

ВІЗУАЛЬНІ СИМУЛЯКРИ І ГІПЕРРЕАЛЬНІСТЬ У ЦИФРОВІЙ КУЛЬТУРІ

Андрій ПАРХОМЕНКО – здобувач освіти III освітньо-наукового ступеню кафедри господарсько-правових та суспільно-політичних дисциплін, Східноукраїнський національний університет ім. Володимира Даля
<https://orcid.org/0009-0000-7036-4078>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.52.1178>
a.parkhomenko.99@gmail.com

Цитування:

Пархоменко А. Візуальні симулякри і гіперреальність у цифровій культурі. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2026. № 52. С. 459–465. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.52.1178>

Запропонований культурологічний аналіз еволюції візуальних симулякрів та гіперреальності в сучасній цифровій культурі з акцентом на взаємозв'язку між симулякрами, згенерованими штучним інтелектом, та технологіями AR/VR. Методологія дослідження поєднує критичний аналіз літератури із загальнонауковими методами та синтезом культурологічної рефлексії, семіотичного, феноменологічного та герменевтичного підходів. Дослідження демонструє, що III-симулякри функціонують як агентні форми симуляції, тоді як AR/VR створюють просторовий та емпіричний режим гіперреальності. Разом вони утворюють тип гіперреальності, заснований не на імітації, а на конструюванні досвіду. У цьому контексті симулякр набуває інфраструктурного значення, формуючи візуальність, присутність та конструювання й переживання суб'єктом досвіду. Результати можуть бути застосовані у культурологічному експертному аналізі, цифровій освіті та проектуванні відповідальних цифрових середовищ.

Ключові слова: візуальне/візуальність, віртуальне, гіперреальність, знак, образ, симулякр, цифрова культура, штучний інтелект (ШІ), AR/VR.

Актуальність теми дослідження. Сучасна цифрова культура характеризується станом, який Ж. Бодрійяр (*Jean Baudrillard*) описав поняттями симуляції, симулякрів і гіперреальності: знаки, що не мають первинного референта, тобто копії без оригіналу формують «щось інше, ніж “сучасність”»: гіперреальність, одночасність усіх функцій, без минулого та без майбутнього, операційність, скерована в усіх напрямках» [1; 116]. Із швидким впровадженням штучного інтелекту (далі – ШІ або AI), зокрема, у діяльність медіа та традиційно творчі професії, обсяг (і вага?) візуальних симулякрів і, відтак, гіперреальності візуального середовища зростає. Тому посилюється актуальність дослідження зв'язку симулякрів та гіперреальності візуального/візуальності саме у цифровій культурі, в якій вони перетворюються чи не на атрибути й породжують низку практичних ризиків та методологічних викликів.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблематика симулякрів і гіперреальності почала формуватися ще у доцифрову добу у межах філософії, і корпус досліджень налічує безліч праць, огляд яких склав би окреме дослідницьке завдання, яке не ставимо. Відтак, при аналізі наукових публікацій важливо враховувати культурний контекст їх написання. Класичними в обраному нами дискурсі є: 1) роботи Ж. Бодрійяра «Симулякри та симуляція» (1981 р.), де формулюються поняття симулякра й гіперреальності [1], та «Паролі» (2000 р.), де Бодрійяр переписує свою концепцію, адаптує під інтернет, і вводить ідею «віртуального без об'єкта» [4], а також найвідоміша «Логіка смислу» Жюльєн Дельоза (1969 р.), в якій дано першу філософську реабілітацію симулякра як позитивної сили відмінності: у Дельоза симулякр – не підробка, а структура, що руйнує модель та оригінал [10]. 2) Збірка есе У. Еко «Подорожі гіперреальністю» [12] – нариси, що писалися з 1973 по 1986 р., про штучні «репродукції» реальності (копії, репліки, музеї-симулякри): У. Еко досліджує феномен «фальшивого реального» (штучні туристичні пам'ятки, підроблені артефакти), що добре резонує з сучасними цифровими феноменами (реплікація, реконструкції, тематичні VR-парки).

Також варто згадати «Суспільство спектаклю» Гі Дебора (1967 р.), де він засвідчив, що вже тоді суспільство дедалі більше функціонувало через «спектакль» – систему образів, яка *перевизначає* реальність [9]. Теза Дебора «знак замінює реальність» є майже безпосередньою предтечою пізніших, побудованих навколо ідеї зникнення оригіналу та автономії образу, суджень про симулякри; у цифровому середовищі ця теоретична позиція об'єктивується і набуває особливої наочності: культура наповнюється візуальними симулякрами, які, навіть якщо такі суперечать дійсності, видаються «реальнішими за реальність».

Адрієнна де Рюйтер здійснила аналіз етичних проблем deepfakes і обґрунтувала поняття «цифрова етика» (Digital ethics), показавши двоїстість використання технологій дипфейків, які, «навіть якщо вони сумнівні з моральної точки зору, не є за своєю суттю морально неправильними» [18; 1328]. Джеймс Морріс в аналітичній статті «Симулякри в епоху соціальних мереж: Бодрійяр як пророк фейкових новин» характеризує соцмережі як механізм технологічного підсилення симулякрів (мемів, фейкових новин,

віральних відео), що пришвидшує поширення симулякрів, внаслідок чого гіперреальність перетворюється на масову [17]. Корисним джерелом для міркувань з етичних проблем гіперреальності залишається і коментар-огляд Джона Вільясенора «Штучний інтелект, дипфейки та невизначене майбутнє правди», опублікований у лютому 2019 р. на сайті Brooking [19]. У публікації показано, що саме роблять дипфейки з уявленням про правду та як розвивається детекція, а також передбачено багато з наслідків і ризиків deepfake-технологій для політики та суспільної довіри.

Існують академічні дослідження впливу штучних (віртуальних) персонажів на масову свідомість і споживацьку поведінку [3, 5, 11, 15, 20 та ін.]. Шарлот Брахтендорф аналізує цей феномен через призму моди та візуальної присутності, показуючи, як CGI-інфлюенсери виступають симулякрами тіла та ідентичності в digital-культурі [6]. У свіжій роботі в «*AI & Society*» запропонований трансдисциплінарний аналіз віртуальної особистості Lil Miquela: як візуальні елементи (CGI) та тексти допомагають конструювати відчуття ідентичності; як алгоритмічні та семіо-прагматичні ресурси пішли у виробництво її «особистості» на платформі; вводиться поняття *Spatialized iSelf* – розширеної самосвідомості в цифровому середовищі [13].

Джошуа Каннінгем у статті «Симулякри на стероїдах: штучний інтелект та Бодрійєрська гіперреальність» вводить поняття «генеративної гіперреальності» (generative hyperreality): мистецтво, породжене ШІ, створює нові рівні симулякрів, розмиваючи межі реального та віртуального [8]. Ларс Конзак також аналізує роль генеративного AI у створенні нових форм симулякрів: GAI трансформує виробництво в медіа й рекламі, породжуючи «генеративну гіперреальність», де відрізнити оригінал від синтезу стає все складніше [16]. Мухаммад Саддам Хохар та Міша Айюб обговорюють симулякри-«машинні галюцинації» (GAN-галюцинації) як естетичне явище гіперреальності: розкривають, як моделі «галюцинують» нові образи, що мають гіперреалістичну якість і стають художніми об'єктами [14]. Сучасні дослідження симулякрів і гіперреальності все частіше пов'язують теоретичні ідеї симулякрів з емпіричними ефектами AR/VR-середовищ, де межі між реальним та віртуальним розмиваються у перцептивному досвіді користувача [2, 7, 8].

Огляд публікацій свідчить, що у вивченні симулякрів та гіперреальності акцент зміщується від філософсько-семіотичного рівня переважно до аналізу практичних та технологічних механізмів їх формування/функціонування та/або соціальних та економічних (маркетингових) наслідків, проте культурологічного осмислення того, як саме цифрові та іммерсивні технології створюють, структурують та інституціонують гіперреальність, явно недостатньо. Дана стаття покликана заповнити цю прогалину – хоча б частково.

Мета дослідження – дати культурологічну інтерпретацію еволюції візуального симулякра і гіперреальності у цифровій культурі й показати взаємозв'язок ШІ-симулякрів і AR/VR у створенні гіперреальності нового типу.

Виклад основного матеріалу. Симулякр (simulacrum) – за Ж. Бодрійєром, це образ/знак (виходим із запропонованої Бодрійєром послідовності «фаз образу» [1; 12]), якій не має оригіналу в реальності і тому не просто репрезентує реальність, а заміщує її або існує як самостійна реальність; у міру розвитку технологій і медіа симулякри стають невіддільні від «реального», породжуючи «відстрашування», гіперреальність. У цифровій культурі ця ідея читається через імітацію, масове відтворення образів і втрачену відмінність між «реальним» і «репрезентацією». Цифрові зображення часто відсилають не до реального об'єкту, а до інших зображень: мем інтерпретує кадр із фільму, який сам по собі вже художня інтерпретація, – тож смисловий ланцюжок може втрачати зв'язок із дійсністю. Вразливість автентичності проявляється і в тому, що кожна копія в мережі може бути миттєво видозмінена до невпізнанності, і жоден автор уже не контролює подальші «життя» свого образу. Наприклад, фотографія, що стала інтернет-мемом, може обрости підписами, пародіями, фотомонтажем, – і первинний контекст її створення практично забувається, тоді як на значиме завдання перетворюється циркуляція образу, у процесі чого відбувається нарощування/переосмислювання або згасання/втрата культурного смислу. *Гіперреальність* – стан, у якому модель/симуляція стає сприймаючою реальністю (симуляція «перекриває» або «перевершує» оригінал): туристичні «реконструкції», голограми, VR-досвіди, цифрові двійники (digital twins).

Якщо простежити еволюцію концепта «симулякр» (як похідного від «образу» у значенні «копії»), починаючи з (1) тлумачення його семіотикою як «знаку», взятого за істотну, глибинну *природу культури*, враховуючи (2) визначення його Бодрійєром, спадщина якого вже визнана за класику з цієї теми, до (3) осмислення й оцінок нових візуальних цифрових і ШІ-практик сьогодення, що розглянуті вище, то можна зрозуміти перетворення симулякра на базову логіку сучасної – цифрової – візуальної культури. Для зручності подання/сприйняття та простоти розуміння матеріал нами візуалізовано – зведено у порівняльну таблицю: характеризувано такі аспекти концепта, як:

статус образу; ставлення образу до реальності; форма симулякра (узагальнена); «ключовий страх» щодо симулякрів (у відповідному розумінні) – те, що «відстрашує» й тому цього ми не бажаємо і нібито маємо прагнути уникнути, запобігти цьому; технологічна опора – індустрії створення образів.

Таблиця

Концепт «симулякр» (семіотика – Ж. Бодріяр – цифрова культура)

Аспекти «симулякра»	у семіотиці	у Бодріяра	у цифровій культурі
Статус образу	знак	модель	Алгоритм
Ставлення до реальності	довільність	зникнення референта	варіативність/генерація
Форма симулякра	знак-символ	копії без оригіналу	цифровий синтез
«відстрашування» («небажане»)	пустий знак	гіперреальність	deepfake / synthetic reality
Технологічна опора	мас-медіа	телебачення, реклама	VR, 3D, ШІ, нейромережі

Як бачимо, у цифровій культурі змінюється сам механізм референції: раніше образ посилався на предмет, потім – на модель («образ образу»), тепер – на платформу, яка працює за певними алгоритмами. Тому ядром проблеми симулякра можна визнати саме зміну статусу «образу», з чим пов'язана зміна форми симулякра і того «небажаного», яке мислиться, у термінології Ж. Бодріяра, як «відстрашування». Зрозуміло, що за вектором зміни теоретичних уявлень щодо симулякра стоять зміни в його продукуванні і культурній ролі/значущості. Зміну статусу образу зумовлено, з одного боку, технологічно-індустріальними чинниками (прогресом ІТ та здешевленням генерації образів), з іншого – економічними та культурними політиками (комерціалізацією виробництва й масовою дистрибуцією образів). Окремо відзначимо, що «небажане», яке небезпідставно викликало певне культурне побоювання, парадоксальним чином не відторгалось культурою, а перетворювалося на її невід'ємний складник. Таблицю складено так, щоб були помітні своєрідні еволюційні стрибки «відстрашувань», які зі зміною технологічної опори опановували культурну роль нової форми симулякра: *пустий знак* став цілком легітимною (у цифровій культурі визнаною за норму) *копією без оригіналу*, *гіперреальність* існує як *цифровий синтез*, а *deepfake* та *synthetic reality*, тобто те, що оцінювалося як «небажане» на початку цифрової доби, в останні роки також стало розповсюдженою формою симулякра (передусім – візуального) і породжує чимало негативних наслідків, спричиняючи проблеми психологічного, етичного та практично-поведінкового характеру, про що, власне, свідчать деякі оглянуті публікації [14, 17, 18, 19].

У класичних теоріях симулякра та гіперреальності стрижневим був зсув від репрезентації до заміщення реальності знаком. Симулякр не відображає реальне, а *передусім йому*, створюючи автономний порядок значень. Сучасні технології AR/VR/XR радикалізують цей зсув, переводячи його з рівня знаково-семіотичного аналізу на рівень перцептивно-досвідного та технічно опосередкованого буття: гіперреальність у цифровій культурі стає *операційною реальністю*, що переживається тілесно й когнітивно. У цьому сенсі AR/VR виступають не просто як медіа або інструменти візуалізації, а як *технологічні механізми продукування гіперреальності*. Цифрові візуальні симулякри, створені або підтримувані системами ШІ (синтетичні персонажі, генеративні образи), репрезентують перехідний етап між класичним симулякром і гіперреальністю нового типу.

Візуальні симулякри у цифровій культурі отримали виразне втілення в образах віртуальних інфлюенсерів, цифрових кумирів, які поведуться так, ніби вони «справжні» учасники соціальних та культурних процесів. Чи не найяскравіші приклади – *Lil Miquela* (США) та *Hatsune Miku* (Японія). Вони вже не є ані репрезентаціями реальних суб'єктів, ані простими знаковими конструкціями: вони функціонують як *візуальні агенти*, здатні підтримувати тривалу соціальну присутність, адаптуватися до культурних контекстів, інтегруватися у комунікативні та економічні екосистеми. Саме тут симулякр набуває *операційного статусу*: він не лише означає, а *діє*.

ШІ-симулякри демонструють зміну логіки візуальності від статичного або нарративно контрольованого образу до динамічного, процедурного та потенційно нескінченного візуального процесу. Генеративні моделі (GAN, diffusion models тощо) створюють образи, які не мають «оригіналу», не закріплені за єдиним автором, не завершені в жодній остаточній формі. Таким чином, цифровий ШІ-симулякр є не об'єктом, а режимом візуального існування – візуальністю, що готує ґрунт для переходу до середовищної логіки AR/VR.

AR/VR можна розглядати як наступний крок еволюції візуального симулякра: він більше не локалізується в межах зображення чи персонажа – він розгортається у просторі досвіду. Якщо ШІ-симулякри функціонують у площині екранної цифрової візуальності, то AR/VR перетворюють симуляцію на тотальне середовище взаємодії. Базовою характеристикою AR/VR є *імерсивність* – ефект залучення суб'єкта в штучно сконструйоване середовище, яке, сприймаючись як перцептивно

цілісне, активує механізми тілесної присутності (embodiment) та мінімізує дистанцію між сприйняттям і дією; контекстуально використана феноменологічна перспектива дозволяє розглядати цифрові середовища як структури досвіду, що переживається, а не тільки як медіатехнологічні форми. У такому середовищі візуальний образ перестає бути «об'єктом для споглядання» і перетворюється на *середовище досвіду*, що переживається як реальний. Це принципово відрізняє AR/VR від класичних візуальних медіа (живопис, фотографія, екранне зображення). Саме тут формується *гіперреальність нового типу*: не як надлишок/надмір знаків, а як штучно сконструйована реальність, що функціонує за власними онтологічними правилами. Її ознаками є те, що «реальність» відбувається лише у момент взаємодії; образ не існує автономно – він актуалізується дією користувача; глядач стає учасником і співтворцем середовища. Гіперреальність такого типу, на наш погляд, не зовсім коректно називати перформативною: на відміну від перформативної гіперреальності, орієнтованої на публічне пред'явлення, цифрові симуляції, що розглядаються, формують тип гіперреальності, заснований на перцептивному досвіді користувача. Умовно цей тип можна позначити як *experimental hyperreality*, підкреслюючи його феноменологічний та іммерсивний характер. Відмінність між перформативною та *experiential hyperreality* може бути інтерпретована як різниця між медіально-репрезентативним та феноменологічно переживаним режимами цифрового досвіду.

Таким чином, гіперреальність у AR/VR, що вона користувачем переживається як власний досвід, не є фіксованою симуляцією, а постає як подієвий процес, що *кожного разу* конструюється заново. Це важливий зсув від бодіярівського «симулякр як система знаків» до гіперреальності як *особливої емпіричної практики*.

У контексті AR/VR особливого значення набуває поняття *цифрової візуальності*. Якщо «цифрове візуальне» можна трактувати як сукупність образів, то *цифрова візуальність* у VR/AR інтегрує зорове сприйняття з рухом, жестом, просторовою орієнтацією; активує когнітивні й тілесні механізми одночасно – формує *відчуття присутності* (presence), а не лише бачення. У такому ракурсі гіперреальність не просто «більш реальна, ніж реальне», а переживається як альтернативна форма буття, що має власну логіку часу, простору й дії. Важливо підкреслити, що у сучасних AR/VR-системах саме штучний інтелект виступає невидимим оператором гіперреальності: він керує адаптацією середовища, персоналізує візуальний досвід, реагує на дії користувача в реальному часі. Незважаючи на різні технічні механізми, III-симулякри та AR/VR-середовища є функціонально рівнозначними у виробництві гіперреальності нового типу, оскільки обидва усувають дистанцію між знаком і дією, перетворюючи симулякр на подію. На відміну від медіальних форм, орієнтованих на дистанційне споглядання, цифрові іммерсивні середовища формують режим залученої присутності, в якому візуальний симулякр переживається як частина суб'єктивного досвіду.

Отже, III-симулякри і AR/VR не є окремими феноменами, а утворюють *єдину технологічно-культурну конфігурацію*, у якій симулякр стає процедурним, гіперреальність – інтерактивною, візуальність – середовищною. Цифрова візуальність – результат взаємодії знаків, тілесного сприйняття, медіаінфраструктур, платформних логік та соціотехнічних акторів – уже не може існувати і мислитися без урахування генеративних технологій як внутрішнього, формотворчого чинника культурного процесу. У цій послідовності доводиться не лише еволюційна взаємопов'язаність III-симулякрів (як «симулякрів третього порядку», за Бодіяром [1; 175]) та AR/VR (які, також будучи симулякрами того ж самого порядку, продукують симулякри ще вищого порядку, що виходять за межі візуального) стосовно гіперреальності, а й, фактично, простежується узгодженість, взаємна відповідність – у межах культурного середовища, що формується технологіями як єдина система, – змін статусу візуального симулякра і типу гіперреальності. Таку узгодженість коректно назвати когерентністю, і забезпечується вона характером симуляції. Якщо зміни когерентні, значить тип візуального образу, тип гіперреальності та тип користувальницького досвіду пов'язані не випадково, а закономірно. Цей висновок стає методологічним обмежувачем помилок під час проектування цифрових середовищ, наприклад, для практиків (UX, VR-дизайнерів, кураторів): не можна створювати гіперреальність дії засобами репрезентативного симулякра; не можна обіцяти «присутність», даючи лише «виставу знаків».

Висновки. Дослідження виявило узгоджений зв'язок між еволюцією статусу візуального симулякра та зміною типів гіперреальності в цифровій культурі, а також функціональну єдність – культурну рівнозначність – III-симулякрів і AR/VR у гіперреальності перформативного типу: візуальні III-симулякри репрезентують *агентну форму симуляції*, AR/VR – *просторово-досвідну форму гіперреальності*, разом вони формують *гіперреальність нового типу* – засновану не на імітації, а на конструюванні досвіду. У цій гіперреальності симулякр перестає бути знаком «без

референта» і стає інфраструктурним елементом цифрової культури, що визначає способи бачення (тобто візуальність), присутності та самоконструювання суб'єкта. Цифрова культура видозмінила і тлумачення, і буттєвий статус симулякра: у XXI столітті візуальні симулякри мають не лише технологічні й естетичні виміри, а, по суті, становлять важливий соціокультурний чинник. Гіперреальність, яка у межах постмодерністського розуміння симулякра поставала як «відстрашування», як «небажане», у цифровій культурі – за умов формування її нового типу ШІ-симулякрами та технологіями AR/VR – перетворилася чи не на провідний культурний феномен. Візуальні симулякри і гіперреальність в цифровій культурі – не просто пов'язані теоретичні концепти, а *єдина* жива реальність, що визначає обличчя сьогодення, одночасно розширюючи горизонти нашого досвіду, породжуючи нові ризики (маніпуляції свідомістю, підміну понять істини і автентичності, ерозію довіри до побаченого) і висуваючи нові вимоги до розуміння реальності, яка дедалі більше алгоритмічно складається зі знаків, образів і моделей, тобто з того, що ми самі створили і у що повірили.

Практичне значення проведеного дослідження опосередковується його теоретичним значенням: висновок щодо когерентності еволюції візуального симулякра та типів гіперреальності перетворюється на практичний інструмент експертизи цифрових проєктів, дозволяючи *структурно* оцінити проєкт (цифрові музеї, VR-реконструкції, медіа-проєкти, освітні симуляції, AI-генеративне мистецтво), не спираючись виключно на попередній досвід, смак чи авторитет експерта. Тобто виходячи того, що еволюція візуального симулякра та типів гіперреальності когерентна, ми можемо не просто описувати цифрову культуру, а прогнозувати її ефекти та керувати ними: обґрунтовано обирати цифрові освітні технології під конкретні педагогічні завдання, здійснювати культурну експертизу та відповідально проєктувати цифрові середовища.

Перспективи подальших культурологічних досліджень теми візуального симулякра і гіперреальності у цифровій культурі ми бачимо у виявленні механізмів перетворення «відстрашування»/«небажаного» на форми симулякрів, прийнятні в культурному цілому, а також у розробці конкретних критеріїв культурологічної експертизи цифрових проєктів, особливо тих, в яких використовуються *deepfake* та *synthetic reality*.

Список використаної літератури

1. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Пер. із фр. В. Ховхун. Київ : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
2. Совгира Т., Кузнєцова В., Шмєгельська Ю. Віртуальна та доповнена реальність у сценічних практиках: комплексне дослідження технологічного досвіду. *Вісник Київ. нац. ун-ту культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2024. № 7 (2). С. 181-190. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314160>.
3. Audrezet A., Koles B., Moulard J.G., Ameen N., McKenna B. Virtual influencers: Definition and future research directions. *Journal of Business Research*. 2025. Volume 200. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2025.115647>.
4. Baudrillard J. *Passwords*. Trans. by Chris Turner. London – New York : VERSO, 2003. 160 p.
5. Bitencourt E. C., Castelhana G. da C., & Lopes C. From digital influencers to influencer-laboratories: A case study of Lil Miquela. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 2021. The 22nd Annual Conference of the Association of Internet Researchers Virtual Event / 13-16 Oct 2021. DOI: <https://doi.org/10.5210/spir.v2021i0.12146>
6. Brachtendorf, C. Lil Miquela in the folds of fashion: (Ad-)dressing virtual influencers. *Fashion, Style & Popular Culture*, 2022. Volume 9. Issue 4, pp. 483–499. DOI: https://doi.org/10.1386/fspc_00157_1
7. Crogman H.T., Cano V.D., Pacheco E. et al. Virtual Reality, Augmented Reality, and Mixed Reality in Experiential Learning: Transforming Educational Paradigms. *Education Sciences*. 2025. 15 (3), 303. 23 p. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci15030303>
8. Cunningham, J. Simulacra on steroids: AI art and the Baudrillardian hyperreal. *Issues in Information Systems*. 2024. Volume 25, Issue 2. P. 1-8. DOI: https://doi.org/10.48009/2_iis_2024_101
9. Debord, Guy. *Society of the spectacle*. (Black & Red translation unauthorized). Detroit, 1970. [Електронний ресурс]. URL: https://monoskop.org/images/e/e4/Debord_Guy_Society_of_the_Spectacle_1970.pdf.
10. Deleuze, G. *Logique du sens*. Paris : Minuit, 1969. 392 p.
11. Drenten J. M. & Brooks G. , G. *Celebrity 2.0: Lil Miquela and the rise of a virtual star system*. *Journal of Media Studies*, 2020. Volume 20. Issue 8. Pp. 1319-1323. DOI: <https://doi.org/10.1080/14680777.2020.1830927>.
12. Eco U. *Travels in Hyperreality. Essays*. Transl. from the Italian by W. Weaver. San Diego, New York, London, 2014. 324 p.
13. Elyamany N., Youssef Y.O., El-karef N. A trans-disciplinary forensic study of Lil Miquela's virtual identity performance in Instagram. *AI & Society*, 2025. Vol. 40. P. 4831-4854. DOI: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-025-02219-8>
14. Khokhar M.S. & Ayoub, M. Generative AI as a Philosophical Mirror: Machine Hallucination and the Aesthetics of Algorithmic Representation. *Contemporary Visual Culture and Art*. 2025. Vol. 1 No. 1. P. 54–67. DOI: [10.63385/cvca.v1i1.98](https://doi.org/10.63385/cvca.v1i1.98)

15. Kobayashi, H. & Taguchi, T. Virtual idol Hatsune Miku: Case study of new production/consumption phenomena. *Management & Digital Review*, 2018. Vol. 3. Number 4. DOI: <https://doi.org/10.23860/MGDR-2018-03-04-03>
16. Konzack L. Generative AI, Simulacra, and the Transformation of Media Production. *Athens Journal of Mass Media and Communications*. 2025. Volume 11, Issue 3. Pages 177-196. DOI: <https://doi.org/10.30958/ajmmc.11-3-3>
17. Morris J. Simulacra in the Age of Social Media: Baudrillard as the Prophet of Fake News. *Journal of Communication Inquiry*, 2021. 45 (4). P. 319-336. DOI: <https://doi.org/10.1177/0196859920977154>
18. De Ruiter A. The Distinct Wrong of Deepfakes. *Philosophy & Technology*. 2021. Vol. 34, pages 1311–1332. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13347-021-00459-2>
19. Villasenor John. Artificial intelligence, deepfakes, and the uncertain future of truth. [Електронний ресурс]: Офіційний сайт «BROOKINGS», опубл. 14.02.2019. URL: <https://www.brookings.edu/articles/artificial-intelligence-deepfakes-and-the-uncertain-future-of-truth/>.
20. Whiteley S. & Rambarran S. (eds.). Hatsune Miku and Japanese virtual idols. Chapter 7, by Rafal Zaborowski, in *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, Oxford University Press, 2016. Pages 111–128. DOI: <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199321285.013.7>

References

1. Bodriar Zhan. *Symuliakry i symuliatstia*. Per. z fr. V. Khovkhun. Kyiv : Vyd-vo Solomii Pavlychko «Osnovy», 2004. 230 s.
2. Sovhyra T., Kuznietsova V., Shmehelska Yu. *Virtualna ta dopovnena realnist u stsenichnykh praktykakh: kompleksne doslidzhennia tekhnolohichnoho dosvidu*. Visnyk Kyivskoho nats. un-tu kultury i mystetstv. Seriia: Stsenichne mystetstvo. 2024. № 7 (2). S. 181–190. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314160>
3. Audrezet A., Koles B., Moulard J.G., Ameen N., McKenna B. Virtual influencers: Definition and future research directions. *Journal of Business Research*. 2025. Volume 200. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2025.115647>
4. Baudrillard, J. *Passwords*. Trans. by Chris Turner. London – New York : VERSO, 2003. 160 p.
5. Bitencourt, E. C., Castelhana, G. da C., & Lopes, C. From digital influencers to influencer-laboratories: A case study of Lil Miquela. AoIR Selected Papers of Internet Research, 2021. The 22nd Annual Conference of the Association of Internet Researchers Virtual Event / 13–16 Oct 2021. DOI: <https://doi.org/10.5210/spir.v2021i0.12146>
6. Brachtendorf, C. Lil Miquela in the folds of fashion: (Ad-)dressing virtual influencers. *Fashion, Style & Popular Culture*, 2022. Volume 9. Issue 4. P. 483–499. DOI: https://doi.org/10.1386/fspc_00157_1
7. Crogman H.T., Cano V.D., Pacheco E. et al. Virtual Reality, Augmented Reality, and Mixed Reality in Experiential Learning: Transforming Educational Paradigms. *Education Sciences*. 2025. 15 (3), 303. 23 p. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci15030303>
8. Cunningham J. Simulacra on steroids: AI art and the Baudrillardian hyperreal. *Issues in Information Systems*. 2024. Volume 25, Issue 2. P. 1–8. DOI: https://doi.org/10.48009/2_iis_2024_101
9. Debord Guy. *Society of the spectacle*. (Black & Red translation unauthorized). Detroit, 1970. [Electronic resource]. URL: https://monoskop.org/images/e/e4/Debord_Guy_Society_of_the_Spectacle_1970.pdf.
10. Deleuze G. *Logique du sens*. Paris: Minuit, 1969. 392 p.
11. Drenten J. M. & Brooks G. G. Celebrity 2.0: Lil Miquela and the rise of a virtual star system. *Journal of Media Studies*, 2020. Volume 20. Issue 8. P. 1319–1323. DOI: <https://doi.org/10.1080/14680777.2020.1830927>
12. Eco U. *Travels in Hyperreality*. *Essays*. Transl. from the Italian by W. Weaver. San Diego, New York, London, 2014. 324 p.
13. Elyamany N., Youssef Y.O., El-Karef N. A trans-disciplinary forensic study of Lil Miquela's virtual identity performance in Instagram. *AI & Society*, 2025. Vol. 40. Pp. 4831–4854. DOI: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-025-02219-8>
14. Khokhar M.S. & Ayoub M. Generative AI as a Philosophical Mirror: Machine Hallucination and the Aesthetics of Algorithmic Representation. *Contemporary Visual Culture and Art*. 2025. Vol. 1 No. 1. P. 54–67. DOI: <https://doi.org/10.63385/cvca.v1i1.98>
15. Kobayashi H. & Taguchi, T. Virtual idol Hatsune Miku: Case study of new production/consumption phenomena. *Management & Digital Review*, 2018. Vol. 3. Number 4. DOI: <https://doi.org/10.23860/MGDR-2018-03-04-03>
16. Konzack L. Generative AI, Simulacra, and the Transformation of Media Production. *Athens Journal of Mass Media and Communications*. 2025. Volume 11, Issue 3. Pages 177–196. DOI: <https://doi.org/10.30958/ajmmc.11-3-3>
17. Morris J. Simulacra in the Age of Social Media: Baudrillard as the Prophet of Fake News. *Journal of Communication Inquiry*, 2021. 45 (4). P. 319–336. DOI: <https://doi.org/10.1177/0196859920977154>
18. De Ruiter A. The Distinct Wrong of Deepfakes. *Philosophy & Technology*. 2021. Vol. 34, pages 1311–1332. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13347-021-00459-2>
19. Villasenor John. Artificial intelligence, deepfakes, and the uncertain future of truth. [Electronic resource]: Official website «Brookings», published 14.02.2019. URL: <https://www.brookings.edu/articles/artificial-intelligence-deepfakes-and-the-uncertain-future-of-truth/>
20. Whiteley S. & Rambarran S. (eds.). Hatsune Miku and Japanese virtual idols. Chapter 7, by Rafal Zaborowski, in *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, Oxford University Press, 2016. Pages 111–128. DOI: <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199321285.013.7>

UDC 008:003.01:316.77:004.92

VISUAL SIMULACRES AND HYPERREALITY IN DIGITAL CULTURE

Andriy PARKHOMENKO – postgraduate student, the
Volodymyr Dahl East Ukrainian National University, Kyiv.

The aim of this paper is to give a cultural interpretation of the evolution of visual simulacrum and hyperreality in modern digital culture and to show the interconnectedness of AI simulacra and AR/VR in a new type of hyperreality. *Research methodology* is based on a critical analysis of the literature on the topic, general scientific principles and methods (inductive-deductive, analytical-synthetic, comparative) and synthesizes cultural reflection with semiotic, phenomenological and hermeneutic approaches and elements of Media studies and case analysis.

Results. It has been found that visual AI-simulacra represent an agentic form of simulation, AR/VR – a spatial-experiential form of hyperreality, together they form a hyperreality, based not on imitation, but on the construction of experience. In it, the simulacrum ceases to be a «sign without a referent» and becomes an infrastructural element of digital culture, determining the ways of seeing (i. e. *visuality*), presence and self-construction of the subject. Digital culture has changed the interpretation and existential status of visual simulacrum and hyperreality: they are not just theoretical concepts, but the only living reality that defines the face of the present, while simultaneously expanding the horizons of our experience, generating new risks and putting forward new demands for understanding a reality that is increasingly algorithmically composed of signs, images and models, that is, of what we ourselves have created and believed in. *Novelty* lies in discovering the coherent relationship between the evolving status of the visual simulacrum and changing types of hyperreality in digital culture and in substantiating the fundamental functional equivalence of AI-simulacra and AR/VR in the creation and maintenance of hyperreality of a new type, which can be conditionally called «experiential».

Practical significance. The results obtained allow us to move from a descriptive analysis of digital culture to its critical forecasting and cultural modeling: it is reasonable to choose digital educational technologies for specific pedagogical tasks, carry out cultural expertise, and design responsible digital environments.

Key words: visual/*visuality*, virtual, hyperreality, sign, image, simulacrum, digital culture, artificial intelligence (AI), AR/VR.

Стаття отримана 15.12.2025
Стаття прийнята 16.01.2026
Стаття опублікована 28.05.2026