексті алгоритмічного виробництва мистецтва в умовах цифрової гіперреальності.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Концепція гіперреальності Ж. Бодріяра дозволяє розглядати генеративне мистецтво III як поле, у якому художній образ функціонує як симулякр, позбавлений первинного референта. Такий підхід дає змогу інтерпретувати алгоритмічне виробництво образів не як нову форму репрезентації реальності, а як процес симуляції, у якому знак набуває автономного статусу та переваги над реальним.

У теорії Ж. Бодріяра гіперреальність постає як стан культури, у якому симуляція витісняє репрезентацію, а знак остаточно втрачає зв'язок із референтом. У цьому контексті симулякр не є копією реальності, а виступає самодостатньою знаковою формою, здатною продукувати «реальніше за реальне». У межах такої логіки відбувається перехід від симулякрів першого та другого порядків до симулякрів третього порядку, які приховують не спотворену реальність, а сам факт її відсутності. Саме цей тип симуляції є методологічно релевантним для аналізу генеративного мистецтва III.

Аналіз сучасних генеративних практик свідчить про те, що створювані алгоритмами образи не репрезентують реальний об'єкт, а є результатом статистичного комбінування стилів, форм і візуальних кодів, накопичених у цифрових базах даних, що узгоджується з підходами до аналізу III-креативності та симулятивних медіаформ [3, с. 41–42; 4; 5, с. 1–3; 6, с. 177–178].

Відповідно, генеративний образ постає як симулякр, що функціонує в самодостатньому інформаційному середовищі та підпорядковується власній знаковій логіці, а не відображенню реальності. У бодріярівській перспективі

такі образи належать до симулякрів третього порядку, тобто знакових утворень, які створюють автономну реальність і приховують відсутність первинного референта.

Алгоритмічні архітектури, що лежать в основі генеративного мистецтва ШІ, зокрема дифузійні моделі, GAN та трансформерні системи, не апелюють до емпіричної реальності як джерела образу, а оперують статистичними ймовірностями та кореляціями між знаками. Це забезпечує виробництво симулякрів третього порядку, які існують виключно в межах автономного знакового простору цифрової культури.

У цьому контексті концепція гіперреальності дозволяє пояснити специфіку естетичного ефекту, який продукує генеративне мистецтво. Алгоритмічні системи не лише імітують художні стилі або творчі інтенції, але й створюють образи, які сприймаються як «надреальні» – більш інтенсивні, структуровані та візуально привабливі, ніж їхні можливі реальні аналоги. Такий ефект пов'язаний із заміщенням репрезентації симуляцією та зростанням ролі медіаопосередкованого досвіду, що відповідає аналізам гіперреальності та цифрової візуальності [7, с. 63–65; 8, с. 21–22].

Важливим для розуміння специфіки генеративного мистецтва є аналіз трансформації ролі суб'єкта творчості. На відміну від традиційних художніх практик, де автор є носієм інтенціональності та смислу, у генеративному мистецтві ця функція частково або повністю делегується алгоритмічним системам. Програмні рішення ШІ автономно здійснюють відбір, комбінування та варіацію візуальних елементів, змінюючи уявлення про авторство та підсилюючи симулятивний характер художнього процесу, що підтверджується сучасними дослідженнями етики та онтології ШІ-креативності [3, с. 85–87; 9, с. 41–42; 10, с. 215–216; 12, с. 106–108; 13, с. 183–185]. Це надає нові естетичні можливості та розширює межі художнього експерименту, водночас створюючи ризик втрати смислової глибини й оригінальності. У бодріярівській

перспективі йдеться не про співпрацю людини та машини, а про поступове зникнення художника як суб'єкта смислотворення: авторство заміщується функціонуванням статистичної моделі, а людина редукується до ролі куратора, оператора або промпт-дизайнера симулятивного процесу.

Делегування творчих функцій алгоритмічним системам актуалізує питання агентності й автономії ШІ, які активно обговорюються в сучасному філософському та естетичному дискурсі. У цьому контексті ШІ постає не лише як інструмент художньої діяльності, а і як специфічний учасник культурного виробництва, здатний впливати на структуру творчого процесу та формування естетичного результату [2, с. 52–54; 9, с. 85–87; 10, с. 41–43].

Для кращого розуміння специфіки естетичних трансформацій, що відбуваються під впливом технологій ШІ, доцільним є зіставлення традиційних художніх практик із генеративним мистецтвом ШІ. Такий порівняльний підхід дає змогу визначити основні відмінності в онтологічному статусі художнього образу, механізмах творчості, ролі автора та характері естетичного досвіду в умовах цифрової гіперреальності. У таблиці 1 узагальнено основні аспекти трансформації художнього образу в генеративному мистецтві ШІ порівняно з традиційним мистецтвом.

**Таблиця 1**

Трансформація художнього образу в генеративному мистецтві ШІ в контексті гіперреальності

Аспект художнього аналізу	Традиційне мистецтво	Генеративне мистецтво ШІ
Джерело образу	Реальна дійсність або авторська уява	Алгоритмічна обробка даних і моделей
Онтологічний статус образу	Репрезентація або інтерпретація реальності	Симулякр без позамедійного референта

Роль автора	Центральна, інтенціональна	Делегована або розподілена між людиною та алгоритмом
Механізм творчості	Творчий намір, інтуїція, досвід	Генерація, варіативність, статистичне прогнозування
Характер естетичного досвіду	Споглядальний, інтерпретативний	Інтенсивний, гіперреальний, медіаопосередкований
Критерії художньої цінності	Оригінальність, автентичність	Візуальна переконливість, ефект надреальності

Джерело: створено автором на основі [1–7]

Подані в таблиці 1 узагальнення дозволяють наочно продемонструвати принципову зміну статусу художнього образу в умовах генеративного мистецтва III. Порівняльний аналіз засвідчує, що йдеться не лише про використання нових технологічних інструментів, а про глибинну трансформацію онтологічних і естетичних засад мистецької творчості. Генеративний образ постає як симулякр, що не репрезентує реальність у класичному розумінні, а функціонує в автономному знаковому просторі, де алгоритмічна логіка виробництва визначає як форму, так і сприйняття художнього результату.

Ці трансформаційні процеси художніх практик під впливом цифрових технологій відображені й у сучасних українських дослідженнях, у яких наголошується на переході від традиційних образотворчих форм до цифрових, інтерактивних та алгоритмічно зумовлених візуальних рішень. Особлива увага приділяється зміні ролі художника, зростанню рівня технічного посередництва та переосмисленню критеріїв художньої цінності в цифровому середовищі, що створює умови для формування гіперреальних естетичних ефектів [14; 15, с. 131–132].

Поглиблення аналізу генеративного мистецтва III потребує не лише фіксації його результатів у вигляді художніх образів, але й осмислення самого

процесу їх формування. На відміну від традиційних художніх практик, у яких образ постає як результат авторської інтенції та взаємодії з матеріальною реальністю, генеративне мистецтво ШІ ґрунтується на багаторівневій алгоритмічній обробці даних, що формує замкнений цикл симуляції. Для концептуалізації цього процесу доцільно використати модель формування гіперреального художнього образу, яка дозволяє простежити перехід від вихідних даних до естетичного ефекту гіперреальності.

Формування гіперреального художнього образу в генеративному мистецтві ШІ може розглядатися як багаторівнева модель, що охоплює взаємопов'язані процеси виробництва, інтерпретації та циркуляції знаків. Вона формується як наслідок замкненого симулятивного циклу, у якому художній образ створюється шляхом алгоритмічної реконфігурації вже наявних культурних кодів. Відсутність звернення до позамедійної реальності зумовлює появу образів, що існують у самодостатньому знаковому просторі та функціонують відповідно до логіки гіперреальності.

Багаторівнева модель формування гіперреального художнього образу в генеративному мистецтві ШІ представлена на рис. 1. Варто зауважити, що на етапі «Естетичний досвід глядача» у запропонованій моделі за допомогою знака «U» підкреслено замкнений характер симулятивного процесу формування художнього образу в генеративному мистецтві ШІ.



Рис. 1. Багаторівнева модель формування гіперреального художнього образу в генеративному мистецтві ШІ.

Джерело: авторська концептуальна модель, сформована на основі сучасних досліджень у галузі цифрового мистецтва, естетики та теорії гіперреальності [1–6, 9, 10]

Багаторівнева модель формування гіперреального художнього образу демонструє циклічну логіку алгоритмічного виробництва, у межах якої

згенеровані образи не відсилають до позамедійної реальності, а повертаються у цифрове середовище як нові дані для подальшого навчання, модифікації та відтворення. Візуальний результат генерації інтегрується в самовідтворювальний знаковий простір, підсилюючи ефект гіперреальності та відтворюючи логіку симуляції, описану в теорії Ж. Бодріяра.

Основним у цій моделі є момент симуляції, що відрізняє генеративне мистецтво від цифрових форм репрезентації. Алгоритм не імітує конкретний об'єкт або подію, а моделює можливі візуальні конфігурації на основі статистичних залежностей. Унаслідок цього художній образ постає як симулякр, позбавлений оригіналу, але водночас наділений високим ступенем естетичної переконливості. Саме поєднання автономності та інтенсивності візуального ефекту визначає гіперреальний характер сприйняття генеративного мистецтва.

Важливим наслідком функціонування такої моделі є трансформація естетичного досвіду глядача. Споглядання генеративних образів дедалі менше спирається на інтерпретацію смислів або пошук авторського наміру й дедалі більше орієнтується на безпосередню візуальну інтенсивність та медіаопосередкований ефект присутності. Це свідчить про зміщення естетичних критеріїв у бік гіперреального переживання, у якому симуляція заміщує репрезентацію як основний механізм художнього впливу.

Показовим у цьому контексті є аналіз цифрової трансформації академічних мистецьких форм, де цифрові технології змінюють саму логіку художньої репрезентації та сценічної реальності, посилюючи ефект медіаопосередкованої присутності й симуляції [16, с. 736–738]. Це свідчить про універсальний характер гіперреальних процесів у сучасному мистецтві, незалежно від жанру чи медіа.

У ширшому філософсько-естетичному вимірі генеративне мистецтво III постає як форма симуляції творчості, у межах якої художній процес втрачає

екзистенційно-інтенціональний вимір і редукується до виробництва естетичних ефектів. Продукти III функціонують не як репрезентації реальності чи суб'єктивного досвіду, а як симулякри, що існують у самодостатньому знаковому просторі, де знак остаточно відривається від референта. Ця трансформація призводить до втрати автентичності художнього акту, комерціалізації естетики та перетворення мистецтва на інтерфейс взаємодії з алгоритмом, у якому творчість заміщується процедурою генерації. У такому контексті генеративне мистецтво III постає як завершена форма гіперреальної естетики, де симуляція творчості остаточно витісняє її екзистенційні підстави.

**Висновки.** У процесі дослідження було здійснено філософсько-естетичне осмислення генеративного мистецтва III крізь призму концепції гіперреальності, що дало змогу уточнити онтологічний статус цифрового художнього образу та виявити особливості трансформації естетичного досвіду в умовах алгоритмічного виробництва мистецтва. З'ясовано, що в бодріярівському сенсі генеративне мистецтво III постає не стільки як продовження художньої традиції, скільки як форма симуляції творчості, у межах якої естетичний ефект заміщує екзистенційний зміст. Наслідками цього процесу є втрата автентичності, комерціалізація естетики та перетворення мистецтва на інтерфейс взаємодії з алгоритмом, що відповідає логіці гіперреальності, описаній Ж. Бодріяром.

Зіставлення теоретичних підходів до цифрового та генеративного мистецтва дозволило встановити, що сучасні алгоритмічні художні практики виходять за межі традиційних моделей репрезентації та формують автономний знаковий простір, у якому художній образ функціонує як симулякр, позбавлений прямого зв'язку з позамедійною реальністю. Це дозволяє інтерпретувати генеративне мистецтво III як специфічну форму гіперреальності.

Застосування концепції гіперреальності як методологічної основи аналізу дозволило систематизувати розрізнені підходи до осмислення ШІ-мистецтва та показати, що основною характеристикою генеративного художнього образу є його симулятивна природа. Художній результат у таких практиках формується не шляхом інтерпретації реальності, а через алгоритмічну реконфігурацію культурних кодів, стилів і візуальних моделей, що зумовлює зміну критеріїв художньої цінності та естетичної оцінки.

Важливим результатом дослідження є виявлення трансформації естетичного досвіду глядача, який дедалі більше орієнтується не на інтерпретацію смислів або авторський намір, а на інтенсивність візуального ефекту та медіаопосередковане переживання. Запропонована багаторівнева модель формування гіперреального художнього образу наочно демонструє замкнений симулятивний цикл генеративного мистецтва та дозволяє концептуалізувати процес переходу від алгоритмічної обробки даних до гіперреального естетичного ефекту.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з розширенням міждисциплінарного аналізу генеративного мистецтва, зокрема шляхом поєднання естетики, медіатеорії та когнітивних досліджень сприйняття. Окремої уваги потребує емпіричне вивчення естетичного досвіду глядачів у взаємодії з генеративними образами, а також аналіз етичних і культурних наслідків поширення гіперреальних художніх практик у сучасному цифровому середовищі.

### Список використаних джерел

1. Machado P., Romero J., Greenfield G. Artificial Intelligence and the Arts: Computational Creativity, Artistic Behavior, and Tools for Creatives. Cham: Springer, 2021. 381 p. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-59475-6>.

2. Thon J.-N., Wilde L. *AI Aesthetics: AI-Generated Images between Artistics and Aesthetics*. London: Routledge, 2025. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003676423>.
3. Paul C. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2023. 320 p. URL: <https://www.perlego.com/book/3941685/digital-art-pdf> (дата звернення: 17.11.2025).
4. Grespi B. Jussi Parikka, *Operational Images: From the Visual to the Unvisual*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2023, Pp. 296. *Cinéma & Cie. Film and Media Studies Journal*. 2023. Vol. 23. № 41. P. 189-191. DOI: <https://doi.org/10.54103/2036-461X/22504>
5. Cunningham J. Simulacra on steroids: AI art and the Baudrillardian hyperreal. *Issues in Information Systems*. 2024. Vol. 25. № 2. P. 1–8. DOI: [https://doi.org/10.48009/2\\_iis\\_2024\\_101](https://doi.org/10.48009/2_iis_2024_101)
6. Konzack L. Generative AI, simulacra, and the transformation of media production. *Athens Journal of Mass Media and Communications*. 2025. Vol. 11. № 3. P. 177–196. DOI: <https://doi.org/10.30958/ajmmc.11-3-3>
7. Bishop C. *Disordered Attention: How We Look at Art and Performance Today*. London/New York: Verso, 2024. 256 p. DOI: <https://doi.org/10.11588/xxi.2025.1.110105>
8. Freedman K., Siegesmund R. *Visual Methods of Inquiry: Images as Research*. Abingdon, Oxon / New York, NY: Routledge, 2023. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429285721>.
9. Floridi L. *The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities*. Oxford: Oxford University Press, 2023. 272 p. DOI: <https://doi.org/10.1093/oso/9780198883098.001.0001>
10. Birch J. *The Edge of Sentience: Risk and Precaution in Humans, Other Animals, and AI*. Oxford: Oxford University Press, 2024. 384 p. URL: <https://academic.oup.com/book/57949> (дата звернення: 17.01.2026).

11. Цой Т., Семененко А., Кузнецова І. Філософія та мистецтво: взаємозв'язок, вплив та роль у формуванні культурного виміру образу світу. *Науково-теоретичний альманах Грані*. 2024. № 27(5). С. 39–44. DOI: <https://doi.org/10.15421/172489>
12. Ясенієв О. П. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 106–110. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.286884>
13. Піддубна О. М., Суханова Н. В., Дюкарев Т. В. Вплив цифрових технологій на сучасне мистецтво: від цифрових картин до інтерактивних інсталяцій. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 89, Т. 2. С. 183–189. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/89-2-23>
14. Волинець В. С. Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2023. Т. 6. № 1. С. 21–31. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933>
15. Тимофєєва Г. В. Інформаційні технології та трансформація соціальних структур: філософський аналіз. *Вісник Львівського університету. Серія філософсько-політичних студій*. 2024. Вип. 56. С. 131–144. DOI: <https://doi.org/10.30970/PPS.2024.56.15>
16. Zholdak D. The Art of Opera Design in the Context of the Digital Turn: Culture, Technology, Ethics. *International Journal on Culture, History, and Religion*. 2025. Vol. 7. № SI3. P. 736–754. DOI: <https://doi.org/10.63931/ijchr.v7iSI3.261>