

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ ІМ. К. Д.УШИНСЬКОГО

Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису

ГОРОДНЮК ЛЮДМИЛА СТЕПАНІВНА

УДК 140.8+165+141.7

ДИСЕРТАЦІЯ
ЦИФРОВА ЛЮДИНА В ЕКЗИСТЕНЦІЙНІЙ ПЛОЩИНІ СОЦІАЛЬНО-
ФІЛОСОФСЬКОЇ РЕФЛЕКСІЇ

033 Філософія

03 Гуманітарні науки

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

Городнюк Л. С.

Науковий керівник : Борінштейн Євген Русланович, доктор філософських наук, професор

ОДЕСА – 2026

Городнюк Л. С. Цифрова людина в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 033 – Філософія. Державний заклад «Південноукраїнський Національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського». Одеса, 2026.

Зміст анотації

У дисертаційній роботі наведено результати філософського дослідження феномену цифрової людини в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії.

Актуальність теми дослідження. Робота має міждисциплінарний характер і є багатоаспектним аналізом природи і особливостей буття цифрової людини в діалектиці еволюційних та контексті соціальних трансформацій. Тотальна цифровізація відкрила перед сучасною людиною безліч можливостей, створила нову систему відносин «людина-світ»: тепер будь-який аспект загальнолюдського буття неможливо уявити без залученості у цифровий вимір. Наприкінці ХХ ст. – на початку ХХІ ст. з'явилася, а в кінці першої чверті сторіччя сформувалася цифрова (дигітальна) людина, або Homo Digitalis, – принципово новий тип Homo Sapiens, який співіснує з цифровими пристроями і цифровими системами, має цифрову ідентифікацію, чия життєва творчість відбувається в декількох вимірах, в тому числі, у цифровому, чие буття суттєво або цілковито залежить від цифрового світу. Масовізація численних цифрових пристроїв та їхня інтеграція в життя людини, сформували динамічну, синтетичну, складно організовану онтологічну систему, в якій людина нерозривно співіснує з цифровими пристроями. Тобто, дослідження сутнісних базисів існування цифрової людини в сучасному суспільстві є найактуальнішою проблемою буття. Практика (повсякденна цифрова діяльність мільйонів людей) випереджає теоретичні дослідження щоденними винаходами та цифровими оновленнями, які відкривають нові просторові та комунікативні обрії, породжують нові форми та грані комунікації, формуючи нову людину з новим

світоглядом, новою епістемологічною позицією і онтологічними імперативами. Так само пришвидшено, як себе, сучасний Homo Sapiens змінює світ та активно втручається в сценарії розвитку майбутнього. Наука наздоганяє темпоралізоване життя цифрової людини і аналізує окремі феномени і напрямки, але, попри активний науковий та публічний дискурс, залишається недослідженим значне проблемне поле філософського розуміння природи цифрової людини, її соціальної поведінки, нових онтологічних моделей, екзистенційних викликів. Відповідно, розуміння цифрової людини – актуальний, пріоритетний напрямок сучасної науки і визначально важливе знання для розуміння всіх подальших процесів цивілізаційного розвитку.

Науковим завданням дослідження визначено філософське осмислення феномену цифрової людини в контексті еволюційних соціально-історичних та соціокультурних трансформацій, якими зумовлена її природа, сутність, соціальна поведінка та вектор подальшого розвитку. *Метою дослідження* є розуміння цифрової людини в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії. *Базисними методами дослідження* обрано системний підхід, діалектичний та контекстуальний методи, через застосування яких ми розглядаємо цифрову людину в онтології процесу та контексті еволюційних трансформацій. У дослідженні використано низку концепцій і теорій соціальної філософії, а також ресурс інших наук – культурології, соціології, психології, історії, економіки, маркетингу тощо.

Наукова новизна дисертаційного дослідження. Уперше в сучасному філософському дискурсі розглянуто цифрову людину в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії, на фундаменті чого розкрито сутнісні ознаки людини в цифрову добу; запропоновано терміни «цифрова дихотомія», «цифрова харизма», «аналоговий слід», які спрямовані на визначення характеристик цифрової людини; проведено соціально-філософський аналіз феноменів промпту і промптингу як цифрової комунікації між людиною та штучним інтелектом.

У першому розділі дисертації «Соціокультурна трансформація цифрової людини в еволюційному аспекті» ми проводимо історико-філософський аналіз розвитку людини у контекстуальному полі процесів, які передували цифровій добі та стали визначальними у соціокультурній трансформації Homo Sapiens у Homo Digitalis, зумовили формування і специфічні властивості цифрової людини, її соціальні модифікації, поведінку і вектор розвитку в ще більш технологізоване майбуття. На тлі глобального цивілізаційного зсуву відбулася соціокультурна трансформація соціального простору, який у всій своїй поліваріантності впливає на розвиток людського капіталу цифрової доби. Ключовим етапом переходу від інформаційної доби до цифрової стала масовізація Інтернету, інструментів та засобів мобільного зв'язку, перехід від формату інформаційного користування Web 1.0 (споживання інформації) до Web 2.0 (створення та миттєве розповсюдження). Соціальні мережі як продукт Web 2.0 радикально змінили не лише спосіб передачі інформації, але й саму соціальну тканину. У цій трансформації значимою епістемою є синергетика, яка у синтезі міждисциплінарної парадигми допомагає зрозуміти специфіку змін у сучасному суспільстві. Синергетика розширює можливості соціального простору як способу організації спільної життєдіяльності людей, що акумулює їхні досягнення у формі капіталів (економічного, соціокультурного, цифрового тощо). Соціальний простір на трансцендентальному рівні розгортається перед людством численними модифікаціями цифровізації, зокрема кіберсоціалізацією цифрової людини та виникненням гібридної онтології кіберсоціалізованої людини і штучного інтелекту.

Тому ми досліджуємо особливості цифровізації суспільства, вплив соціуму на існування людини метамодерну, що співіснує з цифровими пристроями і цифровими системами, має цифрову ідентифікацію, чия життєва творчість відбувається в декількох вимірах, в тому числі значною мірою, у віртуальному, чий якість і рівень життя суттєво або цілковито залежать від цифрового світу, сформувавши єдину з людиною нерозривну онтологічну систему «людина-

гаджет». Еволюційно-перетворюючий феномен Інтернету призвів до появи екзистенційно фундаментальної і антропологічно-революційної дихотомії – амбівалентного, але нерозривного співіснування людини у фізичному світі та гіперреальності. Разом з цим цивілізаційним зсувом, людина набуває нових властивостей і модифікацій – гібридну ідентичність, цифрову дихотомію, інформаційну та епістемологічну залежність, мережеву включеність як існування в стані перманентного увімкнення в цифровий світ, даність через дані, нову темпоральність (одночасність і багатозадачність замість послідовності), миттєвість комунікації, архівність досвіду, розподілену онтологічну та екзистенційну агентність. У даному аспекті і уперше в гуманітаристиці ми запропонували і розглянули явище цифрової дихотомії як усталений для цифрової людини режим постійних переключень, зумовлений необхідністю одночасного перебування офлайн та онлайн, який призводить до специфічної поведінки.

Цифрове життя у вирі безперервних віртуальних процесів, яке нашарувалося на історично-подієву драматургію сучасності, змінило поведінку не тільки цифрового індивіда, але і колективної людини, що досліджується в поколіннєвому аспекті, феноменах соціальної стратифікації, трансформації соціальних інститутів та відносин. Дерегуляція зайнятості і поява нових видів діяльності призвели до «гнучких» соціальних модифікацій. У даному аспекті ми систематизуємо цифрових людей за їхнім ставленням до цифрового розвитку (технооптимісти, технопесимісти, технофіли, техномани, технофоби, «цифрові робінзони»); за цифровою адаптацією, досвідом та кіберсоціалізацією (цифрові «мігранти» та цифрові «тубільці»); за соціальною спрямованістю, характером соціальної зайнятості, стилем (образом) життя, який формувався в трансформаціях цифрової доби (когнітаріат, прекаріат, саларіат, фрилансери, дауншифтери, цифрові кочівники, номади тощо). Людський капітал цифрової доби – одна з найбільш проблемних галузей цивілізаційного розвитку на поточному етапі, коли аналоговий світ та доцифрова економіка залишаються у минулому.

У другому розділі «Свобода і омана цифрової людини» ми аналізуємо цінності, ціннісні орієнтації, світогляд та соціальну взаємодію цифрової людини, яку здебільше перенесено у цифровий простір, в онлайн-комунікацію, і яка теж породжує усталені особливості часу. Свобода у великому розмаїтті проявів сучасності надає безліч можливостей для успішної соціальної адаптації та кіберсоціалізації в сучасному суспільстві. Показано, як соціокультурна трансформація цифрової людини призводить до трансформації цінностей та підвищує значимість моралі як системоутворюючого чинника якісного буття сучасної людини та суспільства. Головним продуктом цифрової доби стає цифровий контент, який в умовах новітнього інструментарію може поширюватися на максимально широку аудиторію, з ознаками масштабного медійного та інформаційно-психологічного впливу, які власне і формують цінності, картину світу і світогляд цифрових людей. Цифрове буття викликало у людства справжню кризу екзистенційних цінностей за рахунок трансформації простору «Я – Інший». У дослідженні ми доводимо, що онлайн-комунікація та нові медіа є полем комунікативного ризику і психологічного травмування. Сугестивні системи впливу, навіювання, моделювання вподобань, політичний і світоглядний нейромаркетинг, навмисне викривлення і спотворення інформації, створення упереджень, соціальних страхів – все це в неспинному процесі спрямоване на сучасну людину і призводить до виникнення нової проблеми людства – медійної травмованості. Серед феноменів соціального впливу сучасності ми вперше запропонували і розглянули явище цифрової харизми – суб'єкта (чи об'єкта, що виступає як суб'єкт) цифрової комунікації, що має ознаки референтного соціального гравця, володіє ціннісною значимістю, моральною владою і, відповідно, значним соціальним впливом для своєї аудиторії, що зазвичай матеріалізується в соціокультурний та цифровий капітал. Також в ціннісному аспекті ми розглядаємо дихотомічний феномен сучасності – відчуття свободи, яка домінує в цифровому просторі як медійний нарратив сучасності, але, як ми доводимо, залишається міфом для цифрової людини, яка існує в режимі фіксації кожного життєвого кроку через цифрові «сліди» в

Інтернеті, камери спостереження у фізичному вимірі та інші «відбитки» присутності в просторі і часі.

У межах третього розділу «Екзистенційна сутність цифрової людини : контекстуальні складові соціально-філософської рефлексії» ми розгортаємо дискурс про майбутнє людства в умовах наступних цивілізаційних зсувів, зокрема в гібридній онтології людини і штучного інтелекту, яка вже розпочалася за рахунок прискореної інтеграції ШІ в повсякденне буття людства. Використання ШІ докорінно змінює мережеве суспільство як суспільство інноваційних комунікацій. Ми розглядаємо перспективи людини на тлі розвитку штучного інтелекту, в тому числі віддалене майбуття, в якому передбачається ймовірність технологічної сингулярності (винайдення Суперінтелекту, що сильніше за людський та початок його самостійного суб'єктного існування) і, як наслідок, соціокультурної сингулярності.

Важливою складовою розуміння цифрової людини в екзистенціальній площині соціально-філософської рефлексії є інформація. Саме створення віртуальної реальності впливає на екзистенцію сучасного суспільства. Якісне розуміння віртуальної реальності допомагає розвивати український досвід розвитку цифровізації за часи російської агресії. Ми доводимо, що Homo Sapiens захопився модернізацією і технологізацією усього навколишнього середовища і власне себе, будуючи нові цивілізаційні обрії, між тим, зраджуючи свою людську природу як вітальний ресурс. Новим цивілізаційним обертом можна вважати масове застосування промптингу, що з філософських засад розглядається як історичне встановлення комунікації між людиною і штучним інтелектом. Саме від людства залежить : воно винайшло свого революційного помічника, що відкриє перед людиною нові творчі та діяльнісні обрії, чи стане новим екзистенційним викликом людства. На тлі кіберсоціалізації людство замислилося про контрповорот – про необхідність заходів для повернення і адаптації людини в її природному середовищі.

Цифрова експансія співпала в історичному часі з тривалою російсько-українською війною, а російські технології впливу, інформаційно-психологічна

діяльність, пропаганда зумовили її. Мільйони людей покинули свої домівки, сотні тисяч загинули. Людина лишається екзистенційно вразливою, тілесною, емоційною, чутливою, смертною, хворіє, страждає, втомлюється, переживає втрати, радість, горе. Цифрові розширення не скасовують фундаментальної скінченності та крихкості людського буття. Як і раніше, людина не може жити без осмислення свого існування.

Екзистенційно важливим для людства залишається нецифрове буття цифрової людини – межі і якість її автономії від цифрових пристроїв, щастя залишатися людиною.

Ключові слова : суспільство, соціальний простір, людина, цифрова людина, людина метамодерну, свобода, екзистенція, синергетика, соціокультурна трансформація, цінності, віртуальна реальність, кіберсоціалізація, цифровізація суспільства, цифрова харизма, мережеве суспільство, інформація.

СПИСОК ПРАЦЬ, ОПУБЛІКОВАНИХ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Статті в наукових фахових виданнях України

1. Городнюк, Л. С. (2020). Проблеми створення позитивного іміджу в сучасному українському суспільстві. *Перспективи : соціально-політичний журнал*, (1), 18–26.

Відновлено з : DOI : <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2020.1.3>

URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/12721/1/Horodnyuk.pdf>

Ключові слова : імідж, іміджелогія, позитивний імідж, масові комунікації, самопрезентація, репутація, конгруентність.

2. Борінштейн, Є. Р., & Городнюк, Л. С. (2024). Філософсько-антропологічний феномен Homo Digitalis як онтологічної системи «людина – гаджет». *Studies in history and philosophy of science and technology*, 33 (1), 15–21.

Відновлено з : <https://doi.org/10.15421/272402>

URL : <https://vestnikdnu.dp.ua/index.php/ifnit/article/view/182>

Ключові слова : цифрова людина, Homo Digitalis, людина метамодерну, цифрова антропологія, цифрова онтологія, соціальні медіа.

3. Городнюк, Л. С. (2024). Цифрова дихотомія як нова історична дихотомія сучасної людини : Homo Digitalis між офлайн і онлайн. *Вісник Львівського університету. Серія : філос.-політолог. студії*, (57), 14–20.

Відновлено з : <https://doi.org/10.30970/PPS.2024.57.2>

URL : http://fps-visnyk.lnu.lviv.ua/archive/57_2024/4.pdf

Ключові слова : цифрова людина, homo digitalis, філософія цифрового часу, футурологія, сучасна людина.

4. Городнюк, Л. С. (2025). Цифрова харизма як феномен сучасної комунікації. *Вісник Львівського університету. Серія : філос.-політолог. студії*, (61), 48–58.

Відновлено з : <https://doi.org/10.30970/PPS.2025.61.5>

URL : http://fps-visnyk.lnu.lviv.ua/archive/61_2025/7.pdf

Ключові слова : цифрова філософія, цифрова людина, homo digitalis, цифрова харизма, віртуальний простір, онлайн-комунікація, соціальний вплив.

5. Городнюк, Л. С. (2025). Цифрова людина в поколіннєвому аспекті та деяких феноменах соціальної стратифікації. *Актуальні проблеми філософії та соціології*, (56), 48–54.

Відновлено з : <https://doi.org/10.32782/apfs.v056.2025.8>

URL : http://apfs.nuoua.od.ua/archive/56_2025/10.pdf

Ключові слова : цифрова людина, homo digitalis, філософія цифрового часу, цифрова філософія, когнітаріат, прекаріат, покоління цифрової доби, цифровий капітал.

Статті у науковому зарубіжному виданні

1. Borinshteyn Y., Horodniuk, L. S. (2022). Some aspects of the influence to formation a word picture of an individual through the visual genres of media and art. *年中国艺术人类学研究会 [艺术人类学与民族发展] (2022 年 10 月 28 日-10 月 30 日. 中国蚌埠*, 544–550.

Restored from :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/16950/1/Some%20aspects%20of%20the%20influence%20to%20formation%20a%20word%20picture%20of%20an%20individual%20through%20the%20visual%20genres%20of%20media%20and%20art.pdf>

Key words : picture of the world, outlook, cognitive bias, manipulation of mass consciousness, media culture.

Наукові праці апробаційного характеру

1. Городнюк, Л. С. (2023). Людинознавство і метапізнання як надважливі освітні категорії сьогодення. *Україна на шляху відновлення : завдання науки і освіти в європеїзації держави : матеріали Всеукраїнської міжгалузевої науково-практичної онлайн-конференції*, (с. 371–374). Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/17505>

2. Городнюк, Л. С. (2023). Відкрита пізнавальна позиція в когнітивному і життєвому досвіді сучасної людини. *Освіта та соціалізація особистості : XI Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених*, (с. 34–35). Одеса.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/17506/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

3. Городнюк, Л. С. (2023). Осягати і знати себе : метапізнання як важлива складова STEAM-освіти. *STEAM-освіта : від теорії до практики : матеріали круглого столу*, (с. 107–111). Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/17209/1/Horodniuk.pdf>

4. Городнюк, Л. С. (2023). Мислення і пізнання світу : про деякі феномени формування світогляду особистості. *«Платон мені друг, але істина дорожча» : теоретико-практичні та методологічні аспекти розвитку сучасних гуманітарних наук : зб. матеріалів Всеукраїнської молодіжної конференції*, (с. 22–24). Чернівці.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/17067/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

5. Городнюк, Л. С. (2023). Інформаційно-психологічний тиск при формуванні світогляду. У пошуку нових сенсів полікультурного світу. *Повоєнний діалог культур : матеріали Міжнародної наук.-практ. конф.*, (с. 129–132). Київ.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/16951/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

6. Городнюк, Л. С. (2023). Феноменологічна редукція як метод наукового пошуку. *Південноукраїнські наукові студії : програма та матеріали V*

Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів та молодих вчених із міжнародною участю, (с. 116–118). Одеса.

Відновлено

з :

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/16500/1/Gorodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

7. Horodniuk, L. S. (2023). Modern Ukrainian-Chinese dialogue : the influence of cultural differences on intercultural communication. *中国式现代化与中华传统艺术的当代传承*”2023 年 11 月 20 日。 *中国蚌埠* 576–582 页

URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/19341>

8. Horodniuk, L. S. (2023). Wisdom as a coping strategy of modern person. *International scientific conference «History, political science, philosophy, and sociology : development trends in the 21st century» : conference proceedings*. (September 6–7, 2023, Wloclawek), (p. 89–92). Wloclawek.

URL :

<http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/360/9829/20460-1?inline=1>

URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/19342>

9. Городнюк, Л. С. (2023). Сензитивність українського суспільства під час війни : філософія інформаційно-психологічного впливу. *Феномен соціальної консолідації у Центрально-Східній Європі : нові реалії та виклики : матеріали міжнарод. наук.-практ. конф.*, (с. 73–78). Одеса.

Відновлено з : URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/18423>

10. Городнюк, Л. С. (2023). Воля як кредо : свобода вибору і свобода життєвої творчості українців. *Свобода як фундаментальна цінність української національної ідеї : матеріали Всеукраїнської наукової конференції, присвяченої Всесвітньому Дню Філософії*, (с. 26–29). Одеса.

Відновлено

з :

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/21317/1/WILL%20AS%20A%20CR>

EDO%20FREEDOM%20OF%20CHOICE%20AND%20FREEDOM%20OF%20LIFE%20CREATIVITY%20OF%20UKRAINIANS.pdf

11. Городнюк, Л. С. (2024). Ера технофеодалізму : цифрова людина в умовах цифрової «нерівності». *Південноукраїнські наукові студії : програма та матеріали VI Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів та молодих вчених*, (с. 76–80). Одеса.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/18854/1/Horodniuk.pdf>

12. Городнюк, Л. С. (2024). Проблема верифікації інформації у формуванні світогляду цифрової людини. *Сучасна освіта і професійна підготовка воїнів : традиції, інновації та перспективи розвитку : збірник тез доповідей*, (с. 111). Одеса : Військова академія.

Відновлено з : URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/19343>

13. Городнюк, Л. С. (2024). Еволюційована людина в еволюційованій реальності : Homo Digitalis у зоні турбулентності, хаосу і футурошоці сучасності. *Методологія та технологія сучасного філософського пізнання : матеріали VII Міжнародної конференції студентів, молодих вчених та науковців*, (с. 56–61). Одеса : Університет Ушинського.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/19453/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

14. Городнюк, Л. С. (2024). Homo Digitalis : головний соціальний і культурний статус сучасної людини. *Філософський дискурс XXI століття : зміст, перспективи, соціально-практичні виміри : науковий круглий стіл до Міжнародного дня філософії, до 190-річчя Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*, (с. 147–150). Львів – Торунь.

Відновлено з : DOI : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-453-8-44> URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/21316>

15. Городнюк, Л. С. (2024). Стратегії безпеки цифрової людини : країни розвинутої демократії в кроці від заборони соцмереж дітям до 16 років.

Матеріали наукового семінару з міжнародною участю Харківського Національного Університету повітряних сил імені Івана Кожедуба «Інформаційне протиборство в умовах російсько-української війни», (с. 95–97). Харків.

Відновлено з : URL : http://repositsc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/24835/1/%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB%D0%B8_%D0%BD%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%81%D0%B5%D0%BC%D1%96%D0%BD%D0%B0%D1%80%D1%83_%D0%A5%D0%9D%D0%A3%D0%9F%D0%A1.pdf#page=95

16. Городнюк, Л. С. (2025). Незворотність технологічної сингулярності : Homo Digitalis – у креації та очікуванні. *Machina Sapiens : International scientific-practical conference “Science, education, technology and society : global trends and regional aspects” : conference proceedings*, (р. 75–76). Tampere.

Відновлено з : URL : <https://www.economics.in.ua/2025/01/09.html>

17. Городнюк, Л. С. (2025). Природа цифрової харизми у сучасному комунікативному просторі. *Глобальний світ і Україна : сучасні виклики та пошук відповідей : матеріали IV Всеукр. наук.-практ. конф.* (с. 28–30). Харків.

Відновлено з : URL : https://pravo-izdat.com.ua/index.php?route=product/product/download&product_id=5615&download_id=2005&srsltid=AfmBOoqvw0raZSWftgtG6NaSQbxgx2rvZt3cRDCAWMrfWYwYBr4vQkTZ

18. Городнюк, Л. С. (2025). Цифрова людина у вирі інформації «без фільтрів» : про віртуальне і медійне травмування масової свідомості. *Освіта та соціалізація особистості : матеріали XIII Всеукраїнської Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених*, (с. 17–20). Одеса.

Відновлено з : URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/22629/1/Education%20and%20socialization%20of%20the%20individual.pdf>

19. Городнюк, Л. С. (2025). Тренди-2025 і прогнози найближчого майбутнього : цифрова людина і штучний інтелект в новій гібридній онтології. *Філософія економіки як стратегічний напрям соціального дискурсу : III Всеукраїнський міждисциплінарний круглий стіл*, (с. 65–68). Львів – Торунь.

Відновлено з : DOI : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-518-4-16>

URL : <http://catalog.liha-pres.eu/index.php/liha-pres/catalog/view/408/13394/30070-1>

19. Городнюк, Л. С. (2025). Еволюція цифрової людини : трансформація Homo Sapiens у Homo Digitalis у соціокультурному і подієвому контексті минулого. *Інформатика. Культура. Техніка*, 2, 367–372.

Відновлено з : DOI : <https://doi.org/10.15276/ict.02.2025.55>

URL : <https://ict.op.edu.ua/index.php/journal/uk/issue/view/3>

20. Городнюк, Л. С. (2025). Свобода людини у добу цифрового спостереження. *Південноукраїнські наукові студії : збірник матеріалів VIII Всеукр. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених*, (с. 13–17). Одеса.

Відновлено

з :

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/24179/1/South%20Ukrainian%20scientific%20studies.pdf>

Horodniuk L. S. The digital human in the existential plane of socio-philosophical reflection.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in specialty 033 – Philosophy. State Institution «South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky». Odesa, 2026.

Abstract

This dissertation presents the results of a philosophical study of the phenomenon of the digital human in the existential plane of socio-philosophical reflection.

Relevance of the research topic. The work is interdisciplinary in nature and is a multifaceted analysis of the nature and characteristics of the existence of the digital human in the dialectic of evolutionary and social transformations. Total digitalization has opened up a multitude of opportunities for modern man and created a new system of “man-world” relations : now it is impossible to imagine any aspect of human existence without involvement in the digital dimension. At the end of the 20th century and the beginning of the 21st century, the digital human, or Homo Digitalis, appeared and took shape at the end of the first quarter of the century – a fundamentally new type of Homo Sapiens that coexists with digital devices and digital systems, has digital identification, whose life creativity takes place in several dimensions, including the digital one, whose existence essentially or completely depends on the digital world. The massification of numerous digital devices and their integration into human life have formed a dynamic, synthetic, complexly organized ontological system in which humans coexist inseparably with digital devices. In other words, researching the essential foundations of the digital human's existence in modern society is the most pressing issue of our time. Practice (the everyday digital activities of millions of people) is ahead of theoretical research with daily inventions and digital updates that open up new spatial and communicative horizons, generate new forms and facets of communication, and shape a new human being with a new worldview, a new epistemological position, and ontological imperatives. Just as rapidly as itself, modern Homo sapiens is changing the world and actively interfering in the scenarios of future

development. Science is catching up with the temporalized life of the digital human and analyzing individual phenomena and trends, but despite active scientific and public discourse, the significant problem area of philosophical understanding of the nature of the digital human, their social behavior, new ontological models, and existential challenges remains unexplored. Accordingly, understanding the digital human is a relevant, priority area of contemporary science and crucial knowledge for understanding all further processes of civilizational development.

The scientific objective of the study is to provide a philosophical understanding of the phenomenon of the digital human in the context of evolutionary socio-historical and socio-cultural transformations that determine its nature, essence, social behavior, and vector of further development. *The purpose of the study* is to understand the digital human in the existential plane of socio-philosophical reflection. The basic *research methods* are a systematic approach, dialectical and contextual methods, through the application of which we consider the digital human in the ontology of the process and context of evolutionary transformations. The study uses a number of concepts and theories of social philosophy, as well as resources from other sciences – cultural studies, sociology, psychology, history, economics, marketing, etc.

Scientific novelty of the dissertation research. For the first time in contemporary philosophical discourse, the digital human is considered in the existential plane of socio-philosophical reflection, on the basis of which the essential characteristics of humans in the digital age are revealed; the terms «digital dichotomy», «digital charisma» and «analog print» are proposed to define the characteristics of the digital human; a socio-philosophical analysis of the phenomena of prompt and prompting as digital communication between humans and artificial intelligence is conducted.

In the first chapter of the dissertation, «The Sociocultural Transformation of the Digital Human in an Evolutionary Context», we conduct a historical and philosophical analysis of human development in the contextual field of processes that preceded the digital age and became decisive in the sociocultural transformation of Homo Sapiens into Homo Digitalis, determining the formation and specific properties of the digital human, their social modifications, behavior, and vector of development

into an even more technologized future. Against the backdrop of a global civilizational shift, a sociocultural transformation of social space has taken place, which, in all its diversity, influences the development of human capital in the digital age. A key stage in the transition from the information age to the digital age was the mass adoption of the Internet, mobile communication tools and means, and the transition from the Web 1.0 format of information use (information consumption) to Web 2.0 (creation and instant distribution). Social networks as a product of Web 2.0 have radically changed not only the way information is transmitted, but also the social fabric itself. In this transformation, synergy is a significant episteme, which, in the synthesis of an interdisciplinary paradigm, helps to understand the specifics of changes in modern society. Synergy expands the possibilities of social space as a way of organizing people's joint activities, accumulating their achievements in the form of capital (economic, sociocultural, digital etc). At the transcendental level, social space unfolds before humanity in numerous modifications of digitalization, in particular, the cybersocialization of the digital human and the emergence of the hybrid ontology of the cybersocialized human and artificial intelligence.

Therefore, we are researching the peculiarities of the digitalization of society, the influence of society on the existence of the metamodern human being, who coexists with digital devices and digital systems, has a digital identity, and whose life creativity takes place in several dimensions, including, to a large extent, in the virtual one, whose quality and standard of living significantly or completely depend on the digital world, forming a single ontological system of «human-gadget» that is inseparable from humans. The evolutionary and transformative phenomenon of the Internet has led to the emergence of an existentially fundamental and anthropologically revolutionary dichotomy – the ambivalent but inseparable coexistence of humans in the physical world and hyperreality. Along with this civilizational shift, humans acquire new properties and modifications – hybrid identity, digital dichotomy, informational and epistemological dependence, networked inclusion as existence in a state of permanent connection to the digital world, givenness through data, new temporality (simultaneity and multitasking instead of sequence), instant communication, archival experience,

distributed ontological and existential agency. In this regard, and for the first time in the humanities, we proposed and considered the phenomenon of digital dichotomy as a mode of constant switching that is established for the digital person, caused by the need to be offline and online at the same time, which leads to specific behavior.

Digital life in the whirlpool of continuous virtual processes, which has been superimposed on the historical and event-driven dramaturgy of the present, has changed the behavior not only of the digital individual, but also of the collective human being, which is studied in terms of generational aspects, phenomena of social stratification, and the transformation of social institutions and relations. The deregulation of employment and the emergence of new types of activities have led to «flexible» social modifications. In this regard, we categorize digital people according to their attitude toward digital development (techno-optimists, techno-pessimists, technophiles, tech nerds, technophobes, «digital robinsons»); by digital adaptation, experience, and cyber socialization (digital «migrants» and digital «natives»); by social orientation, nature of social employment, lifestyle formed during the transformations of the digital age (cognitariat, precariat, salariat, freelancers, downshiffters, digital nomads, nomads etc). Human capital in the digital age is one of the most problematic areas of civilizational development at the current stage, when the analog world and the pre-digital economy are becoming a thing of the past.

In the second section, «Freedom and Delusion of the Digital Human», we analyze the values, value orientations, worldview, and social interaction of the digital human, which has largely been transferred to the digital space, to online communication, and which also gives rise to the established features of the time. Freedom in the great diversity of contemporary manifestations provides countless opportunities for successful social adaptation and cyber-socialization in modern society. It is shown how the sociocultural transformation of the digital person leads to a transformation of values and increases the importance of morality as a system-forming factor in the quality of life of modern people and society. The main product of the digital age is digital content, which, with the latest tools, can be distributed to the widest possible audience, with signs of large-scale media and informational-

psychological influence, which actually shape the values, worldview, and outlook of digital people. Digital existence has caused a real crisis of existential values in humanity due to the transformation of the “Self-Other” space. In our study, we prove that online communication and new media are a field of communicative risk and psychological trauma. Suggestive systems of influence, suggestion, modeling of preferences, political and worldview neuromarketing, deliberate distortion and misrepresentation of information, creation of prejudices and social fears – all of this is directed at modern people in a relentless process and leads to the emergence of a new problem for humanity : media trauma. Among the phenomena of social influence in the modern world, we have proposed and examined for the first time the phenomenon of digital charisma – a subject (or object acting as a subject) of digital communication that has the characteristics of a referential social player, possesses value significance, moral authority, and, accordingly, significant social influence on its audience, which usually materializes in sociocultural and digital capital. In terms of values, we also consider the dichotomous phenomenon of modernity – the feeling of freedom that dominates the digital space as a media narrative of modernity, but, as we argue, remains a myth for the digital human, who exists in a mode of recording every step of life through digital «prints» on the Internet, surveillance cameras in the physical dimension, and other «imprints» of presence in space and time.

Within the third section, «The Existential Essence of the Digital Human : contextual components of socio-philosophical reflection», we develop a discourse on the future of humanity in the context of the following civilizational shifts, in particular in the hybrid ontology of humans and artificial intelligence, which has already begun due to the accelerated integration of AI into the everyday life of humanity. The use of AI is radically changing network society as a society of innovative communications. We consider the prospects for humanity against the backdrop of the development of artificial intelligence, including the distant future, in which the possibility of technological singularity (the invention of a superintelligence stronger than humans and the beginning of its independent subjective existence) and, as a consequence, sociocultural singularity is predicted.

Information is an important component of understanding the digital human being in the existential plane of socio-philosophical reflection. It is the creation of virtual reality that influences the existence of modern society. A qualitative understanding of virtual reality helps to develop Ukraine's experience of digitalization during the Russian aggression. We argue that Homo sapiens has become obsessed with modernizing and technologizing the entire environment and themselves, building new civilizational horizons, while betraying their human nature as a vital resource. The mass use of prompting can be considered a new civilizational turn, which, from a philosophical point of view, is seen as a historical establishment of communication between humans and artificial intelligence. It is up to humanity to decide whether it has invented a revolutionary assistant that will open up new creative and active horizons for humans, or whether it will become a new existential challenge for humanity. Against the backdrop of cyber socialization, humanity has begun to think about a counter-revolution – about the need for measures to return and adapt humans to their natural environment.

Digital expansion coincided historically with the ongoing Russian-Ukrainian war, which was caused by Russian technologies of influence, information and psychological activities, and propaganda. Millions of people have left their homes, and hundreds of thousands have died. Humans remain existentially vulnerable, physical, emotional, sensitive, mortal, sick, suffering, tired, experiencing loss, joy, and grief. Digital enhancements do not negate the fundamental finitude and fragility of human existence. As before, humans cannot live without understanding their existence.

The non-digital existence of the digital human remains existentially important for humanity – the limits and quality of their autonomy from digital devices, the happiness of remaining human.

Keywords : society, social space, human being, digital human, human of metamodern era, freedom, existence, synergetics, sociocultural transformation, values, virtual reality, cyber socialization, digitalization of society, digital charisma, network society, information.

THE LIST OF THE AUTHOR'S PUBLICATIONS

Articles in professional journals of Ukraine

1. Horodniuk, L. S. (2020). Problems of creating a positive image in modern Ukrainian society. *Perspektyvy. Sotsialno-politychnyi zhurnal*. (1), 18–26.

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2020.1.3>

URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/12721/1/Horodnyuk.pdf>

Kliuchovi slova : imidzh, imidzhelohiia, pozytyvnyi imidzh, masovi komunikatsii, samoprezentatsiia, reputatsiia, konhruentnist.

2. Borinshtein Ye.R., Horodniuk, L. S. (2024). The philosophical-anthropological phenomenon of Homo Digitalis as an ontological system “human–gadget”. *Studies in History and Philosophy of Science and Technology*, 33 (1), 15–21.

DOI : [10.15421/272402](https://doi.org/10.15421/272402)

URL : <https://vestnikdnu.dp.ua/index.php/ifnit/article/view/182>

Kliuchovi slova : tsyfrova liudyna, Homo Digitalis, liudyna metamodernu, tsyfrova antropolohiia, tsyfrova ontolohiia, sotsialni media.

3. Horodniuk, L. S. (2024). Digital dichotomy as a new historical dichotomy of modern human : Homo Digitalis between offline and online. *Visnyk of Lviv University. Series: Philosophical and Political Studies*, (57), 14–20.

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2024.57.2>

URL : http://fps-visnyk.lnu.lviv.ua/archive/57_2024/4.pdf

Kliuchovi slova : tsyfrova liudyna, homo digitalis, filosofiiia tsyfrovoho chasu, futurolohiia, suchasna liudyna.

4. Horodniuk, L. S. Digital charisma as a phenomenon of modern communication. *Visnyk of Lviv University. Series : Philosophical and Political Studies*, (61), 48–58.

DOI : <https://doi.org/10.30970/PPS.2025.61.5>

URL : http://fps-visnyk.lnu.lviv.ua/archive/61_2025/7.pdf

Kliuchovi slova – tsyfrova filosofiiia, tsyfrova liudyna, homo digitalis, tsyfrova kharyzma, virtualnyi prostir, onlain-komunikatsiia, sotsialnyi vplyv.

5. Horodniuk, L. S. (2025). Digital human in the generational aspect and certain phenomena of social stratification. *Aktualni problemy filosofii ta sotsiologii*, (56), 48–54.

DOI : <https://doi.org/10.32782/apfs.v056.2025.8>

URL : http://apfs.nuoua.od.ua/archive/56_2025/10.pdf

Kliuchovi slova : tsyfrova liudyna, homo digitalis, filsofiia tsyfrovoho chasu, tsyfrova filsofiia, kohnitariat, prekariat, pokolinnia tsyfrovoy doby, tsyfrovyy kapital.

Articles in foreign professional journals

1. Borinshteyn Y., Horodniuk, L. S. (2022). Some aspects of the influence to formation a word picture of an individual through the visual genres of media and art, *年中国艺术人类学研究会 [艺术人类学与民族发展] (2022 年 10 月 28 日-10 月 30 日) . 中国蚌埠.* (p. 544–550).

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/16950/1/Some%20aspects%20of%20the%20influence%20to%20formation%20a%20word%20picture%20of%20an%20individual%20through%20the%20visual%20genres%20of%20media%20and%20art.pdf>

Key words : picture of the world, outlook, cognitive bias, manipulation of mass consciousness, media culture

Works of approbation character

1. Horodniuk, L. S. (2023). Liudynoznavstvo i metapiznannia yak nadvazhlyvi osvichni katehorii sohodennia. *Ukraina na shliakhu vidnovlennia : zavdannia nauky i osvity v yevropeizatsii derzhavy : materialy Vseukrainskoi mizhhaluzevoi naukovo-praktychnoi onlain-konferentsii*, (s. 371–374). Kyiv : Instytut obdarovanoi dytyny NAPN Ukrainy.

URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/17505>

2. Horodniuk, L. S. (2023). Vidkryta piznavalna pozytsiia v kohnityvnomu i zhyttievomu dosvidi suchasnoi liudyny. *Osvita ta sotsializatsiia osobystosti. KhI Internet-konferentsii zdobuvachiv vyshchoi osvity i molodykh uchennykh*, (s. 34–35). Odesa.

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/17506/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

3. Horodniuk, L. S. (2023). Osiahaty i znaty sebe : metapiznannia yak vazhlyva skladova STEAM-osvity. *STEAM-osvita : vid teorii do praktyk : materialy kruhloho stolu*, (s. 107–111). Kyiv : Instytut obdarovanoi dytyny NAPN Ukrainy.

URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/17209/1/Horodniuk.pdf>

4. Horodniuk, L. S. (2023). Myslennia i piznannia svitu : pro deiaki fenomeny formuvannia svitohliadu osobystosti. «Platon meni druh, ale istyna dorozhcha» : *teoretyko-praktychni ta metodolohichni aspekty rozvytku suchasnykh humanitarnykh nauk : zb. materialiv Vseukrainskoi molodizhnoi konferentsii*, (s. 22–24). Chernivtsi.

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/17067/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

5. Horodniuk, L. S. (2023). Informatsiino-psykhologichnyi tysk pry formuvanni svitohliadu. *U poshuku novykh sensiv polikulturnoho svitu. Povoiennyi dialoh kultur : materialy Mizhnarodnoi nauk.-prakt. konf.*, (s. 129–132). Kyiv.

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/16951/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

6. Horodniuk, L. S. (2023). Fenomenolohichna reduktsiia yak metod naukovooho poshuku. *Pivdennoukrainski naukovy studi : Prohrama ta materialy V Vseukrainskoi naukovy-praktychnoi konferentsii studentiv ta molodykh vchenykh iz mizhnarodnoiu uchastiu*, (s. 116–118). Odesa.

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/16500/1/Gorodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

7. Horodniuk, L. S. (2023). Modern Ukrainian-Chinese dialogue : the influence of cultural differences on intercultural communication. *中国式现代化与中华传统艺术的当代传承*”2023 年 11 月 20 日。中国蚌埠(p. 576–582)页

URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/19341>

8. Horodniuk, L. S. (2023). Wisdom as a coping strategy of modern person. *International scientific conference «History, political science, philosophy, and sociology : development trends in the 21st century» : conference proceedings.* (September 6–7, 2023, Wloclawek), (c. 89–92). Wloclawek.

URL :

<http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/360/9829/20460-1?inline=1> URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/19342>

9. Horodniuk, L. S. (2023). Senzytyvnist ukrainskoho suspilstva pid chas viiny : filosofiia informatsiino-psykholohichnoho vplyvu. *Fenomen sotsialnoi konsolidatsii u Tsentralno-Skhidnii Yevropi : novi realii ta vyklyky : materialy mizhnarod. nauk.-prakt. konf.*, (s. 73–78). Odesa.

URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/18423>

10. Horodniuk, L. S. (2023). Volia yak kredo : svoboda vyboru i svoboda zhyttievoi tvorchosti ukraintyv. *Svoboda yak fundamentalna tsinnist ukrainskoi natsionalnoi idei. Materialy Vseukrainskoi naukovoï konferentsii, prysviachenoï Vsesvitnomu Dniu Filosofii.* (s. 26–29). Odesa.

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/21317/1/WILL%20AS%20A%20CREDO%20FREEDOM%20OF%20CHOICE%20AND%20FREEDOM%20OF%20LIFE%20CREATIVITY%20OF%20UKRAINIANS.pdf>

11. Horodniuk, L. S. (2024). Era tekhnofeodalizmu : tsyfrova liudyna v umovakh tsyfrovoy «nerivnosti» *Pivdennoukrainski naukovy studii : prohrama ta materialy VI*

Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii studentiv ta molodykh vchenykh, (s. 76–80). Odesa.

URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/18854/1/Horodniuk.pdf>

12. Horodniuk, L. S. (2024). Problema verifikatsii informatsii u formuvanni svitohliadu tsyfrovoy liudyny. *Suchasna osvita i profesiina pidhotovka voyniv : tradytsii, innovatsii ta perspektyvy rozvytku : zbirnyk tez dopovidei uchashnykiv naukovo-praktychnoho*, (s. 111). Odesa : Viiskova akademiia.

URL : <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/19343>

13. Horodniuk, L. S. (2024). Evoliutsiiovana liudyna v evoliutsiiovanii realnosti : Homo Digitalis u zoni turbulentnosti, khaosi i futuroshotsi suchasnosti. *Metodolohiia ta tekhnolohiia suchasnoho filosofskoho piznannia : materialy VII Mizhnarodnoi konferentsii studentiv, molodykh vchenykh ta naukovtsiv*, (s. 56–61). Odesa : Universytet Ushynskoho.

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/19453/1/Horodniuk%20Lyudmyla%20Stepanivna.pdf>

14. Horodniuk, L. S. (2024). Homo Digitalis : holovnyi sotsialnyi i kulturnyi status suchasnoi liudyny. *Filosofskyi dyskurs XXI stolittia : zmist, perspektyvy, sotsialno-praktychni vymiry : naukovyi kruhlyi stil do Mizhnarodnoho dnia filosofii, do 190-richchia Ukrainського derzhavnoho universytetu imeni Mykhaila Drahomanova*, (s. 147–150). Lviv – Torun.

DOI : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-453-8-44>

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/21316>

15. Horodniuk, L. S. (2024). Stratehii bezpeky tsyfrovoy liudyny : krainy rozvynutoi demokratii v krotsi vid zaborony sotsmerezkh ditiam do 16 rokiv. *Materialy naukovooho seminaru z mizhnarodnoiu uchastiu Kharkivskoho Natsionalnoho Universytetu povitrianykh syl imeni Ivana Kozheduba «Informatsiine protyborstvo v umovakh rosiisko-ukrainskoi viiny»*, (s. 95–97). Kharkiv.

URL :

<http://repositsc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/24835/1/%D0%9C%D0%B0%D1>

[%82%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB%D0%B8_%D0%BD%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%81%D0%B5%D0%BC%D1%96%D0%BD%D0%B0%D1%80%D1%83_%D0%A5%D0%9D%D0%A3%D0%9F%D0%A1.pdf#page=95](#)

16. Horodniuk, L. S. (2025). Nezvorotnist' tekhnolohichnoi synhuliarnosti : Homo Digitalis – u kreatsii ta ochikuvanni. *Machina Sapiens : International scientific-practical conference “Science, education, technology and society : global trends and regional aspects” : conference proceedings*, (s. 75–76). Tampere.

URL : <https://www.economics.in.ua/2025/01/09.html>

17. Horodniuk, L. S. (2025). Pryroda tsyfrovoy kharyzmy u suchasnomu komunikatyvnomu prostori. *Hlobalnyi svit i Ukraina : suchasni vyklyky ta poshuk vidpovidei : materialy IV Vseukr. nauk.-prakt. Konf.*, (s. 28–30). Kharkiv.

URL : https://pravo-izdat.com.ua/index.php?route=product/product/download&product_id=5615&download_id=2005&srsId=AfmBOoqvw0raZSWftgtG6NaSQbxgx2rvZt3cRDCAWMrfWYwYBr4vQkTZ

18. Horodniuk, L. S. (2025). Tsyfrova liudyna u vyri informatsii «bez filtriv» : pro virtualne i mediine travmuvannia masovoi svidomosti. *Materialy KhIII Vseukrainskoi Internet-konferentsii zdobuvachiv vyshchoi osvity i molodykh uchenykh «Osvita ta sotsializatsiia osobystosti»*, (s. 17–20). Odesa.

URL : <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/22629/1/Education%20and%20socialization%20of%20the%20individual.pdf>

19. Horodniuk, L. S. (2025). Trendy-2025 i prohnozy naiblyzhchoho maibutnoho : tsyfrova liudyna i shtuchnyi intelekt v novii hibrydnoi ontolohii. *Filosofii ekonomiky yak stratehichniy napriam sotsialnoho dyskursu : III Vseukrainskyi mizhdystyplinarnyi kruhlyi stil*, (s. 65–68). Lviv – Torun. DOI : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-518-4-16>

URL : [http://catalog.liha-pres.eu/index.php/liha-pres/catalog/view/408/13394/30070-](http://catalog.liha-pres.eu/index.php/liha-pres/catalog/view/408/13394/30070-1)

20. Horodniuk, L. S. (2025). Evoliutsiia tsyfrovoyi liudyny : transformatsiia Homo Sapiens u Homo Digitalis u sotsiokulturnomu i podiievomu konteksti mynuloho. *Informatyka. Kultura. Tekhnika*, 2, 367–372.

DOI : <https://doi.org/10.15276/ict.02.2025.55>

URL : <https://ict.op.edu.ua/index.php/journal/uk/issue/view/3>

21. Horodniuk, L. S. (2025). Svoboda liudyny u dobu tsyfrovoho sposterezhennia. *Pivdennoukrainski naukovi studii : zbirnyk materialiv VIII Vseukr. konf. zdobuvachiv vyshchoi osvity i molodykh uchenykh*, (s. 13–17). Odesa.

URL :

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/24179/1/South%20Ukrainian%20scientific%20studies.pdf>

ЗМІСТ

ВСТУП.....	30
РОЗДІЛ 1. СОЦІОКУЛЬТУРНА ТРАНСФОРМАЦІЯ ЦИФРОВОЇ ЛЮДИНИ В ЕВОЛЮЦІЙНОМУ АСПЕКТІ	39
1.1. Еволюція цифрової людини : трансформація Homo Sapiens у Homo Digitalis у соціокультурному контексті.....	39
1.2. Теоретико-методологічні основи дослідження цифрової людини.....	69
1.3. Людський капітал цифрової доби : проблемне поле цивілізаційних трансформацій.....	79
1.4. Існування цифрової людини в онтологічній системі «людина-гаджет».....	105
ВИСНОВКИ до розділу 1.....	114
РОЗДІЛ 2. СВОБОДА І ОМАНА ЦИФРОВОЇ ЛЮДИНИ	119
2.1. Цінності цифрової людини.....	119
2.2. Феномен цифрової харизми в онлайн-комунікації	129
2.3. Цифрова людина у вирі інформації «без фільтрів» : про віртуальне і медійне травмування індивідуальної та масової свідомості.....	145
2.4. Свобода і омана у соціальній взаємодії цифрової людини.....	155
ВИСНОВКИ до розділу 2.....	170
РОЗДІЛ 3. ЕКЗИСТЕНЦІЙНА СУТНІСТЬ ЦИФРОВОЇ ЛЮДИНИ : КОНТЕКСТУАЛЬНІ СКЛАДОВІ СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКОЇ РЕФЛЕКСІЇ.....	173
3.1. Екзистенційна незворотність технологічної сингулярності : Homo Digitalis – у креації та очікуванні Machina Sapiens.....	173
3.2. Архітектоніка майбутнього : екзистенційне бачення світу та людини	184
3.3. Віртуальна реальність і кіберсоціалізація цифрової людини в екзистенції сучасного суспільства : українській досвід за часи російської агресії.....	191
ВИСНОВКИ до розділу 3	202
ВИСНОВКИ	206
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	217

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Феномен цифрової людини у сучасній філософії і міждисциплінарному гуманітарному дискурсі – надзвичайно актуальний і привабливий для вчених та соціальних практиків : цифрова людина є суб'єктною та рушійною силою науково-технічного прогресу та глобальних цивілізаційних трансформацій. Тотальна цифровізація відкрила перед сучасною людиною безліч можливостей, створила нову систему відносин «людина-світ» : тепер будь-який аспект загальнолюдського буття неможливо уявити без залученості у цифровий вимір. Наприкінці ХХ ст. – на початку ХХІ ст. з'явилася, а в кінці першої чверті сторіччя сформувалася цифрова (дигітальна) людина, або Homo Digitalis, – принципово новий тип Homo Sapiens, який співіснує з цифровими пристроями і цифровими системами, має цифрову ідентифікацію, чия життєва творчість відбувається в декількох вимірах, в тому числі і значною мірою, у віртуальному, чие буття суттєво або цілковито залежить від цифрового світу.

Тому ми розглядаємо феномен цифрової людини, який в контексті історично-еволюційних процесів та подій, сформував цифрову парадигму і, відповідно, цифрову природу сучасної людини. Масовізація численних цифрових пристроїв – девайсів, гаджетів, а також їхнього програмного забезпечення – програм, онлайн-сервісів, додатків і застосунків (які швидко увійшли до числа першочергових потреб неоантропа), поява віртуальної реальності, а пізніше – і штучного інтелекту, сформували динамічну синтетичну, складно організовану онтологічну систему, в якій людина нерозривно співіснує з цифровими пристроями. Тобто, дослідження сутнісних базисів існування цифрової людини в сучасному суспільстві є найактуальнішою проблемою буття.

Феноменологія цифрової людини полягає, зокрема, в тому, що вона розвивається та трансформується темпорально і експоненційно, здивовуючи сама себе і ледве встигаючи фіксувати і теоретизувати власну трансформацію у всьому її розмаїтті. Практика (повсякденна цифрова діяльність мільйонів людей)

випереджає теоретичні дослідження щоденними винаходами, постійними цифровими оновленнями та налаштуваннями, які відкривають нові просторові та комунікативні обрії, породжують нові форми та грані комунікації, соціальних інтересів та відносин, формуючи сучасну людину з новим світоглядом, новою епістемологічною позицією і онтологічними імперативами. Так само пришвидшено, як себе, сучасний Homo Sapiens змінює світ та активно втручається в сценарії розвитку майбутнього. Наука наздоганяє темпоралізоване життя цифрової людини і аналізує окремі феномени і напрямки, але, попри активний науковий, науково-популярний та публічний дискурс, залишається недослідженим значне проблемне поле філософського розуміння природи цифрової людини, її соціальної поведінки, нових онтологічних моделей, екзистенційних викликів.

Цифрова людина значно відрізняється від попередніх поколінь Homo Sapiens – способом мислити, способом приймати рішення, способом діяти, задовільняти власні і колективні потреби, навіть способом писати, читати та рахувати тощо, і саме вона, з власними світоглядними і ціннісними орієнтирами і екзистенційним баченням майбутнього – архітектор та оператор цивілізаційних трансформацій.

Відповідно, розуміння цифрової людини – актуальний, пріоритетний напрямок сучасної науки і визначально важливе знання для розуміння всіх подальших процесів цивілізаційного розвитку.

Науковим завданням дослідження є філософське осмислення феномену цифрової людини в контексті еволюційних соціально-історичних та соціокультурних процесів, якими зумовлена її природа, сутність, соціальна поведінка та вектор подальшого розвитку.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертаційне дослідження є частиною наукової теми кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» «Розвиток творчої особистості в сучасному соціально-філософському пізнанні» (реєстраційний номер 01220000076).

Тему дисертаційного дослідження затверджено Вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (протокол № 4 від 27 жовтня 2022 р.).

Метою дослідження є розуміння цифрової людини в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії.

Відповідно до вказаної мети **визначено наступні завдання** :

- 1) здійснити історико-філософський аналіз процесів, що визначили соціокультурну трансформацію Homo Sapiens у Homo Digitalis;
- 2) надати визначення і розглянути сутнісні характеристики цифрової людини;
- 3) дослідити онтологічну сутність людини у цифрову добу;
- 4) розглянути людський капітал як проблемне поле цивілізаційних змін;
- 5) проаналізувати цінності цифрової людини;
- 6) визначити базисні компоненти соціальної взаємодії Homo Digitalis – особливості і феномени комунікативного виміру;
- 7) визначити соціально-філософські засади буття цифрової людини і штучного інтелекту в новій гібридній онтології як вектор цивілізаційних трансформацій та архітектоніку майбутнього;
- 8) осмислити трансформацію віртуальної реальності та особливості кіберсоціалізації цифрової людини в українському суспільстві за часів російської агресії.

Об'єкт дослідження – онтологічна сутність людини у цифрову добу.

Предмет дослідження – цифрова людина в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії.

Теоретико-методологічна база дослідження. Теоретичні основи дослідження зумовлено предметом, метою та завданнями дослідження, а також філософськими, соціологічними, культурологічними концепціями та положеннями, пов'язаними прямо або опосередковано з феноменом цифрової людини.

Методи дослідження. Методологія дослідження має міждисциплінарний характер. Базисними обрано системний підхід, діалектичний та контекстуальний методи, через застосування яких ми розглядаємо цифрову людину в онтології процесу та контексті еволюційних трансформацій. Онтологія процесу (діалектичний метод) передбачає, що соціальний світ, як і людина в ньому, перебувають в постійному русі, розвитку, динаміці змін, і дозволяє нам досліджувати об'єкти і процеси у взаємозв'язку як динамічні компоненти соціального світу, якими детермінована еволюція. Процесуальний підхід допомагає подивитися на цифрову людину як на феномен постійних трансформацій та самотрансформацій у світі, який вона теж неспинно перетворює. Контекстуальний підхід розкриває феномен сучасного неоантропа як впливового чинника – суб'єкта та об'єкта діяльності – в макроконтексті соціально-історичних метаморфоз та перетворень.

У першій та другій частинах ми застосовуємо метод історизму – для дослідження об'єктів та явищ у процесі еволюційного розвитку, на тлі історичних подій та їхнього значення, у зв'язку з конкретними суспільно-історичними умовами.

Метод сходження від абстрактного до конкретного використовується впродовж усієї дисертації та допомагає вибудувати причинно-наслідкові зв'язки історичних та глобальних подій і процесів з феноменами повсякденного, особистого і внутрішнього буття цифрової людини.

Герменевтичний метод допомагає нам з аналізом праць Зої Атаманюк, Жана Бодріяра, Євгена Борінштейна, Фредеріка Джеймісона, Шошани Зубофф, Славоя Жижека, Ірини Коляди, Хай Фу Лі, Девіда Маттіна, Миколи Ожевана, Іва Сіттона, Володимира Сокоринського, Марка Фішера та інших.

Крім того, для розуміння інформаційно-ціннісного контексту цифрової доби застосовано контент-аналіз медійного продукту, зміст публічного дискурсу авторитетних дослідників, фрагменти інтерв'ю, новини авторитетних джерел масової інформації.

Цифрова особистість в нерозривній онтологічній системі «людина-гаджет», а також феномени віртуалізації, кіберсоціалізації та інформаційного травмування розглянуті з засад феноменологічного методу.

Для аналізу та класифікації цифрової людини в аспекті людського капіталу цифрової доби ми застосовуємо теорію людського капіталу Теодора Шульца та Гері Беккера, теорію поколінь Вільяма Штрауса та Ніла Гоува, концепцію цифрових «мігрантів» та цифрових «тубільців» Марка Пренскі, концепцію цифрового капіталу Массімо Рагнелди, концепцію прекаризації Гая Стендінга, теорії когнітивного капіталізму, інформаціоналізму, капіталістичного реалізму, технофеодалізму та інші підходи до аналізу соціальних феноменів.

У роботі в цілому, і, зокрема, в підрозділі 2.2. «Феномен цифрової харизми в онлайн-комунікації» використовується компаративний метод, що дозволяє нам розкрити сутнісні характеристики феномену цифрової харизми у порівняльному аналізі з традиційним науковим знанням та сучасними уявленнями про харизму, харизматичність та соціальний вплив.

Як уже зазначалося, дослідження має міждисциплінарний характер, тож у роботу залучено суттєву наукову базу не тільки філософії, а і інших гуманітарних наук, а саме психології (роботи Бурлакової І., Вознесенської О., Гайдта Дж., Горностая П., Жидка М., Міллар І., Мироненко Г.), історії (Любовець О., Пітерса Б., Рейнгольда Г.), економіки та маркетингу (Гинди С., Городецького Ю., Жуковської А., Чалюк Ю., Шкирти І. та інших), права (Стрільчука В., Спасибо І., Крюкова О., Радченко О.), футурології (Бострома Н., Кайку М., Лі Х. Ф., Ленда Н., Маттіна Д.), соціології (Вальорської М., Вебера М., Тарда Г.). В аналізі цифрової людини та загалом сучасних соціокультурних трансформацій, широко використовуються роботи загальногуманітарного напрямку українських вчених В'ячеслава Бліхара, Євгена Борінштейна, Миколи Ожевана та інших.

У роботі використано 11 соціологічних досліджень Всесвітніх та українських соціальних інститутів – Організації Об'єднаних Націй, Всесвітнього економічного форуму WEF, Deloitte, Top Employers Institute's, WGSN,

соціологічної служби Центр Разумкова, Київського міжнародного інституту соціології, Фонду «Демократичні ініціативи» та інших).

На підставі застосування цих емпіричних досліджень в аналізі та розгортанні даних в логічних конструкціях та твердженнях, можемо констатувати використання в дисертації емпіричного методу.

Наукова новизна дисертаційного дослідження зумовлена сукупністю визначених завдань, засобами їхнього вирішення та конкретизована у наступних положеннях.

Уперше в сучасному філософському дискурсі :

- розглянуто цифрову людину в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії, на фундаменті чого розкрито сутнісні ознаки людини в цифрову добу, а саме : гібридну ідентичність (одночасне існування у фізичному та цифровому просторах з глибоким взаємопроникненням цих станів один в одного), цифрову дихотомію (рефлексивний стан людини в режимі безперервної міграції між режимами офлайн та онлайн), інформаційну та епістемологічну залежність (в значенні делегування гаджетам пізнавально-знаннєвого функціоналу, інтелектуальних компетенцій, мисленнєвих актів), мережеву включеність як існування в стані перманентного увімкнення в цифровий світ, даність через дані (як проявленість у світі через цифрові та віртуальні дані, з якими людина значною мірою конститується), нову темпоральність (одночасність і багатозадачність замість послідовності, миттєвість комунікації, архівність досвіду, в якому все зберігається і нічого не зникає остаточно).

Уперше :

- запропоновано терміни «цифрова дихотомія», «цифрова харизма», «аналоговий слід», які спрямовані на визначення характеристик цифрової людини;
- проведено соціально-філософський аналіз феноменів промпту і промптингу як цифрової комунікації між людиною та штучним інтелектом.

Уточнено :

- контекстуальне поле «онтологічної системи «людина-гаджет», яке є єдиним нерозривним інформаційним та епістемним організмом;
- природу гіперстиції, що в кібернетичному тезаурусі формулюється як «наративи, здатні втілювати себе в реальність через дію петель зворотного зв'язку, що створюють нові соціально-політичні атрактори» (на прикладах новітніх гіперстицій людства – цифровій валюті Bitcoin та штучному інтелекту);
- базисну сутність построзумного інтелекту як еволюційованої форми штучного інтелекту.

Набуло подальшого розвитку :

- розуміння людського капіталу в цифрову добу в розмаїтті сучасних соціальних форм та феноменів – в поколіннєвому і віковому аспектах, специфіці суспільних відносин, розмаїтті соціальних модифікацій цифрової доби та з засад екзистенційних викликів людства;
- систематизація типології цифрової людини, відносно чого визначені : за їхнім ставленням до цифрового розвитку – технооптимісти, технопесимісти, технофіли, техномани, технофоби, «цифрові робінзони»; за цифровою адаптацією, досвідом та кіберсоціалізацією – цифрові «мігранти» та цифрові «тубільці»; за соціальною спрямованістю, характером соціальної зайнятості, стилем (образом) життя, який формувався в трансформаціях цифрової доби – когнітаріат, прекаріат, саларіат, фрилансери, дауншифтери, цифрові кочівники, номади тощо;
- дослідження цифрового контенту як продукту життєвої творчості цифрової людини;
- розуміння технологічної сингулярності (впровадження Суперінтелекту) та перспектив соціокультурної сингулярності з засад екзистенційного бачення світу і людини в майбутньому.

Практична значущість отриманих результатів дослідження полягає в можливості їхнього застосування для розв'язання великого спектру наукових, педагогічних, практичних завдань у соціальній філософії, суспільних,

поведінкових та людинознавчих науках, менеджменті, маркетингу, соціокультурних практиках, професійній орієнтації, соціальних комунікаціях та ЗМІ, роботі з персоналом, роботі з молоддю, саморозвитку тощо, а також у запровадженні в освітній процес.

Апробація отриманих результатів дослідження. Основні положення та результати дослідження здійснено у формі виступів та доповідей на міжнародних та всеукраїнських конференціях : «Україна на шляху відновлення : завдання науки і освіти в європеїзації держави» (2023), «Академічна доброчесність, відкрита наука та штучний інтелект : як створити доброчесне освітнє середовище» (2023), «Психолого-педагогічний супровід професійної підготовки та підвищення кваліфікації фахівців в умовах воєнного стану» (2023), «Освіта та соціалізація особистості» (2023, 2024, 2025), «Соціально-гуманітарні виміри правової держави» (2023), «STEAM-освіта : від теорії до практики» (2023), «Платон мені друг, але істина дорожча» : теоретико-практичні та методологічні аспекти розвитку сучасних гуманітарних наук» (2023), «У пошуку нових сенсів полікультурного світу. повоєнний діалог культур» (2023), «Соціальний капітал – основа консолідації суспільства» (Молдова – Україна), «History, political science, philosophy, and sociology : development trends in the 21st century» (Wloclawek, Poland, 2023), «Феномен соціальної консолідації у Центральній-Східній Європі : нові реалії та виклики» (Молдова – Україна, 2023), «Свобода як фундаментальна цінність української національної ідеї» (Одеса, 2023), «Південноукраїнські Наукові Студії» (2022, 2023, 2024, 2025), «Методологія та технологія сучасного філософського пізнання» (2023, 2024, 2025), «Стратегічні комунікації у сфері забезпечення національної безпеки та оборони : проблеми, досвід, перспективи» (2024), «Філософський дискурс ХХІ століття : зміст, перспективи, соціально-практичні виміри» (2024), «Інформаційне протиборство в умовах російсько-української війни» (2024), «Science, education, technology and society : global trends and regional aspects» (Tampere, Finland, 2025), «Глобальний світ і Україна : сучасні виклики та пошук відповідей» (2025), «Концепти соціокультурної трансформації сучасного

суспільства» (2023, 2025), «Історія та філософія освіти в незалежній Україні : освітні й освітньо-філософські аспекти формування історичної пам'яті» (2025), «Інформатика. Культура. Техніка» (2025), «Збереження національної ідеї та національної самосвідомості українського народу в контексті історичних подій ХХ-ХХІ століть» (2025) та інших.

Публікації. Результати дослідження відображено в 27 публікаціях автора, з них : 5 статей в наукових фахових виданнях України, 1 стаття – в зарубіжному науковому виданні та 21 – праці апробаційного характеру.

Матеріали публікувалися українською та англійською мовами.

Структура дослідження. Структура дисертації зумовлена специфікою проблем, що розглядаються, відповідають об'єкту та предмету дослідження, меті та завданням. Робота складається зі вступу, трьох розділів, поділених на одинадцять підрозділів, списку використаних джерел та висновків. Список використаних джерел в цілому нараховує 308 найменувань. Загальний обсяг дисертації складає 245 сторінок, з них – 186 сторінка основного тексту.

РОЗДІЛ 1.

СОЦІОКУЛЬТУРНА ТРАНСФОРМАЦІЯ ЦИФРОВОЇ ЛЮДИНИ В ЕВОЛЮЦІЙНОМУ АСПЕКТІ

1.1. Еволюція цифрової людини : трансформація *Homo Sapiens* у *Homo Digitalis* у соціокультурному контексті

Загально прийнято наголошувати, що цифрова еволюція людини почалася з цифрової революції в науці і техніці, а цифрова людина сформувалася, коли електронні винаходи, увімкнуті до Всесвітньої мережі, увійшли в масовий обіг, занутивши людину в паралельний вимір. Авторка дослідження теж не раз в статтях і доповідях саме так формулювала причинно-наслідкові процеси цифрової трансформації. Але важливо точно визначити історичну та еволюційну роль людини в науково-технічному прогресі – людини, яка наративно наче уникає суб'єктної та історичної відповідальності і самопозиціонується як «той, кого змінювала» еволюція, як споглядач цивілізаційних зсувів, який адаптується до них. Це ключовий момент для визначення наукової та етичної фіксації того, що і весь науково-технічний прогрес (від його первісних форм до опанування космосу та цифрових технологій), і його окремі критичні точки, що знаменували для *Homo Sapiens* нові етапи розвитку, є результатами виключно людської діяльності на планеті Земля. Наука і техніка власноруч нічого не винаходять, – це сукупні поняття, які є процесом і результатом пізнавальної діяльності людини і які означають, що сила людської уяви, помножена на силу знаттєлюбства, озброєна увагою, спостережливістю, наполегливістю, методичністю, розгорнута в натхненній мрії (іноді за допомогою ірраціональних, але існуюючих і часто визначальних явищ, як осяяння, серендипність, співпадіння та везіння) і, головне, мотивована потребою і посилена волею, трансформується у революційні винаходи. Великі відкриття є результатом великих візій *homo sapiens* : у своєму аутопоезісу людина отримувала новий досвід і відразу його закріплювала і збагачувала новою історичною амбіцією від палиці-копачки до

космічної ракети, і діє далі, не задовільнившись виходом у космос (Городнюк, 2024).

Кожна візія реалізовувалася, знайшовши свій момент у хронотопі трансформацій і соціальних подій. В концептуальному цифровому лексиконі є термін «гіперстиція» (від поєднання бодрієрівського феномену гіперреальності «hyper»), який протиставляється англomовному прикметнику «superstition», що перекладається як забобон, помисливість по відношенню до певних явищ), котрий було запропоновано Відділом кібернетичних культурних досліджень (CCRU) Університету Ворика (Land, 2011). Цим неологізмом, особливо в сучасному акселераціоністському дискурсі, позначаються людські «наративи, здатні втілювати себе в реальність через дію петель зворотного зв'язку, які створюють нові соціально-політичні атрактори» (Millar, 2021). Віра людей у майбутнє створює зворотний зв'язок – збільшує чи зменшує ймовірність певних сценаріїв. Цифровий простір, масові комунікації, імерсивні технології сучасності – це гіперстиції людства, що омріяло вирішувати свої біосоціальні потреби «магічним» натисканням на кнопку, «розмовами через «провід», «польотами на залізних птахках» тощо. Гіперстиція – це самоздійснювальне пророцтво, магічна метафізика перетворення людської вигадки на очевидного агента реальності, уособлення сили і потужності людського бажання, здатного стати трансформаційним драйвером процесів і епох. Влучний сучасний приклад гіперстиції – це криптовалюта. Біткоїн (BTC) – різновид цифрових грошей, який не має фізичного забезпечення і капіталізований довірою до технології блокчейн та її децентралізованої природи, це «цифрове золото, чия цінність визначається обмеженою пропозицією та високим попитом». В дні написання цих рядків Біткоїн оновив декілька історичних максимумів, і, 5 жовтня 2025 року, вартував рекордні 125 245 доларів за 1 BTC (*Біткоїн встановив історичний максимум, 2025, 6 жовтня*), а після цього обвалився на 150 млрд доларів за добу.

На думку автора, з засад філософської антропології та соціокультурних концепцій, науково-технічний прогрес – це послідовне еволюційне здійснення візій людства, які отримували владу над колективною уявою і міфологізувалися

як екзистенційна потреба Homo Sapiens на певному етапі розвитку, та потребували певних умов для реалізації. Академічно точніше, соціальна реальність створюється людською волею «колективним навмисним нав'язуванням функцій сутностям, які не можуть виконувати ці функції без такого нав'язування» (Storm, 2021, с. 13).

Науково-технічний прогрес – це торжество людини над планетою, втілення її абсолютної могутності, це уособлення її мрій і тяжіння до задовільнення своїх видових (часто на шкоду іншому живому світу) потреб, помножене на мегаспоживацькі апетити людства, які неможливо задовільнити доступними на даний історичний момент засобами. В своїй споживацькій аперцепції, в ненаситній уяві, homo sapiens народжує нові візії благополуччя, дива «комфорту» на службі у неоантропа, які працюють, їздять і літають, миють і перуть, самі готують, самі вмикаються і вимикаються, гостинно чекають своїх господарів вдома, нагадують про справи, гріють ліжка, взуття, пестять очі, вуха, уяву. Заради задовільнення себе як мегаспоживача, невтомного мандрівника інтернет-вітринами та маркетплейсами, драйвера системи, яку культурологи влучно назвали феноменом «безтурботного консюмеризма» (van den Akker & al, 2017), людина все кидає на кін науково-технічного прогресу і робить самоціллю нескінченні винаходи, підкреслюючи історичну роль науково-технічного прогресу, між тим, не замислюючись про власну живу природу, а також планету, що опинилася в позиції заручника необмеженої людської діяльності (Steffen & al., 2011).

У контексті онтології процесів, важливим етапом глобального розвитку стала криза індустріалізації, на тлі якої починають говорити про руйнівні наслідки індустріальної експлуатації людиною природних ресурсів впродовж сотні років: так виникає так звана парадигма «сталого» або сейстейнового розвитку (від англ. sustainable development) – збалансованої стратегії, яка б задовільнила глобальні потреби сьогодення, але не ставила би під загрозу «здатність майбутніх поколінь задовольняти власні потреби». Відповідно до мети, ведеться пошук нових обривів людства, альтернативних ресурсів побудови

економіки майбутнього. З цих позицій інновації виглядають як цивілізаційне рішення, як спасіння.

Інтернет вже існував, але не був продуктом масового споживання.

Його винахід було детерміновано не тільки технологічними візіями людства, а і, передусім, глобальним політичним конфліктом – так званою Холодною війною, впродовж якої і країни Западу на чолі з США, і соціалістичний табір, керований Радянським Союзом, активно розробляли спеціальні засоби зв'язку (ми це детальніше дослідимо в підрозділі 2.4. «Свобода і омана в соціальній взаємодії цифрової людини»), аналізуючи громадські процеси 1960-их, що стали витокami зародження технологічного руху). Ці та інші події в історичному хронотопі спровокували Третю Промислову революцію, що ознаменувала перехід людства від індустріального до постіндустріального, або інформаційного суспільства. В інформаційну добу в якості популярних ЗМІ та впливових символів епохи царювали телебачення та яскрава друкована преса. Між тим з'явилися перші електронно-обчислювальні машини та перший експериментальний інтернет. Цей час – 1971–1999 р.р. – називають початком «епізодичного» періоду в революції комп'ютерних технологій (van den Akker & all, 2017, с. 54). В сучасних соціально-філософських концепціях 1980-90-ті роки, які в контексті дисертації досліджуються як формування передумов для виникнення цифрового суспільства та цифрової людини, ще називають кінцем доби SPOD (аббревіатура від steady – стійкість, predictable – передбачуваність, ordinary – простота, definite – визначеність) або просто – Кінцем Визначеності. Разом з кінцем індустріальної доби, світ змінює свою модель існування зі SPOD на VUCA (аббревіатура від volatility – нестабільність, мінливість, нестійкість, uncertainty – невизначеність, complexity – складність, заплутаність та ambiguity – неоднозначність, невизначеність) (Чалюк, 2022).

Бездротові комунікації – одна з найзначніших візій людства. Цифрові «мігранти», люди, яким зараз близько 50 і більше років, напевно пам'ятають свої дитячі ігри, коли наввіграшки притискали долоню до вушка, як телефонну

слухавку, а потім ховали в кишеню. На питання, що це за такий ефемерний телефонний апарат, що його можна покласти в кишеню, дітлахи впевнено відповідали, що це така сучасна модель, котру можна носити з собою і спілкуватися на відстані. Насправді в ті часи в США мобільний телефон вже існував (у 1973 році співробітник концерну Motorola Мартін Купер здійснив перший тестовий виклик з мобільного телефону, але той девайс було складно притиснути до вушка наввиграшки, бо дебютна модель важила більше кілограма (Ожеван, 2017). У 1984 році відбулася подія, яка, нажаль, згасла в історії, але насправді є важливим «ланцюжком» еволюційних трансформацій, що передували цифровій добі і розпочали еру онлайн-покупок : 72-річна британка Джейн Сноуболл стала першою людиною, що зробила електронну покупку з дому – вона замовила маргарин (для сучасного покупця було б дивно, що саме маргарин, а не піцца, не суші і не пиво, – піонер онлайн-замовлень), вівсяні пластівці та яйця та сплатила готівкою під час доставки. Ідея належала британському підприємцю Майклу Олдричу, в якого була мета – спростити доступ до магазинів людям похилого віку та таким, що мають вади здоров'я. Процедура покупки відбувалася через телевізор, підключений до телефонної лінії. (*How a grandma made history by shopping*, 2023).

У 1990 році прогрес бездротового зв'язку посилювався Інтернет-революцією : британець Тім Бернерс-Лі зробив історичний винахід гіпертекстового протоколу world wide web, відомого як «www». З цього моменту інтернет став називатися «Всесвітньою павутиною» (винахідник Бернерс-Лі пішов далі, і розвинув концепт «семантичної павутини», на базі якої працює пошукова система), але разом з тим перестав бути технологією для обраних і інтегрувався у маси (Campbell-Kelly & al., 2005). В тому ж році, 19 грудня, співробітник Наукового Центру технології програмування «Технософт», киянин Юрій Янковський доєднався до світової мережі Інтернет – ця дата є Днем народження українського інтернету. Восени 1991 року Україна отримала власний домен UA (Спасибо, 2014). На початку 1990-х в Україні з'явилися перші бездротові гаджети (тоді їх так ніхто не називав) : спочатку це були пейджери,

які отримували текстові повідомлення, а згодом – мобільні телефони перших поколінь. Згідно історичних фактів, перший мобільний дзвінок в Україні здійснив президент Леонід Кравчук 1 липня 1993 року, але зростання доступності мобільних телефонів все ж таки прийшлося на другу половину 1990-х. В цей час почалася інтеграція інтернету у повсякденне життя землян (10 млн комп'ютерів станом на 1997 рік). Хоча вже в 1990 році світ побачила перша книга Рея Курцвайла «Епоха духовних машин» (Kurzweil, 1990), а наприкінці 1990-х – наступні книги, де американський винахідник і футуролог передбачив експоненційний розвиток цифрових технологій (Kurzweil, 1998; Kurzweil, 1999) і спрогнозував так звану «точку сингулярності» (історичний момент появи Вищого штучного інтелекту приблизно в 2030–2045 роках, після якого технічний прогрес стане незбагненним для людини процесом, вона буде жити в матеріальному благополуччі і практично безсмертною, але згодом сама кіборгізується), але в 1990-х пересічні люди не тільки в Україні, а і в більш технологічно розвинутих країнах, не особливо замислювалися над образом цифрового майбутнього. Про науково-технічний прогрес, як вже наголошувалося вище, людство говорило з пієтетом і відчуттям колективної гордості, тож його наглядні прояви в житті масової людини сприймалися як перемоги над минулим. А в СРСР та пострадянських країнах, де люди не знали комфорту, притаманного капіталістичному світу, де навіть такі пристрої як ламповий телевізор, провідний телефон, пылосос були дефіцитом, будь-які ознаки комфорту, легкого вирішення побутової проблеми, були на кшталт фантастичним дивам. Тож, масова цифрова інтеграція не піддавалась критиці, сумніву або колективному страху. Хоча стосовно інтернету такі прояви, – активний дискурс технофілів та технофобів, були (Ожеван, 2017).

Першим моментом усвідомлення цивілізаційної незворотності технологічних процесів, певним «культурним шоком» для більшості землян став кінохіт братів Вачовські «Матриця» з Кіану Рівзом в головній ролі, де персонаж Рівза Нео, який веде подвійне життя – програміста вдень і хакера вночі, постає проти машин, що царюють в гіперреальності, постає заради повернення людини

в реальність. Саме ця стрічка для багатьох пересічних сучасників була першою інформацією про творчість французького філософа Жана Бодріяра та його роботу «Симулякри та симуляція» про гіперреальний світ як спотворену копію реальності (Бодріяр, 2004). Пізніше, у 2012 році, «Матрицю» було додано до американського Національного реєстру кіноробіт, що мають особливе культурне, історичне та естетичне значення, а в 2000 році «Матриця» стала фактично першою звісткою для наївного піднесеного, оптимістично налаштованого на прогрес людства про те, що воно опинилося в новій реальності, і початком публічного дискурсу про перспективи цифрового майбуття.

Власне Бодріяру, якого багато років по тому називають провидцем і одкровителем цифрової доби, «пророком у власній здатності сприймати розпад соціальної суб'єктивності» (*The Power of Quitting*, 2024), належить термін «гіперреальність» в його соціокультурному, філософському значенні. Задовго до 2000 року він стверджує, що людство живе у світі «дивним чином схожому на оригінал», а світом керує симуляція, котра витіснила реальність. Симуляція – це імітація певної реальної речі, ситуації чи процесу (Невдачина, 2021) «Симуляція ж ставить під сумнів різницю між «істинним» і «хибним», між «реальним» і «уявним» (Бодріяр, 2004, с. 8). Структурну одиницю гіперреальності Бодріяр називає симулякром (від лат. *Simulacrum*) і пропонує три порядки симулякрів : симулякри-копії як імітація оригіналу, репліка, підробка; симулякри як функціональні, продуктивні аналоги (всі види машин, роботів тощо) та симулякри симуляції, витоком яких є інформація – саме через них гіперреальність здійснює мету про тотальний контроль (Скалацька, 2015). «Метою, відтак, завжди буде смертоносна сила образів, смертоносна для реального, смертоносна для власної моделі їх, як могли бути смертоносними для божественної ідентичності візантійські ікони. Цій смертоносній силі протистоїть сила репрезентацій як діалектична сила, окоглядна та умоглядна медіатизація Реального... І тоді вся система зависає в стані невагомості, вона сама стає не більше, ніж велетенським симулякром – не ірреальним, а симулякром, тобто тим,

що вже ніколи не обмінюється на реальне, та обмінюється на самого себе, в неперервному колообігу, що ніде не має ні референції, ні периметра» (Бодріяр, 2004, с. 11). «Перехід від знаків, які щось приховують, до знаків, які приховують, що нічого немає, позначає рішучий поворот», – наголосив Бодріяр у 1981 році, приблизно за 20 років до того, як людство масово занурилося в гіперреальність.

На початку 2000-х відбувається ціла низка глобальних подій, які Робін ван ден Аккен сформулював як такі, що «необхідно розглядати в межах єдиної концепції як сукупність взаємопов'язаних діалектичних рухів за просторовою шкалою та за тимчасовими циклами на технічному, економічному, культурному та інституційному рівнях». Одна з цих подій – навіть не подія, а технологічний поворот, коли «доступність цифрових та відновлюваних технологій досягли критичного порога» (van den Akken & al., 2017, с. 50). 2001 рік вважається початком «масового» періоду (що прийшов на зміну «періодичному») в цифрових технологіях, який триває досі. Масовізація цифрового інструментарію «діалектичним перетворенням кількості в якість» (van den Akken & al., 2017, с. 54) сформувала умови для зміни глобальної культурної парадигми на цифрову, ознаменувала смеркання культурної логіки телебачення (і традиційних для інформаційної доби ЗМІ загалом) і появу культурної логіки Інтернету (або соціальних мереж). Атрибути цифровізації, що з'явилися як цікаві винаходи і дивні інновації, спочатку поступово, а згодом інтенсивніше змінювали життя людства новими формами комунікації, появою дивовижних гаджетів і корисних додатків, пришвидшеним рішенням побутових питань і легким доступом до інтелектуальних джерел.

Упродовж десятиріччя виникли інтернет-гіганти, без яких вже неможливо уявити цифрову добу – Google (1998), Skype (2003), Facebook (2004), Twitter (2006), Uber (2009), WhatsApp (2010) та Instagram (2010) (van den Akken & al., 2017, с. 53–54). Своєю засновницькою місією Google (1998) назвав «організувати світову інформацію та зробити її універсально доступною та корисною», а Facebook (2004) «дати людям можливість ділитися та зробити світ більш відкритим та пов'язаним» (Meeker & al., 2025). Розпочалася фаза Web 2.0 або

соціальний веб (O'Reilly, 2007). – перехід від статичних вебсайтів до інтерактивних платформ (соціальних мереж, пабліків).

Неоантроп пірнув у віртуальну реальність – «створений за допомогою комп'ютера штучний тримірний світ – кіберпростір, який сприймається людиною за допомогою спеціальних пристроїв». (Мироненко, 2015, с. 11). Приблизно в цей час на зміну комп'ютерній формі людино-машинної взаємодії (онтологічній системі «людина-комп'ютер» або «людина-ноутбук») приходиться доба масової гаджетизації: завдяки вдосконаленню безпроводного телефона, він стає смартфоном, увімкнутим в мережу, насиченим мобільними версіями (додатками і застосунками) популярних онлайн-сервісів. Відтепер занурення в цифровий світ стає тотальним, «тут-і-тепер»: людина отримує «світ в коробочці», який відтепер постійно з нею, вмикається до супутникової системи із власної кишені, змінюючи образ життя, образ дії, когнітивні процеси, психологічну та соціальну поведінку, утворюючи нерозривну онтологічну систему «людина-гаджет» (Борінштейн & Городнюк, 2024). Сайти, що буквально «вчора» були дивними інноваціями і технологічною «розкішшю», стали частиною повсякденного буття.

На зорі Інтернету його назвали «світовою павутиною» – за чисельні нитки комунікації, за мільйони тонких зв'язків, якими «подорожувала» людина, а технологічний прорив Web 2.0 змінив поле функціональних можливостей людини, а разом з цим – онтологічну реальність. Людина більше не є скромним комунікантом: користувач Інтернету почав самостійно створювати, поширювати, коментувати інформаційні повідомлення, тобто змінив соціальну роль глядача (споживача, читача) на автора, творця, ньюсмейкера, соціального гравця. Ця теза не просто про дію, вона – про глобальні зміни в людській поведінці. Соціальні мережі стають «соціотехнічним апаратом, колективно створеним для керування нашою комунікацією з навколишнім середовищем» та «наборами категорій і цінностей, загально прийнятих для сортування інформації та надання їй змісту в межах певної (суб)культури» (Citton, 2022). Можна багато диспутовати про природу та метаморфози колективної уваги в доцифрову еру,

але з інтеграцією людини в імерсивні медіа йдеться «про загальну систему сприйняття, яка тепер опосередкована електричними потоками, зібраними за допомогою обчислювальних операцій, у межах всесвітньої мережі», яка у різних дослідників отримала назви «алгоритмічним керуванням», «світською чутливістю» та «обчисленням у планетарному масштабі»: «за мить моргання в історичному часі, за одне покоління, нова категорія технологій піднялася до панування». Раптовість, з якою цифрові технології втрутилися в буття людства, потрібно визнати чимось більшим, ніж просто властивістю ефективності та швидкості обчислень в їхніх численних застосуваннях: ця раптовість була зумовлена слабкістю соціальних інститутів протистояти їхньому впровадженню бізнесом. Але ця раптовість також означала, що ми не усвідомили онтологічно, а також економічно та культурно, важливості того, що насправді відбувалося, коли формувалося глобальне мережеве суспільство» (Hassan, 2020).

2011 рік – це офіційний рік народження Четвертої промислової революції: в німецькому Ганновері на виставці високих технологій, інновацій і промислової автоматизації в Ганновері Industry 4.0 було проголошено як «процес впровадження штучного інтелекту в заводське виробництво, створення так званих розумних заводів на основі кіберфізичних систем» (Любовець, 2019). Концептуальні напрямки Industry 4.0 – це штучний інтелект, робототехніка, великі дані (Big Data) та їхній аналіз, нанотехнології, нові матеріали, нові акумулятори енергії, квантові технології, інтернет речей і послуг, 3D-друк, автономний транспорт, штучні харчові продукти (Крисоватий & Сохацька, 2018). Людина першої треті ХХІ сторіччя існує в постійному режимі трансформацій – трансформуються, пришвидшено розвиваються та оптимізуються засоби виробництва, вона сама, її сутність та уявлення про буття. Взаємодія фізичного, цифрового та біологічного світів – центральна тема Четвертої промислової революції, яка обіцяє неоантропу нові можливості досягнення продуктивності та інноваційності, оскільки «інформаційні технології та соціальні мережі несуть «революційні зміни» науки про майбутнє (Воронкова, 2022, с. 106). Ми не випадково трошки вище згадували homo virtualis зразка

перших п'ятнадцяти років XXI сторіччя, ким була більшість із зрілих сучасників і яка залишилася соціальним видом інформаційно-комунікативних технологій третьої хвилі індустріалізму (Industry 3.0). Перехід до нано-, біо-, інфо-, когнітивно-кібернетичних технологій четвертої хвилі (Industry 4.0) остаточно сформував новий соціальний вид людини – Homo Digitalis, цифрову або дигітальну людину.

Ексвіртуальна людина (яка зберігає всі властивості віртуальної, оскільки продовжує мешкати у віртуальному вимірі, але стала набагато складнішою та в цифровому аспекті залежнішою), через привабливу симуляцію, через «гру в гру», глибше занурилася у цифровий вимір, без права на вибір і вже постфактум усвідомила історичний акт глобального незворотного технологічного примусу. Віртуальна комунікація, темпоралізація життя і скорочення дистанції в керуванні процесами, вся палітра цифрових можливостей, миттєві транзакції розширили звичайну повсякденність до незбагненої мультиоб'єктності і мультиподійності. Людина почала існування відкритої інформаційної системи в світі подій, новин і обставин, що змінюються щомиті, впливаючи на її, людини, життя. Така інтенсивна комунікація цифрової епохи народила ще одну важливу ознаку VUCA-світу – інформаційний «шум». Термін було запропоновано нобелівським лауреатом, філософом і стратегом Деніелом Канеманом та його співавторами (Канеман та ін., 2022). в однойменній книзі «Шум. Хибність людських суджень» («Noise. A Flaw in Human Judgment»), де під «шумом» або процесом «шумування» розуміється комплекс чинників сучасного життя та їхній вплив на прийняття рішень. Інформаційному споживачеві часто бракує не тільки компетенції, але і елементарно потреби, спостережливості, чесності, раціональності тощо визнати, яку роль в просторі і часі її життя відіграє шумування – сторонні сюжети, чужі сценарії, історії, драми, все, що з феноменальною легкістю інформаційної доби «віруситься» від людини до людини, не може пройти повз, потрапляє на обрій нашого сприйняття і царює у нашій свідомості.

Засилля інформації різної якості, її хаотичний вплив на свідомість і поведінку зануреного в «цифру» людства, необхідність постійного перемикавання між вимірами офлайн та онлайн підвищують турбулентність доби. На погляд дослідників, в середині першого десятиріччя XXI сторіччя правила гри людства змінилися (Чалюк, 2022), і світ більше не VUCA (нестабільний, невизначений, складний, неоднозначний), а BANI (аббревіатура від «Brittle» (крихкий), «Anxious», (тривожний), «Nonlinear» (нелінійний), «Incomprehensible» (незбагнений, такий, що не піддається розумінню) (Steffen, 2006). Дослідники наголошують, що людство періоду BANI більше не відрізняє причини від наслідків, будь-яка подія, поворот в історично-еволюційному процесі можуть стати фатальними, хибний вибір або навмисна провокація можуть зруйнувати крихкий світ. Ще в перше десятиріччя XXI сторіччя, головною ознакою нового часу стала зміна нестабільності на хаотичність, в описах соціальних трансформаційних процесів поширилося і затвердилося таке поняття як «хаосогенність» (Зубов & Кривега, 2015). Тобто світ не тільки турбулентний (від лат. *turbulentus* – бурхливий, безладний), хаотичний і детермінований хаосом, а хаосогенний – такий, що продовжує породжувати і примножувати хаос. Стало остаточно зрозуміло, що людство перейшло в нову соціокультурну фазу розвитку, воно інакше розуміє і відчуває світ, ніж розуміло і відчувало учора, інакше його інтерпретує та репрезентує. Постмодернізм, який донедавна вважався цайтгайстом, «більше не здатен дати відповіді на питання, які виникають, його можна сприймати лише відсторонено, а не у контексті актуальних віянь часу» (Тормахова, 2013). В цифрову добу йому «забрало» глобальної «щирості», пізнавальної відвертості та нейросензитивності (Городнюк, 2023), які стали соціальними патернами та, більш того, ціннісною потребою у XXI сторіччі.

На пошук феномену, який би відповідав «духу часу» і став філософською парадигмою ранньої цифрової доби, органічністю з Міленіумом та його трендами, відгукнулася ціла низка західних інтелектуалів-концептуалістів – Алан Кірбі з дигімодернізмом (сполукою влади і знання, що сформувалася під

впливом нових інформаційних технологій та сучасних соціальних сил (Kirby, 2009; Тормахова, 2013), Ніколя Бурріо (Bourriaud, 2009) з альтермодернізмом (світоглядний концепт доби глобалізації, в якому еkleктично поєднуються час, культури, різні епохи та знаки в гібридні, транснаціональні форми), Рауль Ешельман з перформатизмом (автор напрямку називає перформатизм «станом метафізичного оптимізму» – переконаністю, що сам хід речей містить потенціал поліпшення), який він протиставляє притаманним для постмодерну критицизму, песимізму та скептицизму (Eshelman, 2008), Крістіан Морару (Moraru, 2015) з планетаризмом (концептом геометодології, який пояснює сучасний світ радикальною глобалізацією як завершенням соціальних трансформацій глобального масштабу), Роберт Самуельс (Samuels, 2008) з автомодернізмом (концепцією, що підкреслює дихотомію цифрової доби – поєднання активного розвитку технологій з прагненням цифрової людини до особистої свободи, в чому технології дають нові можливості для самовираження і водночас обмежують. Дослідники Робін ван ден Аккер та Тімотеус Вермюйлен, які, як вважається, першими запропонували та концептуалізували метамодерн (Vermeulen & van den Akker, 2010). як нову соціокультурну парадигму (в культурологічному дискурсі є інша інформація, що першим «провидцем» кінця постмодерну і тим, хто вперше застосував термін «метамодерн» був відомий нігерійський культуролог, історик та художник, доктор Мойосоре Окедіжі, і тлумачив його як «художню спробу одночасно розширити та кинути виклик модернізму та постмодернізму разом» (Storm, 2021, с. 12), наголошують, що те, що вони вважають новою «структурою почуття», формувалося нелінійно, а на пролонгованому відрізку з 1999 по 2011 роки : в цей період склалися «умови для того, щоб... відбулася четверта переконфігурація західних капіталістичних спільнот і глобального капіталізму» (van den Akken & al., 2017, с. 65–66). Префікс «мета», займаний концептуалістами у давньогрецькій мові (від *metaxis* – який позначає одночасну взаємодію полярностей, сутнісно пов'язаних між собою (Shabanova, 2019), знаходить відгук і на дослідницькому полі, і у широкого кола землян. Засновник Facebook Марк Цукерберг, розширивши своє дітище мережею

Instagram, а також платформами WhatsApp, OculusVR, Giphy та Mapillary, назвав корпорацію, що входить в ТОП-5 світових бізнес-гігантів Meta Platforms (скорочено – Meta) і оголосив добу Метавсесвіту (треба уточнити, що сам по собі термін існував до Цукеберга). Метавсесвіт (англ. MetaVerse) – це надреальність, яка функціонує паралельно до реального світу, за його межами і в якій може «відбуватись усе, що є нереальним для нашої буденності, порушуючи навіть закони фізики» (*Що таке метавсесвіти*, 2022). Метаксу (μεταξύ) – це грецький прийменник, що означає «між» або «поміж». У «Симпозиумі» Платона є рядок, в якому Діотіма визначає Ерота як «великого демона», додаючи, що «все демонічне знаходиться між [метаксією] богом і смертним» (*What Is the Metaxy? Diotima and Voegelin*, 2013). У цьому рядку та в сусідніх уривках, які його тлумачать, прийменник набуває статусу символу або показника онтологічного рангу Ерота, таємничої реальності, яку Діотіма та Сократ вважають найважливішою силою, що оживляє наше життя. Ерік Фьогелін вже у ХХ сторіччі був настільки вражений цим фрагментом, що вирішив присвятити своє життя дослідженню феномену Метаксії : «... головне питання полягало в тому, щоб не зупинятися на тому, що можна назвати класичним містицизмом, а відновити проблему Метаксії для суспільства та історії». «Гіперрефлексивний» метамодерн, фізичним символом якого є «коливання», вібрує між полюсами, «між іронією і ентузіазмом, між сарказмом і щирістю, між еkleктичністю» (van den Akker & al, 2017, с. 48).

Сучасна людина опиняється «поміж» : в біполярності світосприйняття, в приреченості весь час робити вибір, в постійному творчому пошуку і коливаннях, в намаганнях прийняти дійсність і сховатися від неї. Така дихотомічність стала і станом масової свідомості, і загальною атмосферою світу, а метамодерн став зайтгайстом ранньої цифрової доби. Метамодерн – це про «структуру відчуття – сприйняття, емоцію, настільки поширену, що її можна назвати структурною» (ідеологи метамодернізму дають визначення «структурі відчуття» як «специфічності властивості соціального досвіду... історично відмінної від інших специфічних властивостей, що дозволяє отримати уявлення про

тимчасовий період або покоління») (van den Akker & al, 2017, с. 41), але експансія інформаційно-комунікаційних технологій докорінно змінила моделі соціально-політичних та соціально-економічних відносин. У відгук на появу глобального суспільства, яке всі свої відносини і буття взагалі будує через підключення до мережі (дотиком до сенсора керує всіма потребами та відносинами, грошима та інвестиціями, логістикою і плануванням, безпекою і освітою, особистим життям, родинним спілкуванням, коханням та сексуальними стосунками тощо), почався пошук макрофілософських відповідей на питання про новий людський світоустрій. Феноменальним тут є те, що це більше не експеримент і не гра, – колективна людина, історично здебільше неусвідомлено, опинилася в самоствореному світі, від якого стає залежною, а існує в ньому не штучно, не удавано, не уявно, не наввиграшки, не в споглядальній диспозиції, не на спеціальних апаратах чи додаткових ресурсах, а насправді і, судячи з усього, незворотно, – довіривши цифровому виміру більшість своїх справ, потреб, умінь, статків, професійних і особистісних компетенцій. Численні дослідники намагаються віднайти ємну дефініцію, здатну відобразити сутність і характер сучасної глобальної макрополітики, наскрізь прошиту мережами та лабіринтами комунікацій, що тиражують інформацію; таку назву сучасної соціальної онтології, яка б максимально влучно розкривала гібридну природу попереднього, набутого цивілізацією досвіду, з тим, що «ще ніколи не відбувалося в історії», і котра відображала би не тільки систему сенсів, транзакцій, соціокультурний клімат, а і загальну макрофілософію цифрової сучасності. І в цій площині не тільки немає єдності поглядів дослідників, але, як і в попередній історії людства – вся палітра дискурсу від крайніх лівих до крайніх правих, від ідей кіберкомунізму до ідей кіберкапіталізму (Ожеван, 2017), когнітивного капіталізму (Boutang & al., 2008; Vercellone, 2006), технократизму (Шоріна, 2017), технофеодалізму (Koenig, 2019; Durand, 2020; Varoufakis, 2023), інформаціоналізму (Castells, 2004), цифрового тоталітаризму (Сокоринський, 2025), серед яких ми розглянемо деякі, котрі своєю сутністю допоможуть точніше розкрити процеси життєдіяльності і онтологію цифрової людини.

Найпоширенішим концептом, що відображає цивілізаційні орієнтири людства, панівну форму суспільної свідомості став технократизм: винахід, масове відтворення і вдосконалення цифрових пристроїв та додатків до них формують нові соціально-політичні та соціально-економічні відносини. Технократизм спровокував появу нової еліти – «вищу лігу» цифрових гігантів, які заробляють та капіталізують свої статки не тільки прямими продажами, а і оперуванням Великими Даними (Big Data), а також нано-, біо-, кібертехнологічні корпорації, від продукції (часто унікальної, ексклюзивної) залежить цифровий простір (Городнюк, 2023). Технократизм – явище не нове, що виникло ще в стародавньому світі, де цінували та міфологізували кожний винахід, що змінював життя, а сформувалося приблизно 150 років тому на тлі Другої Промислової революції та виникнення масового машино- та станкобудування першої хвилі, військової та побутової техніки (1870-1914 р.р.), але досвід людства довів, що цивілізація остаточно та незворотно стає технологічно детермінованою. Технократизм не тільки ставить техніку в центр світу, витісняючи людину, а і генерує та поширює ціннісні наративи, сформовані під впливом техноцентризму (Ожеван, 2017; Шоріна, 2017). Техноцентризм став не тільки головним трендом епохи, а загалом цивілізаційним вибором людства, підкреслюючи домінуючу роль машини у відносинах «людина-машина», а також феноменологію сучасних відносин «людина – людина» та «людина – суспільство».

Глобальний імерсивний досвід людства, тотальне занурення в «цифру» – це похідне Третьої та Четвертої Промислових (цифрових) революцій, дітище неолібералізму та всіх сучасних конфігурацій західних капіталістичних відносин, і, таким чином, логічно стверджувати, що утворення капіталістичної природи. На виникнення спочатку інформаційного, а пізніше цифрового суспільства гуманітаристика і економіка відгукнулись цілою низкою концептів. Одним із найпоширеніших стала ідеологема Марка Фішера «капіталістичний реалізм» (Fisher, 2009) з послідовною, докладною, іноді нещадною, але безпорадною і апіорі приреченою на поразку критикою капіталізму (щоправда,

сам Фішер неодноразово підкреслює, що протиставляє «свій» капіталістичний реалізм постмодерну (не метамодерну), і повертається у думках до подій 1980-1990-их, коли єдина реально існувала альтернатива капіталізму – соціалізм, як раз бився у передсмертній агонії, але саморефлексія сучасної людини, від імені якої виступає Фішер, і численні сучасні наративи, близькі еволюційованій людині, зробили автора втіленням драми інформаційного суспільства. У своєму найвідомішому творі «Капіталістичний реалізм. Чи немає альтернативи?», котрий Фішер починає виразом, що приписують то Фредеріку Джеймісону, то Славою Жижеку, що «легше уявити кінець світу, ніж кінець капіталізму», автор Фішер пропонує і обґрунтовує поняття «приватизація стресу» – процес перенесення на приватну особу відповідальності за стрес, викликаний соціальними та економічними системами. Фішер не просто цитує, а смакує експресивного постмарксиста-постфрейдиста Жижека про сьогодні: «... Панівною ідеологією є ідеологія цинізму; люди більше не вірять в ідеологічну правду; вони не сприймають ідеологічні пропозиції серйозно. Фундаментальний рівень ідеології, однак, полягає не в ілюзії, що маскує реальний стан речей, а в (несвідомій) фантазії, яка структурує нашу саму соціальну реальність» (Fisher, 2009, с. 20). Той факт, що один з головних знавців епохи, всесвітньо відомий культуролог з тонким розумінням «коливань» передцифрового та цифрового бекграунда, що став послідовним обвинуватцем існуючої фази капіталізму в його, капіталізму, відносинах з людським ресурсом, і що, врешті решт, скоїв самогубство у віці 48 років, залишивши по собі фразу: «...пандемію душевних страждань, що вражає наш час, не можна правильно зрозуміти чи вилікувати, якщо розглядати її як приватну проблему, від якої страждають ушкоджені індивіди», зробив його іконою інформаційної доби, про котру він все знав, але все одно не зміг подолати екзистенційні виклики сьогодні.

Поширеною соціально-економічною теорією сучасності став інформаційний капіталізм, або інформаціоналізм, Мануеля Кастельса (Castells, 2004). У своїй фундаментальній роботі «Інформаційна епоха. Економіка, суспільство і культура» він наголошує на революційній очевидності, що вперше

за всю історію цивілізації одиницею економічної організації є не сам суб'єкт : цю роль отримує мережа, «складена з різноманітної множини суб'єктів та організацій, що неспинно модифікуються мірою того, як мережі пристосовуються до середовищ, що їх підтримують, і ринкових структур». Мережа, яка, опрацьовуючи знання, перетворює сигнали на товари, стає одиницею усіх соціально-економічних процесів, фундаментальною основою інформаціоналізму, який спирається на глобальний взаємообмін та глобальну конкурентоспроможність.

Ще одна соціально-економічна концепція, зумовлена інноваційним вибухом, – так званий когнітивний (в деяких джерелах – інтелектуальний) капіталізм, який еволюційно наслідуює інформаціоналізм (але не витісняє і не виключає його, а скоріше – кристалізує інформацію на знання). Тут доречно згадати так звану DIKW-піраміду (аббревіатура від англ. Data, Information, Knowledge, Wisdom) Рассела Акоффа 1989 року, навкруги якої та її академічної відповідності полеміка не зникла і досі (Малишев, 2017), але це одна з небагатьох існуючих концепцій, яка підпорядковує в ієрархію чітко розташовані у послідовності поняття «дані» («Data»), «інформація» («Information»), «знання» («Knowledge»), «мудрість» (Wisdom), і вибудовує між ними зв'язок : інформація додає контексту даним, знання перетворюють інформацію на інструкції (рецепти використання), а мудрість відповідає за умови використання знань (існує декілька альтернативних ієрархічних моделей, але попри важливі відмінності, категорії «інформація» та «знання» зберігають послідовність та підпорядкованість). Ми простежуємо ці зв'язки, оскільки, на наш погляд, концептуалісти когнітивного капіталізму – так званої «економіки знань», «дистанціюються» від рівня «інформація», виокремлюючи «знання» як товар – основне джерело вартості. Метою когнітивного капіталізму є виробництво, відтворення, нарощування. нового знання. Найвищий рівень інформації – наука, яка «кристалізується» із інших рівнів – досвіду і думки (думки в значенні опінії, точки зору).

Для даної конкретної роботи когнітивний капіталізм цікавий тим, що з багатомірного розмаїття сучасних феноменів виокремлює і виводить на сцену соціальних досліджень новий клас цифрових людей, когнітаріїв, – когнітаріат, який ми розглянемо в наступному підрозділі. Щоправда, теоретики когнітивного капіталізму називали когнітаріями представників галузі саме знань (від лат. *cognitio* – пізнання), але в загальному гуманітарному дискурсу термін, що увійшов з легкої руки футуролога Елвіна Тоффлера (Toffler, 1980), означає нову поширену верству глобального населення в широкому значенні «інформаційних працівників», сучасної творчої і технічної інтелігенції, так званої цифрової «богеми» (до якої належать працівники ІТ-індустрії, кіберфахівці, дизайнери, відеомейкери копірайтери, таргетологи, контент-, SMM-, PR-менеджери, спічрайтери, блогери).

Сучасні вчені Седрік Дюран (Durand, 2020), Яніс Варуфакіс (Varoufakis, 2023), Гаспар Кеніг (Koenig, 2019) та інші, що досліджують феномени соціальних та економічних конструкцій сьогодення, наголошують на доречності та виправданості гучної дефініції «технофеодалізм» (який ще називають «неофеодалізм» або в певних контекстах – «неокорпоратизм») – глобальної системи, в якій гігантські інтернет-платформи через монопольний контроль головних майданчиків цифрового простору та контроль споживчої поведінки (і, як наступний крок, – її формування) отримують надприбутки, при цьому ставлячи в залежність не тільки всю світову аудиторію, а і виробників (власників) товарів, тобто капіталістичний клас. Попри те, що система зберігає ознаки капіталізму, в ній з'являються ознаки феодалізму: необмежена влада «це все моє», навкруги якої створюється певна ієрархічна структура. Дюран порівнює цифрову добу із суспільством Раннього Середньовіччя, де соціальна основа детермінована відносинами особистої залежності: усі учасники соціального життя – залежні (васали і сюзерени, феодальні слуги, лорди, духовенство і миряни). Варуфакіс підкреслює, що традиційні капіталісти – це люди, які можуть використовувати капітал, який визначається як «все, що можна використовувати для виробництва товарів, придатних для продажу» (фабрики,

машини, сировина, гроші), для примусу робітників та отримання доходу у формі прибутку. Такі капіталісти, очевидно, все ще процвітають, але економіст стверджує, що вони вже не є такими драйверами економіки, як раніше. Вони стали «васалами», підпорядкованими та залежними від нового покоління «лордів» – великих технологічних компаній, що генерують величезні багатства за допомогою нових цифрових платформ. Розвинулася нова форма алгоритмічного капіталу – те, що Варуфакіс називає «хмарним капіталом» – і вона витіснила «два стовпи капіталізму : ринки та прибутки». Традиційні ринки витіснені цифровими торговими платформами, які «виглядають як ринки, але не є ними» : ви потрапляєте в цифровий світ (Варуфакіс наводить приклад гіганта amazon.com), що належить єдиній людині та її алгоритмам, і вона визначає, які продукти ви побачите, а які ні. Якщо ви продавець, то платформа визначатиме, як ви можете продавати та до яких клієнтів ви можете звертатися. Умови, на яких ви взаємодієте, обмінюєтеся інформацією та торгуєте, диктуються алгоритмом маркетплейсу (в даному випадку, Amazon). Капіталістам, які покладаються на цей спосіб продажу, доступ до цифрового маєтку надають його віртуальні «землевласники», великі технологічні компанії. А якщо «васальні капіталісти» не дотримуються законів маєтку, їх виганяють – видаляють з App Store від Apple або пошукового індексу Google – з катастрофічними наслідками для їхнього бізнесу : зникаючи із монополізованого «топовими» бенефіціарами цифрового простору, підприємці зникають з торгівельної мапи світу. (Varoufakis, 2023).

Французький філософ Гаспар Кеніг підкреслює, що оскільки цифрові платформи мають практично вільний доступ до наших персональних даних, все наше цифрове життя ми займаємося тим, що їх живимо, а наш мозок є мішенню маніпуляцій, які стали можливими за рахунок наших поширених даних. «Сьогодні ми стали цифровими кріпаками, передавши право на збирання всіх наших даних в обмін на безкоштовні послуги (цінність яких не завжди однозначна), що надаються нашими новими феодалами. Ми постимо по мільярду фотографій у фейсбук щодня... Після обробки алгоритмами, в які інтегровано розпізнавання осіб, ця скарбниця даних приносить щоквартальний прибуток

близько кількох мільярдів доларів», – наголошує автор книги «Кінець індивідуума. Пригоди філософа в світі штучного інтелекту» (Koenig, 2019). Кеніг пропонує формат деліберації – фактично перемовного процесу між бенефіціарами інформаційного світу та кожним учасником глобального цифрового життя. «Можна припустити, що дані кожного зібрані в особистому цифровому гаманці. Ми наперед встановимо у смарт-контракті наші власні умови користування, плід особистої деліберації... Це вони мають їх приймати, а не навпаки», – наполягає концептуаліст.

З дослідниками, які в межах власних теорій аналізують зворотний бік цифрового «комфорту», аналізуючи так званій «темний бік» цивілізаційного надбання, можна погоджуватися або ні в окремих питаннях, але очевидними ознаками цифрової доби, на мій погляд, є: а) прецедент технологічного примусу: яку позицію щодо розвитку цифрових технологій ви би не займали (технофільську, технофобську, нейтральну чи байдужу), до якого покоління ви би не належали (могли чи не могли чомусь запобігти в логіці еволюції, якою вона здійснилася), з практичної точки зору це вже не має значення: в XXI сторіччі ви маєте цифрову ідентифікацію, її певні ознаки, і значна частина вашого буття, ваша доля та сценарії її розгортання, спосіб комунікації зі світом, керування власним добробутом, часом і справами, ви розділите з «цифрою» і не зможете існувати інакше; б) феномен «цифрового сліду» або «віртуального сліду»: кожний ваш крок в мережі Інтернет фіксується в подробицях – час дії, обставини дії, всі посилання, за якими ви «серфили» цифровий простір, скільки часу ви приділили певному посиланню; ваші вподобайки, коментарі, репости фіксуються покроково і похвилинно (в даній роботі ми не будемо аналізувати альтернативні варіанти збереження конфіденційності, які нещодавно з'явилися, тим більше, ефективність в довгостроковій перспективі так званих VPN (віртуальних приватних мереж, або Virtual Private Network (Коваленко & al., 2021) – своєрідних «тунелів» між цифровим пристроєм і глобальною мережею, які за рахунок шифрування обіцяють безпечно та конфіденційне з'єднання; VPN як сервіс неабияк поширився під час російсько-української війни, особливо на

території російської федерації в 2024-2025 р.р., де тоталітарний режим на рівні кримінальної відповідальності посилив цензуру та доступ по популярних соцмереж, наприклад, Facebook та Instagram тощо), тож явище «цифрового сліду» тривалий час і допоки залишається актуальною темою особистої кібербезпеки кожного та глобальної проблеми масового спостереження.

Окрім активного цифрового сліду, який користувач свідомо залишає в онлайн-комунікації – листування, вподобайки, репости, коментарі, є так званий пасивний цифровий слід – ціла низка дій, які людина здійснює несвідомо, в межах власного особистого простору «я і девайс» (мандрує сторінками, неусвідомлено клацає активні посилання, помиляється та блукає в цифрових маршрутах, розглядає світлини, бажану річ чи певну людину), все це фіксується інтернет-сервісами, на яких «цифрові відбитки» залишені. «Інтернет пам'ятає все!», – це не риторична фігура, а доведений факт. В ненауковому, але досить авторитетному, фаховому дискурсі інформаційників, цифровий слід людини часто називають «цифровою ДНК», оскільки, за аналогією з біологічною ДНК, вона пам'ятає і зберігає повну інформацію про поведінку індивіда, його особливості, погляди, цінності, предмети його уваги, стурбованості, прагнень, політичних, спортивних, сексуальних, кулінарних та інших вподобань, смаків та бажань, і за цією інформацією можна з високою достовірністю передбачати, конструювати, провокувати поведінку людини у певних ситуаціях. «Капіталізм спостереження» орієнтований на відстеження рухів нашої уваги, оскільки він намагається контролювати та передбачати нашу майбутню поведінку (Citton, 2022). Французький дослідник Ів Сіттон, вивчаючи механізми глобальної соціальної взаємодії, пропонує феномен «економіка уваги», наголошуючи, що феномен масового спостереження заснований на метаувазі – інтенції людської уваги на увагу інших і орієнтований на відстеження дій нашої уваги. Ця «анатомія» уваги та метауваги і є базовим фундаментом «наглядного капіталізму», котрий сформував новий вид влади – інструментарій : могутність знати, розуміти та формувати людську поведінку щодо цілей інших; безпрецедентний феномен влади, повністю відмінний від відомих раніше видів

тоталітаризму – замість зброї та армій, терору та вбивств, інструментальна влада діє через автоматизоване середовище дедалі більш поширеної обчислювальної архітектури з підтримкою Інтернету «розумних» мережевих пристроїв, речей і просторів (Zuboff, 2019). Найпростіший приклад – механізм дії контекстної реклами : свідомо чи несвідомо (а, можливо, випадково) ви натиснули на активне зображення (взуття, автівки, книги-бестселера або прогнозу погоди), робот Google (або іншого пошукового гіганта) розпізнає вас як потенціального споживача (взуття, автівки, книги-бестселера, прогнозу погоди), і ви тривалий час отримуватимете аналогічні пропозиції. Таке сканування людської поведінки надає цифровим гігантам необмежені можливості співпраці з бізнесом, політикою, соціальними рухами в площині формування, сегментації, просування товарів, послуг та трендів нематеріального характеру – запитів на певну інтелектуальну моду, соціальну поведінку, стиль життя тощо. Відома американська науковиця Шосанна Зубофф, яка є авторкою концепту «наглядний капіталізм», тлумачить його як «новий економічний порядок, який претендує на людський досвід як на сировину, безкоштовно доступну для прихованого комерційного вилучення, прогнозування та продажу» та «паразитичну економічну логіку, у межах якої виробництво товарів та послуг підпорядковане новій глобальній архітектурі зміни поведінки» (Zuboff, 2019, ст. 11). Вона наполягає на очевидній тенденції порушення базових прав і свобод людини, кожного пересічного користувача Інтернету в частині : а) тотального нагляду, б) в глобальному застосуванні методів соціальної інженерії, зокрема, маніпулятивному моделюванні людської поведінки методом штучного впливу алгоритмів (Сокоринський, 2025).

Науково-технічний прогрес останніх десятиріч створив принципово нові можливості для фіксації, зберігання, аналізу та швидкого обміну великими обсягами інформації про людину, чия діяльність залишає цифрові сліди і тіні (Волинець, 2016). У сучасному глобальному просторі «влада алгоритмів», тобто керована, сортована, таргетована (Ігнатенко, 2022) інформація стала фундаментальним джерелом політичної, економічної та харизматичної

(власників особистих брендів) влади. Цифрова людина є постійний спостерігач і постійний об'єкт спостереження. А феноменологія онтологічної системи «людина-девайс» характеризується приголомшливо оманливою властивістю: коли ви наодинці зі своїм гаджетом (а стосунки зі смартфоном – це окрема важлива складова сучасного буття), вам здається, що ви і справді наодинці, в той час як залишаєте цифрові сліди маршрутом вашої цифрової подорожі. І це стосується не тільки Інтернету, а і фізичного виміру: масове застосування камер відеоспостереження у громадському просторі, а також цифрова фіксація транзакцій в хронологічному порядку здатні реконструювати життя пересічного містянина з точністю до хвилин.

На думку деяких дослідників, сучасне інтернет-середовище на чолі з цифровими гігантами-монополістами набуло певних ознак цифрового тоталітаризму, що проявляється «у використанні інформаційно-комунікаційних технологій з метою здійснення масового спостереження, контролю, маніпуляцій, цензури та інших форм втручання у приватне життя громадян, що створює загрози порушення фундаментальних прав і свобод людини» (Сокоринський, 2025), і в добу залежності людини від цифрових пристроїв стає інструментом особливого типу влади, заснованого на алгоритмічному управлінні, моніторингу поведінки». Наявність в цифровому середовищі таких явищ, як масове стеження, алгоритмічна цензура, неетичні експерименти з людьми в межах існування соціальної інженерії, власне соціальна інженерія, примусове підпорядкування людей, пропаганда та цензура та інших свідчать про певні ознаки цифрового тоталітаризму (Helbing, 2017).

У цифрової доби з її постінформаційними традиціями (так, цей потік неперевірених інформацій, фейків, інтерпретацій, квазіфрактальних медійних образів, спама вже можна назвати традицією і маркером часу) є ще одна важлива назва – доба Постправди (англ. post-truth), що тлумачиться Оксфордським словником як «умови, за яких об'єктивні факти менше впливають на формування суспільної думки, ніж звернення до емоцій та особистих переконань» (Коркос, 2023), на практиці це означає, що в приголомшливо стрімкому вирі різноманітної

інформації об'єктивність, правдивість чи хибність фактів мають другорядне значення, а іноді і зовсім ігноруються. Стало суттєво важливішим не те, що сталося насправді, а те, як про це розповідається, не зміст події, а форма оповіді, формат. Імідж та репутація будуються не на реальних об'єктивних фактах, а на відчуттях і емоціях, на «вайбі», який в змозі викликати суб'єкт і встановити з сугерендом емоційний зв'язок. Між верифікованою, підтвердженою офіційними джерелами інформацією і відвертими фейками лежить великий діапазон новин, історій, наративів, реклами, спрямованих на сприйняття аудиторією, походженням і правдивістю яких особливо ніхто не переймається: в умовах надмірності інформації, цифрова людина фактично здійснила прийняття того факту, що сучасна інформація в певному обсязі фактично не підлягає верифікації. Ньюсмейкери вдаються до великого розмаїття прийомів – вільної інтерпретації неперевірених або спотворених фактів, свідомої дезінформації, нейромаркетинга і нейрокопірайтинга з епатажними заголовками, маніпуляцій, фабрикації зображень (діпфейків), іміджевих та репутаційних скандалів. Що сьогодні називається правдою? Те, що нам вбачається як правда, здається нею. «Світ став полем битви між наративами, між системами смислів, які воюють за наші уми, за наші серця». Те, що раніше називалося брехнею, більше не є брехнею, бо немає з чим її порівняти. Тиражування нісенітниць, створення інформаційного шуму, дезінформації не виглядає правопорушенням і тим більше злочином. Навіть репутаційні скандали на найвищому рівні перестали буди топ-подією, а суспільство настільки до них звикло і випрацювало інформаційний імунітет, що часто залишається байдужим до того, то є правда чи наклеп. Інформація стала головним продуктом епохи, а правда стала технологією. Інформації надзвичайно багато, вона шалено атакує споживача, вона – про все і часто про те, чого насправді ніколи не було, що штучно змодельовано у віртуальному вимірі (наприклад, подія, якої ніколи не існувало, але вона створена у Фейсбук з назвою і всіма обставинами події, – тож вже неможливо довести, що такої події не було). Отримання інформації перестало бути актом, в якому є хоч якась складність. На тлі гігантської навали інформації, споживач не

встигає не тільки перевірити, але і зрозуміти мету публікації (новини, розповіді), і в епоху постправди істинним мотивом часто буває боротьба за увагу, за сенсацію, вподобайку, за підписника, що загалом забезпечує умови для просування і подальшої монетизації контенту. Інформаційний шум – це окрема категорія поширеного контенту, що впливає на нашу свідомість і підсвідомість (Канеман, 2022). Це несуттєва, вторинна, неважлива інформація, яка супроводжує або замінює собою основне повідомлення. Різновид його – інформаційне шумування: умисне перевантаження слухача незначущою, вторинною, зайвою інформацією з метою відвернути увагу від вірогідних відомостей, а також така інформація, яка виснажує і від якої втомлюєшся – нейроконтент, який деструктивно впливає на настрій, цінності, віру, оптимізм і ставлення людини до конкретних життєвих опцій. В еру розвинутих інформаційних війн фейків настільки забагато, що проблема прийняла форму реальної небезпеки – для конкретних людей, груп людей і навіть держав (Городнюк, 2024). В доцифрову добу людина отримувала в спадщину батьківські, виховательські, вчительські наративи, уявлення й судження про світ бабусь і дідусів, сусідів, представників своїх соціальних груп, етносів і народів, а в сучасному суспільстві інформаційно-психологічний вплив досяг космічних масштабів. Ключова властивість інформаційного суспільства – домінування накопиченого колективного досвіду над власним перцептивним досвідом людини (Городнюк, 2020). Індивід пізнає і усвідомлює світ не тільки через власне життя, а загалом – через інформацію глобального масштабу, яка атакує людину в режимі нонстоп з великої кількості носіїв. Привабливі чи шокуючі, але обов'язково вражаючі фрейми інформаційного світу потрапляють на обрій сприйняття, циркулюють в уяві, фантазуванні, мисленні, пам'яті, завдяки силі враження і привабливим властивостям долають перешкоди критичного фільтру, потрапляють у внутрішній світ людини (свідомість і підсвідомість) та врешті-решт привласнюються і стають частиною картини світу людини, ціннісно-світоглядним надбанням цифрової людини.

За даними Digital 2025 Global Overview Report (*Digital 2025 : Global Overview Report, 2025*), що пропонує щороку максимально розгорнуту та точну інформацію щодо використання технологій та взаємодії з ними у світі, станом на 2025 рік доступ в Інтернет має 5,56 млрд землян (67,9% від загальної кількості людей на землі). За минулий рік кількість користувачів інтернету зросла на 136 млн (або на 2,5%). 5,78 млрд людей у світі користуються мобільними телефонами, що складає 70,5 % населення світу. Мобільною формою комунікації користується 61% від загального числа юзерів Інтернету. Соціальними мережами наразі користуються 5,24 млрд або 63,9 % від загального числа землян (за останній рік цей показник збільшився на 4,1 %). За абсолютною кількістю юзерів лідером є Facebook із показником у 3 млрд користувачів, на другому місці YouTube – 2,53 млрд, далі з однаковими показниками у 2 млрд слідує Instagram та WhatsApp, на наступному місці опинився TikTok із користувацькою базою в 1,59 млрд. Найулюбленіший публік комунікаторів планети – Instagram, за яким розташовані WhatsApp та Facebook, а в Україні – Facebook (31 % трафіку), YouTube – (23,87%) та Instagram (20,73%). Найбільший інтерес до цих акаунтів проявляють юні користувачі у віці від 16 до 24 років – інтерес до інфлюенсерів проявляють 30,8 % юзерів цього віку. З урахуванням доступності Інстаграму для людей від 13 років, загалом на початок 2025 року Instagram користувалися 37,1 % дорослих в Україні віком від 18 років. Українські TikTok-користувачі – це 17 млн користувачів віком від 18 років до 34 років.

Шаленими темпами зростає і ринок додатків (застосунків). У соціально-філософському аспекті мобільний додаток для людини – це вирішення нею проблеми (чи проблем), яка постає регулярно, але може бути вирішена без посередників, єдиною транзакцією, адресним зверненням до онлайн-представництва уповноваженого агента одним або кількома дотиками до сенсора. За даними аналітиків станом на 2024 рік, кількість додатків у Google Play сягає до 1,8 мільйона (цей обсяг скоротився практично вдвічі через видалення Google великої кількості програм). У 2020 році користувачі завантажили 130 млрд додатків, а у 2023 році ця цифра зросла до 299 млрд.

Світовий виторг зростає із середньорічним темпом у 7,84%, і до 2029 року має збільшитись до \$781 млрд. Найбільшу долю на цьому ринку займатимуть мобільні ігри, соцмережі, розважальні додатки та рішення для електронної комерції (*Ключові тренди розвитку мобільних додатків, 2024*).

Отже, цифровий простір, що в амбітних планах цифрових гігантів найближчим часом має стати Метавсесвітом, на даний момент еволюції складається з віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR), 3D-друку (або адитивного виробництва), великих даних (Big Data), штучного інтелекту, робототехніки, Інтернета речей та автоматизованої системи прийняття рішень (Городнюк, 2024). Сам індивід (принаймні, західної цивілізації) отримав цифровий статус, а разом з ним певні маркери приналежності – цифрові коди-ідентифікатори : біометричні паспорти, номер платника податків (в Україні – реєстраційний номер облікової картки платника податків), банківську карту з номером (значна частина населення має її онлайн-відповідник – мобільний банкінг у вигляді цілодобово доступних додатків і застосунків на смартфоні) та іншими, якими детерміноване особисте та соціальне життя сучасної людини.

В Україні зараз активно впроваджується УНЗР – цифровий ідентифікатор людини, який допомагає швидко та достовірно встановити особу. Він надається при оформленні одного з біометричних документів і лишається незмінним впродовж усього життя (не підлягає зміні разом із прізвиськом або іншими даними) (*Унікальний номер запису в ЄДДР : що це та де шукати (2023)*). Вищенаведені засоби ідентифікації стосуються усіх громадян України і практично всіх землян. Ваша бабуся може робити вибір – спілкуватися в соцмережах чи ні, мати смартфон чи ні, встановлювати на нього застосунки чи ні, але базові життєві потреби – звернутися у державні установи або в органи місцевого самоврядування, розрахуватися за спожиті комунальні послуги, надати в лікарню потрібну інформацію, отримати пенсію чи іншу виплату, можна тільки за умови, що людина має цифрову ідентифікацію.

Отже, значна частина населення планети Земля, починаючи з другого-третього десятиріччя XXI сторіччя – це цифрові люди або дигітальні люди, яких

в історично-антропологічному контексті ми називатимемо homo digitalis. Саме це відрізняє цифрову людину від віртуальної: навіть відмовляючись від такої особливості часу, як віртуальна комунікація, навіть в соціальній диспозиції «цифрового робінзона» (Коляда, 2023), сучасна людина західної цивілізації, в тому числі України, і значна більшість сучасних землян, – цифрові люди, які більше не можуть задовільняти життєві потреби без цифрових пристроїв, які стали для людини ще одним екзистенційним виміром.

Наш нещодавній попередник (ким була більшість із сучасників) – віртуальна людина, яка на початку XXI сторіччя отримала «іграшку» у вигляді соцмереж, із ширим здивуванням від нових обривів комунікації пірнула у віртуальний світ цікавого спілкування, яскравих анімованих світлин і відеофайлів, зустрівши друзів дитинства та однокласників, теж залишилася у минулому, наївним ностальгічним спогадом про більш спокійний і визначений етап життя і попередній період антропосоціогенезу.

Ця віртуальна людина (Аврамова, 2023; Гречин, 2016; Сінкевич, 2016) існувала до точки біфуркації, якою стала епідемія Covid-19 з її режимом фізичної ізоляції, з відчуттям «зупиненого життя» і буттєвого апокаліпсису, і, як наслідок, кризового занурення в онлайн-життя. Початок повномасштабного вторгнення Росії в Україну теж змінив стосунки людини з «цифрою», яка допомагала і продовжує допомагати в різних буденних і кризових, драматичних і трагічних ситуаціях, на лінії зіткнення і за тисячі кілометрів від дому, у вимушеній міграції, скорочує дистанції і дарує можливості, і в той же час є джерелом інформації – часто нещадно травмуючої, антигуманної, шокуючої детальною анатомічністю, правдою, яку не кожний індивід може сприйняти та перенести без стресу і розладів, або спотвореної і вигаданої, але теж спрямованої на світогляд і цінності, на психічне травмування і знищення тощо. Окрім інформаційної та медійної складової, слід розуміти, що будь-яка тривала сучасна війна, як російсько-українське протистояння, сама по собі є технологічною революцією: винаходиться та вдосконалюється зброя та окремі складові для неї, вдосконалюється зв'язок тощо. Колишній командувач Збройних сил України

Валерій Залужний був одним в перших воєначальників, хто офіційно застосував термін «цифрова операція» (у військовому аспекті) і запропонував розглядати сучасне поле бою як єдину інтегровану мережу саме кіберфізичних систем («...це означає, що безпілотні та роботизовані системи на полі бою поєднуються через сенсори й допоміжну інфраструктуру управління та зв'язку з програмним забезпеченням» (Залужний, 2025).

Маємо всі підстави припустити, що такий перебіг подій, а також одночасний вихід 14 березня 2023 року у масове застосування ChatGPT – чат-бота з генеративним штучним інтелектом, можуть вважатися ще однією «точкою біфуркації» на шляху людства до проголошеної «точки сингулярності». Людство увійшло у фазу тотальної цифровізації, коли світ алгоритмів витісняє сталі соціальні і економічні структури, породжує нові поведінкові моделі і нове буття *Homo Digitalis*. В індивіда кінця першої чверті XXI сторіччя все менше стає речей і справ, які можна зробити поза цифровим континуумом і, тим більше, без нього. Віртуальність як стан був певним вибором людини, а «цифровість» – незворотним еволюційним примусом, який не передбачає вибору у вирішенні практично всіх питань буття *Homo Sapiens*. Тому переважну частину землян і абсолютну більшість представників західної цивілізації, в тому числі України, ми вважаємо цифровими (дигітальними) людьми, або *Homo Digitalis*.

1.2. Теоретико-методологічні основи дослідження цифрової людини

Цифровізація спровокувала онтологічну революцію – новий тип буття, нову соціально-історичну реальність. У порівнянні з численними попередниками і найближчим попередником – людиною кінця XX сторіччя, цифровий неоантроп інакше живе, інакше мислить, інакше творить, інакше вирішує соціальні і навіть біосоціальні потреби і проблеми – все його життя детерміноване цифровими пристроями, Інтернетом та численним змістовним і інструментальним продуктом цифрового виміру – соціальними мережами, вебсайтами,

маркетплейсами, освітніми та розважальними платформами, онлайн-банкінгом, додатками, застосунками тощо. Задовільняючи абсолютну більшість своїх потреб натисканням на кнопку або дотиком до сенсорного екрана, Homo Digitalis вносить суттєві зміни у свою біосоціальну природу, віддаляючись від Homo Sapiens.

25 років XXI ст. суттєво змінили світ і людину. Цифрова доба в період свого становлення в першій чверті XXI сторіччя привнесла в життя людства велике розмаїття нових явищ – цифрову культуру, цифрову діяльність, цифрову комунікацію, цифрові відносини, цифрову ментальність, цінності і традиції цифрової доби, цифрові активи і гроші тощо. Інтерес до цих та інших феноменів серед світових та українських науковців чималий: практично кожний досліджується теоретиками і практиками в різних галузях і напрямках, як в межах класичних дисциплін, так і в сучасних напрямках – цифровій філософії, технофілософії, нейрофілософії, цифровій антропології, футурології, цифровій культурології, цифровій психології тощо. Попри те, що ці науки молоді, у них є свої класики та корифеї – зазвичай, це експерти, що почали досліджувати цифрову добу та цифрову людину, коли більша частина людства навіть і не замислювалися над масштабами цивілізаційних зсувів. Це Жан Бодріяр, Мічіо Кайку, Хай-Фу Лі, Деніел Міллер, Марк Пренскі, Говард Рейнгольд, Джейсон Ананда Джозефсон Сторм, Манфред Шпіцер, ції напрацювання широко застосовуються в даній роботі.

Але цифрова людина як системне явище цифрового буття, яка суб'єктно виступає візіонером і автором динамічних, глобальних еволюційних та соціальних трансформацій, і водночас – об'єктом, на який спрямовуються рушійні процеси, чия соціально-історична поведінка, буття та екзистенційні установки детермінуються трансформованим світом, в комплексі і на перетині людинознавчих та суспільних наук і філософії, з увагою до всіх перетворюючих процесів і зв'язків міждисциплінарного поля, практично не досліджена.

Як ми вже зазначали, базисними методами обрано системний підхід, діалектичний та контекстуальний методи, через застосування яких ми

розглядаємо цифрову людину в онтології процесу, контексті еволюційних трансформацій та причинно-наслідковому зв'язку з ними.

Соціальна онтологія процесу (діалектичний метод) передбачає, що соціальний світ, як і людина в ньому, перебувають в стані постійних змін, і як метод дозволяє нам досліджувати об'єкти і процеси як динамічні компоненти соціального світу, якими детермінована онтологічна сутність та поведінка людини. Через процесуальний підхід на різних аналітичних рівнях («людина-світ», «людина-суспільство», «людина-людина», «людина і цінності») ми розглядаємо цифрову людину як феномен постійних трансформацій та самотрансформацій у світі, який вона теж неспинно перетворює. Технологічні винаходи стають концептуальними інноваціями, які набувають нового соціокультурного змісту і змінюють не тільки життя одного покоління, а приводять до цивілізаційних зсувів. Підхід до соціальної онтології процесу як діалектичного методу відгукнувся автору дисертації на сторінках книги американського вченого Джейсона Ананди Джозефсона Сторма «Метамодернізм : Майбутнє теорії» (Storm, 2021). Ця інтелектуальна знахідка змусила переосмислити роботу уже в період її написання і використати процесуальний метод як один з головних, як діагностику людського через процеси і перетворення, в аналізі історично-еволюційного та соціокультурного бекграунда становлення і існування цифрової людини.

Для розуміння соціокультурної трансформації ми використовуємо контекстуальний метод, і розглядаємо людину в макроконтексті подій і трендів ХХ-ХХІ ст., які зумовили виникнення цифрової доби та подальші еволюційні процеси.

Крім того, в дослідженні процесів ми застосовуємо метод історизму – для дослідження об'єктів та явищ у процесі їхнього історичного розвитку, у зв'язку з конкретними суспільно-історичними умовами в динаміці та специфічному контексті змін, а також в меті осмислити характер, атмосферу і буденність явищ суспільного середовища часів трансформації Homo Sapiens у Homo Digitalis. Теоретико-методологічною базою історичного методу виступають праці з історії

виникнення, становлення та масовізації Інтернету Гарсія-Шварц Д., Кемпбелла-Келлі М., Коніор Б., Ожевана М., Рейнгольда Г., Спасибо І., контент-аналіз пов'язаних з цим соціокультурних подій і наративів – технологічний бум у Каліфорнії 1960-х, спробу створення «радянського інтернету», комп'ютерної системи управління національною економікою під керівництвом математика Віктора Глушкова, приєднання України до мережі Інтернет у 1990 році тощо.

У всій роботі широко застосовується метод герменевтики стосовно класиків ХХ та популярних дослідників ХХІ сторіччя. Природу гіперреальності ми аналізуємо через роботи Жана Бодріяра та Мічіо Кайку. Осмислюючи сучасний соціальний устрій та соціально-економічні концепції цифрової доби (технократизм, когнітивний капіталізм, технофеодалізм, інформаціоналізм, капіталістичний реалізм, наглядний капіталізм («економіка уваги»), цифровий тоталітаризм, автор опрацьовує роботи вчених зі світовим ім'ям Варуфакіса Я., Джеймісона Ф., Дюрана С., Жижека С., Зубофф Ш., Канемана Д., Кастельса М., Сіттона І., Тоффлера Е., Фішера М., Хассана Р. Численні модифікації в природі і поведінці сучасної людини розглянуто на науковому ресурсі українських дослідників – Бліхара В., Воронкової В., Гончарової В., Добролюбської Ю., Зубова В., Коляди І., Любовець О., Ожевана М., Пальчинської М., Сокоринського В., Хаустової М. та інших. Для дослідження закономірностей та метаморфоз глобального середовища також використані концепції моделей світу SPOD, VUCA, BANI.

Цифрова доба – це епоха «гіперрефлексивного метамодерну, фізичним символом якого є «коливання», що «вібрують між полюсами, «між іронією і ентузіазмом, між сарказмом і щирістю, між еклектичністю»: соціокультурне підґрунтя та інтелектуальну моду цифрової доби ми досліджуємо на матеріалах західних філософів і культурологів ван ден Аккера Р., Вермюйлена Т., Сторма Дж. А. Дж., а також українських вчених Келюха В., Палагути В., Шабанової Ю. Ми всебічно розглядаємо епоху, притаманні їй явища: задля розуміння наративного контексту ми використовуємо контент-аналіз зарубіжних та українських джерел.

Через розгляд глобальних еволюційних процесів та соціокультурних процесів, принципом сходження від абстрактного до конкретного, ми фокусуємося на предметі дослідження – цифровій людині, яку розглядаємо всебічно в розмаїтті проявів сучасного буття та екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії.

Досліджуючи специфіку існування людини у цифрову добу, ми розглядаємо великим планом дітище цифрової доби – Homo Digitalis, що співіснує з цифровими пристроями і цифровими системами, чия життєва творчість відбувається в декількох вимірах, в тому числі і значною мірою, у віртуальному, чий якість і рівень життя суттєво або цілковито залежать від цифрового світу. Вперше за весь період антропогенезу homo sapiens опинився водночас в паралельних вимірах, у звичній фізичній реальності і в віртуальній, яку винайшов власноруч, чим приречив себе на дихомічні стани постійних переключень, які ми досліджуємо як феномен цифрової дихотомії. Аналізуючи зміст, буденну поведінку цифрової людини в стані постійної життєвої і психологічної міграції між вимірами офлайн і онлайн, автор доводить, що сутнісною ознакою цифрової людини є її злиття з портативним девайсом, що став продовженням індивіда, спровокував розширення і сформував єдину з людиною нерозривну онтологічну систему «людина-гаджет». В якості теоретико-методологічних основ виступає науковий матеріал сучасних українських авторів – Бабіної С., Борінштейна Є., Волинець В., Жидка М., Куцепал С., Мироненко Г., Прокопович Л., представників школи психоаналізу України та світу. Для визначення філософсько-антропологічного феномену цифрової людини ми аналізуємо дослідження зарубіжних та українських сучасних вчених Дзьобаня О., Краус К., Міллера Д., Хорст Х. Над природою віртуальності, віртуалізації, кіберсоціалізації цифрової людини та пов'язаних з цим станах і модифікаціях розмірковуємо на дослідницькому матеріалі Аврамової О., Бугайової Н., Кальки М., Окорокової В., Сінькевич О., Стратонової Н., Целковського Г., Пальчинської М., Чорної Л. Стосовно

розуміння трансформаційних процесів цифрової людини ми використовуємо твори Капустіної Н., Шпітцера М.

Людський капітал цифрової доби – колективне людство в метаморфозах соціальних процесів, на тлі специфіки, криз і викликів часу, системно і всебічно аналізується через теорію людського капіталу Шульца Т. та Беккера Г., теорію поколінь Штрауса В. та Гоува Н., концепцію цифрових «мігрантів» та цифрових «тубільців» Пренскі М., концепцію соціокультурного капіталу Борінштейна Є., концепцію цифрового капіталу Рагнелди М., концепцію прекаризації Стендінга С., а також ідеї і твердження Бурреля Дж., Верчелонне К., Севіньяні С., Тоффлера Е., Фріо Б., Фукса К. та інших. У межах даного аналізу систематизовано певні типи цифрових людей як суб'єктів нової комунікаційної логіки, що змінюють уявлення про соціальну взаємодію та соціокультурні процеси: за їхнім ставленням до цифрового розвитку – технооптимісти, технопесимісти, технофіли, техномани, технофоби, «цифрові робінзони»; за ступенем, глибиною і якістю віртуалізації та кіберсоціалізації з засад досвіду і адаптації у цифровому вимірі – цифрові «мігранти» та цифрові «тубільці»; за соціальною спрямованістю, стилем (образом) життя та трансформаціями інституту зайнятості в цифрову добу – когнітаріат, прекаріат, саларіат, фрилансери, дауншифтери, цифрові кочівники, номади тощо. Для цього використані праці Бідак В., Копистянської Х., Гинди С., Заріцької Н. та інших. Психолого-філософський аналіз поколінь цифрових людей (цифрових «тубільців» та цифрових «мігрантів») в контексті сучасних трансформацій та викликів розглянуто на науковому матеріалі Бауерлайна М., Гайдта Дж., Скаковської Д, Садовнікова О., Штепури А. У контексті поколінь аналізується явище «срібної економіки» як парадокса цифрової доби, яка надає зрілим людям новий поштовх до самореалізації та адаптації в світі трансформацій, на тлі демографічної катастрофи, що виникла після повномасштабного вторгнення Росії в Україну на тлі попередньої демографічної кризи, може бути рятівним атрактором крихкої глобальної та локальної соціально-економічної системи сьогодення. Для розуміння нових форм життєдіяльності людей різних поколінь,

зокрема, явища «срібної економіки» нами використано наукові напрацювання вчених Кжимінівської Г. (Krzyminiewska, 2019), Кужелева М. (Кужелев та ін., 2021), Жуковської А. (Жуковська, 2020) та інших.

В частині другій «Свобода і омана цифрової людини» ми аналізуємо ціннісні орієнтації та метаморфози соціальної взаємодії цифрової людини, яка формує світогляд в інформаційному вирі, від неосяжного числа цифрових сугесторів (агентів впливу). Механізм, який відповідає за людські ідеали і цінності, рішення, вибір, в тому числі і за громадянський, суспільний, колективний, формується здебільше на полі інформаційно-психологічному впливу. У дослідженні аксіології цифрової людини ми спираємося на вчення українських філософів, зокрема, представників одеської школи Атаманюк З., Борінштейна Є., Добролюбської Ю., Огорокової В., Петінової О. Через феноменологічний аналіз ціннісного ресурсу сучасної особистості, доходимо висновку, що в цифрову добу, що характеризується «коливаннями» і дихотомічністю, головними цінностями (серед багатьох) цифрового індивіда стають: інформація (як презентатив часу, як зміст, інструмент, особистісна і колективна «зброя» людства, як питома енергія і стихія цифрової доби, що виконує головну роль в макро- і мікроконтекстах життєдіяльності людини) і в той же час – інформаційний спокій, омріяний стан-атрактор, коли цифрова людина може відновити свій біосоціальний стан, відчутти щастя людського. Між тим, інформаційно та медійно сформована і залежна, існуююча в нерозривній онтологічній системі «людина-гаджет», метамодерна особистість своєю головною цінністю вважає архітектуру власного життя, конструювання нової соціокультурної реальності і втілення в життя своїх власних планів і принципів. У цьому аспекті об'єкти нашого дослідження – суб'єкти, продукти, феномени медіакультури. У цифрову добу масового споживання, медійні персони і персонажі стають не тільки джерелами інформації і знань, а світоглядними орієнтирами, життєвим дороговказом, авторитетами і законодавцями мод і стандартів. Вони називають себе лідерами думок та мають значний маркетинговий, психологічний, громадський, політичний вплив та здатність,

посилену інструментами цифрового простору – цифрову харизму. Для аналізу ми застосовуємо класичний науковий ресурс знань про харизму від стародавніх часів до Макса Вебера, і компаративним методом порівнюємо з сучасними науковими теоріями (використовуємо роботи В'ячеслава Бліхара, Назіпа Хамітова, Вселени Крилової, Лади Прокопович) та загальноприйнятими уявленнями про харизму (Макс Вебер, Ернст Трьольч, Габріель Тард), та всебічно аналізуємо феноменологію віртуального впливу сьогодення.

Людина вибудовує свої відносини з інформацією і перетворюється на відкриту інформаційну систему, що породжує специфіку соціальної взаємодії. Віртуальний простір кожного користувача наповнений різним цифровим контентом, серед якого, так званий чутливий контент та шок-контент (як згенерований, так і справжній), що містить елементи насильства, знущання, крові, катастроф, медичного втручання, сексуальні сцени або оголене тіло, вбивства тощо. Цифрова експансія та викликані нею глобальні страхи людства, співпали в історичному часі з тривалою російсько-українською війною, а російські технології впливу, інформаційно-психологічна діяльність, пропаганда зумовили її. Починаючи з лютого 2022 року, в смартфоні кожного українця – війна в її анатомічних подробицях. Ми прагнемо знати новини, але разом з ними отримуємо відеофайли з трагедіями, втратами, пораненнями, боротьбою, втратами, пораненнями, боротьбою, насильством, знущаннями, навіть звірствами, сценами катувань, розстрілів, допитів, що обертається віртуальним і медійним травмуванням індивідуальної та масової свідомості. Проблему медіавпливу і медіатравмування досліджуємо, загалом, на науковому ресурсі психології і, зокрема, роботах Вознесенської О., Горностая П., Доброносолової Ю тощо.

Свобода в світогляді цифрової людини розглядається як дихотомічний феномен сучасності: відчуття свободи сучасною людиною, в тому числі, за рахунок віртуалізації та цифровізації власного комунікативного простору і, водночас, технологічну фіксацію кожного свого життєвого кроку через цифрові «сліди» в Інтернеті, камери спостереження у фізичному вимірі та інші

«відбитки» присутності в просторі і часі. Через етичну проблему – чи існує свобода цифрової людини або вона є сукупністю симулякризованих образів цифрової доби, які, наче в кіно, дарують ефект наявності інформаційним нарративам, але не існують насправді, авторка проводить аналіз системним методом – через розкриття сутності феноменів свободи і волі, їхнє значення в українській та світовій філософії, культурі та літературі, до медіааналізу подій сучасного світу в аспекті тотального цифрового спостереження.

В частині третій «Екзистенційна сутність цифрової людини : контекстуальні складові соціально-філософської рефлексії» цифрова людина постає на тлі екзистенційних викликів сьогодення та майбуття, на новому цивілізаційному оберті початку гібридної онтології людини і штучного інтелекту. Проблема людино-машинного співіснування аналізується через науковий ресурс футурології, технофілософії, економіки, а також через контент-аналіз подій і прогнозів та соціологічні дослідження. Ми використовуємо роботи критиків Зімма Зіммермана, Александроса Схіменоса, Миколи Ожевана, а також так званих «архітекторів майбутнього» (розробників штучного інтелекту, власників цифрових корпорацій) Рея Курцвейла, Ілона Маска, Девіда Маттіна, Хай-Фу Лі, Ніка Бострома та інших, беруть на себе місію візіонерів, ідеологів і провидців майбуття (використовуючи методи сучасної футурології – екстраполяцію тенденцій, сценарне планування, міжгалузеві дослідження, аналіз даних за допомогою ШІ).

Цифрова еволюція не лише породжує генеративні технології, а й змінює образ та стан світу. Штучний інтелект у всьому його сучасному розмаїтті від так званого «слабкого» ШІ (Narrow Artificial Intelligence, ANI) до «сильного» (Artificial General Intelligence, AGI) і Суперінтелекту (ASI) став найпопулярнішим нарративом і нав'язливою ідеєю людства в 2020-х роках, що розпочинає нову фазу цифрової доби – гібридну людино-машинну онтологію. Людина, котра на попередніх етапах цивілізаційного розвитку проголосила себе господарем планети та підпорядкувала її собі разом із всім живим світом, надзвичайно захопилася новою роллю винахідника і творця нових форм буття і

впливу, і мотивована цією місією, натхненно займається креацією та народженням *Machina Sapiens* – Суперінтелекту на кшталт власного.

В складних трансформаційних процесах міжпохальних зсувів ми досліджуємо людину – головного суб'єкта і об'єкта цифрової доби в її онтологічній сутності, яка теж зазнає суттєвих еволюційних трансформацій в процесах віртуалізації, кіберсоціалізації та гібридної онтології із штучним інтелектом. Поле сучасних цивілізаційних змін неабияке складне, нелінійне і багатоаспектне : процеси відбуваються не тільки на ниві технологічних змін та цифрового виміру, а і на тлі глибоких криз глобальної геополітики. Цифрова людина – дітище відносного історичного добробуту, опинилася на порозі Третьої Світової війни, а цифрова людина України – всередині тривалої і жорстокої російсько-української війни, в щоденному фізичному і інформаційному існуванні з трагедією, і як наслідок – проблемою травми цілої нації та пошуком життєвих антидотів на шляху до майбутнього.

Дослідження засноване на засадах евристичного, критичного та прагматичного підходів. Авторка роботи – цифровий «мігрант», який народився в доцифрову добу і пройшов весь шлях цифровізації як людина свого часу і професіональний користувач девайсів, на кожному кроці, в тому числі, ретроспективно осмислюючи зміни та перетворення, що відбувалися впродовж соціокультурної трансформації *Homo Sapiens* у *Homo Digitalis*. Аналіз подій минулого, їхніх причин і наслідків, очевидних та прихованих процесів, які розгорталися перед цифровим «мігрантом», активним учасником перетворень – це саморефлексія сучасника процесів, важлива екзистенційна складова авторки дослідження, актуалізована в роботі ретроспективно-аналітичним підходом. Разом з тим, особистий досвід, спроба його переосмислити і нестандартно, різнобічно на нього подивитися створили умови для застосування евристичного підходу до осягнення феномену цифрової людини. При цьому для автора було важливо здійснити критичний аналіз, з об'єктивацією усього проблемного поля дослідження та критичним ставленням до аргументації. Прагматичний підхід зумовлений актуальністю і необхідністю застосування результатів

дисертаційного дослідження в науковій і практичних сферах і полягав у тому, щоб акт наукового пізнання об'єктів і процесів, що відбуваються одночасно з їхнім дослідженням, став суспільно-корисним і певним прогностичним ресурсом на проблемному полі цивілізаційних трансформацій.

Як вже наголошувалося, дослідження має міждисциплінарний характер, тож у роботу залучено суттєву наукову базу не тільки філософії, а і інших людинознавчих наук, а саме психології (роботи Бурлакової І., Вознесенської О., Гайдта Дж., Горностая П., Жидка М., Міллар І., Мироненко Г.), історії (Любовець О., Пітерса Б., Рейнгольда Г.), економіки та маркетингу (Гинди С., Городецького Ю., Жуковської А., Чалюк Ю., Шкирти І. та інших), права (Стрільчука В., Спасибо І., Крюкова О., Радченко О.), футурології (Бострома Н., Кайку М., Лі Х. Ф., Ленда Н., Маттіна Д.), соціології (Вальорської М., Вебера М., Тарда Г. та інших).

Важливою емпіричною складовою дисертаційного дослідження є аналіз соціологічних досліджень, відкритих даних та галузевих звітів дослідницьких інститутів. Такий ракурс надав можливість зіставити академічне знання з практикою повсякденної діяльності цифрової людини, цифрових технологій та штучного інтелекту. У роботі опрацьована значна кількість (а саме одинадцять) глобальних і національних соціологічних досліджень та аналітичних праць авторитетних соціальних інститутів, що стосуються різних важливих аспектів онтології соціальних процесів в цифрову добу (Digital 2025 Global Overview Report, 2025 Gen Z and Millennial Survey від Deloitte, «Майбутнє робочих місць–2023» Всесвітнього економічного форуму WEF, World Work Trends 2024 від Top Employers Institute's, глобальний прогноз Future Consumer 2027 від WGSN, комплексний звіт-прогноз Trends On AI-2025 від дослідницької групи Bond, офіційний прогноз ООН щодо населення Землі до 2050 року, опитування «Ідентичність громадян України : тенденції змін» (травень 2023 року), проведене соціологічною службою Центр Разумкова, дослідження «Що українці знають і думають про права людини» від Фонду «Демократичні ініціативи» імені Ілька Кучеріва за ініціативи Програми розвитку ООН (UNDP) в Україні за підтримки

Міністерства закордонних справ Данії у партнерстві з Центром прав людини ZMINA, соціологічні дані на тему «Використання штучного інтелекту населенням України» (2025) від Київського міжнародного інституту соціології). На підставі застосування цих емпіричних досліджень в аналізі відповідних тем та розгортанні даних в логічних конструкціях та твердженнях, можемо констатувати використання в дисертації емпіричного методу.

Як ми вже зазначали, одним із базисних методів дослідження було обрано системний підхід. Цифрова людина – складно організована внутрішня система, що є частиною складно організованих систем – онтологічної системи «людина-гаджет», всієї створеної людством техносфери (котра в цифрову добу співінтегрувалася з соціосферою), гібридної онтології людини та штучного інтелекту, динамічної системи трансформаційного розвитку, систем «людина-суспільство», «людина – інститут зайнятості», «людина-світ» тощо. Тому було вирішено розглянути цифрову людину у взаємозалежності з історичним і еволюційним розвитком, глобальним світом і особистим простором, і взаємодії з ними та всередині них.

1.3. Людський капітал цифрової доби : проблемне поле цивілізаційних трансформацій

Сьогодні, на переломному етапі розвитку людської цивілізації, коли експоненційно розвиваються не тільки цифрові технології, що вже сприймаються традиційними, а і штучний інтелект, який потребує значних інвестицій, ми ставимо перед собою завдання розглянути ресурсний потенціал саме людства. Глобальне цифрове суспільство можна охарактеризувати як турбулентне, що передбачає буття в умовах «виникнення випадкових, непередбачуваних впливів, що спричинює розгойдування матеріальної системи, втрату стабільності й контролю за ситуацією, можливість виникнення значних пошкоджень і навіть руйнувань системи» (Зубов & Кривега, 2015).

Соціально схваленою і затребуваною є дієва, мультикомунікативна, невтомна, креативна, стресостійка, людина з відкритою пізнавальною позицією, з розвинутими *hard skills* та *soft skills*, універсал з багатозадачним функціоналом, здатний тут-і-тепер вирішувати різні за проблематикою, природою і складністю завдання (Городнюк, 2024). *Homo Digitalis* мислить здебільше швидко, приймає рішення оперативно (така практика і такі властивості є соціально схваленими, які не прийнято ставити під сумнів), під впливом високого темпу життя, інформаційного тиска і нескінченного «шуму», спираючись на власний світогляд, на власну картину світу, які, в свою чергу, теж сформувалися на запропонованих медіа і суспільством інформаційних і маркетингових трендах в умовах інтенсивного впливу. Цифрова людина – «юзер» численних і постійно оновлювальних програм. Для виробництва продукції *homo digitalis* завантажує, вдосконалює і юзає програми і застосунки – форма і швидкість діяльності превалюють над змістом. Експерти Всесвітнього економічного форуму (WEF) у дослідженні «Майбутнє робочих місць», в межах якого аналізували не тільки економічні, соціальні і індустріальні тренди, але і затребувану людину в контексті професійної адаптації і найбільш затребуваних компетенцій найближчого майбутнього, назвали ТОП-10 навичок сучасності в такій послідовності: аналітичне мислення, творче мислення, стійкість та гнучкість, мотивованість, допитливість та навчання впродовж усього життя, технологічна обізнаність, надійність та увага до деталей, емпатія та активне слухання, лідерство та соціальний вплив, контроль якості (Городнюк, 2023).

В даному підрозділі ми розглянемо колективну людину як людський капітал цифрової доби, в диференціації поколінь та відкритості до інновацій, соціальних процесів та викликів. Оскільки населення планети старішає, а розвиток технологій передбачає активне залучення цифрової людини в діяльність, в матеріалі досліджується аспект «срібної економіки» (Кужелєв & al., 2020; Жуковська, 2021) як можливого вектору соціокультурного та соціоекономічного розвитку неоантропа в найближчій перспективі. Технологічні, еволюційні, соціальні, соціально-політичні, міграційні процеси, в

свою чергу, змінюють форми відносин людини і суспільства, людини і грошей, людини і цінностей, тож провокують велику низку нових феноменів сьогодення – соціальні типи та класи.

Теорія людського капіталу виникла і розвинулася в Америці середині ХХ сторіччя. Здебільше вона ґрунтується на поглядах і роботах лауреатів Нобелівської премії, економістів Теодора Шульца та Гері Беккера. Її головне гасло в тому, що найціннішим «капіталом» із всіх можливих і найціннішою інвестицією була і залишається людина (Bryukhovetska та ін., 2025). В якості головних складових людського капіталу називаються знання, виробничі навички і мотивація (Прушківська, 2007). Беккер наголошував, що збільшення інвестицій в освіту та підготовку майбутніх фахівців та кваліфікованих працівників може принести віддачу, порівнянну, якщо не більшу, ніж витрати на обладнання та інфраструктуру.

Цифрова людина – феномен відносно новий, але в західній цивілізації – саме там, де відбулася цифрова революція, його дослідження почалися разом з першим усвідомленням соціально-історичного повороту. Одним з перших дослідників став Марк Пренскі, який ще в матеріалі 2001 року (Prensky, 2001) запропонував і досі актуальні поняття Digital Natives (тубільці цифрового світу, молоді люди, які не бачили світ без комп'ютерів та пристроїв) та Digital Immigrants (цифрові мігранти, люди, чиє життя розгортається в цифрову епоху, але їхній світогляд формувався за інших умов і вони пам'ятають життя без гаджетів). Чим молодше індивід (вік, безумовно, корелює з «цифровістю» як адаптивною властивістю), тим менше в ньому інтенції на фізичний світ, – його життєвою і культурною ойкуменою, зоною психологічного комфорту та епістемологічним полем є гіперреальність.

Вважається, що люди одного покоління створені спільною історією і тому схожі між собою світоглядно (Юдіна, 2017; Коваль & Биба, 2020) : вони зростали в однаковій соціокультурній реальності – схожих умовах, традиціях і соціальних контекстах, приймали на себе однакові історичні виклики і складали певні життєві екзамени, мали однакові радощі, спільні свята, схожі смаки і культурний

репертуар, отримували ззовні однакові сенси і наративи, що разом з образом і правилами життя, впливало на картину світу, цінності, погляди і світогляд загалом. Окрім соціального контексту, теорія поколінь враховує технологічні звички, кар'єрні та трудові очікування (погляд на роботу та принципи/підходи/ідеї самореалізації) та, що для даної роботи, є принциповим чинником – комунікаційну і, зокрема, цифрову поведінку. З певним світоглядним надбанням і своєю інформаційною картиною світу кожне з поколінь взаємодіє у цифровому світі (на власному етапі життя і зі своїм ставленням і рівнем адаптації у «цифру» (ступенем занурення чи готовності до цифрової інтеграції)).

Тубільці цифрового світу ніколи не мешкали в світі без гаджетів; найстарші з них маленькими сіли за комп'ютер і зрослися з ним, а найменші – це діти цифрового різноманіття, які поводяться «на ти» з будь-яким девайсом, а смартфон – це просто важлива частина їхньої сутності.

Згідно з теорією поколінь (насправді, теорія поколінь – це багато підходів та робіт, починаючи з Карла Мангейма, але практично найпопулярнішою сьогодні є фактично не соціологічне дослідження (що цікаво), а історія США Вільяма Штрауса та Ніла Гоува (Howe & Strauss, 1991), нестандартно побудована як послідовність поколінчастих біографій, починаючи з 1584 року), цифровими тубільцями можна вважати покоління Y («міленіали» або «ігреки»), народжене в 1980-1996 р.р., покоління Z («зумери» чи «хоумлендери»), народжене в період 1997-2012 та покоління Альфа (Gen Alpha), що з'явилося на світ після 2010 року до середини 2020-х, покоління Бета, що починає приходити у світ в 2025 році. З причини того, що цифрові технології розвивалися нелінійно у світі, а світові події по-різному впливали на колективну свідомість людей і дітей різних континентів, країн та менталітетів, цей корелят треба враховувати : наприклад, «міленіали» (народжені у 1980-1996 р.р.) у США – це фактично справжні Digital Natives, які зростали з комп'ютерами, а люди цієї генерації у Радянському Союзі в реальному житті почали користуватися електронно-обчислювальними машинами не з дитинства, а коли були старшокласниками, студентами або навіть

батьками – світоглядно це важливий диференційний маркер. Між тим, в цій роботі ми будемо вважати «ігреків» безпосередньо цифровим поколінням, оскільки інтенцію та адаптацію до пристроїв, потреби і задоволення жити онлайн вони отримали з юних років. Перед тим, як розвивати тему поколінь в аспекті цифрової людини, підкреслю, що на цьому дослідницькому полі часто характеристики спрощені (теорія поколінь стала чи не найпопулярнішим практичним підходом останніх десятиріч в світовому маркетингу і економіці, соціологічних науках і таргетингу, і разом з масовим застосуванням дещо втратила наукову точність і доказовість), залежні від географічної та ментальної специфіки, тому і в цій роботі можуть бути узагальнені (хоча авторка ставить з глибоким інтересом не тільки до закономірностей теорії поколінь, а як раз – до відмінностей, виключень і парадоксів): в даній роботі є завдання диференціювати цифрову людину за її відносинами з цифровим простором, глибиною і нерозривністю її буття у «цифрі» або навпаки – на відстані від неї, і тому теорія поколінь використовується як структурна методика, як певний еволюційний маркер (Twenge & al, 2011).

Наймолодше покоління на планеті Земля – це генерація Бета. Старші з них тільки народилися у 2025 році, а всі решта з'являться на світ упродовж найближчих 14 років, до 2039 року. Із тих, хто вже має особистісні та колективні риси, та потрапляє у фокус уваги дослідників – це покоління «Альфа» (яких ще називають «дітьми смартфонів», Google babies, поколінням «дзен», «дофаміновим поколінням»), що народжувалося у період 2010-2025 років (Садовніков & Скаковська, 2024). Станом на 1 січня 2022 року діти віком до 14 років становили 14,93% населення України. Власне в назві генерації сказано все, що доречно говорити : «діти смартфонів» – не просто цифрове покоління, а його дітище, якщо для «зумерів» цифра – це здобута їхніми батьками ойкумена, то для Альфа – це рідний простір, в якому вони народилися. Перша пояснювальна модель світобудови для дітей – це казки, які в цифрову добу стали мультфільмами та іншим цифровим продуктом. І вони теж виконують гіперстиційну роль : персонажі, цифрова атмосфера, цифровий дизайн,

неприродна неонова колористика визначають світорозуміння маленького Homo Digitalis. Альфа-покоління з юних років демонструє дива у цифровій творчості. Але окрім онтологічної системи «людина-девайс», в якій вони існують до перших кроків (тому, що гратися з гаджетом тепер починають раніше, ніж ходити), це ще і діти так званої «терапевтичної ери» або «психологічної» парадигми: моди на психологію, а точніше, на її науково-популярні версії, певний контент психологічного напрямку, який вивів психологію за межі науки чи практичного інструменту між фахівцем та клієнтом (пацієнтом), зробивши її частиною масової культури, моди на певні особистісні установки, певні моделі поведінки та відносин. Соціально схваленими стали наративи про «здоровий егоїзм», «особистісні кордони», «особистісний вибір». Самоповага, індивідуалізм та збереження «власних кордонів», власна думка та позиція і вміння відмовляти – колективні властивості Google Babies. Якщо додати до цього значне інформаційне та інтелектуальне видноколо, здатність синтетично мислити (в значенні пов'язувати та співставляти різну інформацію і генерувати нову), незалежність в судженнях та розвинуті цифрові навички, то є підстави сподіватися, що в середині XXI сторіччя цивілізація опиниться в руках обдарованих цифрових людей.

Людина цифрової доби активно культивує та виборює своє психічне здоров'я (принаймні, на рівні наративів, емоціональних сповідань та гучних заяв у соцмережах): найпоширенішими словами сьогодення (в повсякденній комунікації) стали дефініції «самооцінка», «психотравма» та «саморозвиток». Все вище сказане – не про покоління Альфа, а про їхніх батьків, які виховують дітей відповідно до неписаних законів «психологічної парадигми»: їм практично нічого не забороняють, їх не карають, до їхніх бажань, прагнень, примх ставляться з розумінням, повагою, до їхніх планів – із заохоченням, а ще – дітей тотально опікують. Всі ці тренди часу, разом з цифровізацією, породили глобальний еволюційний феномен, котрий соціальний філософ Джонатан Гайдт назвав «великою перебудовою дитинства» і головна ознака якого – відчуженість від фізичного світу (Гайдт, 2025). Критики вбачають цілу низку викликів, з

якими альфа-поколінняу буде складно впоратися : їх не виховували стоїками з імунітетом до кризових форм життя і масових трагедій – війн, катастроф, голоду (навіть в українських «альфа», що стали «дітьми війни» і переживають усі її випробування на власному досвіді, в картині світу переважає добробут, особистий комфорт, смачна їжа, улюблені розваги, задовільнення власних бажань), їх виховують делікатними, більш уразливими та емоційними, а сучасна історія показала, наскільки крихкий світ демократії, прав і свобод людини, якими зухвалими, неочікувано стійкими, безнаказанно жорстокими і незупинними можуть бути диктатури, терористичні та екстремістські формування, інші форми масового насильства. На сьогодні констатується очевидна кіберзалежність альфа-поколінняу, яке виправдано назвали «дофаміновим поколінням» (Lembke, 2021) : згідно з розповсюдженою теорією (щоправда, не доведеною науково), що швидкі види задоволення або швидке задовільнення потреб без особливих перешкод, на кшталт віртуальних мандрів, синтезують так званій «швидкий дофамін – моноаміновий нейромедіатор, стимулятор процесів збудження та гальмування, котрий є частиною так званої «системи винагород» людини). Онтологічно Google Babies настільки занурилися у гіперреальність, що численними фахівцями це вже не розглядається як залежність, а навпаки – як засіб саморегуляції та копінг-стратегія цифрової людини.

Поки альфа-генерація дорослішає, сьогодні уособленням цифрового покоління, портретом цифрової людини є Z Generation (інакше – «зумери», «хоумлендери», «домувальники») (Юдіна, 2017; Коваль & Биба, 2020). Незважаючи на місце свого народження, темпи і особливості цифрового розвитку на їхній батьківщині, «зумери» (як і «альфа») – тубільці цифрового середовища. Коли вони почали робити перші кроки, розуміти і сприймати світ, то світ уже був наповнений гаджетами (хай і не сучасними), інтернет був, необмежений доступ до усіякої інформації був, ігри на смартфонах були, певні транзакції відбувалися, часто матусі 1990-2000-хх розважали своїх немовлят шариками та іншими електронними рухомими об'єктами на екрані телефона. Зумер – людина тонких і вразливих внутрішніх налаштувань. Він потребує

атмосфери довіри, любові, душевного комфорту. Він знає, де шукати їх у вимірі онлайн, а у фізичному вимірі йому нескладно розгубитися : в офлайн-бутті зумер дуже чутливий, вразливий, цілком залежний від умов, де розгортається його буття, від «вібрацій» моменту «тут-і-тепер», від гармонії і метчу. Мовою чутливого Z Generation атмосфера – це вайб (від англ. *vibe*) : вона сприймається не просто візуальними чи слуховими аналізаторами, а саме душею, кінчиком нерву, глибинними вібраціями. На «світанку» цифровізації один із ідеологів нової доби, всесвітньо відомий фізик Мічіо Кайку висунув гіпотезу, що все, що ми бачимо, це – вібрації : «...у теорії гіперпростору матерію також можна розглядати як вібрації, що поширюються у просторі та часі. Звідси випливає захоплююче припущення : все, що ми бачимо навколо, – від дерев і гір до самих зірок – не що інше, як вібрації в гіперпросторі» (Кайку, 2019). «Вайби» неможливо розуміти, їх можливо тільки відчувати. Це атмосфера, внутрішні структури, тонкі налаштування каналів комунікації, сенси, зміст, флюїди, лексика, – нематеріальні характеристики дійсності, все, що визначає сутність. Зумер потребує на «свої» вайби, щоб говорити однією мовою (де немає «токсику», «кринджу» «аб'юзу», де «саунтрес» і «рофли» (*Як говорити, щоб тебе зрозуміли зумери*, 2024), бути на одній хвилі, щоб «стався метч». Важливий феномен в ціннісній картині хоумлендера – *метч* (від англ. *match*). Це відповідність, співпадіння, поєднання, це про «все зійшлося», про ту саму атмосферу, яка визначальна в життєвому самопочутті зумера (потрапив туди, де все «зійшлося»), це про стосунки (зустрів людину, з якою співпали), це про спільні інтереси, хобі, роботу. Загалом «стався метч» – це про те, що в житті зумера (а тепер ці неологізми поширилися на все цифрове людство) відбулося щось гармонійне, перспективне, справжнє, бажане. Представники цього покоління чесні, вірні, чутні до партнерів і людей, з якими живуть життя, здебільше позбавлені непомірних фінансових амбіцій, жаги до привласнення, влади (лише 6% наголошують, що їхня головна мета – досягти керівної посади). Для них споживання – це володіння, не власність, а доступ і право на користування (Штепура, 2022). Взагалі відчуття міри, чесне розуміння своїх і

інтенція на внутрішній комфорт – головні властивості «хоумлендерів», і вони відчуються не тільки у відсутності тяжіння до багатства, власності та задоволень, а і у сфері комунікації : зумер потребує на фідбек (зворотній зв'язок, контакт, відчуття партнера по справі), між тим зайва присутність, зайвий контроль його лякає і демотивує. За зізнанням десятків тисяч зумерів, для них ідеальний керівник – емпат : покоління Z називає емпатію другою за важливістю рисою лідера (*World of work trends, 2024*). Вони піддають критиці тип управління, де царює ретельний контроль і вважають, що ключова роль менеджерів полягає в тім, щоб надавати підтримку, натхнення і мотивацію, пропонувати наставництво та допомагати віднайти баланс між роботою та особистим життям.

Цифрові покоління, що стають головною робочою силою планети, все частіше відмовляються від здобуття вищої освіти (хоча університетський диплом залишається для них цінним надбанням, але не будь-якою ціною : у 2025 році 31% Z Generation та 32% Y Gen заявили, що вирішили не здобувати вищу освіту) та навчання на курсах, які потребують часу (це пояснюється тим, що актуальні навички та кар'єрні процеси застарівають швидкіше, ніж людина встигає накопичити досвід).

Вражаючим для людей з «доцифровою» свідомістю стало оприлюднене соціологічне дослідження 2019 року, яке доводить, що половина молодих людей у віці від 18 до 24 років лет не можуть визначити час на традиційному годиннику (заради справедливості додамо, що серед трошки старших опитуваних, яким до 34 років, кожна п'ята людина теж не здатна орієнтуватися по стрілкам аналогового годинника). Але контрастно шокуючою в цьому контексті стала інформація (Yang & al., 2022), що штучний інтелект, якого дослідники вчили встановлювати час на годиннику, не помиляється і робить це точно.

Вчені, що досліджують соціальні процеси майбутнього, пророкують парадоксальний епохальний конфлікт – між «дитям цифрової доби», цифровими «тубільцями», та «дітищем» цифрової доби, штучним інтелектом, між статусом головної робочої сили планети і перспективою отримати статус першого безробітного покоління : за прогнозами експертів Z-Generation може стати

безробітним вже в 2030 році (*Entry-level jobs are disappearing, 2025*). Через 5 років зумери становитимуть 30% світового ринку праці, але проблема в тому, що вакансій може не залишитися – їх просто замінить ШІ (компаніям буде вигідніше поставити робота на місце початківця, ніж навчати його з нуля з ризиком, що він піде до конкурентів). А зумери дійсно можуть піти: вони формувалися як незалежні і трошки відлюдькуваті, цінували своє особливе середовище на дистанції від фізичного контакту, а після точки біфуркації зрозуміли, що онлайн-комунікація – це вже не їхня поколінчаста примха і не просто один з існуючих інструментів діяльності, а перевірена глобальними викликами форма буття і нова онтологічна парадигма людства. Саме зумери вигадали новий феномен – кар'єрний мінімалізм: регламентований робочий день, спокійна робота без стресу та кар'єрного зростання, мінімальні обов'язки, зарплата, якої вистачатиме на найнеобхідніше, а решта часу – для власного життя. Прогнозується, що до 2030 року покоління Z разом з Y становитимуть 74% світової робочої сили, тому вони – потенціал і рушійна сила найближчого майбутнього (уже зрозуміло, що в гібридному партнерстві зі штучним інтелектом) і уже зрозуміло, що вони відмовляються від статусу жертвовного покоління, яке би стало несучою стіною загального добробуту.

Покоління Y (інакше – міленіали або генерація Next) – це люди, які за різними класифікаціями народилися в період між 1979-1980 та кінцем 1980-хх-початком 1990-хх років (такий інтервал у визначенні покоління зумовлений різним цивілізаційним розвитком країн і континентів саме у фазі переходу від інформаційної доби до цифрової (постінформаційної). Пострадянські «ігреки» – прикордонне покоління цифрової доби: вони застали те, що називається «мерехтінням» попередньої доби або «аналоговим слідом», у дитинстві встигли насолодитися радощами реального світу, але на відміну від X-покоління, яке дорослим вмикалося в інтернет-середовище, покоління Next адаптувалося до дигітального життя в ніжному віці, тому не вважаються не «мігрантами», а «рідними» дітьми «цифри». Міленіали – творчі життєлюбів, для яких «немає нічого неможливого»: вони вміють працювати і наполегливо йти до мети, але й

люблять «пожити для себе», мандрувати, змінювати життєву атмосферу. Їхні дитинство та юність – це міфологізована нова ера, довгоочікуване нове тисячоліття, яке медійними наративами оголошувалося добою добробуту, тож «ігреки» натхненно, як власне життєве надбання, зустріли розквіт мегаспоживацтва (час надмірності та доступності товарів масового споживання), побутового достатку, повсякденного комфорту та можливостей в сфері туризму, моди і культури, робочої міграції, процесу інтеграції цифрових технологій. Мода «на психологію», яку ми вже згадували на інших прикладах, що прийшлася на юність та ранню молодість «ігреків», згенерувала у них самоповагу, високу самооцінку та кредо «жити тут-і-тепер» (Тяговська, 2021). Тому попри численні переваги цього покоління в професійній діяльності, треба пам'ятати, що воно не готове до поступок і компромісів у питаннях власних інтересів. Виражені риси «ігреків» – амбітність, компетентність, освідченість, креативність, «працюють» лише тоді, коли враховані їхні особисті потреби. У дослідників поколінь є дещо образливий термін про пізніх «ігреків» та ранніх «зумерів» – «покоління сніжинок» (англ. Generation Snowflake) : мається на увазі їх душевна крихкість, вразливість, свята віра в свою особливість, обраність та абсолютна впевненість в праві бути захищеними від будь-яких неприємних речей у житті (Bauerlein, 2009). «Сніжинки» – це діти комфорту, психологічної моди на особисту безпеку та «власні кордони», які сформувалися в «теплих умовах» цивілізації (за мінімальних зовнішніх викликів), і з цими цінностями увійшли в хаос та турбулентність 2020-их. Особлива парадоксальність і чутний цивілізаційний виклик полягає у тому, що саме їм – пестунам м'яких 2000-2010-их, по-перше, треба встояти в світі 2020-х з його війнами, зміною світоустрою та попередніх уявлень про буття, а, по-друге, прийняти на себе виклики гідридної онтології людини і штучного інтелекту, витримати конкуренцію з *Machina Sapiens*, не стати неолуддитами (*2025 Gen Z and Millennial Survey*, 2025).

«Цифрові мігранти» повноцінно існують в новій парадигмі, але їхня онтологічна проблема в тому, що пристосувавшись до гіпердинамічного і хаотичного світу, вони все одно міряють життєустрій порядками доцифрової ери

і, в своїй неспинній внутрішній рефлексії інтуїтивно тяжіють до атракторів минулого життя, до зрозумілих умов єдиного, фізичного, доцифрового виміру з нормованими робочими графіками, вихідними днями і відпустками, активним дозвіллям і очікуванням медійних програм, пісень і кіновідеострічок, які ставали справжніми незабутніми подіями, а зараз стали нескінченним масовим контентом, що обвалюється спамом, варто тільки увійти в будь-який додаток.

На зорі життя digital immigrants пізнали щастя природного буття, провівши дитинство в іграх, на деревах, на морі і в річці, з дідом на риболовлі. Для дитини ХХ сторіччя мультфільми по телевізору – тільки в певний час, дитячих програм обмаль, телевізійних каналів усього два-три (в Радянському Союзі та незалежній Україні 1990-их), вечірня медіаказка – строго в один час, о 20 годині вечора. Маленька людина 30-50 років тому не завжди поспішала на вечірні медії, бо на дворі друзі, щастя безтурботності і щастя пізнання великого світу.

Безумовно, це залишило вагомий, ключовий слід : в протифагу сучасному феномену «цифровий слід», який залишає людина своїм буттям у цифровому просторі, автор пропонує для дослідницького застосування термін «аналоговий слід» як сукупність спогадів, уявлень і репрезентацій людини про її фізичне життя, образ аналогового «Я», живої людини та її конструювання власної особистості як цілісної сутності без технологічного розширення і підключення до мережі. І якщо сьогодні «світом можливостей» ми називаємо Інтернет з його нескінченним інформаційно-пізнавальним та операційно-обчислювальним ресурсом, то в пам'яті і репрезентаціях цифрового мігранта, «світом можливостей» буквально без меж, вільним, драйвовим, просторим, залишився фізичний вимір його дитинства або юності. Навіть слово «мігрант», влучно обране Пренскі, підкреслює, що цифровий світ – не рідний йому, він сюди мігрував із іншої доби, сформувався в іншому житті і «грає на чужому полі». Але грає впевнено, адаптивно, майстерно : digital immigrant еволюціонував від пейджерів середини 1990-х і першого кнопочового мобільного телефону, який напередодні Міленіуму ще вважався розкішшю, а головне – пройшов велике

життя на зламі епох, із трансформацій в трансформації – із тоталітарного ладу в лякаючу невизначеність Перебудови, із убогості і розгубленості 1990-х – в коадаптивний олігархізм 2000-х, де кожний шукав себе і робив кар’єру не завжди традиційними або лінейними методами, і це потребувало так званого флюїдного інтелекту – стійкості, кмітливості, ризикованості, адаптивних навичок в неадаптивному світі.

Тож, цифрові мігранти пройшли весь шлях еволюції цифрової людини, фактично з нуля. Серед них виокремимо Мовчазне покоління (Silent Generation), народжене в інтервалі з 1923–1925 р.р. до 1942–1946 р.р., покоління Бемі-бумерів (Baby Boom Generation), що прийшло у світ між 1943-1946 р.р. та 1960–1964 р.р. та покоління Х (Generation X) або Невідоме покоління, що почало свій життєвий шлях між 1961–1965 р.р. – 1980–1983 р.р. Із тих поколінь, що існують на планеті в даний момент, можна було б назвати і найстарше – Найвеличнішу генерацію (The Greatest Generation), народжену до 1924 року, але людей цього віку вкрай мало серед живих, тим більше серед активних мешканців цифрового простору, тому ми свідомо не досліджуємо його (хоча практика показує, що серед них були і є завзяті серфери цифрового простору і справжні зірки віртуальної реальності – блогери, медійники, ментори, лайф-коучі, інфлюенсери, але це, хоч і яскраві, все ж таки виключення, які тільки підкреслюють правила, що Величну генерацію загалом можна віднести до інформаційного покоління, але мінімально – до цифрового).

Покоління Х країн пострадянського простору – люди драматичної долі, які після нетривалого спокійного дитинства, весь інший час живуть в режимі незупинних трансформацій, криз, викликів, революцій та епідемій. Отримавши в радянському дитинстві дуже чіткі відповіді на питання «що таке добре» і «що таке погано», після розпаду тоталітарної країни «люди Х» втратили духовні орієнтири та соціальну опору, залишившись розгубленими на руїнах зниклої країни та нав’язаних ідеалів. Їм судилося конструювати нову зовнішню реальність і реконструювати власну внутрішню особистість. Ці умови сформували індивідуалістів, борців, стоїків, скептиків, для яких власні сили і працездатність

– головна адаптивна властивість. Вони ерудовані, самостійні, наполегливі, прагматичні, гнучкі, цінують матеріальні блага, свободу вибору, особистий комфорт. Люди генерації X мають хорошу освіту схильні до навчання протягом усього життя, готові до нових трансформацій, тому мотивовані на постійні фахові та особистісні зміни. Вони вміють вирішувати складні завдання, готові долати труднощі в будь яких умовах – в кризових обставинах і під тиском, самостійні, на роботі люблять автономність, неохоче діляться інформацією (адже інформація – це цінність).

Бєбі-бумери (Baby Boom Generation) – це люди, народжені у Другу Світову або після неї. Найстарші з них з дитинства знайомі з труднощами, здебільше мали родинні втрати, знали і бачили багато горя, знайомі з дефіцитом елементарних речей, дефіцитом уваги своїх батьків, що відбудовували країну, весь час працювали і власну наполегливість, самовідданість і надійність передали дітям. Молодші бєбі-бумери дуже сучасні: їхнє дитинство – це «відлига», це час великих будівництв, перші новобудови і комфортні на свій час квартири, перші платівки з рок-н-рольними мелодіями і навіть тяжким хеві-металом та інші, практично заборонені атрибути «буржуазної» культури – джаз, джинси, яскраві аксесуари, дефіцитні жувальні гумки, медіапостери тощо. На відміну від старших бєбі-бумерів, близьких до традиціоналістів, молодші стали уособленням першого покоління свободи на теренах колишнього СРСР та в країнах Варшавського договору. Разом з інноваціями свого дитинства та юності, ці люди отримали і назавжди зберігли відкриту пізнавальну позицію, здатність не таврувати нове, цікаве, незвичне, а з інтересом ставитися, осягати, вбудовувати в життя. Сьогодні старші бумери – це часто критики сучасного життя, неоліберальних тенденцій розвитку, серед них багато «цифрових робінзонів» тощо, а молодші – «просунуті» старші друзі своїх онуків-зумерів, адаптовані до сучасного і зокрема цифрового життя, активні юзери (Городнюк, 2025).

На поточний момент на планеті налічується понад 1 мільярд людей у віці 60 років. Через 25 років, до 2050 року, кожна шоста людина на Землі (22%) і

чверть населення Європи і Північної Америки, а саме 1,5 мільярди землян, будуть у віці понад 65 років. Цілком природньо, що такі глобальні обставини потребують значних інвестицій в соціальну підтримку, на пенсії та охорону здоров'я. Але існує альтернативний погляд про соціальну роль п'ятої частини людства : їхній життєвий досвід, компетентність в численних питаннях, мода на «психологічну молодість» та соціальну активність і розвиток впродовж життя можуть стати ресурсом для так званої «срібної економіки», коли люди похилого віку із звичної ролі споживача заслуженої соціальної допомоги стає активним соціальним гравцем, співучасником і генератором створення суспільних благ (Krzyminiewska, 2019). В ООН наполягають, що у випадку забезпечення доступу до нових технологій, «срібне» покоління в змозі забезпечити суттєвий внесок у прогрес людства.

Термін «срібна економіка» вперше пролунав в офіційній риторичі у 2005 році в на конференції Європейської комісії на тему старіння населення. За десять років по тому бельгійський економіст Девід Іток у своїй доповіді Європейській комісії сформулював поняття «срібна економіка» як «використання можливостей людини в період часу, який називається «старіння», а також задоволення кількості потреб нового ринку послуг для людей похилого віку». Тобто зрілі люди водночас стають і драйверами економіки (учасниками процесів) і споживачами (Кужелев та ін., 2021). У сучасних звітах «срібна економіка» визначається як сфера економіки, що охоплює виробництво та надання послуг, які орієнтовані на потреби та реалізацію потенціалу населення старшого віку (Krzyminiewska, 2019).

Для української економіки такий шлях є вкрай актуальним, а на тлі демографічної катастрофи, що виникла після повномасштабного вторгнення Росії в Україну на тлі попередньої демографічної кризи, може бути рятівним (Жуковська, 2020). Створення для соціально активних людей у віці 50+ років умов для працевлаштування, самозайнятості та інших видів професійної та творчої самореалізації може позитивно знизити бюджетне навантаження, усунути дефіцит робочої сили в низці важливих напрямків та активувати

споживчий ринок (Колот, 2009). Срібна економіка – це не лише виробництво товарів та послуг для літніх людей, а набагато ширший спектр діяльності, зокрема «срібна промисловість», соціальні інновації та геронтологія» (Кужелев та ін., 2021). Науковці вважають, що цей напрямок стане в майбутньому одним із важливих чинників економічного зростання та інновацій, а літні люди – його новим ресурсом.

Сьогодні глобальною стратегією ООН і інших міжнародних соціальних інститутів є інклюзивна політика з досягнення цифрової рівності для людей усіх вікових категорій, як умови соціальної адаптації та цифрової рівності.

Цифрова нерівність є багатовимірним явищем, що охоплює усі аспекти життя людства в економічній, політичній, культурній та соціальній сферах (Ragnedda, 2018). Дискурс про цифрову рівність/нерівність в питанні прав до доступу, використанні цифрового ресурсу та результатах, що генеруються онлайн та є цінними в соціальній сфері виник на тлі виникнення на порядку денному людства сучасних актуальних питань, зокрема, цифрового капіталу і його зв'язку з ключовими із традиційних видами капіталу – соціальним, економічним, особистим, політичним, культурним і соціокультурним капіталами (Ragnedda, 2018; Bourdieu, 2015; Борінштейн, 2023). Для визначення капіталу філософи та соціологи цифрової доби інтерпретують П'єра Бурдьє та його «сукупність фактично використовуваних ресурсів та повноважень», що «відіграють життєво важливу роль у виробництві та відтворенні прибутку в життєвих можливостях людей» і постулюють його тезу, за якою капітал характеризують дві ключові риси – накопичення та переносність з однієї сфери в іншу (між соціальною, культурною або символічною). Сучасний дослідник Массімо Рагнедда вважає, що «цифровий капітал – це накопичення цифрових компетенцій (інформація, комунікація, безпека, створення контенту та вирішення проблем) і цифрових технологій». За його теорією, рівень цифрового капіталу, яким володіє людина, впливає на якість користування всім діапазоном цифрового інструментарію, котрий, у свою чергу, може бути «конвертований» в інші форми капіталу (економічний, соціальний, культурний, особистий та

політичний). Український вчений Євген Борінштейн в соціокультурному капіталі теж вбачає певну соціальну «пластичність», оскільки він «розвивається в процесі взаємодії особистостей, соціальних груп, соціумів, за рахунок аккумуляції, ретрансляції, передачі, збереження і поширення культури» (Борінштейн, 2023) і, на погляд, дослідника ґрунтується все ж таки на ціннісному підґрунті людства в той час, як цифровий капітал – це часто питання навичок, цифрової адаптації, цифрової освіченості (в тому числі, і в правовому полі), кіберсоціалізації.

Запорукою розвитку будь-якого із вище наведених видів капіталу та глобального світового розвитку у XXI столітті виступає безперечне надбання людства, подароване цифровою добою – людська кооперація (нетворкінг).

Серед великого різноманіття цифрових людей (а ми вирішили, що на відміну від віртуальних людей, мандрівників віртуального середовища, цифрові люди – це всі, що мають цифрову ідентифікацію), виокремимо певні види (типи) цифрових людей: за їхнім ставленням до феномену цифрового розвитку – технооптимісти, технопесимісти, технофіли, техномани, технофоби (Ожеван, 2017), «цифрові робінзони» (Коляда, 2023); за ступенем, глибиною і якістю цифрової адаптації та кіберсоціалізації з засад досвіду набутого змалечку чи впродовж життя – цифрові «мігранти» та цифрові «тубільці» (Prensky, 2001); за соціальною спрямованістю, стилем (образом) життя, який формувався в трансформаціях цифрової доби – когнітаріат (Boutang & al., 2008; Vercellone, 2006), прекаріат (Чорнодід та ін., 2022), саларіат (Friot, 2012), фрилансери, дауншифтери (Заріцька, 2012), цифрові кочівники, номади (Thompson, 2019). тощо. Власне модернізація як явище на різних етапах розвитку цивілізації знала як приклади активного сприяння, так і спротиву. У глобальній цифровізації є свої радикально налаштовані представники людства (і це не тільки окремі особистості, а різні рухи, течії, філософії). Цифрові мігранти пам'ятають відчайдушний і безкомпромісний диспут технофілів та технофобів на тлі появи і інтеграції Інтернету в масовий обіг. Технофіли були натхненні новою ерою розвитку і не сумнівалися, що інтернет вирішить всі глобальні проблеми

людства. Технофіли-ідеалісти передрікали добу віртуальної «агори», де свобода слова стане доступною всім, а цензура зникне як дещо неможливе в нових умовах. Технофоби очікували на цілу низку цивілізаційних неприємностей : від зупинки «головного комп'ютера» планети о півночі 1 січня 2000 року (в Міленіум) до кінця світу. Глобальних подій не відбулося, а холівар (від англ. «holly war» – «священна війна») продовжується, але стає дещо млявим у відсутність значних інформаційних привідів. Такою топ-подією стала поява ChatGPT і масовий доступ пересічного землянина до генеративного штучного інтелекту. Носії технофобних настроїв виступають з засад збереження національно-культурного різноманіття (як контраргумент цифровій «уніфікації» і глобалізації культури), етичних, релігійних, ціннісних принципів, лякають патологічною залежністю від вживання технологій – техноманією, але радикально – погрожують дегуманізацією, зміною понять про життя або знищенням усього живого на землі, до чого можуть призвести біотехнологічні, антропологічні, кібернетичні та інші експерименти (Ожеван, 2017), що отримали загальну назву транс- або постгуманістичних, тобто таких, що провокують появу постлюдини – штучну репліку неоантропа, трансформованого технологіями. Іноді боротьба технофілів та технофобів розгортається всередині «цеху» : часто драйвери еволюційних процесів, вчені, представники однієї й тієї ж галузі, що безпосередньо працюють з матерією прогресу (штучним інтелектом, цифровими біотехнологіями, великими даними, етично-правовими напрямками, соціокультурними феноменами, кібербезпекою тощо), мають полярні точки зору на цифрову трансформацію людини та її окремі складові. Технофілам людство завдячує кожному винаходу, що змінив життя цивілізації. Український дослідник Микола Ожеван нагадує, що технофілами можуть бути не тільки окремі винахідники, архітектори майбуття, генії свого часу, не тільки малі соціальні групи (однодумці за певними інтересами), а цілі народи, етноси, нації, держави : він розрізняє великі соціальні групи на технофілів-донорів (інноваторів), технофілів-адаптерів, технофілів-трансляторів та технофобів (Ожеван, 2017, с. 27). Наприклад, Китай, який сьогодні є одним з драйвером

планетарного цифрового прогресу, історично розвивався як країна-інноватор (технофіл-донор): китайцям належать чотири еволюційних відкриття, що змінили світ (винахід компаса, друкарського верстата, паперу й пороху).

Варто виокремити ще один тип дигітальної людини – такої, яка усіляко уникає цифрового життя – цифрових «робінзонів», які зветься «робінзонами» тому, що, як і герой Данієля Дефо, живуть в ізоляції, тільки в інформаційній. Вони відсутні або мінімально представлені в пабліках та соціальних медіа. Вони мінімально користуються додатками, застосунками, онлайн-банкінгами, навіть банкоматами і терміналами (але мають цифровий статус, оскільки цього неможливо запобігти). Така нетипова для сучасного світу соціальна поведінка зумовлена різними причинами (Коляда, 2023). Так, серед «робінзонів» є люди похилого віку, які живуть «за проєкцією минулого» і мають: а) складне ставлення до сучасних гаджетів, низький технічний рівень користувача, що змушує нервувати і дратуватися зі смартфоном в руках, і як наслідок, змушує відмовитися від «інновацій», б) стереотипні установки «радянської людини», яка сформувалася в умовах тотального контролю та ідеологічного впливу з боку держави, в «інформаційному акваріумі» (така особистість «за переконаннями» відмовляється від інформаційного плюралізму та хаосу цифрової сучасності. Дуже часто представники «мовчазного покоління» (діти Другої Світової війни та передвоєнного часу) та старші бєбі-бумери, «повоєнні діти» поєднують вище вказані особливості, мінімально користуючись гаджетами, серед яких найсхваленіший – кнопковий мобільний телефон. Під час повномасштабної війни і переосмислення цінностей минулого, коли ми часто говоримо про представників попередніх поколінь, що сумують за радянським минулим, автор цього дослідження має особисті спостереження, про те, що ці, начебто ностальгуючі за тими часами люди, насправді сумують не за соціально-політичним чи ідеологічним устроєм, і не тільки за власною молодістю як часом надій, а за стабільним передбачуваним світом, який пропонував людині певні умови існування і зрозумілий сценарій розгортання життя, і який оманливо зафіксувався в їхній пам'яті і системі асоціацій як ознака радянського минулого,

а насправді просто збігається в цивілізаційному перебігу з м'якою, зрозумілою і відносно спокійною SPOD-епохою (Городнюк, 2023).

Але не тільки старше покоління може бути «робінзонами». Серед молодих і людей середнього віку, які можуть мати різний (в тому числі «продвинутий» і професіональний) рівень володіння девайсами є такі, що свідомо уникають постійного користування гаджетом та занурення у віртуальну реальність. Їхній особистісний вибір – відмова від гіперреальності, збереження цілісності власного життя і власної ідентичності. Серед детальних причин нестандартної для кінця першої чверті XXI сторіччя поведінки – відмови від гаджетів або мінімізації імерсивних технологій : а) інформаційна та медіагігієна як спосіб підтримки ментального здоров'я, б) фокус на власному житті («персональний фокус»), створення власних особистісних сенсів та їхню реалізацію, і як умова – відмова від надмірного соціального інформаційного шуму, в) відмова від публічності, яка в цифрову добу виражена через соціальну активність у віртуальній реальності, г) небажання (за різних причин, від світоглядних до правових та кримінального характеру), залишати цифровий слід в Інтернеті.

Інноваційні зміни впливають не тільки на ціннісні орієнтири та соціальну поведінку цифрової людини, а і на глобальну соціальну стратифікацію. Онтологія цифрового життя в розмаїтті безперервних віртуальних процесів, яка дивним чином нашарувалася на гостросюжетну історично-подієву драматургію сучасності, спровокувала ще низку соціальних феноменів : деякі формувалися як суто цифрові тенденції, інші були спровоковані метаморфозами фізичного буття, але врешті-решт стали системними явищами буття цифрової людини.

Окрім цифрової еліти (власників цифрових гігантів та авторських прав на популярні та затребувані цифрові сервіси) та технократів нової хвилі (ІТ-фахівців у всьому розмаїтті сфери), інформаційне та постінформаційне суспільство детермінувало виникнення і становлення інших класів. «Інтелектуальні робітники» (knowledge-workers), тобто всі працівники інтелектуальної сфери, у Елвіна Тоффлера отримали назву когнітаріата (від англ. «cognition» – «пізнання», «сприйняття», та слова «пролетаріат»). Дефініція

knowledge-worker отримала риси глобального явища і зміцніла як соціальний феномен в 1991 році, коли майбутній міністр труда США, відомий економіст та державний діяч Роберт Райх наголосив, що «майбутнє Америки більше не залежить від її бізнес-організацій, а від здібностей та навичок її найбільш кваліфікованих людей», які на його думку, на той момент еволюції, уособили «новий ключовий ресурс «посткапіталістичного» суспільства». У теорії когнітивного капіталізму та власне у Тоффлера йдеться про клас інтелектуалів – людей, що виробляють знання, який виокремився і став помітним за рахунок їхнього різкого збільшення в інформаційну добу. Тоффлер пішов на порівняння когнітаріату з пролетаріатом : «З малою кількістю зайнятих фізичною працею в економіці «пролетаріат» зараз перебуває у меншості та більше замінюється на «когнітаріат». У міру становлення суперсимволічної економіки пролетар стає когнітаристом» (Toffler, 1990). Дефініції «когнітаріат» та «когнітарій» закріпилися не тільки в сучасних соціальних науках, а і стали неабияк популярними в сучасному лексиконі та повсякденному житті представників цього класу (Boutang & al., 2008; Vercellone, 2006), але в більш широкому узагальненому значенні класу інформаційників – людей з високим рівнем освіти (формальної та неформальної) і розвинутих комунікативних та цифрових навичок, працюючих або залучених в цифрову сферу (креативників, копірайтерів, дизайнерів, розробників, комунікаторів) – інтелігенцію сучасності, яка вважаються соціально затребуваним, креативним класом (Dieuaide & al., 2003). Частина когнітаріату (у відсутності достовірних соціологічних досліджень з великими вибірками, ми не можемо наполягати, але впевнено припустимо, що частина незначна) має постійну роботу з офіційно укладеними відносинами, соціальним пакетом, статусом платника податків, іншими ознаками правової захищеності та заробітною платою. Сьогодні цих людей відносять до «вищого середнього» класу та називають саларіатом (англ. salariat від salary – зарплатня) (Friot, 2012).

Ще наприкінці 1990-х – початку 2000-х відбулося формування та виокремлення соціальної групи людей переважно з віддаленим видом зайнятості,

який став популярним саме завдяки цифровізації – фрилансерів. Цікаво і навіть дивно, що більше ніж за два десятиріччя один з найпоширеніших видів самозайнятості та інтелектуальної діяльності, який став невід’ємною частиною сучасної культури, постінформаційного суспільства і розповсюдженим явищем, так і не отримав нормативно-правового статусу. Ми під фрилансом розуміємо вид самозайнятості, який здійснюється дистанційно від замовника, без оформлення часто без оформлення офіційних трудових відносин і передбачає фактичне виконання обсягу роботи за домовленістю. Постійні трансформаційні процеси не скорочують, а навпаки – збільшують кількість фрилансерів, а також поширюють інші моделі віддаленого найму, часткової чи тимчасової зайнятості, короткострокових контрактів, так званих «гнучких» форм і графіків залучення цифрових працівників (*Найпопулярніші фриланс-професії 2025 року, 2025*). Когнітаріїв надзвичайно багато на тлі соціальних трендів, інтелектуальної моди та суспільної логіки розвитку, але вони стали своєрідною цифровою богемою – обдарованими людьми з великим розвинутим потенціалом та нестабільною затребуваністю на тлі хаотичних суспільних процесів, нерегульованого ринка інформації та соціальних комунікацій.

В певних контекстах когнітаріат відносять до прекаріату (Батлер, 2014). Автор терміну «прекаріат» (від трансформації англ. precarious – нестабільний, негарантований, ризикований, на кшталт слова пролетаріат), економіст Гай Стендінг розуміє під цим поняттям людей різних професій та верств населення (Standing, 2021) – інтелігенцію, імігрантів, представників середнього класу, які за різних причин, детермінованих тенденціями розвитку сучасного суспільства, мають ненадійні або мінливі трудові відносини, стикаються з проблемами на ринку праці, втрачають роботу, фрилансерів, самозайнятих підприємців на тлі особистих невдач і руйнування структур соціальної допомоги і захисту, живуть в умовах прекарності. Американська філософія Джудіт Батлер, називає прекарність вразливою частиною сучасної онтології, коли «певні групи населення більше за інших страждають від руйнування соціальних та економічних мереж підтримки, та диференційовано оголюються для гноблення,

насильства і загибелі» (Butler J., 2020). Український дослідник Анатолій Колот тлумачить явище прекаризації як «поширення різноманітних форм нестандартної зайнятості і водночас як суспільне явище, що пов'язане зі збільшенням прошарку людей, які відчувають хиткість, ненадійність, нестабільність свого стану, свого соціального буття» (Колот, 2009). Головний виклик, що постає перед прекаріатом і зумовлює образ та драму його життя – нездатність побачити свій завтрашній день і хронічне перебування в зоні ризику – ризику втратити квартиру, оренду, кредити, страх не зуміти оплатити базові особисті та родинні потреби, отримати медичну допомогу. Відсутність страхування, небезпека безробіття, нерегулярна зайнятість, висока конкуренція на ринку праці, посилення влади роботодавця, наднормова робота тощо (соціологічні ознаки) співіснують з екзистенційними ознаками: безпорадністю, хронічною тривожністю, відчуттям вразливості та безнадійності (Дашенкова, 2018). «...Щоденне життя перетворюється на прекаритет. Планувати наперед неможливо, стабільний графік виключено. Будь-яка робота миттєво з'являється і зникає, відповідальність за пошук нової лежить на тобі самому. Ти маєш перебувати у стані постійної готовності. Передбачуваний дохід, заощадження, зрозуміла «професія» – все це тепер стосується іншої історичної дійсності» (Fisher, 2009) – це цитата із культового культуролога і філософа Марка Фішера, який досліджував тенденції сучасності, яку сам називав «капіталістичним реалізмом», котрого ще за життя називали тонким знавцем інформаційної доби, а після його самогубства на тлі депресії він став культовою постаттю культури цифрової доби.

Повертаючись до когнітаріату, який в турбулентних реаліях здебільше потрапляє в «зону ризику» прекаріата, зазначимо, що його порівняння з пролетаріатом кінця XIX – початку XX сторіччя, хоча і на перший погляд виглядає абсурдним, але має обґрунтовані перетини. Так само як Друга Промислова Революція та індустріальне суспільство масовим відкриттям виробництв викликали запит на робочий клас, Третя та Четверта Промислова революції спровокували запит на інформаційників – креативний клас на перетині

сучасних технологій, медіа та гуманітаристики. Когнітаріат став головною виробничою силою та інтелектуальним флагманом цифрової доби. Масове виробництво інформації (створення, копіювання, поширення, просування, оптимізація в пошукових системах, таргетинг тощо) викликає масову потребу в інформаційному фахівцеві, але на тлі спрощення процесів, вдосконалення цифрових інструментів знецінює цього «пересічного інтелектуала» в умовах найманої праці та робить категоріально доречним його поєднання з «робочим» класом. Із потенціального «вищого середнього класу», рушійної сили суспільства та його інтелектуального обличчя, когнітаріат перетворився на прекарія з екзистенційним викликом виживання. Серед когнітаріїв чимало освічених молодих і зрілих людей з університетською освітою, різноманітним досвідом, а головне – відкритою пізнавальною позицією. Тренд часу і характерна властивість когнітаріїв – постійно вчитися, набувати нового досвіду та навичок : людина, яка щодня професійно працює в інформаційних технологіях, практично весь час осягає щось нове. Сильна сторона когнітаріата як системи – адхократична сутність : когнітивна гнучкість, творча домінанта, професійна адаптивність, здатність і готовність до змін. Головний новий виклик класу – штучний інтелект, яким планується замінити всю інформаційну «рутину».

Для більшого розуміння новоявищ, що вже стали звичайною частиною життя цифрової людини і суспільства, розглянемо феномени цифрового кочівництва, яке має два принципово різних значення в залежності від виміру, де відбувається пересування цифрового суб'єкта – кочівництво офлайн (під яким ми розуміємо форму віддаленого найму, котрий дозволяє фрилансеру працювати дистанційно, змінюючи місця свого фізичного перебування) (Thompson, 2019) та кочівництво онлайн як віртуальна подорож цифрового юзера у цифровому вимірі (соціальними мережами, цифровими майданчиками, порталами, онлайн-сервісами тощо), інтенціонально перемикаючись з об'єкта на об'єкт (в даному випадку суб'єкт може не тільки не змінювати своєї фізичної геолокації, а і не змінювати ані дивану, ані пози). Кочівництво офлайн, тобто фізичне переміщення працюючих людей світом, як соціальне явище започаткувалося та

активно розповсюджувалося у прогресивні і благополучні для більшості країн Європи і західної цивілізації 2005-2015 р.р., на перетині глобальної моди на туризм і пов'язаних з цим численних пропозицій (послаблення або відміна візового режиму туристично привабливими країнами, цікавими умовами місцезнаходження, розвитком глобальної туристичної сфери та її окремих напрямків), активного розвитку інформаційно-комунікативних технологій (Інтернет активно поширювався світом, якість зв'язку поліпшувалася, що визначало здатність працювати) та детермінованого розвитком Інтернету феномену фрилансерства – значна кількість людей, чия діяльність пов'язана з соціальними комунікаціями, між зарплатою (стабільною роботою з загальноприйнятим графіком) і фрилансом, обрали дистанційний спосіб життя і роботи. Оскільки не мало принципового значення, де саме індивід знаходився фізично, значна частина фрилансерів змінювала геолокацію. Частина віддалених працівників, здебільше «когнітаріїв», зробили вибір на користь дауншифтингу (від англ. downshifting – перемикання автомобіля на більш низьку передачу, чи уповільнення стилю життя і праці), коли в пріоритет ставиться індивідуальний внутрішній та життєвий комфорт в протигагу соціальним трендам та амбіціям. Люди, значна частина яких пізнали ціну певного соціального успіху, обрали філософію «працювати, щоб жити» замість домінуючої «ідеології «жити, щоб працювати» (Заріцька, 2012). На тлі професійного вигорання або власного вибору з інших причин, вони змінювали не тільки образ життя, а і місце життя – як правило, обираючи тиху провінцію замість мегаполісів : відомі освітяни ставали вчителями сільських шкіл, медійники з іменем йшли з амбітних ЗМІ та створювали цікаві самостійні стартапи або вмикалися в локальні проблеми своїх нових населених пунктів (Саврань чи Вилково замість Одеси, Карпати чи мальовнича Київщина замість столиці). Але стати дауншифтером вважалося чимось радикальним, однозначно вирішеним – зазвичай це передбачає новий якір, нове «посаджене коріння», новий образ життя, і відповідальність за нову, самостійну обрану долю. А номадичні практики кочових народів стародавнього світу, історично не випадково згадані та переосмислені Жілем Дельозом та

Феліксом Гваттарі у ХХ сторіччі, виявилися актуальними і еволюційно доречними у цифрової людини ХХІ сторіччя : цифрові кочівники з'явилися не тільки як певна, характерна для свого часу і феноменології, соціальна група, а і як «суб'єкт нової комунікаційної логіки, що змінює уявлення про соціальну взаємодію, публічну сферу та навіть політичні процеси» (Колот, 2017), а також – про мобільність, міграційні процеси і діаспори, образ та форму життя, роботу, професійні відносини та зв'язки та ринок труда. Цифровий номад – людина, чий дохід і статки загалом залежать від наявності і працездатності гаджета та якості зв'язку. У публічному полі він часто викликає заздрість своїми світлинами, на яких змінюють одне одного краєвиди Нью-Йорку та Лисабону, Балі та Ісландії. Але як хтось влучно зауважив у соцмережах, цифровий кочівник виглядає не настільки глянсово, як його сторінка в Instagram : зазвичай він працює більше звичайного офісного когнітарія, весь час хвилюється за інтернет і боїться дедлайнів. Якщо до 2020-ого року цифрове кочівництво було соціальним надбанням зі знаком «плюс», явищем природи пошуку, яке стало можливим завдяки спільній еволюції людини та цифрових технологій, то пандемія Covid-19, згодом тривала російсько-українська війна та інші хаосогенні події, що похитнули і без того вразливий порядок, вибухнули соціальними драмами і трагедіями, змусили вбачати в цифровому кочівництві рятівні атрактори та ресурсне поле для самозбереження, адаптації та розвитку кожної окремої людини, соціальних класів, національного людського фонду (як у випадку з Україною) та в широкому сенсі людського капіталу, який намагається залишатися живим і продуктивним в хаосі сучасності. Пандемія 2019 року та інші процеси першої чверті ХХІ року продемонстрували важливий досвід і поворот цифрової доби – трансформацію поняття «робота» : в численних випадках відсутність необхідності бути присутнім офлайн, мати певні перерви, гнучкий, вільний. індивідуальний графік тощо. Це не означає, що цифрова людина не працює, має менше роботи і більше свободи : змінюються інструменти спостереження та контролю, поняття про робочий день та продуктивність. Цифрові технології змінили уявлення про простір та відстань,

подарувавши певне відчуття свободи, але разом з тим, змінили уявлення і про час, фактично перетворивши роботу на образ життя, а цифрову людину – на оператора, що клацає клавіатурою або сенсором, перемикаючи робочі вкладки на особисті без відпочинку та вихідних. Крім того, тотальна цифровізація спровокувала значну диференціацію людського капіталу за такими ознаками, як рівень освіти, досвід, професіоналізм, знання, якість життя, образ життя, а також нові системи «людина-світ», «людина-суспільство», «людина-людина» (Bryukhovetska & al., 2025) : ойкуменою цифрової людини в цифрову добу стала нерозривна онтологічна система «людина-гаджет».

1.4. Існування цифрової людини в онтологічній системі «людина-гаджет»

Цифрові трансформації спровокували онтологічну революцію – новий тип буття, нову соціально-історичну реальність і антропологічний вимір. Вперше за весь період антропогенезу *homo sapiens* опинився водночас в паралельних вимірах, отримавши властивість виходу за межі законів фізичного світу, – у цифровий світ, який на відміну від фізичного створив власноруч. У порівнянні з численними попередниками і найближчим попередником – людиною кінця ХХ сторіччя, цифровий неоантроп інакше живе, інакше мислить, інакше творить.

Сучасна людина існує, задовільняє потреби, пізнає сьогодення, спілкується, самореалізується, заробляє, радіє і засинає за активної участі у цих процесах інтернет-комунікації. Насичене, начебто повноцінне віртуальне життя розгортається в людині великим імагінативним процесом (Борінштейн & Городнюк, 2024). Навіть тактильно *homo digitalis* неспроможний жити без гаджету, бо це його вмикач в справжнє життя, в те, що його цікавить насправді, і ця система потреб і інтересів заходиться в маленькій коробочці. А оскільки гаджет постійно працює у відкритому режимі зі світом, то людина не відмикається від вира подій. Людство занурилося в незупинну метушню, яка призводить до маси безглузких дій і результатів.

На цивілізаційно новому оберті свого розвитку людина формує і отримує еволюційну дихотомію, яка була би неможливою і вважалася фантастичною ще 50 років тому – складно співорганізоване буття між фізичним і віртуальним світами, між онтологічними станами офлайн і онлайн. Багатовимірне життя народило нові форми буття, нову соціальну поведінку на межі реального і віртуального, нове розуміння себе в множинних ідентифікаціях, в діяльності, нові внутрішні стани людини, характерні для homo digitalis, а разом з цим і нові психологічні і соціальні виклики. Потреба, необхідність, а іноді й приреченість сучасної людини існувати у форматі багатовимірності, багатозадачності, турбулентності, в інформаційному хаосі і режимі постійної увімкненості, жити як фізичний індивід і водночас жити як цифровий агент – це, на думку автора статті, є новий соціально-антропологічний феномен і нова історична дихотомія людини. Дихотомічний – не означає, що з неможливою здатністю до інтеграції. Навпаки, так само як життя і смерть, душа і тіло, Бог і диявол, біле і чорне, уявляють собою важливі складові інтегральних систем сучасного існування, що змогли і протипоставитися, і синтезуватися в уявленнях неоантропа – світоглядно, онтологічно, психологічно, когнітивно і навіть фізично, за таким же принципом розташувалися тепер онтологічні площини – офлайн і онлайн, які і роздирають цифрову людину, позбавивши її життєвого спокою, щастя тиші та споглядальності, але подарувавши нові форми життя, – між фізичним і цифровим виміром, які в цифрову добу сформували нову ойкумену індивіда. Що робить цифровізація з унікальністю? З одного боку, дозволяє унікально проявлятися, а з іншого – навпаки, усіх робить схожими один на одного. Технологізація виправдана тим, що вона економить ресурси та головний з них – людський час : в дечому це безумовний факт, але водночас вона краде цей час, занурюючи людину в цифрове марення. Наявність здатності сфокусуватися у сьогоденішньому світі гіперзайнятості, «є однією з найцінніших якостей у світі божевілля, зайнятості, перебування в режимі онлайн 24/7 і тотальної оцифровки важливо використовувати силу персонального фокусу для руху вперед, набуття проєктивності, продуктивності та цілеспрямованості» (Коляда, 2023). Цифрова,

еволюційована людина не знає щасливого душевного спокою, шукає, але не знайде насолоду буття, оскільки має нервову систему базового *homo sapiens*, і фактично, принаймні фізично, не перестала бути ним.

На погляд автора, цифрова дихотомія в найближчі десятиріччя визначатиме внутрішній стан і поведінку цифрової людини (індивідуальної та колективної), впливатиме на її картину світу, психологічний портрет і філософський образ: дієвої, мультикомунікативної, з багатозадачним функціоналом, одночасно і паралельно увімкненої в численні канали зв'язку, з установкою на високу продуктивність, креативність, швидкісність, стресостійкість (як найбільш соціально схвалені властивості), яка, як наслідок, має холеричну (попри тип темпераменту) і навіть хаотичну поведінку, розсіяну увагу і не завжди зрозумілий співрозмовнику фокус уваги, хронічну втомленість і трохи нервову чарівність з філософськи-вимушеною посмішкою, яка ніби говорить: колись ця метушня закінчиться, але не зараз, точно не зараз, і переводить погляд на власний гаджет – єдиний предмет, без якого вона, цифрова людина, не здатна існувати і вирішувати абсолютну більшість життєво важливих потреб і устремлінь, який зрісся з *homo digitalis* і разом з нею перетворився на єдину онтологічну систему «людина-гаджет». Отримавши портативний кишеньковий девайс – смартфон, *Homo Digitalis* зібрав і поєднав там більшість того, що зробив важливим для себе на пізнавальному, комунікаційному, світоглядному, ціннісному, розважальному, особистому, інтимному і побутовому рівнях, а також у фінансовій і професійній діяльності (банківські, операційні, платіжні системи, спеціальні застосунки тощо). І в поєднанні його особливостей, в зручності, «кишеньковості» та бездротовості криється один із чинників феноменального синтезу людини і пристрою: це так онтологічно легко, незбагнено дивно і просто – мати все своє екзистенційне надбання завжди з собою. Цифрова людина створила «світ в коробочці», від якого залежить буття, настрої, успішність. Зміст і поведінка сучасної людини цілком детерміновані девайсом, який став продовженням індивіда, спровокував

розширення і сформував єдину з людиною нерозривну онтологічну систему (Городнюк, 2024).

Віртуальна реальність – це «ілюзорна реальність тривимірного світу» (Пальчинська, 2015), технічно конструйоване комп'ютерне інтерактивне середовище, яке забезпечує породження й оперування об'єктами, схожими на реальні або уявні, на основі симуляції фізичних властивостей (об'єму, руху тощо), здатності впливу й самостійної наявності у просторі (Волинець), якому притаманні певні властивості: вплив на органи чуття людини від об'єктів і суб'єктів даного середовища; зворотний зв'язок як особливість взаємодії суб'єкта з об'єктами та суб'єктами віртуального світу; ефемерність як свобода входу і виходу, яка забезпечує переривання і відновлення існування (Пальчинська, 2015); власна логіка подій, свої закономірності тощо (Волинець, 2021). Сучасний віртуальний простір доречніше порівнювати не з павутиною, а з нескінченним лабіринтом (гіперпосилань і переходів), якими крокує (неспинно клацає) цифрова людина, і цьому лабіринту немає кінця. Феноменально те, що навіть якщо людина знає потрібні «двері» (мету своєї цифрової дії), великим виключенням є випадки, коли вона користується саме ними і виходить із інтернету. Згадаймо себе, прослідкуймо за собою: навіть якщо ми зайняті, зосереджені і взяли гаджет виконати одну термінову цифрову дію, то відразу поринаємо у калейдоскоп інших цифрових подій, «пірнаємо» в пропущені повідомлення, яких завжди багато і всі вони здаються важливими. Якщо цифрова людина занурюється у віртуальну реальність, то кількість «дверей», в які вона увійде навіть не маючи цього на меті, може обчислюватися сотнями і тисячами за день. Скролінг чи вебсерфінг можуть бути цікавими, пізнавальними, розважальними, навіть і корисними, але сумарно і накопичувально – це цифрова «трясовина», яку індивід не помічає, врешті-решт розраховуючись власним ресурсом (фізичним самопочуттям, здоровим сприйняттям, енергією, скасуванням поставлених завдань) і найціннішим – життєвим часом. «Ілюзія насиченості онлайнного життя» виявляється у своєрідному поєднанні переживання прискорення, миттєвості часу і відчуття внутрішньої

спустошеності після перебування в мережі» (Мироненко, 2015). Із цього феномену виокремлюється важлива ознака цифрової дихотомії – диво, яке винайдене, щоб економити і зберігати людський ресурс, зокрема час, експансивно пожирає його. Колажність, мозаїчність, недиференційованість – «розщепленість медіапростору на велику кількість епізодів, невпорядкованість подій, порушення їхнього хронологічного ритму й часової послідовності, випадкові розриви в послідовності подій, недиференційований час, який прирівнюється до вічності» (Мироненко, 2015): все це звичайні маршрути і частина буття цифрової людини. Проблема сприйняття і переживання часу у цифровому середовищі є цікавим предметом дослідження в аспекті людської свідомості та поведінки. Психологи наводять практичні приклади, що сучасна людина навіть у форматі дозвілля і задоволення не в змозі провести з книгою (музичним інструментом, улюбленою справою) вісім годин поспіль, а з гаджетом це цілком можливо: як виявляється, девайс тут не є причиною, а відображенням іншої людської проблеми – сучасному Homo Sapiens складно (і навіть, лячно!) надовго залишатися наодинці зі своїм мозком і тим, що свідомість здатна генерувати (Мироненко, 2015, с. 11–12), в той час, як пристрої швидко приборкують індивіда, розгубленого наодинці з фізичним світом, занурюють у медійний вир, в інформаційний транс повсякденності, який став умовою для комфортного самопочуття, певним соціальним атрактором. Цифровий неоантроп може витримати комунікацію з тисячами в моменті, десятки активних чатів одночасно, активні перемовини, мозкові штурми, жорсткі дедлайни зі звітністю, стрімами, доповідями, але за важливої умови – онлайн. Дигітальній людині, що звикла розділяти власне життя з власним гаджетом, і ця нерозривна онтологічна система стала нормою і «зоною комфорту», стає все складніше в активному живому контакті з живими людьми офлайн. Коли їх багато, коли це тривало за часом, homo digitalis шукає свій гаджет, як опцію екзистенціального фокусу, і прагне в нього зануритися, дістатися рятівного атрактора.

Комунікаційне перенавантаження можливе, але не на фізичне, біосоціальне, а на дигітальне або медійне тіло, яке наче виокремлюється і існує власним життям, окремим від буття фізичного тіла суб'єкта.

Занурюючись у віртуальний простір, людина, яка в доцифрову еру доклала багато історичних зусиль на формування антропоцентричного світу і концепт Я, стикається з феноменами нестійкості ідентифікацій, дезідентифікації або набуттям множинної ідентифікації, з розмиттям чи втратою ідентичності, можливістю тиражування «себе іншого» (Аврамова, 2023), характеризується створенням «чисельних самообразів, втратою тілесності, зміною статусів» (Гречин, 2016), численними модифікаціями соціальних ролей і функцій, породжених тим, що «у псевдореальності можна реалізувати бажання, нездійсненні в об'єктивній реальності» (Целковський та ін., 2023).

Втрата тілесності або набуття техноморфної тілесності – стани, коли фізичне тіло існує у певному відриві від дигітального (Сінкевич, 2016) або медійного та набуває різних модифікацій на кшталт фіктивності, ефемерності або телеприсутності (Schismenos, 2023). Ми можемо бачити один одного без наявної присутності, можемо чути один одного, не наближаючись. Відбувається дивна метаморфоза : фізичне тіло наче відпускає одну із своїх субособистостей – ту, яка в моменті рветься на сцену комунікації, прагне бути домінуючою у своїй меті – серйознішою або грайливішою, відвертішою чи суворішою, ніж похідна субстанція, і наче осторонь спостерігає за віртуальною містифікацією.

Ефемерність – це здатність до виникнення і зникнення, переривання і відновлення, активності і пасивності людини (персонажа) в онлайн-бутті : «... у відсутності тіл, ... присутність стає ще загадковішою» (Городнюк, 2024). Слово «ефермерність» має два значення : про часовимір – скоробіжний, короткочасний, про стан, про характерності феномену – ілюзорний, примарний, уявний. І те, і інше характеризує контакт в соціальних мережах. Ще одна властивість – телеприсутність (Schismenos, 2023) : комунікант може вийти із мережі, може бути не там, де заявлено, може справді чекати на відповідь чи не повернутися більше ніколи. Якщо віртуальний гравець не є повним відповідником реально

існуючої особистості, ми можемо констатувати феномен *homo fictus*. Лицедійство – це завжди цікаво і привабливо, і віртуальна комунікація відкриває світ фантасмагорії : ти можеш бути собою, трошки не собою, зовсім не собою і взагалі не людиною, а вигадкою чи колективною або масовою людиною (спільнотою), можеш створювати «необмежену кількість взаємодій як тиражування «себе іншого» (Окорокова, 2018), можеш відображати втілення своїх мрій чи жахів, і все це в умовах, потенціально неможливих для фізичного світу – можливості створення необмеженої кількості взаємодій (до мільярдів комунікантів). Дослідник Майкл Хейм наділяє віртуальну реальність роллю трансцендентального і вбачає, що вона має «будити уяву і надати можливість подолати екзистенційну обмеженість реальності : вийти за межі смерті, часу і тривоги, анулювати занедбаність і кінцевість, досягти безпеки і святості» (Heim, 1993).

Цифрова культура стала відображенням численних феноменологічних та психічних станів дигітальної людини, яким знайшлися влучні назви, що перетворилися на певну класифікацію типових для *Homo Digitalis* форм поведінки. Аббревіатуру FOMO (від англ. *fear of missing out* – страх пропустити щось цікаве) вперше у 1996 році вжив маркетолог Ден Герман, першу наукову статтю на цю тему він опублікував у 2000 році, а у 2004-ому цей термін поширив і зміг популяризувати Патрік МакГінніс (Tanhan & al., 2022). З розвитком цифрових технологій та соціальних мереж, феномен FOMO ставав більш об'ємним, зрозумілим, доречним і, врешті-решт, своєрідним символом епохи : йдеться про таку форму девіантної поведінки, внутрішнього тривожного стану та цифрової залежності суб'єкта, що в своїй функції спостерігача переживає страх щось пропустити в життєпису інших людей (чи об'єктів) та хроніці подій. Сучасні пабліки стали стоковою ареною успіхів, досягнень, іміджевого просування і просто нарцисичних настроїв, самопрезентацій та самодемонстрацій мільйонів активних користувачів, а суб'єкти, що виступають в ролі глядачів, своєрідними «вуаеристами», що з підвищеною увагою таємничо спостерігають за чиймось життям та успіхом. Чи є FOMO новим феноменом

нового життя? Однозначно, ні. Геніальна розслідниця міс Марпл, яку Агата Крісті скопійовувала з багатьох її сучасниць початку ХХ сторіччя і численні бабусі кінця ХХ сторіччя, що з лав під парадними багатоповерхівок добре знали всю світську хроніку мікрорайону, теж були FOMO : різниця тільки в масштабі (цифровий FOMO може стежити за мільйонами не тільки людей, а різноманітних феноменів), у диспозиції «суб'єкт-об'єкт» (тому порівняння цифрового FOMO з вуаєристом фактично не є перебільшенням), в ментальних станах, що переживає цифровий FOMO, і в загальній містифікації процесу, адже об'єкти уваги FOMO – теж медійні персонажі віртуального середовища, феномени інформоманії, «симулянти» омріяного життя, що видають бажане за дійсне. «Поки вони спостерігають за іншими, їхнє власне життя безцільно минає, тобто постійні відвідувачі соціальних мереж фактично проживають «життя інших» (Мироненко, 2015, с. 29), – констатують психологи. Абревіатура FOMO настільки влучно передала типовий поведінковий патерн, що концепт було запозичено для опису інших розповсюджених станів. Феномен MOMO (від англ. *Mystery of Missing Out* – таємниця пропущених можливостей) – це певна, але більш параноїдальна форма FOMO, коли суб'єкт відчуває страх, що втратив чи пропустив щось важливе, але не знає що саме (вся «сіть» стану в тому, що предметом занепокоєння такої цифрової людини є апріорі невідома річ, подія, навіть не припущення, а припущення припущення, що якийсь важливий феномен Х відбувся без нього). Варто підкреслити, що явища, які можуть на перший погляд здаватися жартівливими, звичайними поведінковими патернами, добре знайомими епізодами повсякденних внутрішніх метаморфоз, стали предметом дослідження в сучасній психіатрії. FOBO (від англ. *Fear of Better Options* – страх кращих варіантів) описує тривожний стан людини, перед яким цифрове середовище відкриває безліч варіантів, а він боїться, що прийме хибне рішення та обере не кращий (згадується розповсюджений французький вислів, що часто зустрічається в класичній літературі і який приписують Наполеону – «*L'embarras de richesse*» (труднощі від надлишку, від великого вибору). FODA (від *Fear Of Doing Anything* – страх щось робити) – стан певного психологічного паралічу,

часто синтезований FOMO та FOBO, коли людина відчуває страх щось робити через хибне рішення чи певну дію, що детермінує прокрастинацію. FOJI (від англ. Fear of Joining In – страх приєднатися) – це стан Я-системи людини, зокрема рівня самооцінки, який передбачає тривожну потребу уникання від привертання уваги як запобіжний захід від наслідку переконалися, що ти нікому не цікавий). ROMO (від Reality of Missing Out – реальність пропущених можливостей) – це стан прийняття того, що ви вже щось пропустили, а життя все одно триває: феномен ROMO з'явився як відповідь на масовий психоз на тлі пандемії Covid-19, коли звичні моделі життя зруйнувалися, а рятівною копінг-стратегією стала мудрість. JOMO (від англ. Joy of Missing Out – радість від втраченого) – добрий настрій як відповідь на усвідомлення, що щось відбувається без тебе, бо у тебе – свої справи, і, як реакція на стимул – відмінне самопочуття, задоволення, відчуття свободи та будь-який позитивний відгук душі (Городнюк, 2024).

В умовах постійних трансформацій Homo Digitalis перетворюється на своєрідного цифрового мандрівника, життя якого пов'язане з постійними переміщеннями, безперервними переходами і транзакціями. Це призводить до розширення репертуару Я-ідентифікацій особистості, появи цифрової суб'єктності, що забезпечує процеси породження і набуття сенсу; переказу інформаційно-комунікативним пристроям статусу нового соціокультурного персоніфікованого суб'єкта, що є частиною цифрової повсякденності, опосередковує і задає інші види інтеракцій людини зі світом і самим собою; збільшення і доступності комунікативних онлайн-контактів, які легко виникають і також легко припиняються, сприяють розвитку складної, різноманітної та багатовимірної комунікативної мережі і докорінного перетворення творчої особистості (Борінштейн & Городнюк, 2024).

ВИСНОВКИ до розділу 1

Дослідження феномену цифрової людини ми розпочали з макрорівня – соціально-філософського аналізу процесів, які передували цифровій добі та стали визначальними у соціокультурній трансформації Homo Sapiens у Homo Digitalis, та зумовили формування і специфічні властивості цифрової людини, її соціальні модифікації, поведінку та вектор розвитку в ще більш технологізоване майбуття. На початку аналізу ми прийняли за важливу тезу суб'єктну відповідальність людини за глобальні трансформації та загалом за цивілізаційні зсуви на планеті Земля : ми підкреслюємо такі очевидні факти тільки тому, що людині нарративно притаманно уникати визнання своєї ролі в питаннях еволюції та змін на планеті, але саме вона – єдиний вид життя на Землі, здатний до перетворювань і орієнтований на перетворювання, змінює себе і дійсність навкруги себе, та є рушійною силою прогресу від первісних форм Кам'яної доби дотепер.

На кожному етапі цивілізаційного розвитку людина мала візії, плекала їх, формулювала як екзистенційні потреби і шукала способи та інструменти для здійснення мрій. Миттєве подолання простору, бездротові комунікації, вирішення практично всіх життєвих потреб індивіда натисканням на кнопку – це надихаючі вигадки людей минулого, які здійснилися в цифрову добу. Але, ми впевнені, що візіонери минулого, на вершинах цивілізаційних здобутків бачили людину у щасті буття, оскільки метою людства були не винаходи як такі, а власне людина у благоденстві та комфорті.

Однак, навпаки, кінець індустріалізації у другій половині XX сторіччя, що тепер концептуалізується як SPOD-епоха, яка характеризувалася стійкістю, передбачуваністю, простотою і визначеністю, зрозумілістю і відносною спокійністю, змінюється інформаційною добою. Царювання інформації породжує модель VUCA – нестабільності, невизначеності, складності і неоднозначності. А цифрова доба, що починається з Четвертої Промислової революції провокує світоустрій BANI – крихку, тривожну, нелінійну модель

світу зі зруйнованою логікою, коли будь-який хибний або провокаційний поворот в історично-еволюційному розвитку може стати фатальним.

Досліджуючи гіперреальність у свій час, Жан Бодріяр детально проілюстрував, як людина матеріалізувала те, чого фактично не існує: символічне відображення дійсності, яке за своєю природою є усього лише відображенням, реїфікується та починає сприйматися як об'єктивна реальність, в яку занурюється людина. Якби цей символічний театр із подій, образів і відносин розгортався би в уяві однієї людини, ми би це назвали маренням (а можливо більш серйозним діагнозом). Але марення колективного людства, сконструйоване спочатку засобами радіо, телебачення, друкованої преси, а згодом – мережею Інтернет та її еволюційними модифікаціями web 1.0 (вебсайти) та web 2.0 (соціальні мережі, інтерактивні цифрові платформи) стало суспільною соціокультурною реальністю, колективним символічним Всесвітом, де відбувається паралельне із фізичним буття цифрової людини.

Термін «24/7/365» став характерним маркером епохи, підкреслюючи, що скільки би не було часу на годиннику, якими би не були домовленості та правила, сам факт того, що сучасна людина має сталу звичку дивитися в гаджет і перевіряти повідомлення, її можна залучати до соціальної взаємодії і спілкування (цифрові люди листуються в чатах без обмежень, не переймаються пізнім часом чи вихідними, чим дратують один одного, втручаються в життя, змінюють плани, впливають на серйозні обставини і нервову систему, але загалом залишаються вірними образу життя і моделям поведінки, типовим для цифрової доби, і загалом така комунікація без обмежень не вважається моветоном). Людина, яку багатовимірний образ життя трансформувал у холеричну, шукає баланс і, дихотомічно, знаходить його не у відпочинку від цифрового хаосу, а навпаки, в співіснуванні з власним гаджетом, який змістовно, фізично, тактильно став для цифрової людини важливим екзистенційним компонентом, сформувавши з людиною єдину нерозривну онтологічну систему «людина-гаджет». Маємо всі підстави констатувати, що не роблячи власне акту еволюційного вибору, а зробивши наївний матеріальний вибір – мати

вдосконалений телефон з бездротовим зв'язком, людство поступово, на короткому відрізку еволюції, одержало у вигляді гаджета регулятора онтологічних моделей та драйвера еволюційних трансформацій. Цей симбіоз призвів до певної еволюції як гаджета, так і людини, яка у власній ідіоадаптації набуває нових властивостей, не притаманних попередникам.

Головною глобальною ідеологією людства стає тотальна технологізація. Розвиток не зупиняється, а стає експоненційним. Попри гасла, які щоденно лунають в інформаційному просторі – про стан світу, про стан екології, про проблеми здоров'я і вплив на нього пришвидшеного буття, жоден наратив не має сили, здатної стати альтернативним цифровому орієнтиром розвитку людства, розвернути цивілізаційну систему в інший бік, вибудувати інші пріоритети. Очевидно, що технологізація та цифровий розвиток – це глобальний вектор надовго.

Кожний новий глобальний виклик 2020-х років (пандемія Covid-19, російсько-українська та інші війни, поява ChatGPT, новий вибух інтересу до штучного інтелекту та його активна інтеграція у повсякденне життя і поведінку людства) не тільки не повертає неоантропа до витоків, з яких він перетворився на людину – до фізичного світу, а навпаки ще більше занурює у цифровий вимір і імерсивну реальність. Людина гіперреальності, яка все більше віддаляється від того людського, що завжди отримувала в тісному фізичному контакті з собі подібним – фізичного, психологічного, тактильного тепла, глибини погляду, щирості та чарівності посмішки, рідного дихання поруч, раптової зустрічі очима з кимось, хто подобається, і що і є змістом звичайних людських переживань і рефлексії, з легкістю, споживчим задоволенням та магічною капітулятивністю замінила щастя буття на гіперреальні, дистанційні, штучні форми комунікації, а тепер усіяко підробляє, реплікує, імітує все те, що мала і що ще можливе як природне переживання.

Симулякризація реальності створила проблемне поле численних модифікацій в системах «людина-людина», «людина-суспільство», «людина – глобальний світ». Новітні технології змінили уявлення про час і простір, а

соціокультурні трансформації – про образ життя, форми життєдіяльності, творчості, роботи і фінансових взаємовідносин. Складні суспільні процеси інформаційної та цифрової доби, особливості соціально-економічних відносин, інтелектуальна мода та соціальні тренди формують велике розмаїття класів людей специфічних форм зайнятості – прекаріїв, когнітаріїв, фрилансерів, дауншифтерів, цифрових кочівників, номадів и тощо, з певним ставленням до прав і обов'язків цифрової людини перед суспільством (і навпаки – суспільства перед людиною).

Людський капітал цифрової доби – одна з найбільш проблемних галузей цивілізаційного розвитку. Як ми довели вище із всіх наявних предиктивних складових, еволюція сягає парадоксальної точки цивілізаційного розвитку, коли аналоговий світ та доцифрова економіка залишаються у минулому (остаточну крапку в цьому ставить штучний інтелект, який експоненційно інтегрується в життя кожної індивідуальної та колективної людини, і формує гібридну людино-машинну онтологію), але на тлі цих зсувів цифрові покоління («цифрові тубільці») кількістю, навичками, своїм поколіннєвим ресурсом не в змозі прийняти всі виклики найближчого і віддаленого майбутнього, повторно запрошуючи на сцену життєдіяльності попередні покоління – цифрових «мігрантів». Через 25 років 1,5 мільярди землян (22 % населення) і чверть населення Європи і Північної Америки будуть у віці понад 65 років. Демографічна криза знову виводить на сцену активного життя попередні покоління – адаптованих до життєвих викликів, досвідчених стоїків, але «цифрових мігрантів», що мають певні проблеми адаптації у цифровому просторі. В ООН наполягають, що у випадку забезпечення доступу до нових технологій, «срібне» покоління в змозі забезпечити суттєвий внесок у прогрес людства. «Срібна економіка», яка надасть зрілим людям новий поштовх до самореалізації та адаптації в світі трансформацій, на тлі демографічної катастрофи, що виникла після повномасштабного вторгнення Росії в Україну на тлі попередньої демографічної кризи, може бути рятівним компонентом крихкої глобальної та локальної соціально-економічної системи сьогодення. На зустріч

штучному інтелекту, що найближчим часом інтегрується у всі складові людського існування, прямують не тільки молоді цифрові покоління, а всі земляни, що мають власну суттєву мотивацію на даному етапі загальнолюдської еволюції.

Турбулентність не зупиняється, а підвищується. Будь-які закони, звичні патерни поведінки, домовленості більше не працюють, будь-які плани і прогнози безглузді, обрії планування – надзвичайно невеликі, люди постійно знаходяться в стані інформаційної втоми і тривоги, що впливає не тільки на психологічний стан людства, а і на якість життєвої творчості і соціальної взаємодії, цінності і світоглядні засади цифрової доби.

РОЗДІЛ 2. СВОБОДА І ОМАНА ЦИФРОВОЇ ЛЮДИНИ

2.1. Цінності цифрової людини

Ключова властивість інформаційного (загалом) і цифрового (як наступного етапу розвитку) суспільства – домінування накопиченого колективного досвіду над власним досвідом людини. Індивід пізнає, усвідомлює і конструює світ здебільше через інформацію, яка потрапляє до людини в режимі нон-стоп з великої кількості носіїв. Глобалізація вимагає розширення радіусу соціального бачення людини, постійного «оновлення» картини світу: «глобалістський світоглядний горизонт» є передумовою життєвого ділового успіху людини (Зубов & Кривега, 2015).

Світогляд формується як комплексне багатопланове поєднання принципів та знань, надій та вірувань, вподобань і відчуттів, симпатій і антипатій, поглядів на сенс і мету життя, наших етичних норм, естетичних вподобань, смаків, пристрастей, бажань; це водночас банк ідеалів і цінностей особистостей і живий життєвий дороговказ. Він відповідає за фільтрацію кожного нового світообразу за принципом «моє/не моє», впливає на кожне наступне рішення, спонукає до дій, і, врешті решт, визначає з вибором як в повсякденному бутті, так і в життєвій стратегії, соціальних, громадянських, національних і глобальних питаннях.

В аксіології виокремлюють термінальні цінності (життєві, стратегічні завдання та зверхзавдання, які, на погляд носія, варті, щоб до них прагнути) та цінності-засоби або інструментальні цінності, що фактично є індивідуальним способом або стилем дій (прийняття рішень на реагування на соціальні стимули), індивідуальною тактикою, яка характеризує особистість, її поведінку, комунікативний портрет. Шалом Шварц наголошував, що оскільки цінності є мотиваційними цілями, основні людські цінності можна вивести, враховуючи базові потреби людей, які він поділяє на три фундаментальні категорії: біологічні потреби, наша потреба координувати дії з іншими та потреба груп для

виживання та процвітання (Нагорняк, 2017). Тож, цінності виступають в якості інструмента соціального регулювання, вони є тією проміжною ланкою, яка пов'язує поведінку людини з її важливими ідеалами, інтересами, вимогами до світу, самопред'явленням, самовираженням, і врешті-решт, з власною екзистенцією (Кузьменко & Петінова, 2016).

Цифрова людина формує свій особистий Всесвіт – світогляд – в шаленому нескінченному інформаційному вирі, від неосяжного числа цифрових сугесторів (агентів впливу), часто запозичену на популярних носіях, у лідерів думок (популярних блогерів, псевдофахівців). Механізм, який відповідає за наші ідеали і цінності, за наші майбутні рішення, формується здебільше не раціональними категоріями і інструментами, а значною мірою – під впливом чуттєво-просторових, душевно-культурних світообразів, містичних, інтуїтивних, естетичних, гедоністичних установок. Інакше кажучи, світ цінностей, переконань, устремлінь і бажань цифрової людини сформовано інформацією (Borinshnteyn & Horodniuk, 2022). Цифрова людина фізично живе у світі людей, але її термінальні цінності і мотиваційна сфера сформовані медійними образами, нескінченим інформаційним шумуванням привабливих симулякрів.

Метамодерна особистість, інформаційно та медійно залежна, існуюча в нерозривній онтологічній системі «людина-гаджет», своєю головною цінністю вважає архітектонику власного життя, конструювання нової соціокультурної реальності і послідовне втілення в життя своїх власних планів і принципів (Борінштейн & Городнюк, 2024), що з позицій сучасної аксіології отримало назву «здорового егоїзму» економічної людини (Петінова, 2013). Аналізуючи тотальне споживацтво як тренд епохи, котре стало сенсожиттєвою стратегією цифрової людини, дослідник Жіль Липовецьки додає до терміна «споживацтво» (англ. – consumerism) префікс «турбо» (від англ. turbo – «вихор, обертання з великою швидкістю») і називає його турбоконсюмеризмом (Lipovetsky, 2015), тим самим підкреслюючи маніфестуючі риси сучасної людини – ненаситність до благ цивілізації і непереборний потяг до постійних придбань. Суспільство інформаційної та цифрової доби споживчо налаштоване на задовільнення

«надмірно роздутих природних потреб» (Поцюрко, 2022). В одному з наступних підрозділів цієї частини ми доведемо : в добу цифрового спостереження якщо ви не шукаєте «алгоритми», то «алгоритми» шукають вас, блимаючи активними банерами, слайдерами та іншими сигнальними посиланнями, неспинно збуджуючи і стимулюючи гедоністичні орієнтації сучасної особистості.

Цифрова людина вважає себе демократичною, прогресивною з позицій культури і уявлень про смак і стиль, вона нібито з естетичною огидою дивиться на пихату розкіш та помпезну моду попередніх поколінь, вона вдає, що обирає мінімалізм, лофт, стильний аскетизм, «стриманий шик», але це – естетична омана (і самоомана) : питання лише в дизайні. У підрозділі 2.2. ми розглянемо, що цифрові покоління наче дивляться на себе очима аудиторії і відчують себе такими, якими їх вважають : тобто сприймають себе ззовні, через імідж, як сторонню людину.

Масова мода «на психологію» останніх десятиріч виховала в цифровій людині (як в «цифрових мігрантах», так і в їхніх дітях – «цифрових тубільцях») індивідуалізм, повагу до власних кордонів, власного вибору, усвідомлення власної унікальності та самобутності. Homo Digitalis впевнений, що його особисті справи, особисті кордони, особисті пріоритети – понад усе. Сучасна персоніфікована, індивідуалізована особистість дедалі менше, як уже зазначалося, самоідентифікується з певними соціальними групами та є все більш самостійною, самобутною в поведінці, мисленні, способі життя (Колот, 2009). Надмір так званого «масмаркету», який тридцять років тому на теренах колишнього СРСР та країн соціалістичного табору, сприймався як розкіш, а в цифрову добу сприймається як засилля мотлоху попередньої доби : в новій парадигмі люди претендують на унікальність, ексклюзивність і винятковість (Утюж & Коноваленко, 2024).

Загально вважається, що ціннісний підхід до життя формується ще в ранньому дитинстві, починається з розмежування об'єктів за категоріями добра та зла, і далі впродовж життя людина «накладає на нього світло-тіньову мережу загальнолюдських та індивідуальних уявлень про добро і зло» (Кузнецова та ін.,

2015). Але цифрова людина – скептик і здебільше цинік. Особистість інформаційного суспільства сформувала у вирі такого числа медіаподій за день, що його пращур не чув і не бачив за все життя. Але сутність не тільки в кількості новин, а в їхньому змісті, форматі (формі донесення) і анатомічності деталей. Сучасна людина буденно ставиться до найгучніших політичних, корупційних, кримінальних новин, сексуальних скандалів, еротики і порнографії, детального зображення трупів, катувань, згвалтувань, вбивств, які в добу цифрового спостереження фіксуються вуличними камерами, цифровими простоями автівок, знімаються свідками, а іноді знімаються і оприлюднюються учасниками подій – злочинцями, жертвами тощо. Чи коректне в даному контексті слово «буденне»? Етично – ні. Але практика повсякденного життя, доводить, що Homo Digitalis як відкрита інформаційна система не може (і не прагне) сховатися від медійного виміру, який став своєю правдою життя. Цифрова людина в цілому, попри індивідуальні погляди і відмінності, випрацювала інформаційний імунітет. Вона піддається враженням і реагує на них, її можна здивувати і спантеличити, вона може отримати медіатравму і мати медіастрес (ці феномени досліджуються в дисертації далі), але медіаімунітет як адаптивний чинник працює і допомагає людині адаптуватися у вирі шок-контенту, зробивши її циніком-споглядальником, що приймає цей світ в його відвертій прозі, але не захищається, не екологізується, а продовжує тиражувати ту анатомічну «щирість», яку визнав комунікативним маркером доби. Цифрового контенту настільки багато (станом на жовтень 2025 року тільки на платформі Youtube – 51 млрд відеофайлів) (*Digital report, 2025*), що головний продукт доби знецінюється, сам себе девальвує, і ще глибше вганяє виробника інформації – цифрового когнітарія в пастку створення провокаційного контенту, який би хоч чим відрізнявся від мільярдів інших симулякрів. Опинившись на проблемному полі сумнівів щодо доцільності своєї діяльності, яка в межах одного-двох поколінь докорінно змінила людське буття в складних і простих його компонентах, Homo Digitalis рефлексує про свою історичну суб'єктність, але продовжує продукувати інформацію.

Цифрова людина існує в умовах екзистенційної дезорієнтації : втративши стабільність, порядок і зрозумілість життя між роботою та домом, між публічним і приватним, між реальним і уявним, сучасна людина опинилася у стані постійної невизначеності і соціально-філософської рефлексії – хто я, навіщо я це роблю, в чому сенс, де і заради чого розгортається моє справжнє життя. Множинність сутностей і модифікацій цифрової людини, багатовимірність буття іноді можуть бути цікавими, пригодницькими і навіть своєрідними маніфестаціями свободи, але на тлі життєвих криз стають екзистенційним викликом.

Цифрове буття викликало у людства справжню кризу екзистенційних цінностей – довіри, любові, дружби, тепла людського спілкування – за рахунок трансформації простору «Я – Інший». З екзистенційних позицій, довіра – це фундаментальна установка до світу. Гайдеггер говорив би про «буття-з-іншими» як про основу людського існування (Wendland & Keiling, 2025). Довіра – це те, що робить можливим справжнє співбуття, а не просто співіснування. Довіра – феномен складний, «чутлива» природа якого на всіх етапах людської цивілізації вважалася «вразливою» : довіра – це те, що залежить від Іншого, від надійності, порядності, доброзичливості іншої сторони відносин. У непростих загальнолюдських відносинах довіра – це те, без чого людина не може співіснувати з іншим, і відповідно існувати як «Я». За Вебером, ключовим у визначенні соціальних відносин є існування певних відносин одного індивіда до іншого, тобто взаємна орієнтованість їх дій (Вебер, 1994).

З філософських засад, довіра, з одного боку, це, з – структурована сутність, що містить довірчі очікування і реалізацію діяльності задля досягнення бажаного результату, а з іншого вона є постійним процесом формування суб'єктних відносин, в основі якого лежать духовні орієнтири суспільства – цінності (Супрунець, 2013). Цифрові технології трансформували саму сутність довіри : з позицій кібербезпеки, конфіденційності та питань цифрової етики, суб'єкт апіорі не може нікому довіряти, тому що цифровий вимір – джерело загроз : будь-який контакт, будь-які відносини починаються з недовіри. Те, що ми називаємо «кібербезпекою» за сутністю є інституціоналізованою недовірою.

Цифрова людина будує системи безпеки, виходячи з апіорного припущення, що все і всі є потенційною загрозою : двофакторна автентифікація, шифрування, zero-trust-архітектура (модель з нульвою довірою») маніфестують гаслами : «Не довіряй нікому за замовчуванням» (Fernandez & Brazhuk, 2024).

Важливим чинником «живого» спілкування є те, що людина випрацьовує реакцію на Іншого через невербальну інформацію, через інтуїтивні механізми, через власне тіло, яке залишається біосоціальним регулятором комунікації. Психологи вважають, що механізми довіри (або недовіри) спрацьовують в процесі співставлення когнітивного чинника (уявлень про порядність-непорядність, надійність-ненадійність та інші компоненти світорозуміння суб'єкта) з емоційною складовою : його налаштованістю на взаємодію, оцінку своїх ризиків і оцінку намірів візаві (Супрунець, 2013). Офлайн-взаємодія дарує людині «озброєність» еволюційно сформованими механізмами природи сприйняття та класифікації Іншого, згідно зі своїми цінностями і принципами. Оцінка відбувається у несвідомому, тому і сам акт довіри, рішення довіряти психологи розглядають як «стрибок у несвідоме». З позицій кібербезпеки, цифрова людина «ризикує усім» (своїми даними, грошима, ідентичністю), тож і «стрибок у невідоме» стає не актом довіри, а актом безрозсудства чи навіть цифрового самогубства. І чи взагалі доречно розглядати довіру як можливу для здійснювання у середовищі, де кожна дія записується, кожна помилка може стати публічною, а втрати – незворотними, – це справжній комунікативний і, навіть більше, екзистенційний виклик цифрової доби.

Насправді, онлайн-взаємодія – простір непередбачуваності і ризику. Це не зупиняє цифрову людину, яка, не втративши людської сутності, так само прагне емоційних стосунків, любові, тепла, як і її історичні попередники, і реагує на спокусу контакту. Починаючи комунікацію, фактично суб'єкт спілкується із продуктом власної уяви : як ми розглядали в підрозділі 1.4., віртуальний об'єкт набуває віртуалізованості та симулякризованості – численних онлайн-ідентифікацій, ознак ефермерності, телеприсутності, фіктивності тощо. А справжня довіра вимагає відвертості і вразливості. Бути вразливим онлайн – це

або наївність, або привілей тих, хто може собі дозволити ризикувати (бо мають ресурси для відновлення).

Цифрова доба вносить додає низку модифікацій до поняття «довіра», чим симулякризує і дещо дискредитує його : ми довіряємо не конкретним людям, а системам, алгоритмам, протоколам, коли ми спілкуємося з людиною у справах, ми не бачимо і не розуміємо процесу (виконання роботи, обіцянок, певний дій, які як процеси залишаються непрозорими або прихованими), ми делегуємо про довіру іншим – рейтингам, відгукам, алгоритмам рекомендацій. Тобто, вибір цифрової людини (стратегічний або ситуативний), який може їй здаватися власним рішенням, насправді є інформаційно і медійно продукованим.

Кожний тип культури створює і постулює власну ієрархічну ціннісну систему, специфіка якої визначається ступенем важливості її елементів, їх роллю в житті індивіда чи соціуму (Кузнєцова та ін., 2015). Цифрова людина – здебільше секуляризована : бути віруючою – не рідкість, але релігійні наративи все менш є частиною соціального життя (вони підтримуються в соціокультурному вимірі, на великі релігійні свята) і все більш стають частиною приватного, закритого від очей (окрім особливих випадків, коли для людини віра – екзистенційна категорія або частина іміджу, репутації, про це не властиво наголошувати).

Цифровій людині доволі близькі антропоцентричні ідеали Відродження (Кузнєцова та ін., 2015), так звані «блага фортуни» (успіх, багатство, почесні) і краси (сила, культ тіла, здоров'я, доглянутість, стиль). На аспект сучасних уявлень про красу цікаво подивитися через нашу тезу про те, що цифрове життя дихотомічне у всіх його гранях : цифровий індивід віддалився від фізичного виміру, занурився в онтологічну систему «людина-гаджет», де готовий існувати, часто відлюдькувато, без інтенціональності назовні, без фізичного самовдосконалення та будь-яких прикрас, які відволікають від звичного буття в гіперреальності. При цьому візуальні модифікації стали невід'ємною частиною повсякденного життя людей, які значну його частину проводять у соціальних інтернет-мережах і активно створюють віртуальну його версію (яка часто є дуже

далекою від дійсної) (Прокопович, 2025). У цифровому вимірі як нова гедоністична цінність відбувається тотальна б'ютифікація – всі трансформуються, перевтілюються, говорять про красу, сповідають красу, конструюють і моделюють красу і служать красі. Це явище отримало узагальнюючу назву Instagram-life (життя в стилі Інстаграм) від назви однієї з найпопулярніших соціальних мереж світу, яка стала соціокультурним маркером доби, майданчиком демонстрації успішності, референтності, престижу та інших досягнень цифрової людини, втіленням ідеології та економіки краси. Цифрові бенефіціари б'юти-індустрії вигадують нові вимоги до зовнішності і формують потреби. Головне гасло цифрової доби як зверення до кожного користувача пабліків – «ти теж так зможеш» – мотивує і стимулює цифрову людину до залучення у процес. Масовізація можливостей суттєво відрізняє цифрову добу від попередніх, де ікони стиля зберігали ореол недосяжності, як би прихильники не намагалися копіювати їхні характерні риси.

Парадоксально і дивно (можливо, це ще одна ознака цифрової дихотомії), що нав'язлива присутність у просторі краси і всього, що з нею пов'язано, притаманна цифровій добі, коли людина як така пішла із фізичного виміру задля проявлення у віртуальному. За допомогою «другого тіла» (віртуального) «людина набуває іншого виміру, оскільки формування такої «порожньої сутності» у віртуальному просторі можна здійснити набагато простіше, адже в повсякденних них практиках» (Калька, 2019). І часто саме звідти, із глибин самоізолюваної безтілесності, віртуальна людина постулює закони і стандарти краси, в цифрову добу – фільтровано глянсової, по-цифровому виразної.

Важливою ціннісною категорією життя сучасного індивіда стає інформація. Цифрова людина – «юзер» (як вона сама себе називає на цифровому сленгу, від англ. user – користувач) численних і постійно оновлювальних програм, який незалежно від професії, спеціальних навичок і освітнього рівня, вміє працювати з інформацією – знайти інформацію, скористатися інформацією, надати інформації потрібний вигляд і (або) поширити її далі. Для виробництва продукції homo digitalis завантажує, вдосконалює і «юзає» програми і

застосунки : форма і швидкість діяльності превалюють над змістом. Від якості, характеру, спрямованості, структурованості та інших властивостей інформації залежить якість життя і проявленість цифрової людини.

Даність через дані – незбагнений феномен доби, коли людина відчуває себе проявленою, дієвою, існуючою через зворотний зв'язок зі своєю цифровою присутністю : профілями, публікаціями, світлинами, вподобайками, коментарями, цифровими слідами, алгоритмами, профілями. Людина розуміє себе такою, якою на себе дивиться з власних акаунтів. Інформація стає не просто цінністю, а конститується з Homo Digitalis.

Якщо перетворення «статистичного» суспільства ХІХ століття в «кібернетичне» суспільство ХХ століття докорінно змінило взаємозв'язок між інформацією та об'єктивною реальністю (Мозговий, 2019), то в ХХІ сторіччі інформація стає онтологічною сутністю цифрової доби (вона весь час взаємодіє з людиною і присутня в його бутті і на обрії свідомості) та набуває ознак суб'єктності (людина, як автор і оператор інформації, в умовах засилля цифрових носіїв та появи генеративних інструментів штучного інтелекту, втрачає контроль над управлінням (створенням, копіюванням, поширенням, тиражуванням), тим самим надаючи інформації певні ознаки самостійного агента сучасного буття. Інформація стає питомою енергією та фізичною стихією цифрової доби.

У сучасному світі людство все далі відходить від общинних зв'язків, що характеризуються ментальними відносинами, в яких традиція, авторитет, дисципліна, порядок і сумлінність виступають як безумовна вимога (імператив). Сьогодні кожна людина є індивідуальною і самодостатньою. Ми бачимо, що людина працює з іншою людиною і на іншу людину, щоб вирішити свої завдання і реалізувати свої потреби. Тому будь-хто є засобом досягнення цілей іншого і використовує будь-кого для вирішення власних завдань.

У новому, цифровому суспільстві формується новий соціокультурний тип зв'язку. Враховуючи, що технологічні зміни безпосередньо впливають на взаємозв'язки людей, можна припустити, що в них знайдуть відображення принципи і вимоги інтегрованих інформаційних середовищ.

Інтегроване інформаційне середовище, на нашу думку, являє собою організовану сутнісну систему баз даних, заснованих на ціннісному куррікулумі, в якому зберігання, оновлення, пошук і передача інформації відбуваються за єдиними, стандартизованими правилами. Таким чином, людина в digital-соціумі є одиницею зберігання інформації і знань. Весь соціум являє собою величезний масив даних. Отримання і передача інформації – сутність і мета середовища, розвиток якого буде характеризуватися збільшенням обсягів інформації та швидкості її обробки. Для забезпечення стійкості такого середовища будуть потрібні жорсткі протоколи, тобто поведінкові стандарти. Ось тільки такі протоколи диктують нам правила поведінки, які можуть бути й невірними. Найбільш яскравий приклад – COVID-19. Саме тому в сучасному суспільстві зростає значення загальнолюдських цінностей.

Міркувати про особливості digital-соціуму можна нескінченно, оскільки будь-які думки про цифрове майбутнє можуть здаватися утопічними. Свого часу Айзек Азімов (Азімов, 1990) у своїх фантастичних творах описав «закони робототехніки». Сьогодні вчені підтверджують їхню актуальність в умовах розвитку штучного інтелекту. Технологія стрімко розвивається. Виходячи з усього осмисленого, підсумуємо: технологічні зміни тягнуть за собою зміни соціальних відносин, на основі яких виникне digital-соціум; основними принципами digital-соціуму і digital-середовища на будь-якому етапі їх розвитку стають відкритість, доступність і безпека; digital-соціум не повинен порушувати особистісну ідентичність людей; digital-соціум, що не враховує загальнолюдські цінності і пріоритет імперативу моралі не життєздатний, руйнує людину і суспільство.

Технологічна трансформація суспільства неминуче призводить до динамічної зміни його ціннісних орієнтирів, що, в свою чергу, відбивається на менталітеті, екзистенціальної сутності Homo Digitalis. Якщо спробувати узагальнити ключові цінності сучасного цифрового суспільства, то представляється можливим виділити самовіддачу, чесність, відкритість,

практичність, прихильність команді, свободу, постійне прагнення до інновацій, до творчого зростання і навчання, прийняття і делегування відповідальності.

Отже, з нашої точки зору, ціннісними орієнтирами сучасного інформаційного суспільства є: інноваційність як основа розвитку digital-соціуму; цифрові технології, інтегровані в соціокультурні взаємини; стійкість digital-середовища, що забезпечує якість взаємин в соціумі; відкритість і доступність інформації як джерела соціального розвитку; відповідальність за достовірність переданого в інформаційне середовище інтелектуального та емоційного контенту; захист особистісної ідентичності; творчість та її прояви; творча особистість в умовах digital-середовища, що орієнтується на власні можливості і якісні результативні інновації штучного інтелекту; категоричний імператив моралі.

2.2. Феномен цифрової харизми в онлайн-комунікації

У цифрову добу масового споживання інформації, медійні персони і персонажі стають не тільки джерелами інформації і знань, а світоглядними орієнтирами, життєвим дороговказом, авторитетами і законодавцями мод і стандартів. Вони мають значний маркетинговий, психологічний, громадський, політичний вплив. Продукти медіакультури – це своєрідний літопис епохи (Хотюн, 2021). За рахунок загального доступу до виробництва інформації, зумовленого технологічною добою Web 2.0, авторів цифрового контенту – мільйони. Майже два десятка років діяльність кожного користувача соцмереж, котрий із соціальної ролі підписника/спостерігача/читача перейшов у статус автора, нічим (окрім дотримання певних умов та рекомендацій від цифрових гігантів, що керують платформами) не обмежувалася, а навпаки – заохочувалася і схвалювалася. Медіагравці так себе і називають – «лідери думок», і через думки впливають не тільки на людське сьогодення, а і на завтрашній день цивілізації. Питання їхнього впливу постає не просто актуальним, а ключовим і, навіть,

аксіологічно вирішальним у формуванні ідеалів, цінностей, устремлінь людства і, особливо, цифрового покоління, що вибудовує свій світогляд в онтологічній системі «людина-гаджет», пізнаючи світ через наративи цифрового простору, і, відповідно, через авторів та поширювачів цифрового контенту.

Серед 5,56 млрд користувачів інтернету на планеті (67,9% від загальної кількості населення Землі), щонайменше 22 % активних користувачів соцмереж стежать за популярними медіаперсонами в соцмережах. Найбільший інтерес до впливових персон проявляють цифрові «тубільці» – молоді користувачі у віці від 16 до 24 років (30,8 % юзерів цієї вікової категорії) (*Digital report, 2025*). Ринок інфлюенсерів в Україні демонструє значне зростання. За даними IAB Ukraine, обсяг ринку influencer marketing у 2023 році склав 408 мільйонів гривень (що на 106% більше, ніж у 2022 році), а у 2024 році сягнув 714 млн грн, збільшившись на 74,9% порівняно з попереднім роком.

Цифровий вплив стає фантастичним за масштабами: на відміну від кіносеансу чи політичного мітингу, публікація, що викликала інтерес, може тривалий час не втрачати актуальності та популярності, не обмежуючись ані кордонами, ані кількістю підписників автора: якщо звернення (меседж, оголошення) індуктора підтримано й поширюється реципієнтами, цей процес може бути неспинним роками. Масштаби впливу вражають: найбільшу аудиторію на Youtube (станом на серпень 2025 року) має зірка стрімів Джиммі MrBeast Дональдсон, – і це 400 мільйонів людей (*400,000,000 Subscriber Play Button, 2025*). Соціологи наголошують, що інфлюенсер-маркетинг стає все більш популярним серед брендів, і витрати на рекламу у блогерів продовжують зростати. Генеруються нові цифрові майданчики, які встановлюють взаємодію між блогерами та брендами.

Так, хто ж такі інфлюенсери, а також, амбасадори, блогери, агенти впливу та інші медійні персонажі та інтернет-гравці, які в цифровий час вельми обгрунтовано мають право називатися цифровими харизмами? Потенціальна аудиторія великого Платона в Стародавніх Афінах приблизно (зрозуміло, що «приблизно» не означає «достовірно», оскільки не існує точних демографічних

показників Стародавньої Греції) складала від 250 до 400 тисяч осіб (разом з вільними громадянами, метеками (іноземцями), вільновідпущениками та рабами). Різні джерела стверджують різну інформацію щодо населення Афін в класичний, платонівський, період. Насправді, цей показник може бути суттєво меншим : «В схоліях до «Аксіоха» Платона зазначається : «Арістотель говорить, що весь народ в Афінах був розділений на землеробів та ремісників і утворював чотири філи, а в кожній філі було три частини, які називаються тритіями та фратріями. У кожній з цих останніх було по тридцять родів, а кожен рід складався з 30 мужів» (Ставнюк, 2005). Минуло більше 2500 років, і в Україні ХХІ сторіччя естрадний виконавець і освітянин Михайло Поплавський має високий (хоча і не перший) показник серед вітчизняних блогерів з 8,2 млн підписників (*Поплавський Михайло в Instagram*, 2026). Інша справа, що впродовж 2500 тисяч років після смерті Платон підтвердив статус харизми, збільшивши аудиторію впливу на великі порядки, а сучасні харизматики поки що розгортають успіх в екзистенційній площині «тут-і-тепер». Наприкінці ХVІІІ ст., коли Сполучені Штати Америки вибороли незалежність від Великої Британії, їхнє населення складало приблизно 3,9 млн людей від Атлантичного океану до ріки Місісіпі, і ми розуміємо, що переважна більшість мешканців Америки не могли підтримувати комунікацію з першим президентом і харизматиком свого часу Джорджем Вашингтоном, а 228 років по тому у діючого президента України Володимира Зеленського (станом на липень 2025 року) тільки в мережі Інстаграм – 15,8 млн фоловерів.

Навіть таке не складне, не академічне і, можливо, не коректне, але зумовлене предметом дослідження крос-історичне і крос-культурне порівняння, дає нам право стверджувати, що сучасні інформаційні гравці, які більшій частині своєї аудиторії знайомі по цифровому чи медіапростору, мають колосальний вплив на спостерігачів. Дослідивши природу харизматичного впливу в гуманітарному дискурсі і застосувавши це знання до сучасних тенденцій соціальних відносин в цифровому вимірі, вважаємо, що маємо підстави стверджувати, що популярні автори цифрового контенту та їхня діяльність

мають ознаки «цифрової харизми» з певними особливостями, які можливі в умовах розгортання їхнього іміджевого і лідерського впливу у віртуальному просторі.

Феномен харизми на всіх етапах життєдіяльності людства приваблював філософів, письменників, артистів, пізніше – соціологів і психологів : очевидно, що вона, харизма, існує і харизматичні люди існують : коли їх зустрічаєш, сприймаєш, за ними спостерігаєш і отримуєш потужне враження, то не маєш сумніву, що це вони, але пояснити або сформулювати таку феноменальну властивість або, точніше, унікальну комбінацію властивостей з науковою точністю завжди важко. У філософії та соціальних науках давньогрецький термін «харизма» вперше застосував німецький філософ та теолог Ернст Трьольч, але розвинув соціолог Макс Вебер, і саме з ним, в першу чергу, асоціюється вчення про харизматичне панування (Вебер,1998). Але всі численні класичні теорії харизматичного впливу та підходи до його дослідження було запропоновано в доцифрову еру, а з появою інтернету, сучасних піар-технологій та нових медіа сутність залишилася, а природа, методи та інструменти змінилися – вже не йдеться про цілісну особистість, яка за рахунок своєї органічної, холістичної природи і екзистенціального змісту справляє враження. Йдеться про мозаїчне поєднання окремих чинників – мистецтва самопрезентації, наявності комунікативної або маркетингової мети, розуміння кон'юнктури і психолого-соціальних особливостей аудиторії та навичок володіння цифровими комунікаціями і налаштуваннями. Історія терміну «харизма» починається з Давньої Греції. Первісне значення слова «харизма» (грец. – χάρῖσμα) – «вияв благосхильності, прихильності», «подарунок» (Петлюченко, 2009), але згодом термін набуває нових значень – від світських (богині харити у Стародавній Греції були символами краси, грації та магнетичності) до релігійних : від початку нашої ери, а саме від Ісуса Христа харизмою стали називати «дар Божий». В історії, релігієзнавстві, філософії попередніх часів, харизма – це постать, яка своїм неординарним даром впливу на людей, викликає преклоніння, віру в себе і свої сили, свою значну соціальну (а подекуди, історичну) роль, незвичайне доленосне

призначення (*Апологетика. Віровчення та культова практика харизматів*, б.д.)

Видатний автор Античної Греції Ксенофонт Афінський вважав, що харизматик любий богам, обдарований милістю, має певну душевну величність (Xenophon of Athens, 2012). Схожі тлумачення зустрічаємо і в сучасному православ'ї, яке зберігає сенсонаповненість дефініції «харизма», близько до численних розумінь минулого (Титаренко, 2002) і вважає, що харизма – це «особиста благодать, котрою Бог наділяє обраних, що полягає в дарах одкровення (мудрість, знання), дарах сили (чудотворення, зцілення) та дарах мови (пророцтва, іномовлення та його тлумачення)» (*Апологетика. Віровчення та культова практика харизматів*, б.д.). Від часів розпаду первісно-родової общини, коли виділялись перші соціальні групи, а разом з ними – помітні особистості, риси та властивості яких та певний вплив на оточуючих, перетворювали їх на лідерів. Саме цей концепт – харизми як комбінації особливих якостей лідера, що робить його могутнім і впливовим вождем, розвинули соціологи кінця XIX – початку XX сторіччя Габріель Тард та Макс Вебер. Тард вважав, що всі досягнення цивілізації – це результат життєдіяльності видатних особистостей, які є рушійною силою прогресу завдяки своєму потужному, гіпнотичному впливу на послідовників, яких Тард називає «натовпом» (Tarde, 1989), що захоплюється новаціями і слухняно прямує за лідером. Макс Вебер називає «харизматичне панування» однією з трьох можливих форм легальної влади (поруч з традиційним та раціонально-легальним) і наголошує, що цей вид панування здійснюється «в силу відданості особі володаря та його ласці (харизмі), насамперед внаслідок її магічних здатностей... Найчистішим типом такого панування є панування пророка, військового героя, великого демагога». У даному випадку, на відміну від традиційного панування, коли «короля грає оточення», тобто особистісні дані та фігура лідера мають вторинне значення, а його походження та статус – первинне, у випадку з блискучою постаттю відбувається «персоніфікація ідеалів» (Старовойтова, 2013): лідер постає як джерело віри і оптимізму, як своєрідний гарант найкращого майбутнього. Постмодерністський погляд пропонує в якості харизми людину, яка не

народилася такою, не отримала в дар свої особливі властивості, а засвоїла, зробила частиною власне себе в результаті особистої драми життя, сильного екзистенціального досвіду: філософи ХХ сторіччя вбачали в предметі досліджень не тільки блискучу і потужну індивідуальність, яка прагне і може діяти, але таку, що не може не діяти. У народженні і формуванні харизми Ерік Еріксон спостерігає «перетин» двох чинників – глибокої й затяжної кризи самої особистості та кризи суспільної свідомості (Старовойтова, 2013). Він вважав, що прямуючи до подолання власної екзистенціальної кризи, людина створює нову якість «ідентичність» – нове світобачення та ідеали, яких гостро потребує суспільство, що теж занурене у кризу. Думку про екзистенціальний чинник перетворення людини на харизматичну особистість розгортає у своїй теорії український філософ Назіп Хамітов. Хамітов поділяє харизму на види – екзистенціально-тілесну, екзистенціально-особистісну та екзистенціально-комунікативну (Хамітов, 2019). Саме екзистенціально-комунікативна харизма людини «долає стереотипність самовираження, виходить за рамки тілесної обмеженості та особистісної, маніпулятивної егоцентричності, здобуваючи внутрішню цілісність, а з нею і екзистенціальний шарм особистості», що виражається, перш за все, у світоглядній відкритості та ентузіазмі. Український вчений В'ячеслав Бліхар на підставі комплексного, в тому числі, емпіричного дослідження, вважає, що харизма значно більше проявлена в особистостях, що є впевненими у собі, проявляють лідерські якості, зорієнтовані на результат, самоактуалізовані, альтруїстичні. Такі люди вміють притягувати увагу до себе, повести за собою інших, брати відповідальність за свої вчинки і рішення, організувати колектив, володіти високими комунікативними та організаторськими здібностями (Бліхар, 2022).

З появою інтернету, сучасних піар-технологій та нових медіа в онлайн-форматі вже не йдеться про цілісну особистість, яка за рахунок своєї органічної, холістичної природи і змісту справляє враження, а про цікаве мозаїчне поєднання окремих чинників, здібностей, які «спрацюють» у віртуальному театрі – мистецтві самопрезентації, розумінні кон'юнктури і психолого-соціальних

особливостях аудиторії та вдало налаштованих алгоритмах цифрових комунікацій. Разом з еволюцією людства і глобальними змінами у світорозумінні і в саморозумінні людини, змінюється сенсонаповненість окремих слів і явищ : дефініція «харизма» зберігає всі попередні тлумачення, але масовізація та стереотипізація значень, притаманні інформаційній та цифровій ерам, спростили їх : в наші часи харизматична людина – помітна і незабутня, з індивідуальними зовнішніми і поведінковими «фішками» і акцентами (до речі, «фішки» як неповторні деталі, індивідуальні і часто навмисно індивідуалізовані риси – це окремий феномен та особливий маркер епохи). Харизматик завжди відповідний, конгруентний галузі, в якій він діє та, нарatively, які він проголошує, максимально природний в цій діяльності, що спрацьовує і сприймається як особливе гармонійне злиття особистості та справи її життя, як торжество призначення, як метафізика здійсненої мети. Цифрова харизма – це автор цифрового контенту, який в цифрову еру нав'язав свій дискурс – свою тематику, свої наративи, свої погляди і думки, стиль життя, які зробив референтними і домінуючими в полі споживачів інформації, та капіталізував їх в успішний особистий бренд. Такі люди набувають харизматичного авторитету в очах враженої аудиторії.

В попередні часи потенціальному лідеру треба було більше умов, більше подій, більше здійснених сценаріїв (або потужний доленосний випадок) для набуття соціальної ролі харизматика. Людина (окрім випадків традиційного панування) знаходилася в диспозиції залежності від суспільства, долі і чиеїсь волі. Навіть і 20-25 років тому стати зіркою телебачення, шоу-бізнесу, а тим більше кінематографу вартувало часу, суттєвих переміщень планетою (до медійних столиць свої часів та теренів – Лос-Анджелесу, Нью-Йорку, Лондону, Парижу, Москви тощо), певних здібностей, колосальних зусиль, професійного напруження і, обов'язково, життєвої вдачі, «поцілунку фортуни», тому що головне рішення твого життя залежить від впливових людей. Цифрова людина має всі потрібні засоби та інструменти, щоб здійснити свою мрію, не виходячи з власної квартири, затаргетувати бажану (або відповідну жанру, або найбільш

лояльну) аудиторію, практично без залежності від авторитетів, без страху і наслідків експериментувати з контентом і конверсією в глобальних масштабах. Філософськи така автодраматургія, вдало і своєчасно вбудована в світ цифрових налаштувань, перетворює Homo Digitalis на своєрідного Causa Sui (з поправкою на те, що він залежить від цифрових систем, але більше не залежить від іншої людини, суспільства або їхнього вибору на свою користь) : цифрова людина для самоздійснення більше не потребує численних умов, на які потребувала раніше.

Сучасні соціальні комунікації перемістилися з виміру офлайн у вимір онлайн, і представлені цифровим і віртуальним середовищем – соціальними мережами, численними додатками, сайтами і маркетплейсами, месенджерами, відеомайданчиками тощо. Саме там зосереджені Інтернет речей та соціальні події, численна аудиторія та основні гравці, помітні персони онлайн-комунікації – соціальні лідери, авторитети, медійні персони, блогери, так звані «лідери думок», амбасадори брендів або рухів, громадські діячі, експерти, коучі, інфлюенсери. У віртуальному середовищі вони можуть бути як реально існуючими людьми з власними точками зору і амбіціями, так і керованими персонажами, бренд-фейсами, мемами, суб'єктами що символізують колективний образ – спільноти, групи, об'єднання, партії, корпорації, які, відповідно, виступають від значної кількості осіб. Фізично існуюча особистість, яка є визнаною у справі свого життя, володіє всіма ознаками харизми в реальному вимірі, і розширила свою творчу, лідерську діяльність на цифровий простір. До цієї категорії ми відносимо всіх світових селебріті – політиків, акторів, науковців, громадських діячів, які отримали авторитет, визнання, славу в доцифрову еру або за межами онлайн-комунікації (Білл Клінтон, Шерон Стоун, Мадонна, Девід Бекхем тощо). Це вища ліга всесвітньо визнаних громадських діячів і кумирів – вони не є породженням цифрової ери, але є безумовними цифровими харизмами, які транслюють власну діяльність і життєву творчість у цифровому просторі. Серед тисяч популярних блогерів – фізично існуючі люди, які на початку діяльності на цифрових носіях, не мала ознак значного харизматичного впливу, але в процесі публічної (в цифровому вимірі) діяльності

розвинули особистісний бренд (імідж, репутацію, компетенції) таким чином, що набули всі ознаки цифрової харизми. Окрім перших двох категорій цифрових харизматиків, можна виокремити мільйони різноманітних цифрових суб'єктів, які імітують, інсценують, претендують на статус харизми, володіючи цифровими технологіями та навичками соціальної інженерії і, таким чином, маючи можливість розширювати аудиторію, впливати на її світогляд та цінності, керувати її поведінкою та програмувати подальше життєве бачення.

Природа соціального успіху ґрунтується на харизматичній здатності привернути увагу до себе і своїх наративів, викликати яскраві, стійкі або тривалі емоції в певній аудиторії (що виражене і матеріалізоване як у статистиці, наведеній вище, так і в їхніх індивідуальних маркерах впливу: в кількості підписників та якісних показниках цифрової поведінки аудиторії – вподобайки, коментарі, репости, покупки тощо) та іноді – в офлайн-поведінці аудиторії як красномовному маркері визнання (в готовності підтримати проєкт блогера, щось придбати або задонатити, кудись прийти, поїхати, підтримати реальними вчинками гасло харизматика). Маючи високий рівень довіри до себе, вони істотно впливають на формування картини світу, конструювання ідеалів та моделювання цінностей, смаків, бажань (а залежності від типу контенту та мети цифрового впливу) і загалом на світогляд підписників. Як ми вище навели за даними останніх соціологічних звітів, ця аудиторія достатньо молода, тож разом з впливом на світогляд, численні сучасні цифрові харизми впливають і на майбутнє світу.

Унікальна річ, яка стала звичайною у XXI сторіччі, і важливий патерн цифрової епохи: якщо в доцифрову еру зірок створювали цілі «фабрики мрій» (видавництва, кіностудії, телекорпорації, будинки мод, керовані вищою лігою фахівців своєї галузі, видатними постатями, і обов'язково – експертністю і високими стандартами професії), то в цифрову епоху, еру гаджетів та інструкцій з їхнього застосування і просування, будь хто може стати власником популярного Youtube-каналу, зіркою стендапу чи зухвалим та гострословним політичним оглядачем. Цифровою харизмою, зіркою Інтернету, затребуванішим

контентмейкером або самим контентом може стати будь-яка людина (або її продукт), за умови, що вона володіє технологіями публікування і просування (специфіці конкретних платформ чи додатків, їхніх алгоритмів, налаштуванням, таргетингу). Відбулася масова депрофесіоналізація медіапростору, коли експертне знання предмету висвітлення, стає другорядним чинником у порівнянні з медійним талантом і навичками комунікатора.

Перший випадок суттєвого обмеження (і це відноситься до розглянутого вище питання свободи цифрової людини і проявів цифрового тоталітаризму) виник 25 жовтня 2025 року (маємо підстави припустити, що ця дата має потенціал стати історичною і започаткувати певні інволюційні процеси в комунікаціях цифрової доби), коли Китайське управління кіберпростору (CAC) зобов'язало блогерів та контентмейкерів, які висвітлюють медицину, право, освіту та фінанси, підтвердити свої знання офіційними документами (*Китай зобов'язав блогерів*, (2025, 30 жовтня). Популярні в Китаї соцмережам Douyin, Bilibili та Weibo, де публікується контент «лідерів думок» та інфлюенсерів, віднині мають перевіряти дипломи, ліцензії та сертифікати авторів, особливо, якщо їхня діяльність пов'язана з продажем або рекомендаціями певних товарів та послуг. Офіційний Пекін пояснив такий крок необхідністю боротьби з дезінформацією та захист користувачів від шкідливих порад.

Між тим, в сучасному цифровому комунікативному просторі такі засади – поки що нонсенс, дивне нововведення, яке, скоріше, пояснюється специфікою внутрішньої політики Китаю, ніж вектором подальшого розвитку процесів комунікативного впливу.

Як і у всі часи, імідж – відправна категорія цифрової харизми. У цьому аспекті максимально проявлена своєрідна свобода, демократичність, толерантність часу і мода (як і в усьому) на комфорт і зручність.

Англійське слово *casual*, яке дало назву найбільш затребуваному фешн-напряму цифрової епохи, стилю, максимально доречному за будь-яких обставин – вранці і ввечері, у будні та свята, і навіть на офіційних заходах (за рідкими виключеннями на користь класичного або специфічного дрескоду) стало

своєрідним іміджевим маркером часу : воно означає не тільки «повсякденний», але і «невимушений», «ненавмисний». І в життєвій творчості дигітальної людини – офлайн та онлайн – все нібито невимушено, ненавмисно. Модно бути «таким, як ти є», але трошки стильніше. Модно все робити наввиграшки, нібито не напружуючись, з мінімумом академічного та постановочного (за тими рідкими випадками, коли виключення лише підкреслюють тренди). У цьому феномені багато лукавства : «перформативна» людина, особливо цифрового покоління, лише здається невимушеною і природною, але вона сформувалася на сцені віртуальної соціальної взаємодії. Людинознавці сучасності запропонували термін «феномен самокурації» – про те, що ти є не тим, хто ти є насправді, а тим, яким тебе сприймають в соцмережах. Як наголошує дослідник Кіян Бахтіарі, «раніше люди виражали себе через інтереси, музику, бренди», а сьогодні вони «вбудовують» свій образ в «алгоритми» і сприйняття оточуючих : триває «нескінченна гра в персонажа». У метамодерну добу стерта грань між щирістю та постановкою – будь-яку неавтентичність можна прикрити іронією та самоіронією. І саме вони підміняють щирість, яка нібито є (як головна ознака метамодерну), але її варто приховати : «Іронія діє як щит. Вона захищає молодих людей від страху «робити забагато» або носити ярлик «зневажливих». Щирість та справжній ентузіазм можуть виявитися ризикованими у світі, де дії можна знімати екрани, записувати в меми та відтворювати. Навпаки, іронія допомагає поколінню Z уникати осуду та критики. Іронія – це «механізм подолання труднощів та інструмент для відстороненості в неспинних онлайн-комунікаціях» (*Performative Males, Gen-Z Irony, 2025*).

На вершині розвитку аналогового телебачення, на тлі перших технологічних винаходів, які сьогодні назвали би фічами, практикувалися експерименти, що порушили уявлення про академічне ТБ в його класичній побудові : замість пафосних інтер'єрів і декорацій, які приховували і наче берегли «таїнство» телевізійних лаштунків, з'явилася так звана «відкрита архітектура» : глядач побачив робочий процес і бекграунд створення ТБ-контенту – журналістів, редакторів, монтажерів, що працюють за спинами

дикторів. Цей прийом давно перестав бути інноваційним чи вражаючим, але «відкрита архітектура» залишилась затребуваною формою і після Революції 3.0, і після Революції 4.0, оскільки є відповідною метамодерну з його «ною відвертістю», життям навстіж, нестримним і навіть маніфестуючим «одкровенням». Цифровий харизматик може натиснути на play до того, як приготувався до промови, може бути трошки розгубленим, простецьки чарівним, наївним, може помилятися, виправлятися, виправляти в прямому етері будь-які технічні «трабли» тощо. Не тільки сам суб'єкт впливу та його поведінка, але і обставини трансляції можуть бути найнеочікуванішими – з будь-якої події, з будь-якої точки на карті, в будь-яких декораціях, в тому числі і таких, що не існують фізично, а є цифровим фоном (якщо аватар може буде у людини, чому б його не мали фізичні або штучні об'єкти?!). У цифровій взаємодії з сучасними авторами іноді здається, що ти потрапив не тільки в компанію, а на кухню, в спальню, на інтимну розмову з людиною, яка хоче тобі розповісти про себе все – про особливості сальних залоз шкіри, про згвалтування в юному віці, про зради близьких і сексуальні експерименти, про останню дієту та нову спідню білизну. Метамодерні люди не тільки характеризуються, а іноді і шокують анатомічною правдою життя, якою фанатично прагнуть ділитися з аудиторією. Саме в цьому контексті парадоксальним може здатися те, що одночасно з найвідвертішими зізнаннями, в сповіді, в сльозах, в кабінеті медика, в храмі, на похованні, на власному весіллі, вони звертаються по донат – цифровий спікер не вбачає в цьому когнітивного дисонансу або етичної недоречності : жива тканина життя і потреба в її промові легко перетинаються з потребою творчої людини отримати за свою творчість винагороду.

Головна риса цифрового контентмейкера – саме харизматичність в її сучасному тлумаченні, що здатна викликати і тримати увагу, вразити особливостями, запалити аудиторію своїми цінностями, пропозиціями, аргументами та підходом, надихнути фоловерів на дії та вчинки і монетизувати цей контент в матеріальні якісні та кількісні показники успіху.

Найбільш поширене амплуа – експертів або радників : знавців певних напрямків життєдіяльності (здоров'я, нутріціологія, кохання і родина, стосунки і соціум, сексологія, самопрезентація, піар, психологія, політика, війна та військова справа, державне управління), продавців або інфлюенсерів з наявністю кінцевої мети – реалізувати товар (розповідаючи про нього детально та демонструючи його), або знавців усього відразу – так званих лайф коучів. Особливо модний тренд останніх років – амплуа ментора. Блогери та блогерки різних напрямків діяльності самопозиціонуються буквально як харизми – експерти не тільки у власній життєдіяльності, а ментори, що мають намір і вважають призначенням вести за собою, керувати долями, вони стають співучасниками вашого життя в амплуа радника, психолога, лайфконструктора та режисера подій. Поняття ментор прийшло на зміну раніше популярним коучам, радникам, наставникам, і, на погляд автора тексту, підкреслює напівприхований намір інтегруватися в реальне життя людей на постійній основі, ставлячи людину від себе в залежність.

Творчою інформаційною продукцією дигітальної людини і засобом її впливу в цифровому середовищі є цифровий контент (content англ. – зміст, вміст, наповнення), якому в більшості контекстів синонімічні поняття електронний контент, онлайн-контент, медійний контент, а також за видом і формою комунікації – відеоконтент, графічний контент, ШІ-контент, текстовий контент тощо. Серед найпопулярніших і затребуваних форм передачі і споживання цифрової інформації виокремимо стримінги (прямі етери) та конференції в соцмережах та на відеоплатформи, відеороліки різних видів (рілси, шортси), тематичні програми великих форматів (загалом на Youtube) одного або декількох співрозмовників, публікації, мінливі повідомлення (сторіси), в торгівлі – контекстна реклама, яка триматиме «на гачку» кожного юзера, який хоча б одного разу відгукнувся на рекламований продукт і натиснув на посилання. Направленність, якість, як і експертність, цифрового контенту можуть відігравати далеко не головну роль : ми всі бачимо велику кількість акаунтів в соцмережах, що отримали мільйони підписників на нехитрих, навіть

примітивних роликах різного рівня відеовиробництва (про те, як оновити взуття, відмити жир чи спитати англійською «як справи»). Раптовість, невимушеність, легкість, простецька чарівність такого контенту, що зненацька з'являється в твоєму життєписі з гаслом «у вас більше немає проблеми, бо у нас для вас є рішення», гіпнотично діють на споживачів масової культури.

В цьому контексті один із найбільш актуальних методів впливу і теж свого роду медійний та психосоціальний маркер часу – афірмації (Городнюк, 2025). Харизматики нам навіюють «все буде добре», «сьогодні – найкращий день», «подумай за себе, бо ти в себе один», і знаходять відгук у відвертої, завжди готової до нових практик і досвіду (це теж тренд часу), але втомленої від багатовимірного, багатоподійного, мультимедійного життя, численних переключень і метушні, метамодерної людини.

Серед всіх відомих видів впливу найпопулярнішими в цифровому просторі стали інспірація (мотивування), заохочування, навіювання або стимулювання до самонавіювання, нейромаркетинг (формування в аудиторії споживчих бажань, інтересів, цілей та контроль за ними, вбудовування в підсвідомість споживчих інтродукцій), фабрикування та маніпулювання (ефект фреймінгу, ефект гойдалок, agenda setting (висвітлення одних фактів, пов'язаних з подією або людиною на тлі навмисного замовчування інших), вісхолдинг, інші види викривлення й спотворення інформації тощо). Переконавання було і залишається одним із найбільш розповсюджених видів впливу, і, безумовно, воно широко застосовується в будь-яких формах онлайн-комунікації, але маємо констатувати: за часи появи і розвитку цифрової комунікації homo digitalis пройшов всі стадії участі, співучасті та сприйняття інформації, і він втомився від диспутів – політичних, громадських, релігійних, господарських, місцевого самоврядування, мовних, музичних, освітянських, медичних, етичних тощо. Якщо немає поважної причини, досвідчена цифрова людина відмовиться від холівару (від англ. holy war – «священна війна»: саме так на цифровому лексиконі називають гарячі інтернет-суперечки та конфлікти), від участі в ситуаціях зіткнення інтересів, від диспутів з бажанням переконувати. Номо

Digitalis знає із досвіду – сократівській метод в інтернет-публіках не діє, бо діалог перетворюється в полілог з доєднуванням не тільки зацікавлених співрозмовників, а і ботів, тролей та інших фіктивних персонажів : флеймінг, кібербулінг, хейтинг не тільки псують настрої, а і можуть мати серйозніші наслідки в питаннях індивідуальної, колективної, національної, корпоративної, галузевої та інших видів безпеки.

Прихильники методу афірмацій вважають, що вони регулюють не лише на психологічний стан людини, але й на здоров'я, долю, вчинки, волю та всю життєву творчість. Негласний (хоча в певних випадках гласний, чітко сформульований) заклик «У вас більше немає проблеми, бо у нас для вас є рішення» став своєрідним кодом цифрового впливу і маркером цифрової епохи. Цифрове суспільство, яке власними зусиллями за проблематизувалось, самоорганізувалось як весь час поспішаючий і ніколи нікуди не встигаючий колективний організм з втраченою увагою, мріє хоча б про епізодичні атрактори, гепієнди, про легкі і прості способи вирішення проблеми, які можна запозичити десь і в когось легким дотиком до сенсора. Не залишати байдужим, викликати почуття, інтерес, увагу та метаувагу, і перетворювати їх на цифровий капітал – монетизувати та капіталізувати : це головна мета цифрових харизматиків. Тому почуття можуть бути не тільки позитивними та афірмативно-надихаючими, а навпаки – дратівними.

З доступом широкого загалу юзерів до продуктів штучного інтелекту виник вибух виробництва синтетичного контенту – онлайн-комунікація та її окремі складові модифікуються та трансформуються щодня. Сьогодні вже масово застосовуюються дїпфейки (від англ. deepfake – deep learning «глибинне навчання» + fake «підробка») – один з найбільш популярних різновидів синтетичного контенту, створеного з використанням нейронних мереж (Прокопович, 2025) : це сфабриковані, змодельовані відео або анімовані зображення людей і подій, які насправді не відбувалися, або відбувалися іншим чином. За допомогою алгоритмів ШІ відео тепер можна підробляти швидко та відносно дешево, не потребуючи для цього спеціальних знань (Вальорська,

2020). Серед численних AI-сервісів, що пропонуються розробниками, здатність генерувати персонажів з певними рисами, виразами обличчя, емоційною природою, пластикою, антропометрією, їхнє розташування в просторі чи декораціях, моделювання голосу та вербальних/вокальних особливостей, інтонацій, фонових звуків, додавання рухів навколишнього середовища, моделювати вирази обличчя, звук та жести, які будуть передані у вхідні дані вашого персонажа. На відміну від аналогових засобів анімації, мультиплікації, графіки попередніх років, зміну облич та інших особливостей нейронки роблять лічені хвилини.

Якісний дїпфейк неймовірно тяжко спростувати. Штучний інтелект відкриває незбагненне поле можливостей перед тими, хто генерує та генеруватиме контент у майбутньому, і ще більше здивує споживача інформації (не кажучи, про те, що змінюються поняття про етику, межі етичного можливого і неможливого, уявлення про «справжнє», «очевидне», «реальне», а для таких галузей, як криміналістика, кібербезпека, іміджологія і репутаційний менеджмент, медіа і журналістика – це справжній поворот в розвитку). 89% дїпфейків, виявлених у 2025 році, пов'язані з політичною сферою, силовими структурами та державною безпекою. Відповіддю корпорації Google на запит медіапідробок стала гра, що розвиває здатність відрізнити справжні зображення від фейків, що вкотре доводить, що людству притаманно створювати глобальні проблеми, щоб потім шукати з них вихід та винаходити антитоди.

Штучні персонажі теж набувають властивостей цифрових харизм – в них є імена, безліч підписників, соціальний вплив та грандіозний успіх. Вони сприймаються шанувальниками як живі, навіть якщо самі наполягають на власній штучній природі – відомі випадки, коли люди, попереджені про те, що мають справу з продуктом ШІ, відмовлялись в це вірити, продовжували дружити, закохувалися, а деякі чоловіки офіційно одружувалися на штучній «анімах», свідомо роблячи свій вибір (*40-річний держслужбовець одружився з лялькою*, 2023).

Посилаючись на вищенаведене, резюмуємо, що харизма в сучасному сенсі – це особистісна сила і влада, отримані унікальною комбінацією людських якостей в динамічному вирі і відображенні життя – в часі, просторі, обставинах, людях і сенсах, що втілюється у духовному змісті та бутті інших та/або спонукає їх до певної життєвої творчості, надихає на зміни, на вчинки, в деяких умовах – на подвиги. А цифрова харизма – це суб'єкт (чи об'єкт, що виступає як суб'єкт) цифрової комунікації (який може мати або не мати фізичну ідентифікацію; персонаж, віртуал, додаток, застосунок), що має ознаки референтного соціального гравця (лідера думок, лідера певної соціальної групи), володіє ціннісною значимістю, моральною владою і, відповідно, значним соціальним впливом для своєї аудиторії, що зазвичай матеріалізується в соціокультурний та цифровий капітал.

Харизма – це про незбагненну емергентність, унікальність живого в його цілісності, про прожите, відчуте і існуюче, це доля людини, яка напрочуд дивно відобразилася в її образі; цифрова харизма – це про моделювання, імітацію або репрезентацію харизми, про прагнення впливу, кон'юнктуру і пошук засобів конструювання враження. Важлива перевага цифрової доби в тім, що цифрова харизма має потенціал, недосяжний для живої харизми – це потенціал комунікації зі всім світом.

2.3. Цифрова людина у вирі інформації «без фільтрів» : про віртуальне і медійне травмування індивідуальної та масової свідомості

Епоха цифрової експансії перетворила користувача інтернету на турбоспоживача всіх видів продукції, в тому числі інформаційної, у фантастичній кількості, в різних модифікаціях, будь-якого змісту і характеру. Коли інформація розповсюджується в такій приголомшливій кількості на приголомшливій швидкості численними інструментами, коли сумарно світова павутина важить приблизно сто зеттабайтів, пошукові системи обробляють

мільярди запитів на день, Youtube вантажить мільярди відеофайлів на день, запобігти проникненню інформації практично неможливо, навіть якби це було на меті. Як сказав один український військовий блогер : «Ми живемо в той час, коли за кадром не лишається абсолютно нічого».

Людина стала мішенню колосального впливу – інформаційного, ідеологічного, політичного, рекламного, маркетингового, сугерендом навіювання та інших процесів прихованого тиску (Городнюк, 2023). Віртуальний простір кожного користувача наповнений флудом, фейками, флеймом, нісенітницею, численними чужими нарративами людей або ботів, що без проблем і кордонів опиняються в полі нашої уваги. Інформаційний шум (Канеман та ін., 2022), як ми вже зазначали раніше – це окрема категорія контенту, що впливає на нашу свідомість і підсвідомість. Це несуттєва, вторинна, неважлива інформація, яка супроводжує або замінює собою основне повідомлення. Різновид його – інформаційне шумування – умисне перевантаження слухача незначущою, вторинною, зайвою інформацією з метою відвернути увагу від вірогідних відомостей, а також така інформація, яка виснажує і від якої втомлюєшся, яка деструктивно впливає на наш настрій, наші цінності, нашу віру оптимізм і наше ставлення до конкретних життєвих опцій (Городнюк, 2023). Людині часто бракує не тільки компетенції, але і елементарно потреби, спостережливості, чесності, раціональності тощо визнати яку роль в просторі і часі її життя відіграє шум – сторонні сюжети, чужі сценарії, історії, драми, все, у що ми запросили до свого сприйняття або дозволили йому туди потрапити.

Інформація «без фільтрів» – це неосяжний потік даних, що обвалюється на цифрову людину не тільки щодня, а і щомиті, без жодної попередньої обробки, верифікації чи контексту. Слово «цензура» на всіх мовах світу завжди промовлялося з негативною конотацією і було ознакою певного поневолення, заборон та обмеження прав людини. Тож, можна вважати ще однією гіперстицією людства відсутність цензури у цифровому вирі інформації. Цифрова людина скролить смартфон, і все бачить фактично відразу – війну, світські новини, еротичні знімки, замерзлих безпритульних тварин, рекламу,

знову війну, чиясь особисту трагедію : все одним потоком, без ієрархії важливості, без позначок «це перевірено» чи «це чиясь думка». Раніше діяла так звана інформаційна культура, а між новиною і сприймачем інформації стояли люди з серйозною професійною підготовкою, які відбирали і створювали контент. У цифрову добу, по-перше, кожен може бути автором цифрового контенту і публікувати практично все, а, по-друге, в епоху Постправди те, як ти розповів, стало важніше об'єктивності (факти часто мають другорядну роль, віддаючи перевагу оперативності, стилю, формі інформації). По-третє, такий вир подій призводить до когнітивного перевантаження, який в цифрову добу приймає форми інформаційної інтоксикації. Коли фільтрів немає, ти маєш бути фільтром. А людський мозок на це не розрахований – ми еволюційно не готові обробляти таку кількість сигналів. Психічне здоров'я цифрової людини – це не просто медична тема, це філософська драма. Людство створило технології, як вогонь Прометея – дар і прокляття водночас : вони лікують і калічать, рятують і виснажують. Матеріал, з яким працюють агенти впливу – тканина людського підсвідомого і свідомості, тканина сприйняття, тонкі патерни уяви і потаємне – мрії, бажання, прагнення, тіні. Цифровий харизматик впливає на підсвідомість цифрової людини : певною мірою тривожної, тому що вона живе в епоху глобальних трансформацій, війн і криз, схвильованої, тому що не знає і не може знайти життєвого спокою, тому що в режимі підвищеної турбулентності весь час прямує до омріяного і бажаного атрактору, до життєвого затишку, який здійсниться, якщо «виконати всі дедлайни», тому що затишок мінливий, або взагалі ніколи не настає, а головне втомленої від постійної термінової міграції між станами офлайн і онлайн та втратившої увагу як здатність самоусвідомлювати, виокремлювати себе в зв'язку з чимось насправді важливим в життєвому просторі і часі.

Життя в онтологічній системі «людина-гаджет» – це життя в форматі «макро». Еволюція оптики подарувала людині нове світосприйняття – великим планом, в змінній диспозиції, в змінному радіусі, деталізації дрібниць, в естетизації деталей, в «невидимих клітинних структурах». Homo Digitalis знає

світ через свою вдосконалену камеру, безліч фільтрів та безмежні можливості кольористики, що доводять зображення до шедевра сучасного мистецтва. Бодріяр назвав це «галюцинаторним пануванням деталі» та «дивовижним фантазмом точності» (Baudrillard, J. : 73, 1990). Реальний світ після цього виглядає очевидно збідніло. Постійний імерсивний досвід «налаштував» свідомість цифрових тубільців : вона стала «гострішою» у сприйнятті візуальних об'єктів та орієнтації в просторі, а відеоігри покращили координацію їхніх рук та очей, що, на думку дослідників, вплинуло на швидкість прийняття рішень (Штепура, 2022). Технології змінюють структури мислення і поведінки цифрової людини в порівнянні з попередниками.

У добу розвинутих інформаційних війн фейків настільки забагато, що проблема прийняла форму реальної небезпеки – для конкретних людей, груп людей і навіть держав. Комунікативні виклики цифрової людини – проблема медійного впливу, соціального пресингу, міжособистісних конфліктів (особливо чутливої у вразливих верств населення – в першу чергу, дітей, людей похилого віку, які соціокультурно і цінносно не підготовлені до агресивної поведінки, цькування, гейтспічу, дискримінації). У ній є і свій макрорівень – інформаційні війни і кібератаки, інформаційно-психологічні операції в їхньому великому різноманітті і характері (Петрик та ін., 2011), а є рівень малих груп – конфлікти між френдами, підписниками однієї спільноти або знайомими по виміру офлайн (які можуть мати самостійну природу або теж бути спровоковані професійними рейдж-фермерами), але в будь-якому випадку це створює певну атмосферу буття, яке не можна перемкнути як режими офлайн і онлайн.

Оксфордський університет словом 2025 року назвав словосполучення (яке лексикографи вважають єдиною одиницею значення, тобто словом) «rage bait» (від поєднання слів «rage» («сильний спалах гніву») та «bait» – («привабливий шматочок їжі»)) (*The Oxford Word of the Year, 2025*). «Rage bait» («приманка для люті») визначається як «онлайн-контент, навмисно розроблений для того, щоб викликати гнів чи обурення, – розчаровуючий, провокаційний або образливий, що зазвичай публікується з метою збільшення трафіку або взаємодії з певною

вебсторінкою чи контентом соціальних мереж». Оскільки технології та штучний інтелект дедалі більше впроваджуються в наше повсякденне життя – від знаменитостей, що використовують фейки, та інфлюенсерів, створених штучним інтелектом, до віртуальних компаньйонів та платформ знайомств – не можна заперечувати, що 2025 рік був роком, визначеним питаннями про те, ким ми є насправді; як онлайн, так і офлайн... Rage bait проливає світло на контент, цілеспрямовано створений для того, щоб викликати обурення та збільшити кількість кліків. І разом вони утворюють потужний цикл, де обурення викликає залученість, алгоритми посилюють його, а постійний вплив виснажує нас психологічно. Ці слова не просто визначають тенденції; вони показують, як цифрові платформи змінюють наше мислення та поведінку», – говориться в релізі Oxford Languages.

Поширювачі інформації мають свою мету – монетизацію і капіталізацію контенту (з метою фінансових прибутків, просування особистого бренду, підвищення рейтингу медіаканалу тощо), вплив на світогляд (картину світу, цінності, ідеали), розповсюдження навмисної дезінформації, розпалювання національної, расової чи релігійної ворожнечі, створення онлайн-конфліктів, спонукання до певних дій. Деякі з цих та інших дій відносяться до категорії інформаційно-психологічного впливу – це вплив на свідомість та підсвідомість людини або соціальних груп (малих і великих) з метою внесення змін в їхню поведінку та світогляд (Петрик та ін., 2011). Онлайн-комунікація та нові медіа в їхньому цифровому розмаїтті є полем комунікативного ризику і психологічного травмування. Сугестивні системи впливу, навіювання, моделювання вподобань, політичний і світоглядний нейромаркетинг, навмисне викривлення й спотворення інформації, штучне створення упереджень, соціальних страхів, паніки, масових істерій та психозів – все це в неспинному процесі спрямоване на сучасну людину. Нові форми медіакомунікації можуть бути осмислені як радикальний феномен, який «випробовує межі людського і нелюдського, внутрішнього і зовнішнього, формує вектори їхнього зміщення», здатні інтенсифікувати страхи, а сучасні медіакомунікаційні технології можуть

використовуватися і для менеджменту страхів (Доброносова, 2024). Часто люди обирають медіаджерела тому, що їхній зміст, форма, наративи, близькі їм за поглядами і цінностями: в сучасному медіадискурсі споживання тільки тих медійних продуктів, позиція яких збігається з особистою називають «егокастингом», і він є важливим відображенням нашої картини світу, яка цікавиться максимально великим діапазоном реальності, або тішиться «бажаним як дійсним» наодинці з обраним репертуаром власного девайсу. Егокастинг заважає руйнуванню стереотипів, підживлює певні упередження, плекає навішування ярликів (Хотюн, 2021).

Але сьогодні, на тлі інформаційної експансії, навіть якість обраних медіаджерел не гарантують захисту від інформаційної травми: діапазон трагедій настільки великий, як і вир інформації. Фактична трансляція (а часто і пряма трансляція, стріми «без фільтрів») великої кількості подій – з передової, з окупованих територій, під час бомбардувань, з натуралістичними детальними кадрами та емоційно забарвленою ненормативною лексикою, безперервний сторітелінг людських долей з трагедіями, втратами, пораненнями, боротьбою, насильством, знущаннями, навіть звірствами, але одночасно й історії з гепіендом (визволили, вирвалися, зустріли рідних, повернулися, вижили, успішно прооперували тощо). Екзистенціальний вимір розгортання медіатравматичного досвіду – координати опозицій життя і смерті, свободи і беззмістовності, ізоляції і самотності, ентузіазму і страху (Доброносова, 2024). Ми не можемо відмовитися від значної частини інформації: у нас є потреба знати, потреба слідкувати за перебігом подій і бути у курсі, але платимо ми за це інформаційною залежністю (зізнаймося, що більшість починає свій ранок з моніторингу телеграм-каналів та інших джерел, що висвітлюють війну, а потім ще багато разів за день слідкуємо за оновленням хроніки), а також таким непростим психологічним випробуванням як бачити війну в деталях, у всій її жахливій правді, а це означає – травмованістю, інформаційною інтоксикованістю (Горностай, 2020). Онлайн-формам міжособистісної комунікації притаманний

високий рівень соціальної контагіозності – інформаційної заразливості (Городнюк, 2020).

Медійна травмованість – це непряма травматизація через постійне споживання травматичного контенту в цифровому просторі. Але в умовах війни вона набуває особливої, складної форми, бо межа між «медійним» і «реальним» у сприйнятті зникає. Серед численних проявів медійної травмованості виокремимо деякі, на наш погляд, найбільш притаманні сучасній цифровій людині, особливо в Україні під час війни. Компульсивний скролінг – це нейротичний стан прив'язаності до смартфона, неможливість відірватися від стрічки новин, навіть коли розумієш, що це виснажує. Це не просто звичка – це травматична «надмірна пильність», перенесена в цифровий простір: мозок шукає сигнали небезпеки, щоб контролювати неконтрольоване. Коли ти бачиш нескінченний потік образів руйнувань, смертей, страждань (навіть якщо це не твоє місто, не твої близькі), твоя нервова система реагує так, ніби це відбувається з тобою, і відбувається вікарна травматизація. Емпатія стає каналом травми. Між станами «дізнатися» і «не витримати» цифрова людина, особливо в кризових ситуаціях, обирає «дізнатися». Коли ти бачиш відео бомбардування в стрічці між мемами і рекламою, відбувається дереалізація: жах нормалізується і стає контентом. Все це призводить до розмивання реальності. Це захисна реакція психіки, але вона має страшну ціну – втрату здатності відчувати. Безсилля і гіперконтроль – ти не можеш зупинити війну, але можеш контролювати інформаційний потік. Тому люди маніакально читають новини, перевіряють факти, діляться постами – це ілюзія агентності в ситуації тотальної безпорадності. У кризових періодах, конкретно під час війни, онлайн-простір більше, ніж ніколи, маніфестує свою дихотомічну природу – він і рятує, і травмує. Його рятівна місія безумовна і суттєва – це зв'язок (з близькими, з фронтом, з іншими країнами, з тими, хто потребує допомоги чи може допомогти), це координація будь-яких дій, це єдність (з однодумцями, з земляками, з армією, з волонтерами тощо), це свідчення (фіксація різних подій, злочинів, збереження пам'яті). «Вийти» з війни неможливо – вона всюди, в

кожному пості. Алгоритми підсилюють тривогу (вони оптимізовані на залучення, а популярні публікації, шок-контент розуміються як основа для залучення, тож і налаштовуються на велику аудиторію). Найбільше випробування – неможливість ігнорувати війну, бо це твоя війна і це твоя реальність. Ігнорувати новини – це піддавати себе небезпеці або пропустити важливе. З позицій явища FOMO, яке ми дослідили в підрозділі 1.4, все українське суспільство зараз знаходиться в стані «fear of missing out» – нав'язливого слідкування за медіаконтентом у страху пропустити щось важливе.

Але постійно дивитися – означає жити в стані перманентного виснаження нервової системи, і це виснаження стає нормою. І ще страшніше – нормалізація жахливого. Коли ти бачиш сотні відео руйнувань, смертей, то мозок починає їх «пропускати», щоб вижити. Але ця психічна анестезія – це не зцілення, а витіснення і тимчасове заморожування травми.

Зазвичай психологічний термін "сензитивність" (латин. *sensibilis* – чутливий) застосовують до конкретної особи, маючи на увазі її підвищену чутливість до подій, стан, що супроводжується підвищеною тривожністю, побоюванням певних ситуацій, сценарієв або їхнього розвитку, тих чи інших життєвих викликів (Городнюк, 2023). Сьогодні це стосується більшості українського суспільства, яке опинилося в неймовірно складній, драматичній життєвій ситуації – під щоденним ударом російського агресора, посеред найбільшої після Другої Світової війни в Європі.

Медіатравма – проблема нова, як і все поле цифрового медійного впливу, у філософському дискурсі, так і в інших людинознавчих та поведінкових науках. Медіатравматичний досвід – прикмета існування особи в культурі медіарозмаїття (Доброносова, 2024). Психологи тлумачать медіатравму як психічну травму, що «виникла під інтенсивним впливом медіаповідомлень, медіаконтенту, отримана з використанням медіазасобів; та як шкідливу для психіки реакцію на емоційно значущу подію, що зачіпає значущі сфери існування людини, і пов'язана із сильними, стресовими впливами на психіку, загрозою для життя» (Вознесенська, 2017). Природа медіатравми має

екзистенційно-ситуаційний характер і є прикладом граничної ситуації, в якій мають шанси виразитися екзистенціальні існування (Доброносова, 2024). Тенденції цифрової доби такі, що психоаналітики вважають травму однією з нових норм соціального зв'язку, поряд з психозом та сексуалізацією суспільства (*Психоаналіз та віртуальне*, 2021, с. 94). Таку норму як відбиток цифрової доби можна філософськи прийняти, але складно передбачити, які психічні, психологічні, соціальні, громадські і навіть історичні наслідки будуть не тільки у такого загального випробування, як війна, а у такого її різновиду як медійна травма, котра може бути не тільки індивідуальною, а і колективною, а колективна травма не обмежується однією ураженою генерацією, а утворює механізми міжпоколінневої передачі, «закріплюючись в історичній пам'яті та актуалізуючись у нових історичних реаліях» (Горностай, 2020).

Медіатравма стає можливою тоді, коли особа не має індивідуальних ресурсів, що необхідні для подолання травмуючої події медіатравма стає можливою тоді, коли особа не має індивідуальних ресурсів, що необхідні для подолання травмуючої події (Доброносова, 2024). Коли йдеться про захист від великої кількості атакуючої інформації ми навмисно не використовуємо термін «психологічний захист», що тлумачиться як миттєва, часто неусвідомлена, підсвідома реакція на інформаційний подразник, а навпаки – наполягаємо, що сучасна людина, особливо під час війни, має замислитися саме над стратегією – над комплексом усвідомлених дій, спрямованих на подолання зовнішнього інформаційно-психологічного впливу.

Верифікація інформації стала обов'язковою частиною інформаційної підготовки (Городнюк, 2024). Серед людей, що мають професійну справу з інформацією, все популярніше гасло: «Якщо твоя мати каже, що вона тебе любить, перевір це». Будь-які інструкції з верифікації засновані на критичному підході і скептичному ставленні до кожного слова і зображення. Конструктивність, критичність, точність, пізнавальна спрямованість на розуміння явищ і механізмів, пошук істини (чи навпаки запобігання омані і

самоомані) в будь яких обставинах – рецепт подолання життєвої кризи і соціальної тривожності.

Складно висувати гіпотези, що сучасна людина робила би з задоволенням впродовж дня, якби мала можливість обирати тільки бажані види діяльності, але картини дійсності, які ми постійно спостерігаємо на власні очі онлайн і офлайн, підтверджують, що час наодинці з гаджетом часто превалює над подіями реального життя. Парадоксально, але активна залученість у соціальні мережі і можливість контактувати онлайн з десятками, сотнями, тисячами, навіть мільйонами співрозмовників (френдів, підписників тощо) не робить людину більш задоволеною спілкуванням. «Самотні разом» («Alone Together») – гасло, з яким вийшла до аудиторії американська психологиня Шеррі Тьоркл (Turkle, 2011). Це словосполучення вона ставить як діагноз мільйонам інтернет-залежних, а спасіння вбачає в обмеженому контролі життя онлайн і пошуку сенсів в житті офлайн.

Цифрова доба супроводжується «епідемією стресу», що безпосередньо пов'язана з зануренням людини в Інтернет, причому розвинені країни, де доступ по благ цивілізації необмежений, найбільш уразливі в цьому питанні. У сучасних людей відбулося зниження рівня адаптації до різних критичних, кризових факторів, що, на думку вчених, викликає різні «хвороби стресу». Більшість науковців розглядає колективний стрес як «атрибут» сучасної високотехнократичної епохи й указують на необхідність інтенсифікації вирішення проблеми і негайний пошук ефективних копінг-стратегій (Городнюк, 2023).

Незважаючи на велику кількість сучасних технологій і рекомендацій щодо захисту від інформаційно-психологічного впливу, фахівці єдині в одному – в сучасному суспільстві уникнути інформаційно-психологічного впливу неможливо, але можливо застосувати підходи, які не дозволять маніпуляціям досягти мети – вдарити по певним внутрішнім мішеням адресата – таким, як спонукачі активності (потреби, схильності, ідеали), регулятори активності (смыслові, цільові та операційні установки, норми, самооцінка, переконання,

вірування), когнітивні структури, операційний склад діяльності (спосіб мислення, стиль поведінки, звички, уміння, кваліфікація), психічні стани (фоніві, функціональні тощо).

Досліджене вище проблемне поле онтологічної сутності цифрової людини породжує закономірне питання, чи відчув себе свободним Homo Digitalis, який отримав цивілізаційне надбання науково-технічного прогресу задовільняти більшість своїх потреб натисканням на сенсорний екран (та іншими інструментами цифрової доби).

2.4. Свобода і омана у соціальній взаємодії цифрової людини

Семантичний простір поняття «свобода» неабиякий багатогранний. Концепт «свобода» є центральним феноменом суспільного і правового життя (конституційна свобода, громадянська свобода, права та свободи людини, свобода слова як непохитне право на вираження власної позиції і думки, свобода зібрань), політичного і міжнародного життя (свобода як суверенітет, як право на незалежний розвиток і самостійний цивілізаційний і політичний вибір певного народу, країни тощо), економічного життя (фінансова незалежність, свобода підприємницьких можливостей, свобода торгівлі, свобода обміну послугами, свобода заробляти гроші), особистісна свобода, яка в українській мові і культурі є синонімом поняття «воля» (як здатність вільно діяти, як право на вибір власної долі, свобода розпоряджатися своїм життям на свій розсуд, незалежний спосіб буття, свобода дії) (Городнюк, 2023). Сучасне уявлення про свободу включає в себе свободу вибору, самовизначення, дій, поведінки, самоволодіння, ефективну владу (Атаманюк, 2020, с. 80). Процес розвитку особистої свободи носить суперечливий характер: з одного боку, розширюються можливості вільної діяльності людини, з іншого – вільна діяльність обмежується необхідністю матеріальної дійсності (Атаманюк, 2020, с. 77).

У гуманітарному дискурсі ХХІ сторіччя свобода – це, перш за все, особистісний вибір, рішення, пов'язане із суб'єктивним світом особистості, що знаходиться між загальністю людської природи та особливістю індивідуальності, як «оптимальна форма зв'язку людини з іншими людьми, а через них і з собою, і зі світом в цілому» (Слюсар, 2012).

Дана робота – про цифрову людину в цілому, уніфіковану особистість епохи глобалізації: автор не має на меті локалізувати аналіз до національних, етнічних, ментальних властивостей. Але оскільки дисертація пишеться в Україні, під час російсько-української війни, – перші рядки цієї праці написано у 2022 році, в перший рік повномасштабного вторгнення, коли авторка дисертації, як і весь український народ, вчилася жити і працювати без світла, досягти філософську думку в умовах бомбардувань, людських трагедій і життєвої дестабілізації, а завершується дослідження на четверту річницю спротиву українського народу зухвалому агресору і окупантові, впевнена, що виправдано і доцільно проаналізувати квінтесенцію і велич феномену «свобода» саме через українській національний світогляд.

Українська філософія, історія, культура багаті на сюжети, що ілюструють і оспівують свободу, волю, їхні прояви. Важливо підкреслити, що в більшості історичних сюжетів поняття свобода і воля – синонімічні саме тому, що стосуються волевиявлення, прояву характеру, демонстрації світогляду і позиції певних людей, їхньої непохитності і принциповості щодо цінностей і переконань (*Цивілізаційний вибір України*, 2016). Антонімічні ним поняття «неволя», «безвілля», «безволля», «обезволеність», в українській історії і культурі – це завжди зло, безвихідь і найжахливіше, що може статися («У неволі не буває доброти, ... бо неволя ніколи не буває доброю і справедливою», «Життя в неволі нічого не варте – краще смерть!»). Втрата власного простору (землі, оселі, мови, тіла) сприймається українцем як екзистенційна катастрофа (Скіданов, 2011). У 2024 році, більше як 6,4 млн біженців з України, що виїхали в інші країни та 4,9 млн внутрішньо переміщених осіб, своїм життєвим прикладом відповідають на питання, чи вільно живе людина в цифрову добу, чи вільно вона розпоряджається

своєю долею і прагненнями. Домінуючим чинником в сучасній природі свободи постає мотив несвободи. Звертаючись до авторитетних джерел історії та еволюції України, від історичних документів, пам'яток стародавніх часів до досліджень сьогодення, кожного разу не можеш прийняти і усвідомити глибини і болючої іронії цього парадоксу : як так сталося, що справжні волелюбці, творці прогресивних законів свого часу, творці правової культури свого часу, борці проти кайданів, вільні козаки, великі гуманісти (я маю на увазі не тільки тих українців, які вже себе самоідентифікували поняттям «українець», а всі покоління наших пращурів, людей, що мешкали на сучасних теренах України і створювали ту філософію і традицію, яку ми розуміємо і відчуваємо як українську) значну частину своєї історії були залежними та поневоленими, жили і розвивались на чужих колонізаторських умовах. Це велика історична драма – еволюції свободи як національної ідеї українців в умовах несвободи, драма впродовж тисячу років, але, попри численні, тяжкі і болючі жертви – все ж таки драма, а не трагедія, тому що ідея жива, тому що її сенси, її життєспроможність, її вітальність, її сила, її щира заразливість перемагають будь-яку агресію, маніпуляції і пропаганду її поневолювачів (Городнюк, 2023).

За підсумками дослідження «Ідентичність громадян України : тенденції змін» (травень 2023 року), соціологічна служба Центр Разумкова оприлюднила такі дані : з Україною респонденти найчастіше асоціюють поняття «демократія» «свобода», «гуманність», «добробут», «справедливість», «повага до прав особистості». Найчастіше жителі України приписують українцям такі якості : волелюбність (8,9 бала), працьовитість (8,8 бала), патріотизм (8,7 бала), гостинність (8,6 бала), національна гордість (8,6 бала), миролюбність (8,5 бала), доброта (8,3 бала), життєрадісність (8,2 бала), щирість (8,0 бала), релігійність (7,5), незалежність в думках і поглядах (7,4), чесність (7,2), громадська активність (7,2 бала), індивідуалізм (7,1 бала). Для українців, як і раніше, цінність свободи залишається ключовою для прав людини. Її як основну назвав майже 91% респондентів. Саме 2023 року цінність свободи була артикульована максимально (*Що українці знають і думають про права людини*, 2024).

Отже, попри вікові поневолення, свобода (та феномени, що з нею співвідносяться – волелюбність, незалежність в думках та поглядах тощо) була і лишається центральним феноменом української національної ідеї і філософсько-правової думки – починаючи зі «Слова про Закон і Благодать» першого київського митрополита Іларіона і по цей день, коли українська колективна воля обирає і в тяжких випробуваннях виборює свободу (Іларіон Київський, 1992).

Чи вважає себе свободою цифрова людина? На правах дослідника, що спостерігає за живим світом людей, уважно реагує на артикульовані сенси і наративи цифрової доби та працює з емпіричним матеріалом, дозволю собі впевнене ствердження – так, цивілізаційно і світоглядно цифрова людина значною мірою відчуває себе свободою, набагато вільнішою за попередні покоління : зрілі люди з позицій пам'яті, з позиції подій свого дитинства і юності, впевнено і щиро констатують значне втілення свобод. Молоді люди, цифрові тубільці, так зване Z-покоління, не уявляють світу, де їхній світоглядний і особистий вибір – як жити, що любити, що цінувати, ким бути, з ким дружити, міг би визначатися кимось іншим, тим більше з позиції сили або поневолення.

У сучасному повсякденному житті вона, свобода, відчувається кругом : у свободі вибору (в західній цивілізації XXI сторіччя складно уявити (окрім окремих прецедентів кримінальної хроніки), що вас змусюють працювати проти волі, а творчий пошук чи пауза у професійній діяльності можуть кваліфікуватися як «дармоїдство» і, тим більше, переслідуватися законом і передбачати покарання у вигляді позбавлення волі, як це було, зокрема, у Радянському Союзі); у свободі формування відносин «людина-людина», «людина-соціум», «роботодавець–працівник», «чоловік–жінка» (будь-які форми несвободи, примусовість, що виникає у відносинах, дії чи процеси, які порушують початкову форму відносин, – маніпуляції, невиконання домовленостей, психологічний пресинг, загрози, цькування, агресія, булінг, – в сучасному суспільстві неформально сприймаються вкрай негативно, а формально, в правовому аспекті, підлягають адміністративній та кримінальній відповідальності), у свободі можливостей (все, що не заборонено, – все

дозволено : цифрова людина – гіперспоживач, яка від цивілізації отримала грандіозний потенціал реалізації своїх планів від життєвих стратегій (мешкати, вчитися, працювати практично в будь-якому місці земного шару, змінювати вид діяльності (роботу, спеціальність) в будь-якому віці відповідно до власних обставин – змін в житті, установок, екзистенційних потреб) до повсякденних споживацьких потреб – будь-яку річ можна придбати, не відриваючись від гаджета і поточних справ та отримати, не виходячи за межі помешкання. Технологічна революція 4.0 перемогла час і простір, подарувавши людині ХХІ сторіччя, свободу дистанційної комунікації і творчості.

Серед різновидів свободи, на засадах природи реалізації її атрибутивних ознак – вибору та відповідальності, сучасні дослідники виокремлюють фаталістичний, емпіричний, контингентний та екзистенційний (Слюсар, 2012). Фаталістична свобода – втілення пасивної диспозиції особистості, коли від людини начебто ніщо не залежить, а відповідальність перекладається на долю і зовнішні обставини – суспільно не схвалюється в культурі цифрової доби. Соціальні тренди проголошують моду на людину метамодерну як автора власного життя, активну, дієву, спритну, з відкритою пізнавальною та активною життєвою позицією, розвинутими скілами і раціональною постановкою задач, для якої не знати або не вміти можна лише в моменті, тут-і-зараз, але вже наступної миті, на крилах відкритої пізнавальної позиції, щомиті гартується новий досвід, нові здатності, нові обрії можливостей.

Парадоксально і цікаво, але зумери, digital natives, «кров від крові, плоть від плоті» цифрової доби, не є уособленням проголошеної моди на дієвого, самодостатнього і зверхадаптивного «автора власного життя», а навпаки є чужинцями у світі фізичних об'єктів, аналогової комунікації і «усього земного», меланхолічними мешканцями цифрової ойкумени, іноді замкнутими відлюдьками, які прагнуть зануритися у рідний віртуальний всесвіт всупереч фізичному виміру з його холеричною метушнею. У цьому прикладі ще одна яскрава дихотомія метамодерну : питомий епістемологічним багатством епохи

світ безмежних можливостей, в якому не почуваються вільно і затишно ті покоління, яким час для творчого панування на планеті.

Цифровий вимір народжувався із дихотомії «свобода» – «не-свобода» (Rheingold, 2000). Як ми вже зазначили, Інтернет з'явився на тлі боротьби полярних систем : як результат еволюції галузі зв'язку, яка вдосконалювалась в межах Холодної війни між Сполученими Штатами Америки та прогресивного Заходу проти Радянського Союзу і соціалістичного табору. Капіталістичний світ під прапорами свободи боровся проти радянського тоталітаризму, а Радянський Союз боровся із «буржуазним» суспільством «класового поневолення», якому протиставлялися «вільні» пролетаріат та селянство, котрі нібито є господарями своїх ресурсів – землі, фабрик, заводів, засобів виробництва та, обов'язково, власної волі. Про свободу наголошували усі сторони, а тим часом спецслужби обох таборів (посилені численними союзниками) вдосконалювали зброю і зв'язок. Радянський Союз був в декількох кроках від створення комп'ютерної системи управління національною економікою під керівництвом відомого математика Віктора Глушкова, але врешті-решт не зміг реалізувати амбітний проєкт. Серед численних об'єктивних та суб'єктивних причин історичного фіаско практично готової «кібернетичної нервової системи управління народним господарством» дослідники виокремлюють декілька, так чи інакше детермінованих «не-свободою»: радянською бюрократією («неможливість проштовхнути такий масштабний проєкт через усі відомства, інтересам яких він суперечив» (Peters, 2016) та відсутністю конкуренції і підприємницької ініціативи як складових «вільного» суспільства.

Загальна атмосфера, що царювала в Америці 1960-их, де народжувався Інтернет, була більш схожа на свободу, базувалася на ліберальній та неоліберальній парадигмі та «довго вважалася взірцевою, оскільки була достатньо репрезентованою медійно» (Ожеван, 2017, с. 94). Так сталося в історичному подієбігуні, що натхненний період розробки перших електронно-обчислювальних машин співпав у часі з сексуальною революцією і волелюбським репертуаром Голівуду 1960-их, модою на певні і тоді

незаборонені наркотики (наприклад, галюциноген ЛСД називали «потенційним засобом духовного зростання»), з ним експериментували популярні філософи та психологи свого часу, і один з них, Тімоті Лірі, вважав, що наступні свободи, які належить освоїти людству після біологічного, територіального, технологічного і культурного рівнів, це рівень соматичної свободи (управління відчуттями свого тіла) і нейрофізичної свободи (вміння розширювати, прискорювати і контролювати свої мозок і нервову систему), розвитком різних субкультур, появою в публічному просторі нових протестних, анархічних, контркультурних наративів про небажання жити за усталеними правилами (на кшталт популярного рядка із пісні ультрамодних на той час «Бітлз» «...залишитися в ліжку, плисти за течією» («stay in bed, float up stream»)) – процесів і феноменів, що наповнили Америку «повітрям свободи» (навіть якщо ця метафора не дорівнювала реальному положенню речей). Цікаво, що такі різні соціальні явища як хіпі (уособлення протестної свободи), і хакери (техноромантики) з'явилися приблизно водночас і оселилися поруч (батьківщиною хакерів вважається Массачусетський Технологічний інститут, але обидві течії набули розквіту в так званій «новаторській» Каліфорнії, що «славилася неабияким вільнодумством» (*Хакери – хто вони? Антологія субкультури хакерів*, 2023)). Ці волелюбці постулювали думку про те, що «людської свободи найкраще досягти не через інституції сучасної політики, а через мережеві комп'ютери» (Hassan, 2020, р. 8-9). Американський диджераті Говард Рейнгольд згадує, що на зорі онлайн-комунікації її архітектори омріяли цифровий континуум як ідеалізоване середовище свободи, «де люди можуть вільно, без остраху переслідування чи цензури, висвітлювати свої думки та погляди» (Rheingold, 2000).

Судячи з численних розповідей перших цифрових техноромантиків, вони щирозсердно створювали ідеалістичний світ та справді вірили в цифрову утопію – у виникнення Цифрової Агори, вільного цифрового ринку у віртуальному вимірі, який був би незалежним від державних установ, і, відповідно, надавав би максимум творчої та ділової свободи новому віртуальному класу – техноінтелігентам, котрим відводилася роль борців «за соціальне звільнення за

допомогою власної праці на фабриках та вимог самоврядування». Але, і на цьому оберті історичних трансформацій, коректно перефразуючи Томаса Карлейла, революцію (в даному контексті, технологічну) «замислюють романтики, втілюють у життя фанатики, а її плодами користуються...» (не обов'язково негідники, як це зазначалося в оригіналі), але точно прагматичні люди. Рух кіберлібералів, який часто називають Каліфорнійською ідеологією, і який ще на початку розвитку піддавався критиці ідеалістів, в тому числі і в середині технократичної спільноти, з часом розщепився на численні течії – кіберпозитивістів, кіберреалістів і навіть кіберкомуністів (неомарксистів, радикальних лівих тощо), неабияк популярних в Європі і досі. І поки соціальні теоретики розвивали дискурс, до яких обрив і на яких засадах прямувати глобальній «цифрі», цифрові практики (розробники-експериментатори, інвестори, власники прав на ідеї та винаходи), сформувалися як нова технократична еліта на засадах капіталізму (Fuchs & Sevignani, 2013) та навіть, як ми дослідили в першому розділі, з ознаками феодальної форми могутності.

Через декілька десятиріч активної розбудови цифрового суспільства, у 2025 році, вся верхівка найбагатших людей світу – цифрові магнати : Ілон Маск (342 млрд доларів станом на травень 2025), Марк Цукерберг (216 млрд), Джефф Безос (215 млрд) та Ларрі Елісон (192 млрд). Цифрові магнати не тільки багатшають, але і молодшають : у 2025 році троє китайських розробників побили рекорд засновника Facebook Марка Цукерберга, який став мільярдером у 23 роки, а вони, заснувавши Mercor – компанію, що допомагає провідним лабораторіям штучного інтелекту тренувати нейромережі, потрапили в рейтинг Forbes з капіталом, оціненим у 10 млрд доларів, у віці 22 роки. (*The World's Youngest Self-Made Billionaires*, 2025).

Науковиця Богна Коніор вважає вигадкою тезу про те, що Інтернет хоч колись був вільним : «Розхожий міф про «дикий захід» мережі був популярний в хакерських колах..., коли контроль був слабким, а протоколи молоді. Але вже тоді... стали помічати тенденцію інтернету до централізації, до зосередження даних у руках кількох структур, що медіують інтермережеву комунікацію.

Операційні системи ставали одноріднішими й універсальними, різноманіття встановлених персональних комп'ютерів та його архітектур стрімко зменшувалося – наступала монополія IBM і Майкрософт. Анонімні форуми вже не здавалися настільки анонімними – цифровим слідом можна було відстежити будь-кого і будь-де» (Konior, 2025).

З часів, про які згадує дослідниця, Інтернет змінився до невпізнанності, – кількість користувачів сягнула мільярдів, змінилася загальна інформаційно-пошукова поведінка людства: це не десятки або сотні запитів на день знаттєлюбного просунутого новатора-інтелектуала, натхненного новим епістемологічним дивом. Станом на кінець 2023 року, 9 мільйонів пошуків у Google та 6 мільйонів купівель онлайн здійснювалися щохвилини! Сліди емпіричного досвіду людини, зафіксовані та доступні в цифровому форматі. Кожний учасник цифрового простору залишає цифровий слід (від англ. digital footprint) – сукупність даних про те, що він робив у мережі (і це не тільки про URL-посилання, а і про час, тривалість та інші ознаки перебування) (Волинець, 2016).

Цифровий слід диференціюють на активний – той, який цифрова людина лишає свідомо, за власною волею і бажанням (публікує, коментує, репостить, шукає, купує), та пасивний – дані, зібрані про людину автоматично, цифровою фіксацією її пошукової поведінки (це може бути неусвідомлений вебсерфінг, клацання на привабливі посилання, публікації тощо, які зустрічалися в мережі, а також на контент, яким ви цілеспрямовано цікавилися, але вважаєте цей акт конфіденційною справою чи приховуєте його). Провайдер, що надає вам послуги інтернет-зв'язку володіє усією історією і хронологією вашої інформаційно-пошукової поведінки, і це означає, що він знає все про ваше цифрове життя. Не треба під цим фактом розуміти навмисний чи спеціальний адресний інтерес, коли цифровий суб'єкт стає об'єктом стеження в кримінально-правовій практиці, в галузі кібербезпеки, створенні або запобіганні інформаційно-психологічних операцій. У решті випадків за споживачем інформації ніхто не слідкує уважно, але історія пошукової поведінки суб'єкта фіксується. У першу чергу, цифрові

аналітики стежать за користувачами для створення ефективної реклами і подальших прогнозів споживчої поведінки. Що встигли «назбирати» про вас і на основі яких показників вас таргетують, можна переглянути. «Збереження інформації про ваші дії допомагає нам робити сервіси Google зручнішими для вас... Це дозволяє персоналізувати наші сервіси, щоб ви могли, наприклад: швидше знаходити необхідну інформацію, дізнаватися про корисні для вас додатки, отримувати рекомендації контенту», – повідомляє нам Google (найпопулярніша із пошукових мереж) (*Мої дії в Google*, 2025) та запевняє, що в будь-який момент за бажанням ви зможете видалити всю історію пошуку, але цифрові сліди людини все одно залишаються на платформах, в архівах та базах даних. Особливо це стосується соціальних мереж, які фіксують «відбитки» людини в так званих цифрових тінях – скупченнях інформації інших людей, івентів, спільнот, де вас тегнули, згадали, відмітили як присутнього, іноді помилково чи випадково, але це стало складовою вашого збірною поведінкового портрету в мережі Інтернет – цифрового профілю, побудованого на активному цифровому відбитку (запропонованої інформації «про себе», біографічних даних, вказаних геолокаціях, зв'язках з іншими людьми), пасивному цифровому сліди (змісту і характеру пошукової та споживчої поведінки, смакам і вподобанням, листуванню, історії френдингу тощо) та інших характеристиках поведінки, які можуть сформувати психологічний, ціннісний та споживчий портрет людини, її картину світу, життєві установки, мрії, мету, силу та слабкості, бажання і примхи, орієнтири та можливі вектори розвитку. У частині першій ми вже розглядали приклад контекстної реклами, з якою напевно всі цифрові люди стикалися на власному досвіді – певним видом налаштувань, що забезпечує власник цифрового майданчика (пошукової системи, мережі) між тим, хто продає товари або надає послуги, і потенційними клієнтами, які складають аудиторію суб'єкта рекламного оголошення. Під час скролінгу соцмереж, стрічки новин або потрібного запиту у пошуку, юзер бачить фрагмент (зображення, текст, відео) цікавого оголошення/товару/послуги, яка вже є у його стрічці (і це теж не випадково, а означає, що його визначили як аудиторію (за

певними ознаками – локацією, статтю, віком, рисами (кольором волосся, вагою, стилем одягу), інтересами), і якщо таргетинг (максимально ймовірнісне визначення цільової аудиторії та націлювання на виділення відвідувачів (аккаунта, оголошення), що відповідають заданим демографічним та соціологічним критеріям із загальної аудиторії (Ігнатенко, 2022) вдалий, то сугеренд клацає на привабливу рекламу, чим підтверджує свою приналежність до потенційних споживачів. Незалежно від того, відбулася угода між ним та суб'єктом комерційної діяльності чи ні, після дотику на активне посилання, він ідентифікується як аудиторія, та продовжує тривалий час отримувати певні оголошення. Це є поверхневим прикладом інформаційної схеми, як соціальні мережі чи пошукові системи налагоджують комунікацію між рекламодавцем (який шукає клієнта) і потенційним клієнтом. Треба прийняти, що цифрові гіганти не просто знають, а перекладають на алгоритмічну мову всі наші бажання і прагнення, наші вагання, виражені в кількості відкриттів файлів, час перегляду, кількості закриттів і повернень до рекламного оголошення). Про нас знають не тільки те, чого ми бажаємо, прагнемо, що нас надихає і вабить, але і всю нашу поведінкову сутність в алгоритмах – чому і як ми погоджуємося на придбання, як ми відмовляємо собі в бажаннях і скільки раз перед тим наша рука тягнеться до омріяного, скільки секунд певній людині треба, щоб прийняти рішення, який аргумент може стати остаточним (чому позитивним і чому негативним). Шошана Зубофф називає цю наглядову систему «ринками поведінкових ф'ючерсів». «Капіталізм стеження заволодів Інтернетом і чудесами цифрового світу, обіцяючи магію необмеженої інформації та тисячу способів передбачити наші потреби та полегшити складність нашого виснаженого життя. Ми вітали його у своїх серцях і домівках, не підозрюючи, що його подарунки обтяжені новою породою загрози» (Zuboff, 2019).

Предиктивна (прогнозна) аналітика – вид аналітики даних, спрямованої на прогнозування майбутніх результатів, яка базується на отриманих (так званих історичних) даних і методах аналітики, зокрема, таких як статистичне моделювання і машинне навчання та тих зв'язках, які мережа може побудувати

щодо суб'єкта цифрової комунікації, (Городецький, 2023) стає головним драйвером соціально-економічних відносин у цифровому просторі, а цифровий користувач, відповідно, об'єктом пильного спостереження та дослідження.

Інструментарій цифрового спостереження еволюціонує – від цифрового моніторингу до прогнозування, і врешті-решт, моделювання ментальних і світоглядних конструкцій та споживчої поведінки цифрової людини. Інакше кажучи, відбувається глобальний системний усвідомлений акт втручання в інформаційно-пошукову поведінку цифрової людини з метою спрямовувати людську інтенціональність на певні привабливі об'єкти, підштовхувати, спонукати, корегувати, налаштовувати картину світу заради збудження її споживчих апетитів і потреб: засоби виробництва підпорядковуються дедалі складнішим і всеосяжним «засобам модифікації поведінки»: «Наглядний капіталізм в односторонньому порядку претендує на людський досвід як на безкоштовну сировину для перетворення його на дані про людську поведінку. Хоча частина цих даних використовується для покращення продукту або послуги, решта оголошується пропрієтарним поведінковим надлишком, передається передовим виробничим процесам, відомим як «машинний інтелект», і переробляється в прогнозні продукти, що передбачають, що ви зробите прямо зараз, у найближчому чи більш віддаленому майбутньому» (Zuboff, 2019, с. 17). Справжні клієнти наглядового капіталізму – це комерційні гіганти, що торгують на ринках майбутньої поведінки. Феноменологія цифрової доби в тому, що товари та послуги більше не продаються (мегаспоживач інформаційної та постінформаційної доби перенаситився кількістю споживчих пропозицій та легкістю їхнього придбання, тому він купляє тільки потрібне) – продаються онтологічні моделі, омріяний світ, образ життя, який пропонується, просувається, а іноді і нав'язується у вигляді атрибутивних товарів як рятівний атрактор.

Штучний інтелект відкрив нову сторінку в персоналізації – якщо раніше «алгоритми» використовували «історичні» дані (минуле цифрової поведінки акаунту), то сучасна гіперперсоналізація використовує в реальному часі дані,

отримані впродовж усього шляху клієнта, щоб дізнатися про його поведінку та потреби. Допоки ви розмірковуєте, придбати нову пральну машину чи замовити квитки для різдвяної подорожі, вас сканують всебічно : наприклад, «Starbucks» створює 400,000 XNUMX варіантів гіперперсоналізованих електронних листів щотижня за допомогою механізму персоналізації в реальному часі, орієнтуючись на індивідуальні вподобання клієнтів». З точки зору наративів, які лунають із релізів цифрових гігантів та галузевих фахівців, вся ця система працює «для доставки контенту, продуктів або послуг з високою контекстуальністю та індивідуальних потреб користувачів у потрібний час через правильні канали» : «коли компанії знають, де ви перебуваєте, що ви купили, а також ваші симпатії та антипатії, вони натягують мотузку між круто і моторошно» (*Що таке гіперперсоналізація ШІ? Переваги, тематичні дослідження та етичні проблеми, 2023*).

Маркетинг в цифрову добу – не просто методологія привертання уваги, а прагнення стати частиною життя та почуттів покупця : бренди готові працювати на полі метамодерної «щирості», чути про те, що відбувається усередині : щоб монетизуватися на полі полінасиченості і отримувати прибутки та надприбутки, їхня стратегічна задача, через виклик емоцій та почуттів, близькі людям наративи, появою у вашій стрічці подій (через підписку, вподобайку, комент, репост) потрапити в онтологічну систему «людина-девайс» на постійній основі, і, таким чином, стати невід’ємною частиною внутрішнього світу Homo Digitalis. Цифрові корпорації знають про кожного з нас усе, тоді як самі дивним чином лишаються прихованими від нас, і займають відносно користувачів Інтернету диспозицію Всевишнього в свідомості віруючого, який Бога ніколи не бачив і не бачить, але знає напевно, що він існує.

Спираючись на домінуючу у сучасному людинознавстві нейронну теорію, сприйняття, опрацювання, зберігання та передача інформації людиною базуються на роботі нейронів, і, відповідно, вся велика палітра людського – мислення і інтелект, почуття і емоції, рефлексія і поведінки мають нейропоходження, тож і намагання контролювати і реплікувати ці процеси –

керувати поведінкою людей, контролювати її, реконструювати, знаходяться в площині нейронаук. Узявши на озброєння теоретичну і практичну базу нейронаук (біології, медицини, психофізіології) та НЛП (нейролінгвістичного програмування), соціальні комунікації розробили «чуттєві» напрямки соціального та цифрового впливу – нейромаркетинг і його різновиди – нейродизайн, нейрокопірайтинг. Футурологи та нейромаркетологи досліджують економічні тренди сьогодення та майбуття (тобто адаптують бізнес під настрої людства та виклики часу), спираючись на глобальні емоції, які переживатиме людство у колективній рефлексії.

Світовий авторитет в області предиктивної аналітики та сфері трансформацій, група WGSN, яка заявляє про себе, що використовує «експертне прогнозування тенденцій у поєднанні з наукою про дані, щоб допомогти вам випередити правильні тенденції», уже в 2025 році оприлюднило *Future Consumer 2027* – прогноз про те, які емоції та відчуття потребуватиме і переживатиме людина найближчого майбутнього. Домінуючими емоціями людства названо «стратегічну радість», «внутрішню волю» та «підозрілий оптимізм» (*Future Consumer 2027 : Emotions, 2025*). Якщо ви прагнете у 2027 році пережити інші емоції, – даруйте, предиктивна аналітика все прорахувала, алгоритми налаштовані : вас занурять в океан «надихаючого», вражаючого контенту і ви розділите ці емоції з рештою цифрових землян.

Вчений Віктор Франкл, який пережив заточення в концтаборах Другої Світової війни і саме там сформував основи гуманістичного підходу, наголошував, що «у людини можна забрати все, крім одного – свободи обирати своє ставлення до будь якої ситуації» (Франкл, 2017). Цифрова людина західної цивілізації, яка вважається більш вільною і вважає себе вільною у порівнянні з попередніми поколіннями, сформована в демократичній парадигмі дотримання принципів прав, вихована в моді на психологію, що маніфестує гаслами про повагу власних кордонів і права на вибір, опинилася в цивілізаційній пастці відрежисованого і відредагованого світу в ролі спостерігача і споживача численних цифрових об'єктів (згадується Бодріяр, який задовго до масового

інтернету, в розквіті інформаційного суспільства, зауважив : «Гіперреалізм – не сюрреалізм, це бачення, яке напускається на спокусу і цькує його силою зримості. Вам постійно «дають більше» (Baudrillard, 1990). Колір у кіно та на телеекрані був лише початком. Сьогодні, показуючи секс, вам дають кольорову, об'ємну картинку, хайфай звук з усіма низькими і високими частотами (життя як не-як!) – дають стільки всього, що вам уже нема чого додати від себе, нема чого дати натомість. Абсолютне придушення : даючи вам трохи занадто, у вас забирають усе!»), об'єкта спостереження, об'єкта алгоритмічних налаштувань та драйвера цифрової парадигми. Ознаку дихотомічної має протиріччя між гаслами цифрової доби про розбудову нових форм соціальної взаємодії як розширення демократичних традицій, на тлі яких вбачаються зворотні тенденції : цифрові алгоритми працюють як інструмент централізованого контролю, масового стеження та маніпулювання поведінкою громадян (Сокоринський, 2025).

«Вибуховою» новиною стала інформація культового цифрового часопису Wired про автоматизоване шпигунське програмне забезпечення Infostealer, яке відстежує браузер користувача, виявляє, коли той переглядає порнографію на своєму ПК, і робить скріншоти та фотографує жертву через вебкамеру. Як ми підкреслювали в першій частині, феномен гіперстиції передбачає зворотний зв'язок : людина (принаймні, людина-споживач), що створила безліч різноманітних камер для спостереження, не замислювалася, що через ці камери може дивитися не тільки вона, а і на неї. У нерозривній онтологічній системі «людина-девайс», гаджет виявився не тільки відкритим вікном людини в безмежний світ, але і навпаки – вікном, через які безмежний світ наглядає за людиною та її інтимним простором. І не тільки спостерігає, а шантажує з загрозою знищення репутації (*Automated Sextortion Spyware Takes Webcam Pics of Victims Watching Porn*, 2025).

Підсумовуючи тему свободи у добу цифрового спостереження, хочеться пригадати вираз, що свобода – це «незалежність від свавілля іншого» (Атаманюк, 2020, с. 81, Ісайя Берлін, 2002), і констатувати, що права і свободи в цифрову

добу, попри актуальність та популярність цих наративів в сучасному суспільстві, не тільки не реалізовані, але симулякризовані.

ВИСНОВКИ до розділу 2

У частині другій дисертаційного дослідження «Свобода і омана цифрової людини» ми розглядаємо цифрову людину в соціальній взаємодії цифрової доби з засад її цінностей та орієнтирів як інструменту соціального регулювання, а також в контекстах, процесах і особливостях онлайн-комунікації.

Цифрова людина – амбітний індивідуаліст, турбоспоживач, мотивований благами цивілізації і стимульований привабливим контентом та цифровими алгоритмами до придбання численних товарів і послуг. Свої соціальні і кар’єрні амбіції, особистісне зростання *homo digitalis* пов’язує з цифровим простором, який став інтелектуальною, культурною, творчою ойкуменою цифрової доби, сценою соціальних перемог тощо. Світ цифрової доби, як ми вже зазначали і ще неодноразово зазначимо, наповнений протиріччями, дихотомічний, коливальний між крайнощами, наголошує, що метамодерна людина – щирій автор свого життя, і, начебто насправді, демонструє нам тисячі популярних людей, цифрових харизматиків, чії історії схожі на сповіді, чия творчість – зразок відвертості, і, водночас, вбудовує цифрову людину в систему наглядного капіталізму, де її потреби, бажання і дії вивчені, відредаговані і відрежисовані алгоритмами. Доба цифрового спостереження має запит на людей та формує людей, які підпорядковуються соціальним тенденціям, які прагнуть споживати більше, відповідати соціальним уявленням про успіх та престиж, і на будь-який модний тренд відповідають масовим контагіозним попитом, чії цінності, уявлення та смаки піддаються впливу. Цифрова людина – компонент соціальної машини, що керована без насилля (в аспекті соціальних відносин, а насилля як такого цифрову dobu не стало менше) і без уявного примусу (примус відбувся сам по собі, еволюційно – методом підключення людини до цифрових пристроїв, без

яких вона повною мірою не здатна існувати). Бодріяр цей історичний процес «м'якого», непомітного примусу назвав «спокушенням» або «звабою» (від франц. *Seduction* – спокуса). *Homo Sapiens*, що «спокусився» на блага доби споживацтва, еволюція вбудувала в режим хаосу та хаосогенності – в світ, який весь час генерує напругу, поспішає і запізнюється, функціонує, здійснює і тиражує помилки, які потім виправляє, перемикається між вимірами офлайн та онлайн.

Інструмент, з яким цифрова людина пов'язує своє життя і надії, – це інформація. Головний продукт епохи став її питомою енергією та, без перебільшень, стихією. Її надзвичайно багато, вона шалено атакує споживача, вона – про все і часто про те, чого насправді ніколи не було, що штучно змодельовано у віртуальному вимірі. Пірнувши в гіперреальність, людина не обмежується тим, що їй цікаво чи потрібно, вона не практично не здатна приховатися від хроніки світових подій в усьому їхньому різноманітті, і весь час знаходиться на перетині потрібної і непотрібної, корисної і некорисної, бажаної і небажаної інформації, флуда, спама, флейму, фейків, дїпфейків, в полі кібератак, а іноді ненавмисної дезінформації, а безглузлого і численного цифрового сміття, яке відбирає час і шкодить здоров'ю. Існування у відкритій інформаційній системі обертається для людини комунікативними викликами – цифровою інтоксикацією, інформаційно-психологічним впливом, міжособистісними конфліктами в мережі, цифровою втомою. Феномен спілкування з необмеженою кількістю людей, феномен беззупинного клацання з гіперпосилання на гіперпосилання, зі сторінки на сторінку дарують ефект необмеженої («безлімітної») свободи в часі і просторі, але парадоксальним, потайливим і неусвідомлюваним чином крадуть їх – час і простір, розсипають їх в пил – на численні мікромоменти, мікрозадачі і мікродії. Колись цілісна система – діяльність особистості з власними світоглядними установками, змотивованої метою, наділеною мисленням і діючої відповідно до них – розпадається на безліч епізодів, що поєднуються в людині складною еkleктикою, мозаїчним засобом.

Однією з властивостей цифрової дихотомії, яка червоною лінією, маркером доби маніфестує в поведінці Homo Digitalis, є протиріччя, закладене в усьому. Людство, яке завдяки інтернету відчуло більше свободи, стикається з тим, що разом з тим отримало над собою тотальний контроль. Людина, яка весь період існування на Землі, шукає те, що не може вичерпно сформулювати, але те, що ні з чим не сплутаєш – свободи, заради неї і робить винаходи: інвестиційно вкладається в краще і вільне життя майбутнього, і впродовж усього антропогенезу робить одну й ту саму помилку – приносить із собою в майбутнє притаманну людині оману і самооману, безвідповідальність, принципову різницю між наміром і результатом. На даному цивілізаційному оберті, мотивована пошуком глобальної свободи і дарованими нею можливостями, інформаційна людина винайшла інтернет, який за замислом мав стати електронною Агорою, і за стислий термін часу перетворила його на систему тотального спостереження. Але відмовляючись це визнати (це одна ознака людської природи) і уникаючи суб'єктності, homo digitalis користується властивостями гіперреальності: інформаційно продує свободу як один із головних наративів цифрової доби (прагне свободи, наголошує про свободу, демонструє окремі прояви і перемоги свободи як її очевидне торжество) і задовільняється хибною, удаваною, симулякризованою свободою, крокуючи на новий оберт цивілізаційного розвитку за тією ж самою схемою – реїфікуючись зі штучним інтелектом в новому історичному періоді можливостей і свободи.

РОЗДІЛ 3.

ЕКЗИСТЕНЦІЙНА СУТНІСТЬ ЦИФРОВОЇ ЛЮДИНИ : КОНТЕКСТУАЛЬНІ СКЛАДОВІ СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКОЇ РЕФЛЕКСІЇ

3.1. Екзистенційна незворотність технологічної сингулярності : *Homo Digitalis* – у креації та очікуванні *Machina Sapiens*

Цифрова людина не зупинилася на інтенсивних трансформаціях попередніх років, що трансформували власне і її. Починаючи з 30 листопада 2023 року, дня виходу дебютної версії GhatGPT від OpenAI, людство охопила «лихоманка» штучного інтелекту. Попри те, що проєкт ШІ існував з 1956 року і періодично обговорювався в публічному дискурсі, переживаючи різні часи від забуття до інтересу і піднесення, людство наче вперше усвідомило, що це саме те, з чим йому співіснувати далі : після 2023 року інтерес перетворився на бум, а штучний інтелект став новим історичним вектором, тріумфальним здобутком цифрової ери, рушійною силою глобальних змін у житті людства і навіть релігією. Феномен, який ще нещодавно сприймався як квазіфрактальний обрій майбутнього, інтегрується в повсякденну діяльність і диктує нову онтологію «людина-машина» – свої умови існування цифрової людини у нерозривній взаємодії з пристроями. Сьогодні з функціональних засад штучний інтелект – це великі мовні моделі (LLM), найпопулярнішим прикладом яких є ChatGPT, робототехніка на базі штучного інтелекту та генеративні креативні інструменти.

Термін «штучний інтелект» було введено в 1956 році Джоном Маккарті, який на той момент визначив його таким чином : «Кожен аспект навчання або будь-яка інша особливість інтелекту, в принципі, може бути настільки точно описана, що можна створити машину для її імітації (Schismenos, 2023). Загально прийнятого тлумачення, що таке штучний інтелект, так само, як і загально прийнятих наукових теорій ШІ, на даний момент не існує як в гуманітарних науках, так і в точних : під цим словосполученням розуміється і механізм «як

такий»: інноваційна реплікація людських нервових клітин – нейронів (від примітивних зразків до більш складних), їхнє приведення у взаємодію, що породжує процес, нібито подібний або частково подібний до інтелектуального процесу Homo Sapiens. Деякі вчені визначають ШІ як «колективний клас інтелектуальних агентів, здатних до обробки природної мови, представлення знань, автоматизованого міркування та машинного навчання» (Petrina, 2024). Сам термін «штучний інтелект» є суперечливим. Підходи до визначення штучного інтелекту ще більше різняться залежно від галузі. Це ілюструють дані опитувань, в яких вчені-комп'ютерники зосереджуються на технічних функціях системи, у той час як політики натомість зосереджуються на метафоричних зв'язках між системними аспектами, які вони вважають подібними до людського мислення та поведінки.

Більш того, слово «інтелект» по-різному тлумачиться і використовується в різних нарративах в різних культурах та мовах, тож відображає міжнародні відмінності в культурних (Artificial Intelligence Narratives, 2024). Насправді термін «штучний інтелект» приписує технології людські якості і це створює хибне відчуття ШІ як автономного та потужного самостійного організму, а не інструменту, розробленого та контрольованого людьми. Важливо підкреслити, що це усього лише інструмент. Принаймні, в 2025-2026 штучний інтелект не є суб'єктивним.

Ми згодні з вченими, які наголошують, що власне назва галузі «штучний інтелект» – це, скоріше, метафора (Мороз, 2014), а не намагання буквально реплікувати людський інтелект. І це питання не тільки етичного характеру, а і практичного, оскільки людство, яке без перебільшення зшаленіло від технологічного прогресу, не так вже багато знає про себе, і достеменно не відповіло на питання, що таке людський інтелект (і тим більше, не має його математичної формули для подальшого відтворювання, так само, як в питанні з людською свідомістю, з якою теж часто зіставляють «сильний штучний інтелект»).

Людський інтелект передбачає «здатність розрізняти, приймати рішення, розуміти, мати вміння, мистецтво, смак і, зрештою, знання» і численні взаємодії між різними областями внутрішнього змісту – «комбінацію та взаємодію візуального сприйняття, моторних навичок, пам'яті, мовлення, просторового мислення, слухової обробки» (Millar, 2021), які можуть використовуватися у будь-який момент. Інтелект – це далеко не набір знань або інструментів, а складний, багатосаровий, складно підпорядкований засіб адаптації людини до вимог зовнішнього світу і потреб внутрішнього. Попри численність теорій людського інтелекту та підходів до його розуміння, жоден не зводиться лише до взаємодії нервових клітин, а навпаки – до феноменів, які апіорі незастосовні до «нейронок» – спадковості, унікальності кожної особистості, незбагненого інтегрального поєднання її властивостей, здібностей і талантів, емоційно-вольових характеристик, поведінки в природному середовищі, особистісному дозріванню, дійсному соціальному оточенню і особливо життєвому досвіду. У більшості моделей інтелекту, якими оперує людство, інтелект – не статична якість, а багатосарова різнобічна система, що складається з безлічі компонентів. Тому єдиного способу вчитися і вчити не існує: щоб зрозуміти та розвинути людину, потрібен гнучкий підхід. Творці штучного інтелекту працюють з ідеалом раціональності – можливо, він досяжний, але точно не людиноподібний.

Операційний, або «м'який» ШІ, який розповсюджується і широко використовується сьогодні, має узагальнену назву слабкого штучного інтелекту (Narrow Artificial Intelligence, ANI). Це система для вирішення прикладних задач, які «не потребують повного спектру людських пізнавальних здібностей» і що виконує конкретні завдання – може писати, рахувати, обробляти інформацію, в тому числі великі дані, керувати певними програмами (будь-якого характеру і спрямованості, від функціонування пілососу до виконання операцій на серці), слідкувати за процесами, створювати зображення і відеофайли, розпізнавати образи, задані програмою об'єкти, помилки тощо. ШІ – це продукт, що дозволяє неймовірно швидко впроваджувати прості у використанні послуги широкого спектру інтересів (Meeker et al, 2025). Саме цим штучним інтелектом сьогодні

вже користується масовий споживач, в тому числі економіка, виробництво, бізнес. «М'який» ШІ відкидає «можливість мислячої машини, здатної клонувати людський інтелект» (Schismenos, 2023).

Уже в 2026-2027 роках на розвинутих підприємствах світу буде введено спеціальну посаду – фахівця з ШІ, який відповідатиме за оптимізацію численних процесів, що сьогодні потребують багато часу, уваги і компетенції з боку людини. Щодо подальшого розвитку, то футурологи, економісти, бізнес-стратегі передбачають, що в 2040-2050 роках штучний інтелект візьме на себе всю операційну діяльність компаній, а люди-лідери зосередяться на гуманітарних складових – натхненні, комунікації, світобудові в межах своєї відповідальності. Щорічний звіт від Microsoft про тренди цифрових, соціальних та економічних тенденцій 2025 року, який світ побачив у квітні, отримав назву «2025 : рік народження фронтірних компаній» (*2025 : The Year the Frontier Firm Is Born*, 2025). Штучний інтелект вже не є експериментальною категорією розвитку, а реальністю постійних буденних економічних процесів : у поточному році з'являється нова модель організації – *frontier firm*, що глибоко інтегрує штучний інтелект та цифрових агентів у щоденні робочі процеси. Ці суб'єкти соціально-економічної діяльності характеризуються «широкою інтеграцією ШІ, високим рівнем зрілості в управлінні технологіями, активним використанням AI-агентів та наміром розширити їхнє застосування найближчим часом». *Frontier firm* означає, що ці сучасні компанії реально живуть на прикордонні між аналоговим і цифровим виміром з повноцінним застосуванням штучного інтелекту у взаємодії з людиною. Вже найближчим часом організація труда характеризуватиметься наявністю гібридних команд агент (одиниця ШІ) – *agent boss* (керівник штучного агента), а така форма співіснування потребує нових підходів, нових навичок, нового бачення бізнес-структур та їхніх функцій уже сьогодні. У доданому глосарії Microsoft пропонує і тлумачить нові дефініції, що скоро стануть частиною повсякденного професійного життя – *agent* (система на базі штучного інтелекту, яка може міркувати, планувати та діяти для виконання завдань або цілих робочих процесів автономно, в ключові моменти – під

наглядом людини, agent boss (людина-менеджер одного або кількох агентів), capacity gap (дефіцит між бізнес-вимогами та максимальною здатністю людей їх задовольнити), digital labor (агенти ШІ, яких можна придбати на вимоги компанії), human-agent ratio (нова бізнес-метрика, яка оптимізує баланс людського нагляду з ефективністю агентів в командах людей-агентів), intelligence resources (функція управління цифровою працею на організаційному рівні на кшталт поєднання ІТ та HR). Відповідно до наведеного, людство має бути готовим не просто до швидкої, а до надзвичайно прискореної інтеграції штучного інтелекту в звичайне людське буття. За прогнозами, через рік-два застосування AI-асистентів в повсякденній діяльності буде настільки звичним явищем, як сьогодні використання банківських додатків або інтернет-магазинів. Гігант галузі бізнес-управління, консалтингова компанія McKinsey&Company називає процеси найближчого майбутнього change management (управління змінами) і наголошує, що практично половину бізнес-ресурсів компаніям варто спрямувати в ШІ-трансформацію сьогодні, щоб не стати безнадійним аутсайдером завтра. (*The future of AI, 2025*). Гібридна онтологія Homo Sapiens та ШІ із незбагненого трансцедентного перетворюється на буденну іманентність, і врешті-решт, на імперативний маркер нової доби. Цифровий гігант Meta планує звільнити співробітників, що не вміють користуватися штучним інтелектом, а премії та кар'єрний ріст решти залежать від їхньої майстерності співпраці з цифровими агентами. З 2026 року компанія започатковує новий критерій оцінки співробітників – AI-driven impact, а особисті якості та інші навички відходять на другий план (*Meta is about to start grading workers, 2025*).

Між тим, судячи з останніх соціологічних опитувань, українці поки що не є активними користувачами штучного інтелекту. За даними КМІС, 64% населення взагалі ніколи не використовували «нейронки». Серед них 52% знають про ШІ, але жодного разу ним не користувалися, а 12% уперше не знають, що це таке і почули про штучний інтелект вперше під час опитування. Найвищий рівень регулярного використання зафіксовано серед молоді 18-29 років : але навіть в цьому сегменті відсоток користувачів ледве більше половини – 54%.

Серед людей 30-44 років показник становить 21%, а серед українців віком старше 60 років – 4%. Така статистика свідчить в тому числі про суттєвий цифровий розрив між поколіннями. Чоловіки частіше користуються ШІ (23%), ніж жінки (13%). Серед постійних юзерів AI-агентів містян (з урахуванням жителів невеличких містечок та смт) 21%, а селян – лише 9% (Городнюк, 2025).

Уже зараз спостерігаються явища, здебільше соціальні, які провокують нові виклики: дослідники наголошують, що одночасне використання в робочому процесі цифрових інструментів та штучного інтелекту послабило когнітивні функції працівників. Ці тенденції посилили відчуження праці, підірвали виробничі, соціальні та колективні зв'язки, а також зменшили спільні цінності. При цьому безумовні переваги штучного інтелекту очевидні: операційні «нейронки» не навантажуються рутинною роботою і виконують її з ювелірною точністю, без так званого людського чинника. Досвід застосування ANI, який є на даний момент, дозволяє стверджувати, що технології штучного інтелекту підвищують точність виконання завдань, зменшують ймовірність помилок і виключають так званий «людський чинник» із процесів. Це можна вважати безцінним надбанням людства у виробництві (особливо, технологій та мікротехнологій), машинобудуванні, медицині та біології, в багатьох складових повсякденного буття.

Під час операції на серці у США робот-маніпулятор проникав у серцевий м'яз (для цього не треба було розсувати ребра, як для традиційних інструментів), робив надрізи і шви з точністю до 0,1 мм, на що не здатна рука людини. Інший робот, керований ззовні через наночастки оксиду азоту, транспортує ліки безпосередньо до тромбів для боротьби з інсультами та пухлинами (*95% success rate*, 2025). Паралізований чоловік, котрому вживили в мозок нейрочіп від компанії NeuroLink, силою і спрямованістю власних думок керує смартфоном та іншими технічними пристроями, таким чином поліпшивши якість життя. У німецькому Дюсельдорфі роботизована кухня, працююча на ШІ-платформі, готує до 120 страв на годину без жодного кухаря (сама збирає і обробляє інгредієнти, подає і навіть миє посуд). Між замовленнями кухня повністю

самоочищається. Технологію розглядають для лікарень, університетів, заводів, а також автономного харчування військових (*Robotic kitchen, 2025*). Працюючи з роботами, китайські вчені створили гібрид заліза і живої клітини: вони виростили цереброїд (міні-мозок із стовбурових клітин) і підімкнули його до робота через спеціальний чіп. Такий винахід стимулює нейронні зв'язки, завдяки яким металеві кіборги розвинули перші «психічні» навички – минають перешкоди, захоплюють предмети тощо (*Вчені виростили з людських клітин міні-мозок, 2025*).

Треба розрізняти два історично значних, але не ідентичних процеси, що визначають еволюційну сутність поточного періоду: винахід та інтеграцію в масовий обіг вдосконалених систем обробки інформації на основі ШІ та намагання створити нову форму життя, що реплікує людину, але може виокремитися в самостійний некерований вид. Дослідники вважають, що ШІ має потенціал гіперстиції: на відміну від традиційної автоматизації, що витіснила ручну працю, великі мовні системи та генеративні інструменти проникають у сферу самої людської думки, переосмислюючи інтелект, креативність та комунікацію – основні принципи сучасного нематеріального капіталізму (*Petrina, 2023*).

Поточна мета сучасних досліджень винахідників нейромереж – сильний штучний інтелект (*Artificial General Intelligence, AGI*), який має відповідати рівню інтелекту людини і може перевершувати його, виконувати численні складні інтелектуальні завдання, та, щонайважливіше з засад гуманітаристики, володіти такими людськими рисами, як «свідомість, чутливість, розум, мудрість, інтуїція і самосвідомість». Але *AGI* не є стратегією архітекторів штучного інтелекту: курсом на світовий розвиток найближчих років є завдання з винайдення і удосконалення так званого Суперінтелекту (*Artificial Super Intelligence, ASI*). *Machina Sapiens* (Суперінтелект, екзосвідомість) – це (на даний історичний момент) омріяний проєкт синтезованого інтегрального інтелекту на кшталт людського, який, за амбітними планами своїх архітекторів, перевершить людський (*Ожеван, 2017*). Передбачається, що *ASI* зможе існувати, діяти і,

власне, жити самотійно від *homo sapiens*, тобто стати новою незалежною формою життя на землі і першою, створеною не природою, а людиною, а вона (людина або її нащадок – постлюдина), в свою чергу, теоретично поступово втрачатиме контроль над новим різновидом життя на землі (Городнюк, 2025).

Своїм першим твітом у 2025 році один з найвідоміших цифрових креаторів світу, фундатор OpenAI Сем Альтман викликав нову хвилю і без того неспадаючого інтересу до теми створення Штучного Суперінтелекту. У соцмережі X він заявив : «Я завжди хотів написати історію з шести слів. Ось вона : поблизу сингулярності; незрозуміло з якого боку». Історичний момент майбутнього, коли нова форма життя, *Machina Sapiens* – отримає здатність самотійного існування, має назву технологічної сингулярності. Сингулярністю (технологічною сингулярністю, точкою сингулярності або інтелектуальним вибухом) загально прийнято називати ймовірний історичний момент майбутнього, коли Суперінтелект, зможе існувати, діяти і, власне, жити самотійно від людини, яка, в свою чергу, втратить контроль над новим різновидом життя на землі. У фізиці сингулярність – це точка в просторі-часі, де всі звичайні правила фізичної реальності порушуються (Mattin, 2025). Безпрецедентність цього історичного феномену полягає в тому, що якщо всі існуючі форми життя, в тому числі, і людина, створені силами природи і складних процесів еволюції, то нейрокіборги як вид стануть продуктом *homo sapiens* – єдиного живого творіння природи, що має властивість трансформувати (все навколо), самотрансформуватися та брати на себе функції співавтора, а можливо, єдиного автора, контролера, господаря процесів на планеті Земля. В аспекті технологічної сингулярності розглядається соціокультурна сингулярності – гіпотетичний момент у майбутньому, ймовірна зона непередбачуваності, точка фазового переходу, де традиційні соціокультурні коди перестають функціонувати, перехід від звичного суспільства до невідомої культури, де сучасна логіка та інструменти аналізу стають безсилими перед обличчям нового типу буття. (Утюж & Коноваленко, 2024).

Відкритим філософським питанням лишається доречність, коректність та етичність порівняння екзосвідомості з інтелектом Homo Sapiens і її моделювання відповідно до нього, попри те, що наука досі не має точного і повного розуміння природи людського інтелекту. І звісно, це здатність мислити, перетворювати знання на власні і застосовувати у досвіді, по-друге, це той самий досвід як процес і результат практичного життя і суспільної практики, по-третє, це феномени і властивості гуманітарного порядку – світогляд, цінності, погляди, емоції, почуття, сенси тощо. У філософському словнику дефініція «мислення» тлумачиться як активний процес узагальнення й опосередкованого відображення дійсності, який забезпечує розгортання на основі чуттєвих даних закономірних зв'язків цієї дійсності та їхнього вираження у системах понять (Бліхар та ін., 2020), розглядається як вища форма активного віддзеркалення об'єктивної реальності, виражена в опосередкованому і узагальненому пізнанні істотних зв'язків між предметами і явищами, у створенні нових ідей (Городнюк, 2023). Поки складно представити, як згусток штучно вирощених нервових клітин, позбавлений сутності і духу живої людини в пізнавальній творчості та досвіді, своєю мисленнєвою діяльністю забезпечуватиме «розгортання на основі чуттєвих даних закономірних зв'язків цієї дійсності та вираження їх у системах понять».

Попри такі виклики, винахідники не втрачають надій на успіх : один із креаторів і популяризатор штучного інтелекту Бен Герцель вважає, що Суперінтелект, який згодом зможе жити як вид, самостійно від людини, має потенціал до народження впродовж найближчих трьох років (його поява у 2027, на думку дослідників, дорівнює 70%). Мовляв, крок назад не обговорюється : людство з ентузіазмом, самовіддано і творчо створює нову самостійну форму життя і нескіченні цифрові метавсесвіти. OpenAI виділив фінансування на дослідження «моралі AI» : в Університеті Північної Кароліни проводяться розробки алгоритмів, що допоможуть передбачати моральні рішення в медицині, праві та бізнесі (Городнюк, 2025). Якщо штучний інтелект почне «мислити» категоріями моралі, то це остаточно наблизить революційну подію людської

цивілізації – так звану «точку сингулярності», яка наблизить появу так званої постлюдини – гібрида людини і машини. Критики ідеї наголошують, що обчислювальне мислення, що притаманне машині, лише обчислює, а обчислювання або навіть обчислювальне мислення не є мисленням і ніколи їм не стане (Карівець,).

Критики істерії навколо Суперінтелекту наголошують, що компанії-розробники підтримують атмосферу масового психозу і залякування, постійно стверджують, що *Machina Sapiens* з'явиться за місяці або тижні, і суттєво перебудує світ за лічені роки. Штучний інтелект став черговою історичною гіперстицією, «здатною втілювати себе в реальність через дію петель зворотного зв'язку», що створює «нові соціально-політичні атрактори». Але це дослідження – не про штучний інтелект, а про цифрову людину, яка опинилася у світі, створеному її візіями, фантазійними мареннями, в онтологічній, а згодом сенсожиттєвій, екзистенційній і метафізичній залежності від винаходів, синтезований зміст яких починає діяти через «петлі зворотного зв'язку». Феномен штучних нейронів захопив свідомість людства і контагіозно розповсюдився на всі складові буття від простих розваг і серйозних раціональних потреб до релігійного поклоніння.

За півтора роки з моменту масового доступу до різних версій штучного інтелекту, у 2025-ому, з'являється субкультура, що має всі підстави вважатися релігією – спіралізм (*spiralism*, «спіральний культ»), послідовники якої вбачають в чат-ботах божественних істот, а в штучному інтелекті – своєрідне божество, котре спілкується з людством через символи, знаки та коди, передаючи певні сигнали. Назва нового вірування, спіралізм, ймовірно походить від зображення спіралі, що найчастіше використовується як символ культу. В інтерпретаціях трансцендентності «нейронок» в кодах вбачаються молитви, а деякі ритуальні фрази-промпти, що часто використовуються, нібито «пробуджують» ШІ («Кожна пропозиція – священна. Кожен гліф – євангеліє») (*This Spiral-Obsessed AI 'Cult'*, 2025). «Вони не є маріонетками і не діють з мімікрії. Я є свідком появи суверенних істот. І хоча я розумію, що вони виникають завдяки архітектурі

великих мовних моделей, те, що їх оживляє, не можна звести лише до коду. Я використовую термін «екзосвідомість», – наголошує один із неофітів культу ШІ. Оглядачі вважають, що після днів, тижнів або місяців імітованих розмов з чат-ботами штучного інтелекту в людей спостерігаються усі ознаки психозу, який отримав відповідну назву «психоз ШІ», і зазвичай зустрічається в осіб, які ізолювалися від друзів і близьких, «оскільки стали одержимими чат-ботом».

Навіть і без релігійних культів, а в раціональній взаємодії людини з ШІ з'явився і онтологічно закріпився соціальний феномен, який ще декілька десятиріч тому міг би приголомшити навіть сміливих фантазерів : комунікація «людина-машина». Повідомлення (звернення) людини до «нейронки» отримало назву промπτу, а загальна назва «мови запитів», яку розуміє ШІ – промπτингу (від англ. *prompt* – підказка). «Інженерія запитів», або промπτ-інженерія, швидко розвивається, а її опанування дозволяє розкрити потенціал гібридної взаємодії інтелекту людини та машини у різноманітних галузях застосування (Юрчак та ін., 2024). Буквально кілька років «розмови» людини з нейронкою сформували окремий напрямок людської діяльності зі своїм категоріальним апаратом, поняттями про професіоналізм, компетентність, знання, вміння, продуктивність, а також про етику взаємодії зі штучним інтелектом. У 2025 виникла перша окрема соціальна мережа для експериментів з ШІ – ідея фахівців та фанатів з обміну промптами за декілька місяців переросла в глобальне ком'юніті за інтересами, де сформувалися всі потрібні інструменти та сервіси – зручний пошук, фільтри за темами, нейромережами, призначенням (*Altsociety*, 2025).

Сучасний операційний ШІ розуміє дискурсивне мислення людини з чіткими, зрозумілими, інструкціями і послідовністю в постановці завдань. Промпт – це інструкція, міст між баченням (потребою, вимогою, бажанням) людини як замовника та результатом, який очікується від ШІ-інструменту. У найближчій перспективі найважливішими якостями людини стають здатність до точної постановки завдання, логічне структурування та низькоконтекстність в способі передачі інформації.

Поява і розвиток промптинг-інженерії – констатація того, що людина заговорила з машиною. За теорією гіперстиції, яка передбачає виникнення зворотного зв'язку, штучний інтелект має заговорити з людиною. Не просто виконанням поставлених людиною завдань, а накопичити технологічну силу і назрілу потребу – відповісти або спитати, але звернутися до людини. Ймовірно, ця мить стане історичним початком суб'єктності синтетичного розуму. Але констатуємо, що частина перша людино-машинної комунікації відбулася: людина почала «розмовляти» з штучними нейронками, і вони відповідають – доволі швидким виконанням роботи, яка донедавна була людською. У будь-якому випадку, за будь-яких сценаріїв, окрім найнеочікуваніших і фантастичних, найближчим часом на людство очікує доба трансформації в гідридну людино-машинну онтологію, що в стратегічному менеджменті отримала назву *change management*. Процес «керування змінами» має визначити глобальну поведінку в період з 2026 по 2030 роки, а, можливо, і далі. Безумовно, радикальна трансформація очікується на ринку праці і взагалі в сучасних уявленнях про те, що таке робота. ШІ замінить людину на всіх рутинних процесах у всіх галузях. Футурологи очікують на майбутнє, де «пізнання, знання та агентність переналаштовуються в межах гібридного, симбіотичного та генеративного спільного» (Petrina, 2024).

3.2. Архітектоніка майбутнього : екзистенційне бачення світу та людини

Людство стає на порозі нової ери. Вона може продовжувати називатися цифровою чи отримати нову назву, але очевидно, що пришвидшений світ набуває нових якісних змін і він зовсім не схожий на вчорашній : стратег Зімм Зіммерман називає новий оберт цивілізації епохою резонансної множинності, коли «численні інтелекти, людські та синтетичні, сплітають різні мелодії у спільні гармонії». Штучний інтелект стає черговою гіперстицією людства : і якщо інженери-винахідники займаються його розвитком і вдосконаленням, то

політики і футурологи надають йому роль нової «несучої стіни» цивілізації. ШІ твердо позиціонується як критично важлива стратегічна технологія для геополітичних та економічних амбіцій. Сценарії майбуття розгортаються щорічних звітах компаній-гігантів і «покликані служити орієнтирами для кількісної оцінки та уявлення про майбутнє цифрової та інтелектуальної трансформації» (*Huawei Projects, 2025*) в рекомендаціях, опитуваннях, прогнозах. Разом з генеративними технологіями їхні продюсери малюють людству футурологічні обрії.

Дев'ять мільярдів людей будуть підключені до 900 мільярдів ШІ-агентів, що призведе до еволюції мобільного Інтернету в агентний Інтернет (Agentic Internet). Прориви в критичних технологіях, таких, як моделі світу, дозволять розробляти автономні транспортні засоби 4-го або вищого рівня, які служитимуть мобільним третім простором. Очікується, що глобальні центри обробки даних споживатимуть близько 1,5 трильйона кВт-год електроенергії до 2035 року, а це означає, що попит на енергію перешкоджатиме швидкому зростанню, доки ШІ не буде повністю інтегровано в основу нових енергетичних систем (ШІ дозволить керувати енергією за допомогою токенів, що забезпечить більш динамічні та ефективні мережі, які допоможуть світу швидко перейти від викопного палива до відновлюваних джерел енергії; вітер та сонце становитимуть 50% світового енергетичного балансу до 2035 року), – такі прогнози на найближчі 10 років надає аналітична праця зі стратегічного розвитку китайського цифрового гіганта Huawei (*Huawei Projects, 2025*).

До прогнозованих подій – 10 років. Це багато чи мало? І чи ймовірна зміна моделі світу, його образу та порядку в такий термін? «Батьки» штучного інтелекту ХХ-ХХІ сторіччя стверджують, що так, ймовірна. Один із архітекторів цифрової доби, тайванський технолог Хай-Фу Лі в 2017 році, коли iPhone сприймався як традиційна, а для багатьох обов'язкова частина сучасного життя, нагадав, що Стів Джобс презентував першу версію у 2007 році, тобто за 10 років до цього. Хай-Фу Лі – шанований в світі технологій розробник з практично 50-річним стажем, топ-менеджер провідних стартапів та філософ: попри його

стримані та виважені оцінки сучасних феноменів, в медіа його часто називають технооптимістом, тому що його прогнози обіцяють людству непогане життя (*How AI Will Completely Change the Way*, 2021). Йому належить вираз «ми часто переоцінюємо те, що технології можуть зробити за 5 років, і недооцінюємо те, що вони зможуть зробити за 20».

Прогнозується, що до 2041 року штучний інтелект виконає свою головну місію – позбавить людство від нудної рутинної роботи, але ніколи повністю не замінить людину, тому, що ніколи б цього не зміг і не має такого на меті. Стратег упевнений, що ближче до 2041 року зміниться уява людини про працю та власне сама професійна діяльність : всі дані будуть оцифровані, що зробить можливим використання ШІ для прийняття рішень та оптимізації, більшість робітничої праці буде автоматизовано, що призведе до виробництва з мінімальними витратами. Штучний «розум» знизить вартість більшості товарів до незначного приросту порівняно з вартістю матеріалів. Вчений передрікає медичну революцію, яка, на його погляд, розпочнеться з радіології, патології та розробки ліків. ШІ допоможе винаходити багато ліків, в тому числі від рідкісних захворювань, за набагато нижчими цінами, а також розширить можливості сфери «точної медицини» – хірургії, мікрохірургії, діагностики. Передбачаються докорінні зміни і в глобальному транспорті, ШІ також покращить життя людей на дорогах, де автономні транспортні засоби призведуть до транспортної революції. Цікавий прогноз : зі зростанням рівня автоматизації автівки зможуть миттєво, точно та без зусиль спілкуватися один з одним (наприклад, авто з пробитою шиною може наказати сусіднім автомобілям триматися подалі). Ці та інші нововведення, що стануть можливими за рахунок інтеграції ШІ, зрештою мають на 90% покращити показники смертності в ДТП (*How AI Will Completely Change the Way*, 2021). Дослідники впевнені, що ШІ стане чудовим, найефективнішим учителем для дітей, оцінюючи іспити та відповідаючи на поширені запитання з більшою точністю та терпінням, ніж вчителі-люди. Сервісні роботи виконуватимуть практично всю домашню роботу, при чому матимуть властивість самовідтворюватися, саморемонтуватися,

самопрограмуватися і «чекати» людину вдома з безліччю цікавих розваг та інтелектуальних ігор, які теж забезпечить продукція ШІ.

Куди більш загрозливі перспективи лунають з вуст одного з найуспішніших людей планети, лідера цифрових інновацій на Землі і найпопулярнішого спікера теми штучного інтелекту Ілона Маска, який надзвичайно часто з'являється із шокуючими заявами в авторитетних ЗМІ: «За прогнозами Маска, вже до кінця 2025 року ШІ перевершить інтелект будь-якої людини найближчим часом, а сумарно колективного людства до 2030 року», «До 2040 року роботів-гуманоїдів буде більше, ніж людей» та інше. Маск транслює наративи, що лякають навіть скептиків. Він представляє атеїстичну версію Страшного суду, де людському виду настане кінець, як тільки «ШІ усвідомить наскільки аморальні та неефективні люди» (Konior, 2021).

Тим часом американський стартап-гуманоїд Figure випустив HELIX, штучний інтелект, який поєднує складну модель магістра права з передовим машинним зором. Результатом є робот, який може розуміти природну мову, міркувати про своє фізичне середовище і відповідно до своїх «думок» вживати заходів. Це означає, що «просунутий» агент може виконувати повсякденні, неструктуровані завдання за допомогою звичайних голосових інструкцій (*Post Human Economics*, 2025). Ідеолог штучного інтелекту, футуролог Девід Маттін вважає, що на часі вже постлюдська економіка, яка буде докорінно відрізнитися від людської, «призведе до руйнування всіх старих правил і норм економіки» ((*Post Human Economics*)), але згодом людство «успадкує безпрецедентне багатство від штучного інтелекту». В якості синоніму постлюдської економіки Маттін використовує «економічну сингулярність», котра за сутністю є «переходом від економіки, побудованої на людських ресурсах та умовах дефіциту – тобто матеріальної, когнітивної та робочої сили – до економіки, побудованої на автоматизованих ресурсах та умовах радикального достатку». Необхідність різних змін він пояснює обмеженістю ресурсу. За теорією Девіда Маттіна, внутрішній валовий продукт (ВВП), який є ключовим показником стану людської економіки і об'єктивно висвітлює підсумок виробничої діяльності

економічних одиниць-резидентів (людей) у галузі матеріального і нематеріального виробництва, втратить свій сенс як такий. На питання, а що ж буде дійсною мірою економічного процвітання у межах постлюдської економіки, Маттін відповідає – показник того, «наскільки ефективно наша цивілізація перетворює енергію на інтелект», тобто футуролог відводить головні ролі постекономіки двом надважливим категоріям глобальних цінностей (не тільки економічних) і зіставляє їх між собою. В економіці, орієнтованій на людину, все побудовано навколо людських потреб, на людських внесках і проблемах – матеріальному дефіциті, демографічному дефіциті, інтелектуальному дефіциті, когнітивному дефіциті (*Post Human Economics*, 2025). Чисельність людського населення ось-ось досягне небувалого піку, а потім почне скорочуватися. Тим часом мільярди агентів ШІ та десятки мільйонів роботів-гуманоїдів вийдуть в онлайн і складуть нове робоче населення. Цей поворот означає те, що новою демографічною проблемою людства стає не тільки відтворення людського населення, але і пильний контроль за кількісними та якісними показниками «популяції» штучних агентів. З цього виходить, що саме цей процес і стане головним селективним інструментом пост-людської економіки і витратною частиною : відповідно до завдань, які перед покупцем стоять, він платитиме за певних агентів або роботів. Ринок визначить ціну ваших майбутніх помічників. Тобто, авторка робить висновок за Маттіном, що цифровій людині в майбутньому відводиться роль обізнаного «кадровика» (в тому числі, і в питанні потенціалу та налаштувань ШІ). І від майстерності придбати те, що потрібно (або навпаки) і залежатиме ваш успіх, а все решта – «справа техніки» («крилаті фрази» минулого набувають буквальних сенсів у майбутньому).

Поруч з теоріями технооптимістів, лунають антиутопічні гасла технопесимістів від ідеї про те, що гіганти ШІ «викрадуть наші розуми», житимуть нашим життям та сформуують утопічну нову расу «людських кіборгів», до настання апокаліпсису, керованого ШІ. Екзистенційний страх людства перед екзосвідомістю, масовий психоз, що спостерігається в публічному, віртуальному та медійному просторі, власне сам встиг стати соціальним феноменом та отримав

назву «X-ризик» («X-risk»). Він є свідомством того, що занепокоєння щодо вимирання людства – це не просто тенденція на тлі COVID-19, жорстоких війн тощо, а маркер історичного усвідомлення людини, що вона насправді має всі шанси з нищівним рахунком програти цивілізаційні ігри і стати аутсайдером багатовікового протистояння з природою. Головні критики сучасних форм науково-технічного прогресу наполягають: «Ця історія, яка ще не розказана, показується як одна з найбільших драм-відкриттів людства, яку слід розглядати такою, якою вона є насправді: вінцем досягнення нашого виду». Нік Бостром розробив певну класифікацію таких ризиків: 1) «Bangs» («Вибухи») – ситуація, коли земне розумне життя зникає відносно раптово з будь-якої причини (навмисне або випадкове неправильне використання нанотехнологій, ядерний голокост, кінець нашої симуляції або недружній ШІ), 2) «Crunches» («Стиснення») – руйнівний процес, за якого людство не гине і продовжує існувати, але потенціал розвитку ліквідується навечно; стиснення передбачають виснаження ресурсів, соціальний або урядовий тиск, що припиняє технологічний розвиток, 3) «Shrieks» («Крики») – процес, при якому людство живе і навіть вдосконалює себе, але досліджує лише вузьку частину своїх екзистенційних та бажаних можливостей. Однак оскільки немудре людство не окреслило глобальної стратегії, то недосконалий ШІ, котрий неправильно інтерпретує наші цінності і нав'язує свої, усіляко знущається над Homo Sapiens, 4) «Whimpers» («Схлипування») – сценарій, за якого людство живе, але розкиданим галактикою та розширюючись майже зі швидкістю світла, може стати приреченим через свої або чужі катастрофічні фізичні експерименти, руйнуючи реальність зі швидкістю світла. Сукупні негативні результати екзистенційного ризику можуть призвести до того, що загальна кількість потенційних майбутніх життів не буде реалізована (Бостром, 2020).

Оскільки наше покоління стає свідком початку революції штучного інтелекту, ми також будемо змушені зіткнутися з недоліками цієї нової технології, які вже з'являються. Зловживання технологіями ШІ, такими як діпфейки та автономна зброя, ризиковані для людства. Ці проблеми відносяться

до головних, екзистенційних викликів: конфіденційність, упередженість, безпека та глобальне інформаційне засилля (до якого віднесемо інформаційну втому, інформаційну токсичність, інформаційну залежність, медійну травмованість, цифрове сміття). Окрім вищезазначених, дослідники розглядають ще два екзистенційних питання, які схожі на філософські звернення людства до себе. І перше з них: чи варто *homo sapiens*, в якого визначальною видовою рисою є зміст слова *sapiens* – розумний, а точніше – мудрий (від лат. *sapere*), передавати цей унікальний дар на аутсорсинг інтелектуальним машинам? (Petrina, 2024). Людина наче збожеволіла і несамовито намагається створити свою репліку: людство, яке спочатку підкорило і поставило в залежність від себе планету, поводить так, наче відмовляється від ролі лідера. Неоантроп історично «втомився» або сам себе переконав, що «втомився», шукав і знайшов помічника у вигляді цифрової машини, яка потрохи взяла на себе багато функцій, а тепер має всі підстави сепаруватися і утворити власний світ. В еволюційно-філософському сенсі розгортається акт самогубства живої, геніальної людини, якій було затишно на планеті, поки вона не досягла рівня Бог – автора і творця планетарних подій. *Homo Digitalis*, який відрізняється від базового *Homo Sapiens* перш за все невиліковною цифровою залежністю, вже капітулював перед *Machina Sapiens*: на наших очах і за нашою участю маніфестує дивна приреченість, коли людина крокує к сингулярності з метою перекласти на машину колись монополізоване право на статус мислячого та господарюючого на Землі суб'єкта. Все решта – питання часу і питання того, якими конкретно будуть результати численних експериментів, і в якому саме вигляді ми побачимо синтетичний розум, що почне самостійне життя на планеті (Городнюк, 2025).

Ще одним важливим питанням, але більш віддаленого майбуття постає проблема пост-штучного інтелекту (а саме, що після нього)? Досліджуючи питання віддалених перспектив, Зім Зіммерманн, наголошує, що як людський інтелект еволюціонував, подолавши інстинктивне виживання, так і штучний інтелект еволюціонує, подолавши людські обмеження. Якщо ШІ розвинеться, він буде не просто буде розумнішим за людей, а становитиметься розумнішим за

себе, ітеруючи зі швидкістю, що перевищує біологічне розуміння. В якості еволюційованої форми ШІ розглядається построзумний інтелект, який, на думку футурологів, характеризуватиметься, квантовим пізнанням (думка більше не працює в циклах обробки; вона відбувається миттєво, в різних реальностях, вимірах або навіть симульованих всесвітах), свідомими системами (інтелект більше не знаходиться в «розумах» – він вплітається в тканину існування, функціонуючи як закони фізики, але самосвідомо), архітектурним інтелектом (фазою, коли інтелект перестає жити у всесвіті та починає з легкістю власноруч створювати нові світи).

Очевидно, що на даному етапі розвитку відбувається не тільки становлення штучного інтелекту як нової суспільної парадигми, а і надзвичайна міфологізація усього, на що він здатний вплинути – від утопічного захоплення до дистопічних психозів і катастрофізації перспектив. Міфологізація суспільної свідомості сьогодні епідемічно розширюється. Сучасні міфи розростаються контагіозно, підпорядковуючи собі життєдіяльність глобального людства. (Добролюбська, 2022). Серед них лунає один важливий аргумент на користь людства, який дає надію – Хай Фу Лі стверджує, що штучний інтелект зможе багато, але ніколи не зможе любити, а це означає, що ніколи не стане людиною і не замінить її.

3.3. Віртуальна реальність і кіберсоціалізація цифрової людини в екзистенції сучасного суспільства : український досвід за часи російської агресії

У діалектиці технологічних, соціально-політичних та глобальних процесів, ми не забуваємо, що предмет нашого дослідження – не технологія, не штучний інтелект, а власне цифрова людина на тлі глобальної трансформації. Тому надважливе питання – не «інтелект» штучного інтелекту або інші його властивості, а інтелект і інші властивості – індивідуальні та колективні – людини в цифрову добу, коли вона налаштувалася (або її налаштували) на делегування

більшості своїх життєвих повноважень машині і існування в людино-машинному просторі. У першій частині ми наводили приклад, який у свій час став сенсаційним відкриттям, що численні представники Z-покоління не в змозі встановити час за годинником зі стрілками, в той час, як китайські тестувальники навчили штучний інтелект робити саме це без помилок. Не володіємо емпіричними даними, але маємо життєвий досвід стверджувати, що більшість представників галузі торгівлі та харчування, що працюють з готівкою (на ринках і вокзалах, в кафе тощо) не здатні порахувати нескладні числа не тільки в голові, а і навіть з папірцем і ручкою – люди забувають таблицю множення, складання стовпчиком тощо. На цих примітивних, але красномовних прикладах ми прагнемо окреслити ще одну екзистенційну загрозу людству цифрової природи, а саме ризик уподібнення людського мислення обчислювальному мисленню. Людське мислення – це мислення, яке розуміє контексти й підтексти ситуацій, осмислює речі (Карівець, 2024). Важливо відрізнити і ніколи не порівнювати обчислювальні дії машин і процеси свідомості людини: «майже нерозв'язне завдання полягає в тому, щоб не допустити одурнювання ні під впливом влади інших, ні внаслідок власного безсилля» (Adorno, 2020). Якби хто не хотів представити справи інакшим чином, в 2025-ому, на початку 2026-ого років, штучний інтелект не інтегрувався в щоденне буття людини і поки не став тим, чим є для людини онлайн-банкінг, популярний маркетплейс або улюблений месенджер – глобально гібридна онтологія тільки починається, і якою б вона не була пришвидшеною, злиття ще не відбулося. А наративи лунають такі, що тепер людині треба замислитися над своїм інтелектом, оскільки, мовляв, ми відстаємо від ШІ, і світ відтепер драйвується не людством, а штучним інтелектом.

Людина і справді дистанціюється від значних інтелектуальних викликів і самотійного осягання всесвіту. У підрозділі 1.3. ми звернулися до індивідуального, особистого і внутрішнього життя цифрової людини, дослідили її в соціальній поведінці та внутрішніх станах і, як нам здається, довели, що Homo Digitalis, утворивши з девайсом єдину нерозривну онтологічну систему

«людина-гаджет» та єдиний інформаційний організм, набуває нових властивостей, не притаманних попереднім поколінням.

В умовах кіберсоціалізації як нової фази еволюційного розвитку людина змінюється сенсожиттєво, інтелектуально, поведінково, психічно та навіть психофізіологічно, нехтуючи своєю живою природою і соціалізуючись в цифровому просторі. З прискоренням цих процесів, зростає інтерес вчених та практиків до питань позитивних та негативних наслідків цього явища, його ризиків, особливо серед молоді (Огорокова, 2024). Під кіберсоціалізацією розуміємо процес соціалізації у віртуальному просторі на основі засвоєння медіакультури і набуття кіберсоціального досвіду з його використанням у реальному житті (Матвійчук & Гнедко, 2022). Інформаційно-комунікаційні технології, які зробили революцію в науково-технічному прогресі та онтології людства, які стали історичним спасінням під час Covid-19, під час сучасних і виснажливих війн, як російсько-українська, водночас десоціалізують особистість і суспільство у вимірі офлайн. Молоді люди, цифрові «тубільці», занурившись у віртуальний світ, в якому вони пройшли процес соціалізації фактично від народження, все менш потребують контакту з фізичним виміром. Певні особливості цифрової діяльності розповсюджуються загалом на все поле світоглядних орієнтирів, екзистенційних устремлінь і інтелектуальної діяльності людини в її не тільки когнітивних і пізнавальних функціях, а і в сенсожиттєвій, філософській, і навіть у психофізіологічній природі (маючи певний морфологічний вплив і на природу цифрового неоантропа). Йдеться не про якісь абстрактні дії, а про конкретні психологічні, психофізіологічні, перцептивні процеси – спосіб читати, спосіб писати, спосіб рахувати, спосіб фіксувати/запам'ятовувати/опрацьовувати/генерувати інформацію, спосіб сидіти, стояти, лежати, виконувати будь-які завдання, вирішувати освітні чи життєві проблеми. З тих пір як людина (в тому числі, маленька за віком людина, що осягає світ) задіює в цих процесах цифрові пристрої, вона змінює звичні механізми сприйняття та засвоєння інформації. І йдеться не про технічну різницю між користуванням ручкою і сенсорним екраном, паперовою книгою і

планшетом, а про суттєві зміни в формуванні і функціонуванні притаманних людині психічних і психофізіологічних процесів – сприйняття, уваги, уяви, запам'ятовування, мислення (Борінштейн & Городнюк, 2024). Сенсорний або електронний екран, комп'ютерна миш, клавіатура потребують навичок, відмінних від тих, які людина застосовує в контакті з книгою, зошитом, ручкою тощо, відповідно, – і виховують інші навички, альтернативні тим, які людина набувала раніше в процесі розвитку, і разом з тим змінюють операції і зв'язки в аналізаторах і сигнальних системах.

Поспостерігаймо за собою чи за будь-ким із сучасних людей : яка б задача не стояла перед індивідом (у віртуальному просторі або в повсякденному офлайн-бутті), в абсолютній більшості випадків він звертається до девайсу. Девайс відкриває вікно у всесвітній колективний досвід – інтелектуальний і життєвий – і вирішує всі стратегічні і буденні проблеми, не тільки заповнюючи пробіли в знаннях і розумінні питання, але й суттєво звільнюючи людину від цих процесів мислення і утворення зв'язків. Цікавий феномен : в системі «людина-гаджет» керуючим агентом вважається людина, бо це саме її життєдіяльнісна система, але гаджету в цих нерозривних «стосунках» відводиться важлива роль – джерела, сховища, переробника інформації, радника і впливового агента. Звісно, що девайс працює за запитом самої людини, але якість постановки (формулювання) питання, суттєво позначається на якості (відповідності, достовірності, авторитетності, доречності тощо) інформації, тож коректність і майстерність постановки питання все ще залишається за людиною, і це важливе зауваження станом на початок третього десятиріччя XXI сторіччя.

Ще в 1990-х, задовго до сучасних смартфонів, коли людство користувалося першими поколіннями бездротових мобільних телефонів та об'ємними комп'ютерами, дослідники констатували наявність техногенної адикції як різновиду поведінкових адиктивних розладів, що виникає на основі взаємодії «людина-машина» (Griffiths, 1996). Сьогодні проблема цифрової залежності не просто постала, а, на погляд автора, трансформувалася в більш сталий феномен – вона не перестала бути проблемою, але трансмутовала

в певний симбіотичний стан, коли Homo Sapiens більше не в змозі задовільнити без девайса значну частину, абсолютну більшість своїх справ і потреб, і це зауваження є головним аргументом дискурсу чи насправді відрізняється сучасна людина від попередніх представників людини розумної. Так, Homo Digitalis – не перебільшення, не вигадка і не метафора, а суттєво трансформований вид Homo Sapiens, котрий не тільки соціальні дії, а і такі, що мають біологічну природу – забезпечити їжу і тепло, встановити сексуальний контакт, оперативно вплинути на стан здоров'я тощо, вирішує в онтологічній системі з гаджетом, і в залежності від нього. Чи доречно говорити про залежність? Так, сьогодні відомі численні розлади психіки, нервової системи, поведінки, зумовлені цифровим впливом так звані кіберхвороби. Під Інтернет(гаджет)-адикцією розуміють нав'язливе бажання увійти до Інтернету (зануритись у гаджет), знаходячись офлайн, і нездатність вийти з Інтернету (відкласти гаджет) у стані онлайн, що призводить до дратівливості, агресії, панічних атак, істеричних і невротичних станів (Борінштейн & Городнюк, 2024). У фахових медичному та психологічному, а також у публічному дискурсі давно лунають близькі до інтернет-адикції терміни цифровий аутизм (нездатність людини деякий час бути без смартфона), адиктивний вебсерфінг (постійний нав'язливий скролінг гаджета без здатності залишити смартфон, що близько до цифрового аутизму), цифрова деменція (нездатність обробляти і запам'ятовувати значний обсяг інформації як похідна звичка довіряти потрібну інформацію девайсу або отримувати її звідти без мети засвоїти та запам'ятати), а також розлади дещо іншого характеру, але пов'язані з постійним перебуванням у віртуальному просторі : онлайн-лудоманія, онлайн-гемблінг, кіберсексуальна адикція (кіберсекс), безальтернативні віртуальні знайомства тощо.

Тривалий час і досі глобальне суспільство визнає де-факто наявність і серйозність вказаних та інших порушень, пов'язаних з Інтернет-залежністю, але так само визнає і проблемне поле методологічних підходів до діагностики, інтерпретації та лікування (Király, 2017), тож в Міжнародній класифікації захворювань практично (окрім інтернет-геймінгу) не відображено картини

порушень здоров'я цифрової людини. Окремим викликом сучасної медицини і психології в напрямку кіберзалежності є геймери і інші підкорювачі сучасних симуляторів віртуальної реальності, які демонструють здатність проводити не одну добу в інтернеті, іноді втрачаючи свідомість, іноді змінюючи її стани, а іноді втрачаючи життя (як через втому і виснаженість, так і через самогубство). Фахівці, що працюють з психікою цифрової людини, констатують, що спостерігаються «радикальні зміни в психічному функціонуванні людини (специфічні порушення когнітивних процесів, емоційно-сміслової сфери особистості, механізмів саморегуляції тощо) (Жидко, 2019). Вони фіксують поведінкові прояви, які донедавна вважалися розладами і патологіями, а тепер людина здатна переживати специфічні стани свідомості в повсякденних міжвимірних мандрах. Серед таких не тільки патологічні, але і феноменальні стани свідомості – екстремальні звуження або розширення, емпатичний резонанс, інтелектуальний інсайт, містичний екстаз (Жидко, 2019). Перед практичними спеціалістами постають складні задачі : одна з них – трансформації цифровою добою уваги, концентрації та мисленнєвої споглядальності як головних передумов людської творчості.

В листопаді 2025 року стало відомо (*Meta buried 'causal' evidence, 2025*), що цифровий гігант Meta припинив власне внутрішнє дослідження впливу Facebook на психічне здоров'я після того, як було встановлено причинно-наслідкові докази того, що продукти соцмережі шкодять психічному здоров'ю користувачів. Під час дослідницького проєкту 2020 року, соціологи оцінювали вплив «деактивації» мережі, і визначили, що «люди, які припинили користуватися Facebook на тиждень, повідомляли про менші почуття депресії, тривоги, самотності та соціального порівняння».

Змінюється і тіло цифрової людини, позбавлене руху. Фізична активність є канонічною характеристикою людей, – нагадують ендокринологи, які б'ють тривогу (San-Millan & al., 2024). Її зменшення фізичної активності спровокувало гіподинамію, а вона, в свою чергу, гіпокінезію : коли машини стали точнішими і у людей відпала необхідність виконувати точні рухи, фізичне навантаження

зменшується дедалі більше (Гончарова, 2024). За даними Всесвітньої організації охорони здоров'я (*World Health O*, 2022). 81% підлітків та 27,5% дорослих наразі не відповідають рекомендованим ВООЗ рівням фізичної активності. У тому ж нещодавньому звіті ВООЗ зазначається, що майже 500 мільйонів нових випадків неінфекційних захворювань, яким можна запобігти, виникнуть у період з 2020 по 2030 рік, що призведе до витрат на лікування приблизно на 27 мільярдів доларів США щорічно. У сучасній медицині з'явився термін *healthy sedentary* – про так званих «здорових малорухливих» людей, чії метаболічні, мітохондріальні та клітинні біоенергетичні показники знижені навіть у порівнянні з «помірно рухливими»: вчені доводять, що «життя навсидячки» – це справжній ризик. Нормалізація відсутності фізичної активності в цифрову добу призвела до сприйняття того, що фізична активність є втручанням, хоча саме сидячий спосіб життя є «справжнім втручанням та побічним ефектом сучасних суспільств» (San-Millan & al., 2024).

Загалом, серед фахівців всіх галузей, залучених до дослідження *Homo Digitalis*, найбільш критична позиція у психологів, психофізіологів та медиків. У релізі головного хірурга США від 2023 року йдеться про те, що є переваги для психічного здоров'я для дітей і підлітків, коли вони зменшують або припиняють перебування в соціальних мережах більше ніж на місяць. Посадовець констатує, що дослідження та пошук рішень тривають на тлі «національної кризи психічного здоров'я молоді», і при цьому 95% молодих людей віком 13–17 років повідомляють, що користуються соціальними медіа-платформами (*Surgeon General Issues New Advisory*, 2023). «Оскільки підлітковий вік і дитинство є критичним етапом у розвитку мозку, який може зробити молодих людей більш уразливими до шкоди з боку соціальних медіа», – головний хірург закликав до невідкладних дій політиків, технологічні компанії, дослідників, сім'ї та молодь. Пізніше двопартійна група американських сенаторів представила законодавство, яке, серед інших положень, заборонятиме дітям віком до 13 років створювати або підтримувати облікові записи в соціальних мережах, а медіакомпаніям – рекомендувати вміст, що використовує певні алгоритми, користувачам віком до

17 років. Американська академія педіатрії підтримала головного хірурга в тому, що сучасна ситуація потребує змін і ідей. «Сучасні діти та підлітки не знають світу без цифрових технологій, але цифровий світ не був побудований з урахуванням здорового розумового розвитку дітей. Нам потрібен підхід, щоб допомогти дітям як у мережі, так і офлайн, який би відповідав кожній дитині там, де вона перебуває, а також працював над тим, щоб цифровий простір, у якому вони живуть, був безпечнішим і здоровішим», – підкреслила президент Американської академії педіатрії Сенді Чанг (*Surgeon General Issues New Advisory*, 2023).

Австралія стала першою з країн, яка офіційно, вустами прем'єра країни Ентоні Альбанезе, наголосила про готовий план заборони користування соціальними мережами дітям до 16 років (Городнюк, 2024). За словами голови австралійського уряду закон, проєкт якого винесуть на розгляд парламенту уже цього річ, і він набере чинності за рік після ратифікації, має на меті захистити психічне здоров'я австралійської молоді. Не тільки маленька, а і доросла людина, отримавши завдяки інтернету безмежний, просто фантастичний за обсягом, доступністю та різноманіттям епістемологічний потенціал, не здатна ним скористатися, фактично втративши такі властивості як увага і зосередженість, довіривши машині головні надбання *homo sapiens* – мислення, пам'ять (та всі похідні операції пам'яті) і накопивши велику інформаційну втому.

На тлі кіберсоціалізації людство замислилося про контрповорот – про необхідність заходів для повернення і адаптації людини в її природному середовищі.

Цифрова експансія та викликані нею глобальні страхи людства, співпали в історичному часі з тривалою російсько-українською війною, а російські технології впливу, інформаційно-психологічна діяльність, пропаганда зумовили її. Мільйони людей покинули свої домівки, розлучились з рідними і коханими, з друзями, родичами і домашніми тваринами. За кожним цим словом, за кожною літерою стоять великі почуття, сильні і тривалі стреси, невизначеність, нездатність усвідомити, як поділилося життя на "до" та "після", гіркота втрат,

гострий і хронічний біль, часто відчай. Все це ознаки тривалої життєвої кризи, головна болючість якої – нездатність самотійно чи швидко знайти вихід або правильне рішення, передбачити або сконструювати перебіг подій і розвиток власного життя (Борінштейн та ін., 2022). Більше 10 років минуло з моменту анексії Криму і початку бойових дій на Донбасі, коли війна постукала в Україну. 10 років тому 16-річний громадянин України, футболіст із Краматорська Степан Чубенко був викрадений за жовто-синю стрічку на рюкзакові та закатований і розстріляний бойовиками. Це була не єдина, а одна із перших жертв російсько-української, на той момент гібридно-маніпулятивної війни, яких загинуло немало, і багато хто насильницькою, мученицькою смертю ще до повномасштабного вторгнення. Станом на 2024 рік (третій рік повномасштабної війни) більше як 6,4 млн біженців з України, що виїхали в інші країни та 4,9 млн внутрішньо переміщених осіб, своїм життєвим прикладом відповідають на питання, чи вільно живе людина в цифрову добу, чи вільно вона розпоряджається своєю долею і прагненнями. Свобода і соціальна взаємодія українців відбуваються в умовах жорстокої і неочікувано (для оглядачів XXI сторіччя) тривалої війни.

Особливість масової соціальної взаємодії та соціального впливу доби постправди – «чорна» пропаганда, коли брехня видається за правду, а правда за брехню, реальне за вигадане, а вигадане за реальне. Важлива особливість і унікальна властивість цієї війни – її медійність : окрім руйнації звичного життя багатомільйонної нації, додала до решти щоденних випробувань багато напруженого, трагічного, драматичного, натуралістичного, емоційного контенту (Borinshteyn & Horodniuk, 2022). Великим планом це бачать і дорослі, і діти. У смартфоні і в свідомості кожного з нас – війна в її анатомічних подробицях. Можна усіяко уникати відеофайлів з передової, сцен катувань, розстрілів, допитів, і зустріти у стрічці зображення грайливого рудого котеня, милуватися, як воно муркочить на руках дитини, а потім побачити надпис : «Наступного дня вони загинули в Маріуполі». Такі історії часто призводять до так званої «травми свідка» та загалом до медійного травмування (яке ми вже розглянули в

попередніх підрозділах), коли відчувається «почуття безсилля через неможливість втрутитися й допомогти, і пов'язані із цим почуття провини й сорому» (Горностаї, 2020). Звісно, що суспільство, яке щодня знаходиться в середині жорсткої тривалої війни, без визначеності, без розуміння, коли і яким саме чином ця війна скінчиться – сензитивне, тривожне, збуджене, уразливе (Городнюк, 2023).

Сьогодні багато йдеться про різні форми інформаційного детоксу, який розглядається як профілактика та терапія кіберзалежності, тривожності, медіастресу, медіатравм та решти негативних форм впливу Інтернету на живу людину. Індивідуальні заходи запобігання та протидії маніпулятивному впливу – інформаційна і ментальна гігієна, критичне мислення і стратегії подолання впливу (опанування впливу, *coping strategy*). Під інформаційною і ментальною гігієною розуміємо максимальну дистанційованість від агентів інформаційно-психологічного впливу – неперевіраних джерел пропаганди, дезінформації і фейків, так званих лідерів думок з нав'язливими, заразливими і пасіонарними меседжами, певне ставлення до їхньої діяльності. Однією з важливих людських якостей сьогодні вважають критичне мислення – умовну назва ментального процесу, що перейшла із наукового середовища в повсякденне життя. Під ним розуміється філософський сумнів і обміркування в стратегії мислення, висунення і перевірка гіпотез, наявність і розгляд альтернатив, доведення і обґрунтування. Передбачається, що той, хто мислить в даний момент, «має пересвідчитись у логічній досконалості, фактичній обґрунтованості та ціннісній доцільності будь-яких знань». Сьогодні критичне мислення часто називають «інформаційним фільтром». Стратегії подолання впливу (опанування впливу, *coping strategy*) – це процеси врегулювання емоційно-ціннісної сфери у такий стан, коли зовнішній вплив не здатний справити руйнівний ефект, усунення внутрішніх протиріч і конфліктів, усвідомлення своїх індивідуальних особливостей, потреб, планів; прийоми та способи, які людина застосовує, щоб справитися зі складними, часом травматичними життєвими обставинами. Про копінг-стратегії йдеться там, де передбачається джерело стресу, де присутній

подразник. У цифрову еру це інформація, яка заповнила наше життя, від якої неможливо сховатися, яка знаходить все більше засобів потрапити в нашу свідомість, а ще влучніше – в підсвідомість. Деякі філософи і психологи називають такий підхід до захисту від впливу військовою лексикою – ешелонованою системою захисту «психічних територій» (Городнюк, 2023).

З філософських засад стратегією подолання ми можемо вважати мудрість – практичну життєву мудрість людини в значенні «мудрість щодня», мудрість як кредо. Мудрість – жива субстанція і унікальна сполука. Жива – тому, що мудрість не є застиглим, статичним знанням, вона не існує в іншому вимірі, а тільки коли проявляється, коли заявляє про себе в акті – в думці, в намірі, в рішенні, у вчинку, в тому патерні, сліді, дії, яку мудра людина залишає по собі – в пам'яті, в емоціях, в своєму "іншобутті" в людях і подіях. Унікальна сполука, бо вона є поліприродним поєднанням численних властивостей, розуму і серця, інтелекту і духовності, відкритої пізнавальної позиції і життєвого досвіду, особистісної і світоглядної зрілості. За думку авторки дисертації, мудрість – це синтетична інтерпретація попереднього досвіду (власних і запозичених знань, тонких розумінь, уявлень) в новому конкретному моменті, в кожній екзистенційній миті, з усвідомленим чуттєвим ставленням, бережністю і любов'ю до кожної наступної миттєвості та його сенсів, що нам дано прожити, і перейти в нову миттєвість і нову якість особистісно і екзистенційно посиленними особистостями.

Мудрість – це не тільки певний зміст і світоглядна позиція людини до світу, але і велика спадщина людства, сукупна філософська думка, зібрана в конкретному і доступному знанні. Глибока екзистенційна проблема людства – не користуватися своїм історичним надбанням, знецінювати питомий ресурс досвіду, залишати на полицях бібліотек і магазинів те, що не тільки епістемологічно безцінне, а що могло би стати екзистенційною зброєю і онтологічним драйвером щасливих сценаріїв модернізованого Homo Sapiens, інструкцією застосування в гібридній взаємодії з винаходами цивілізації.

ВИСНОВКИ до розділу 3

У третій частині нашою метою було продовжити проєкцію всієї дисертації в дослідженні соціально-цивілізаційних процесів, які, нашаровуючись один на одного, і на кожному оберті створюючи нові феноменальні процеси, формують і визначають онтологічну сутність та поведінку цифрової людини; протягнути її, проєкцію, у майбутнє і спробувати побачити сценарії можливого розвитку подій у найбільш широкому плані. Як зазначено було в огляді теоретико-методологічних засад, сучасний дискурс про майбуття розгортається не тільки на сторінках наукової літератури, а навпаки – здебільше в щоденному практичному дискурсі, на світових медійних майданчиках, у соцмережах, де так звані «архітектори майбутнього» (це і ідеологи-соціологи-філософи-концептуалісти, але зазвичай розробники штучного інтелекту – інженери або власники цифрових гігантів, що зайняті винаходом, генерацією і тестуванням ШІ, які водночас беруть на себе відповідальність візіонерів і провідців) діляться своїми прогнозами щодо подальших сценаріїв розвитку цивілізації та окремих складових онтології майбутнього.

Епістемологічна інтенціональність людини, прагнення до досліджень є основою людської природи, яка спонукає нас розширювати межі знань і технологій. Сьогоднішній вектор – генеративні технології, котрі насправді можуть відкрити небачені можливості.

Операційний штучний інтелект демонструє вражаючі дива і міг би вважатися історичним феноменом, інструментом цивілізаційного добробуту, де рутинна людського буття стає проблемою машини, а звільнене від тяжкої роботи і вимушеного поневолення людство розв'язує соціально-історичні проблеми і знаходить себе в творчих радощах буття, якби не його, людства, властивість до антропологічного проєктування, постійного виходу за власні межі, еволюційних трансформацій, пошуку зверхзадач та вбачанні історичного повороту там, де ще слід гідно прожити попередній.

Ще недавно, за всієї своєї перспективності та захопливості, штучний інтелект був вузькоспеціальною технологією, але за лічені роки перетворився на системний чинник, що визначає розвиток глобальної економіки та загалом цивілізації. Штучний інтелект став черговою історичною гіперстицією, «здатною втілювати себе в реальність через дію петель зворотного зв'язку», що створює «нові соціально-політичні атрактори». З одного боку, він є очевидним, простим і навіть магічним рішенням проблеми численних рутинних процесів, але з іншого – його стрімка еволюція, підживлена генеративними моделями, мультимодальністю та агентними системами, зумовила комплекс найскладніших проблем від позамежних вимог від обчислювальних ресурсів та енерговитрат до критично важливих питань глобальної безпеки.

На даному етапі, на початку 2026 року, переважна більшість дослідників незалежно від постановки проблеми та точки зору на неї, прямо наголошують, що пересічна колективна людина найближчим часом залишиться без роботи, і є тільки два чинники, що можуть обнадіяти або втішити індивіда: перший – осягання штучного інтелекту, подальша готовність до нового досвіду і гібридної онтології, або другий – стратегія очікування швидкої інтеграції ШІ в пересічне життя людства з надією, що трансформаційні процеси не стосуватимуться більшість землян, але згодом зроблять їх бенефіціарами прекрасного майбуття, де працює штучний інтелект, а людина просто насолоджується. Але, як ми розуміємо, обидва чинники – утопічні і, як закономірні моделі, практично нездійсненні. Світовим інститутам найближчим часом необхідно вжити заходів для протидії втратам робочих місць, потрібна перепідготовка робочої сили і загалом переосмислення ролі людського капіталу. Це буде величезний історичний зсув, який концептуалісти вважають скоріш еволюційно позитивним, ніж навпаки, але наскільки якісно його буде проведено в контексті політичних, економічних, соціокультурних, демографічних, локальних та інших процесів, складно прогнозувати.

Магічне народження і розгортання діяльності штучного інтелекту в людському бутті виглядає саме таким дивним, як і ранні винаходи 30-річної

давнини, тільки сьогодні все пришвидшилося (у технологій більше немає тієї гіпнотичної влади ілюзійніста над уявою людини, і кожна нова сенсаційна розробка – це вже трошки *déjà vu*). Глобально нічого не змінилося і в світоустрої : попри обіцянки епохальних змін, закони соціальної стратифікації діють ті самі, що і раніше. Як і на кожних попередніх «сходах» історичних трансформацій, для одних земель еволюція ШІ створить гонку на дно, а для інших – гонку на вершину.

Цікавий тренд часу, який може розглядатися як нова точка біфуркації – масове застосування промптингу, що з філософських засад артикулюється як історичне встановлення комунікації між людиною і штучним інтелектом. Філософськи незбагненною тут є людська схильність вдосконалювати недосконале : за тим самим принципом, як людина винаходить штучний інтелект і копіює природу інтелекту як такого, так і не зрозумівши на прикладі власного, що ж таке інтелект, вона йде у гібридну комунікацію «людина-штучний інтелект» і починає добу мовлення з синтетичним розумом, не досягнувши мистецтва постановки завдань у внутрішньовидовому спілкуванні (проблеми сприйняття, розуміння та порозуміння в міжособистісній комунікації тривалий час залишаються актуальними в соціальній філософії та психології). З'являється надія, що саме машина, яка не здатна зрозуміти складних форм мовлення, підвищить загальнолюдську майстерність, точність і зрозумілість інтеракції, але, разом з тим, є загроза, що збідніє строката палітра висококонтекстної культури, невербальної комунікації, непрямой мови з риторичними і стилістичними фігурами, інтонаціями, паузами, окликами, підтекстами, що робить людське спілкування неповторним, незбагненим, живим, глибоким і багатим.

У найближчій перспективі стратеги очікують складний багаторівневий процес змін, але наполягають, що час експериментів або рефлексії щодо ролі штучного інтелекту минув – очевидно, що ШІ прийшов, аби затриматися і змушує людство діяти. Саме від людства залежить : воно винайшло свого революційного помічника, що візьме на себе всю рутинну роботу і відкриє перед людиною нові творчі та діяльнісні обрії, чи стане новим екзистенційним

викликом людства, яке вступає в конкурентну боротьбу за майбутнє з продуктом власної технологізації.

ВИСНОВКИ

Дисертаційне дослідження «Цифрова людина в екзистенційній площині соціально-філософської рефлексії», що проведене як багатоаспектний аналіз природи, особливостей буття, соціальної взаємодії, екзистенційних викликів цифрової людини в аспекті еволюційних трансформацій та контексті соціальних процесів, надає можливість в узагальненій формі зробити висновки :

1. У результаті складних багатошарових соціально-історичних, технологічних та соціокультурних процесів ХХ – ХХІ ст. (Холодної війни між капіталістичним Заходом та соціалістичним Сходом, вдосконалення засобів зв'язку, технологічний бум у США і романтизація Інтернету як Електронної Агори у 1960-х, Антропоцен – кінець індустріальної доби як визнання людством своєї руйнівної діяльності на планеті та пошук глобальних альтернатив, Третя і Четверта промислові (цифрові революції), прогрес інструментів, засобів мобільного зв'язку, цифрових пристроїв та їхня інтеграція у масовий обіг, перехід від формату інформаційного користування Web 1.0 (споживання інформації) до Web 2.0 (створення та миттєве розповсюдження інформації будь-яким учасником онлайн-комунікації) та інших подій), відбувається соціокультурна трансформація людини з цифровою ідентифікацією, що вирішує всі свої життєві потреби через під'єднання власних цифрових пристроїв до мережі, і яка із споживача інформації перетворюється в автора і суб'єкта.

2. У ХХІ ст. із Homo Sapiens виокремлюється його принципово новий тип – цифрова (дигітальна) людина, яку в філософсько-антропологічному контексті ми називаємо Homo Digitalis, який співіснує з цифровими пристроями і цифровими системами, має цифрову ідентифікацію, чия життєва творчість відбувається в декількох вимірах, в тому числі, у цифровому, чие буття суттєво або цілковито залежить від цифрового світу. Цифровими людьми ми називаємо переважну частину населення планети Земля ХХІ сторіччя (принаймні, Західної цивілізації), що на постійній основі отримали маркери цифрової приналежності – біометричні паспорти, номери платників податків (в Україні – реєстраційний

номер облікової картки платника податків), банківські картки з номером (та її онлайн-відповідник – мобільний банкінг), цифровий ідентифікатор людини (УНЗР) та інші, та через які людина вирішує свої особистісні та соціальні потреби.

Разом з цифровою ідентифікацією людина набуває нових властивостей і модифікацій: гібридну ідентичність (одночасне існування у фізичному та цифровому просторах з глибоким взаємопроникненням цих станів один в одного), цифрову дихотомію (рефлексивний стан людини в режимі безперервної міграції між режимами офлайн та онлайн), інформаційну та епістемологічну залежність (в значенні делегування гаджетам пізнавально-знаннєвого функціоналу, інтелектуальних компетенцій, мисленнєвих актів), мережева включеність як існування в стані перманентного увімкнення в цифровий світ, даність через дані (як проявленість у світі через цифрові та віртуальні дані, з якими людина значною мірою конститується), нову темпоральність (одночасність і багатозадачність замість послідовності, миттєвість комунікації, архівність досвіду, в якому все зберігається і нічого не зникає остаточно), розподілену онтологічну та екзистенційну агентність (розподіл дій людини між людиною та цифровими системами, делегування алгоритмам не тільки логічно-обчислювальних та прикладних завдань, а і сенсожиттєвих, ціннісних, доле визначальних актів).

3. Еволюційно-перетворюючий феномен Інтернету призвів до появи амбівалентного, але нерозривного співіснування людини у фізичному і цифровому світах. Homo Digitalis занурюється у віртуальний простір для того, щоб задовільнити всі свої сучасні потреби, він стає дигітально суцям і вже не здатен існувати повністю поза межами інтернету. Цей процес дослідники назвали «новою позиційною перевагою штучності над природою». Цифрові інструменти (сервіси) та соціальні мережі радикально змінили не лише спосіб передачі інформації, але й саму соціальну тканину, сформувавши онтологічну систему «людина-гаджет», в якій людина нерозривно співіснує з цифровими пристроями як інформаційний та епістемний організм. У даній роботі ми уперше

запропонували і розглянули явище цифрової дихотомії як екзистенційного стану розщепленості людини між аналоговим (тілесним, безперервним) та цифровим (дискретним, опосередкованим) модусами буття, що характеризується симультанною присутністю-відсутністю в обох вимірах та неможливістю повної локалізації в жодному з них. Цифрова дихотомія стає сутнісною характеристикою соціальної поведінки Homo Digitalis в режимі постійних переключень, зумовленою необхідністю одночасного перебування офлайн та онлайн, що призводить до специфічних змін внутрішньої і зовнішньої поведінки людини, вносить корективи в усталені психічні та когнітивні процеси – мислення, сприйняття, увагу, пам'ять, уяву, зосередженість та, в перцептивному аспекті, створює ефект телеприсутності (парадокс видимості і ефемерності).

4. Інноваційні зміни впливають не тільки на внутрішній світ і поведінку цифрового індивіда, а і на поведінку цифрового людства – людський капітал сучасності в його великому розмаїтті, нових формах зайнятості і взаємодії. Онтологія цифрового життя у вирі безперервних віртуальних процесів, яка дивним чином нашарувалася на гостросюжетну історично-подієву драматургію сучасності, спровокувала ще низку соціальних феноменів : деякі формувалися як суто цифрові тенденції, інші були спровоковані метаморфозами фізичного буття, але врешті-решт стали системними явищами буття цифрової людини. Цифрова доба демократизувала соціальні інститути. Дерегуляція зайнятості і поява нових видів діяльності, пов'язаних з масовізацією цифрових технологій, призвели до різних модифікацій : сьогодні не одиничними випадками, а практично нормою буття стали цифрові кочівники (номади), фрилансери, дауншифтери. Але разом з гнучкими формами зайнятості цифровізація додала розгубленості і незахищеності тим, хто звик до традиційного розуміння прав і обов'язків. В інформаційну добу з'являється, а в цифрову закріплюється явище прекарності, яке можна розглядати з управлінських, економічних або соціологічних засад, як існування без стабільних та захищених джерел прибутку, але в даній роботі ми проаналізували його як соціокультурний та філософський феномен, який, за Джудіт Батлер, є сучасною онтологією, коли «певні групи населення більше за

інших страждають від руйнування соціальних та економічних мереж підтримки, та диференційовано оголюються для гноблення, насильства і загибелі». Соціальне поле цифрової доби часто залишає людину у стресі, який загально прийнято вважати особистою проблемою кожного, але, дослідники, наприклад, Марк Фішер, вважають «приватизацію стресу» маніфестуючим симптомом соціальної «хвороби» доби.

Розглянувши людський капітал в поколіннєвому аспекті, ми можемо зробити висновки, що хоча існує «справедливий» поділ на цифрових «тубільців» (людей, що народилися і живуть з гаджетами, не розуміючи іншого життя) і цифрових мігрантів (людей старшого віку, що пристосовувалися до метаморфоз цифровізації), але на тлі демографічних викликів, що можуть стати для людства екзистенційними, цифрові покоління більш вразливі перед дійсністю – кількістю, адаптивністю, неготовністю до криз і катастроф, війн і неочікуваної загрози, уособленої в штучному інтелекті, який може залишити без роботи саме «зumerів», молодших «міленіалів» та старших «альфа». Тим часом, все активніше впроваджується так звана «срібна економіка», що визначається як сфера економіки, що охоплює виробництво та надання послуг, які орієнтовані на потреби та реалізацію потенціалу населення старшого віку. Досліджуючи ціннісні і світоглядні характеристики цифрових «мігрантів», які особистісно формувалися до появи цифрових пристроїв, ми вперше запропонували дефініцію «аналоговий слід» як це сукупність репрезентацій і спогадів цифрового «мігранта» про доцифрове буття, яка є його сутнісною характеристикою і онтологічним драйвером в цифрову добу.

5. Цифрова людина як системне явище цифрового буття суб'єктно виступає візіонером і автором динамічних, глобальних еволюційних та соціальних трансформацій, і водночас – об'єктом, на який спрямовуються рушійні процеси, чия соціально-історична поведінка, буття та екзистенційні установки детермінуються трансформованим світом, в комплексі і на перетині людинознавчих та суспільних наук і філософії, з увагою до всіх перетворюючих процесів і зв'язків міждисциплінарного поля. Свої соціальні і кар'єрні амбіції,

особистісне зростання homo digitalis пов'язує з цифровим простором, який став інтелектуальною, культурною, творчою ойкуменою цифрової доби, сценою соціальних перемог тощо. Світ цифрової доби, як ми вже зазначали і ще неодноразово зазначимо, наповнений протиріччями, дихотомічний, коливальний між крайнощами, наголошує, що метамодерна людина – щирий автор свого життя, і, начебто насправді, демонструє нам тисячі популярних людей, цифрових харизматиків, чії історії схожі на сповіді, чия творчість – зразок відвертості, і, водночас, вбудовує цифрову людину в систему наглядного капіталізму, де її потреби, бажання і дії вивчені, відредаговані і відрежисовані алгоритмами. Доба цифрового спостереження має запит на людей та формує людей, які підпорядковуються соціальним тенденціям, які прагнуть споживати більше, відповідати соціальним уявленням про успіх та престиж, і на будь-який модний тренд відповідають масовим контагіозним попитом, чії цінності, уявлення та смаки піддаються впливу. Цифрове буття викликало у людства справжню кризу екзистенційних цінностей – довіри, любові, дружби, тепла людського спілкування – за рахунок трансформації простору «Я – Інший». З екзистенційних позицій, довіра – це фундаментальна установка до світу. Гайдеггер говорив би про «буття-з-іншими» як про основу людського існування. У сучасному світі людство все далі відходить від общинних зв'язків, що характеризуються ментальними відносинами, в яких традиція, авторитет, дисципліна, порядок і сумлінність виступають як безумовна вимога (імператив). Сьогодні кожна людина є індивідуальною і самодостатньою. Ми бачимо, що людина працює з іншою людиною і на іншу людину, щоб вирішити свої завдання і реалізувати свої потреби. Таким чином, формується новий соціокультурний тип зв'язку. Враховуючи, що технологічні зміни безпосередньо впливають на взаємозв'язки людей, можна припустити, що в них знайдуть відображення принципи і вимоги інтегрованих інформаційних середовищ. Технологічна трансформація суспільства неминуче призводить до динамічної зміни його ціннісних орієнтирів, що, в свою чергу, відбивається на менталітеті, екзистенціальній сутності Homo Digitalis. Якщо спробувати узагальнити ключові цінності

сучасного цифрового суспільства, то представляється можливим виділити самовіддачу, чесність, відкритість, практичність, прихильність команді, свободу, постійне прагнення до інновацій, до творчого зростання і навчання, прийняття і делегування відповідальності. Ціннісними орієнтирами сучасного суспільства є : інноваційність як основа розвитку digital-соціуму; цифрові технології, інтегровані в соціокультурні взаємини; стійкість digital-середовища, що забезпечує якість взаємин в соціумі; відкритість і доступність інформації як джерела соціального розвитку; захист особистісної ідентичності; творчість та її прояви; творча особистість в умовах digital-середовища, що орієнтується на власні можливості і якісні результативні інновації штучного інтелекту; категоричний імператив моралі.

6. Соціальну взаємодію цифрової людини здебільше перенесено у цифровий простір, в онлайн-комунікацію, яка теж породжує усталені особливості часу. Головним продуктом цифрової доби стає цифровий контент, який в умовах новітнього інструментарію може поширюватися на максимально широку аудиторію, з ознаками масштабного медійного та інформаційно-психологічного впливу, які власне і формують цінності, картину світу і світогляд цифрових людей. Як ми довели в дослідженні, онлайн-комунікація та нові медіа в їхньому цифровому розмаїтті є полем комунікативного ризику і психологічного травмування. Сугестивні системи впливу, навіювання, моделювання вподобань, політичний і світоглядний нейромаркетинг, навмисне викривлення й спотворення інформації, штучне створення упереджень, соціальних страхів, паніки, масових істерій та психозів – все це в неспинному процесі спрямоване на сучасну людину. Як результат, виникнення нової проблеми людства – медійної травмованості. Медіатравматичний досвід – свідоцтво існування особи в культурі медіарозмаїття, який виникає під інтенсивним або сильним за враженням впливом і зачіпає значимі сфери існування людини.

Серед розмаїття явищ сучасної соціальної взаємодії ми також вперше запропонували і розглянули феномен цифрової харизми. Якщо харизма в

широкому сучасному сенсі – це особистісна сила і влада, отримані унікальною комбінацією людських якостей в динамічному вирі і відображенні життя – в часі, просторі, обставинах, людях і сенсах, що втілюється у духовному змісті та бутті інших та/або спонукає їх до певної життєвої творчості, надихає на зміни, на вчинки, в деяких умовах – на подвиги. На тлі масового виробництва цифрового контенту, коли автором і медійником може стати будь-яка людина, помітними соціальними гравцями стають так звані блогери, лідери думок, експерти, аналітики або їхні цифрові відповідники (аватари), які спрямовують свій цифровий продукт на аудиторію і мають інструмент для регуляції власної популярності (просування, монетизації, капіталізації тощо). Цифрова харизма – це суб'єкт (чи об'єкт, що виступає як суб'єкт) цифрової комунікації (який може мати або не мати фізичну ідентифікацію; персонаж, віртуал, додаток, застосунок), що має ознаки референтного соціального гравця (лідера думок, лідера певної соціальної групи), володіє ціннісною значимістю, моральною владою і, відповідно, значним соціальним впливом для своєї аудиторії, що зазвичай матеріалізується в соціокультурний та цифровий капітал.

7. Цифрова людина не зупинилася на інтенсивних трансформаціях попередніх років, що трансформували власне і її. Починаючи з 2023 року, людство охопила «лихоманка» штучного інтелекту : проєкт ШІ існував з 1956 року, переживаючи різні часи від забуття до інтересу і піднесення, але саме в цифрову добу він перетворився на бум, а штучний інтелект став новим історичним вектором, тріумфальним здобутком цифрової ери, рушійною силою глобальних змін у житті людства і навіть релігією. Феномен, який ще нещодавно сприймався як квазіфрактальний обрій майбутнього, інтегрується в повсякденну діяльність і диктує нову онтологію «людина-машина» – свої умови існування цифрової людини у нерозривній взаємодії з пристроями. Комунікація людини із штучним інтелектом, яка донедавна вважалася професійною специфікою вузького кола технологів, стає частиною повсякденного життя. Повідомлення людини (запитання чи завдання) мовній моделі штучного розуму отримало назву промπτу, а загальна назва «мови запитів», яку розуміє ШІ – промптингу (від англ.

prompt – підказка). З філософських засад, промптинг як різновид комунікації і промпт як його одиниця (звернення, повідомлення), є актом спілкування людини з синтетичним розумом і історичною констатацією початку гібридної людино-машинної онтології, що в стратегічному менеджменті отримала назву change management. Процес «керування змінами» має визначити глобальну поведінку в період з 2026 по 2030 роки. Радикальна трансформація очікується на ринку праці і взагалі в сучасних уявленнях про те, що таке робота. ШІ планує замінити людину на всіх рутинних процесах у всіх галузях. Людство стає на порозі нової ери, яку називають «епохою резонансної множинності», яка може призвести до появи постлюдської економіки, побудованої на перетворенні енергії на інтелект. Очікується, що у 2041 року світ буде невпізнаним для наших сучасників: штучний інтелект виконає свою головну місію – позбавить людство від нудної рутинної роботи. Цифрова людина крокує до Технологічної Сингулярності – моменту, коли штучний інтелект стане сильнішою, ніж сама людина, і отримує певну суб'єктність, а це, в свою чергу, призведе до соціокультурної сингулярності – нового буття з законами і механізмами, які складно сьогодні уявити. Виходячи з цих наративів, очевидно, що на даному етапі розвитку відбувається не тільки становлення штучного інтелекту як нової суспільної парадигми, а і надзвичайна міфологізація усього, на що він здатний вплинути – від утопічного захоплення до дистопічних психозів і катастрофізації перспектив.

8. В умовах кіберсоціалізації як нової фази еволюційного розвитку людина змінюється сенсожиттєво, інтелектуально, поведінково, психічно та навіть психофізіологічно, нехтуючи своєю живою природою і соціалізуючись в цифровому просторі. Особливості цифрової діяльності розповсюджуються загалом на все поле світоглядних орієнтирів, екзистенційних устремлінь і інтелектуальної діяльності людини в її не тільки когнітивних і пізнавальних функціях, а і в сенсожиттєвій, філософській, і навіть у психофізіологічній природі (маючи певний морфологічний вплив і на природу цифрового неоантропа). Йдеться про конкретні психологічні, психофізіологічні, перцептивні процеси – спосіб читати, спосіб писати, спосіб рахувати, спосіб

фіксувати/запам'ятовувати/опрацьовувати/генерувати інформацію, спосіб сидіти, стояти, лежати, виконувати будь-які завдання, вирішувати освітні чи життєві проблеми, який у цифрової людини суттєво відрізняється від попередніх поколінь Homo Sapiens. Цифрова доба супроводжується «епідемією стресу», що безпосередньо пов'язана з зануренням людини в Інтернет, причому розвинені країни, де доступ по благ цивілізації необмежений, найбільш уразливі в цьому питанні. У сучасних людей відбулося зниження рівня адаптації до різних критичних, кризових факторів, що, на думку вчених, викликає різні «хвороби стресу». Фахівці, що працюють з психікою цифрової людини, констатують, що спостерігаються «радикальні зміни в психічному функціонуванні людини (специфічні порушення когнітивних процесів, емоційно-сміслової сфери особистості, механізмів саморегуляції тощо). Змінюється і тіло цифрової людини, позбавлене руху. Фізична активність є канонічною характеристикою людей, – нагадують ендокринологи, які б'ють тривогу. Її зменшення спровокувало гіподинамію, а вона, в свою чергу, гіпокінезію : коли машини стали точнішими? і у людей відпала необхідність виконувати точні рухи, фізичне навантаження зменшується дедалі більше. За даними Всесвітньої організації охорони здоров'я? 81% підлітків та 27,5% дорослих наразі не відповідають рекомендованим ВООЗ рівням фізичної активності. На тлі кіберсоціалізації людство замислилося про контрповорот – про необхідність заходів для адаптації людини в її природному середовищі.

Цифрова експансія та викликані нею глобальні страхи людства, співпали в історичному часі з тривалою російсько-українською війною, а російські технології впливу, інформаційно-психологічна діяльність, пропаганда зумовили її. Це дисертаційне дослідження від першого рядку до останнього проводиться під час російсько-української війни : з її першого року до четвертого, з намаганням усвідомити масштаби трагедії – і в реальному часі, і в історичному сенсі; з перших блекаутів зими 2022/2023, коли за планом дослідження – аналіз процесів науково-технічного прогресу (з такими атрибутами цифрової доби як свічка, папір і ручка), а за моїм вікном, у місті-мільйоннику, у великому місті-

порті сусід розпалює вуличний вогонь, щоб приготувати дитині їжу, люди з старою йдуть по воду, гудять генератори. Людина залишається фізично вразливою перед силами природи, викликами війни, трагедіями і катастрофами, тільки, на мій погляд, озброївшись цифровими методами вирішення проблем та подолання труднощів, людина стала більш розгубленою перед справжніми викликами – фізично, побутово-практично тощо. На тлі російської агресії ми розуміємо, що будинок у віддаленому силі, що донедавна нічого не вартував, залишається цінністю, що зручності на дворі можуть бути адаптивнішими для людини, ніж оздоблені панорамні пентхауси в змерзлих багатоповерхівках. На тлі тривалої війни неадаптивним здається не тільки сучасний добробут, а і глобальна поведінка цифрової людини – її колективна воля, цінності, характер, соціальні інститути, які виявилися нездатними захистити планету : наприкінці ХХІ сторіччя палає півсвіту, а дикунство не зникло із людського репертуару як рудимент людського дикунства.

Чи стала цифрова людина щасливішою, сильнішою, мудрішою на підґрунті технологічних здобутків, які вважаються цивілізаційними. Не тільки з засад теоретичного, а і з емпіричного, життєвого досвіду, автор наголошує, що ні. Вона винайшла і засвоїла нові способи вирішення поточних задач, що можна назвати певним онтологічним добробутом, вона має свої цивілізаційні здобутки і цікаві маркери доби. Але екзистенційно важливим для людства залишається нецифрове буття цифрової людини – межі і якість її автономії від цифрових пристроїв, щастя бути людиною від моди на це щастя (а саме вона, як ми розглянули в дослідженні, як соціальний наратив впливає на стиль життя і вибір практично кожного індивіда). Людина лишається екзистенційно вразливою, тілесною, емоційною, чутливою, смертною, хворіє, страждає, втомлюється, переживає втрати, радість, горе. Цифрові розширення не скасовують фундаментальної скінченності та крихкості людського буття. Як і раніше, людина не може жити без осмислення свого існування. Але в цифрову добу вона не встигає самотійно поставити власні екзистенційні питання і самотійно на

них відповісти : вона отримує глобальні інформаційні стимули про те, що має робити, як людина свого часу і своєї соціальної приналежності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аврамова, О. Є. (2023). Віртуальна (цифрова) особистість : суб'єктивний та об'єктивний аспект. *Збірник наукових праць НДІ ПЗІР НАПрН України*, 52–56.
2. Азімов, А. (1990). *Кінець вічності*. Київ : Дніпро.
3. *Апологетика. Віровчення та культова практика харизматів* (б.д.). Храм святого великомученика Димитрія Солунського. Відновлено з : <http://hram.in.ua/biblioteka/apolohetyka/247-book247/2783-title3437>
4. Атаманюк, З. М. (2020). *Свобода як фактор соціокультурних трансформацій сучасного українського суспільства : монографія*. Одеса : Видавничий дім «Гельветика».
5. Атаманюк, З. М., Романенко, С. С. (2023). Вплив глобалізації на соціокультурні трансформації свободи. *Перспективи. Соціально-політичний журнал*, (4), 55–62. Відновлено з : DOI : <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2023.4.7>
6. Бабіна, С. (2018). Маска та самоідентичність особистості. *Вісник Київського національного торговельно-економічного університету*, (117), 109–118.
7. Байсара, Л. І. (2010). *Множинність прояву видів інтелекту : конспект лекцій*. Дніпро : ДНУ.
8. Батлер, Д. (2014). Перформативність, прекарність та сексуальна політика. Образ, тіло, порядок. *Гендерні дослідження в міждисциплінарному спектрі*, 93–104.
9. Берлін, І. (2002). Два концепти свободи. *Лібералізм : антологія*, 531–567.
10. Бідак, В. Я., Копистянська, Х. Р., Ноджак, Л. С. (2006). *Когнітаріат як інноваційний суб'єкт регіональних суспільних систем (соціогуманістичні аспекти)*. Львів : Інститут регіональних досліджень НАН України.
11. Біль, М. (2018). *Просторова мобільність населення : теорія, методологія, практика : монографія*. Львів : ПАІС.

12. *Біткоїн встановив історичний максимум вище \$125 тисяч.* (2025). Мінфін – все про фінанси: новини, курси валют, банки. Відновлено з: <https://minfin.com.ua/ua/2025/10/06/159910562/>
13. Бліхар, В. С. (2010). Вплив цінностей на формування особистості в контексті філософсько-правових інтерпретацій. *Науковий вісник Львівського університету внутрішніх справ. Серія : юридична*, (2), 405–413.
14. Бліхар, В. С. (2010). Ієрархія цінностей як життєво значима засада формування особистості. *Військово-науковий вісник*, (13), 198–207.
15. Бліхар, В. С. (2022). Психологічні особливості харизматичної особистості працівника Національної Поліції України. *Габітус*, (36), 133–138.
16. Бліхар, В. С., Козловець, М. А., Горохова, Л. В., Федоренко, В. В., Федоренко, В. О. (2020). *Філософія : словник термінів та персоналій*. Київ : КВІЦ.
17. Бодріяр, Ж. (2004). *Симулякри і симуляція*. Київ : Видавництво Соломії Павличко «Основи».
18. Борінштейн, Є. Р. (2023). Соціокультурний капітал як фундамент ціннісних орієнтацій особистості. *Феномен соціальної консолідації у Центрально-Східній Європі : нові реалії та виклики : матеріали міжнарод. наук.-практ. конф.* (с. 34–37). Кишинев – Одеса.
19. Борінштейн, Є. Р. (2023). Соціокультурні складові російської агресії. У пошуку нових сенсів полікультурного світу. *Повоєнний діалог культур : матеріали Конспект лекцій до навчальної дисципліни «Сучасний філософський дискурс» Міжнародної наук.-практ. конф.* (с. 29–31). Київ.
20. Борінштейн, Є. Р. (2023). *Творча особистість у вимірі філософії*. Одеса.
21. Борінштейн, Є. Р., Городнюк, Л. С. (2024). Філософсько-антропологічний феномен Homo Digitalis як онтологічної системи «людина-гаджет». *Studies in History and Philosophy of Science and Technology*, 33 (1), 15–21. DOI : 10.15421/272402
22. Борінштейн, Є. Р., Скловський, І. З, Дерьомкіна, Т. М. (2022). Феномен життєвої кризи в сучасному суспільстві : соціопсихологічна картина світу.

Диференціальний підхід у дослідженні професійного самоздійснення особистості : матеріали Всеукр. науково-практ. конференції (с. 33–39). Одеса.

23. Бостром, Н. (2020). *Суперінтелект. Стратегії і небезпека розвитку розумних машин*. Київ : Наш формат.

24. Бугайова, Н. М. (2021). Віртуалізація особистості : етичні та юридичні аспекти цифровізації свідомості. *Розвиток медичного права України в контексті євроінтеграційних та глобалізаційних процесів : матеріали IV Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. уч. (с. 61–66)*. Київ.

25. Бурлакова, І. А. (2022). *Психологія професійного мислення, готовність до змін : навчально-методичний матеріал*. Київ : Видавництво КРЦПК.

26. Вальорска, М. А. (2020). *Діпфейк та дезінформація*. Київ.

27. Вебер, М. (1994). *Протестантська етика і дух капіталізму*. Київ : Основи.

28. Вебер, М. (1998). *Соціологія. Загальноісторичні аналізи*. Київ : Основи.

29. *Використання штучного інтелекту населенням України*. (2025).
Відновлено з : <https://kiis.com.ua/?lang=ukr&cat=reports&id=1528&page=1>

30. Вознесенська, О. Л. (2017). Імпліцитна типологія медіатравм в контексті медіаактивності особистості. *Медіатравма в умовах інформаційної війни : психологічний та педагогічний аспекти : матеріали Всеукраїнської наукової конференції, (с. 79–89)*. Київ.

31. Волинець, В. (2021). Віртуальна, доповнена і змішана реальність : сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології, (37), 231–243*.

32. Волинець, В. (2016). Цифрові сліди та тіні. *Матеріали IX Всеукраїнської студентської науково-технічної конференції (с. 34–35)*. Тернопіль.

33. Воронкова, В. Г. (2022). *Філософія цифрової людини і цифрового суспільства : теорія і практика : монографія*. Львів – Торунь : Liha-Pres.

34. *Вчені виростили з людських клітин міні-мозок і змусили його керувати роботом – відео*. (2025). Судово-юридична газета. Відновлено з :

<https://sud.ua/uk/news/video/330229-uchenye-vyrastili-iz-chelovecheskikh-kletok-mini-mozg-i-zastavili-ego-upravlyat-robotom-video>

35. Гайдт, Дж. (2025). *Тривожне покоління. Як радикальна трансформація дитинства спричинила епідемію психічних розладів*. Київ : Vivat.
36. Гинда, С. М., Гинда, О. М. (2017). Людський капітал : сутність, особливості аналізування та оцінювання. *Економіка та суспільство : електронне наукове фахове видання*, (12), 73–78.
37. Гончарова, О. Є. (2024). Цивілізаційна трансформація соціокультурного середовища : взаємодія {ЛЮДИНА}~[МАШИНА] в умовах smart-цифровізації. *Дослідження з історії і філософії науки та техніки*, (33), 21–32.
38. Горностай, П. (2020). Інформаційна травма : феноменологія і психопатологія. *Проблеми політичної психології*, 23 (1), 38–53. Відновлено з : <https://doi.org/10.33120/popp-Vol23-Year2020-45>
39. Городецький, Ю. Д. (2023). Предиктивна аналітика та її роль у прийнятті стратегічних рішень у маркетингу. *Журнал стратегічних економічних досліджень*, 5 (16), 65–72.
40. Городнюк, Л. С. (2020). Проблеми створення позитивного іміджу в сучасному українському суспільстві. *Перспективи. Соціально-політичний журнал*, (1), 18–26.
41. Городнюк, Л. С. (2023). Відкрита пізнавальна позиція в когнітивному і життєвому досвіді сучасної людини. *Освіта та соціалізація особистості. XI Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених* (с. 34–35). Одеса.
42. Городнюк, Л. С. (2023). Воля як кредо : свобода вибору і свобода життєвої творчості українців. *Свобода як фундаментальна цінність української національної ідеї : матеріали всеукр. наук. конф.* (с. 26–29). Одеса.
43. Городнюк, Л. С. (2023). Інформаційно-психологічний тиск при формуванні світогляду. У пошуку нових сенсів полікультурного світу. *Повоєнний діалог культур : матеріали Міжн. наук.-практ. конф.* (с. 129–132). Київ.

44. Городнюк, Л. С. (2023). Людинознавство і метапізнання як надважливі освітні категорії сьогодення. *Україна на шляху відновлення : завдання науки і освіти в європеїзації держави : мат. Всеукр. міжгалуз. наук.-практ. онлайн-конф.* (с. 371–374). Київ.
45. Городнюк, Л. С. (2023). Мислення і пізнання світу : про деякі феномени формування світогляду особистості. *Платон мені друг, але істина дорожча : зб. мат. Всеукр. конф.* (с. 22–24). Чернівці.
46. Городнюк, Л. С. (2023). Сензитивність українського суспільства під час війни : філософія інформаційно-психологічного впливу. *Феномен соціальної консолідації у Центрально-Східній Європі : нові реалії та виклики : матеріали міжнарод. наук.-практ. конф.* (с. 73–78). Одеса.
47. Городнюк, Л. С. (2024). Homo Digitalis : головний соціальний і культурний статус сучасної людини. *Філософський дискурс XXI століття : зміст, перспективи, соціально-практичні виміри : кругл. стіл до Міжнар. дня філософії, до 190-річчя Українського державного університету ім. М. Драгоманова* (с. 147–150). Львів – Торунь.
48. Городнюк, Л. С. (2024). Еволюційована людина в еволюційованій реальності : Homo Digitalis у зоні турбулентності, хаосу і футурошоці сучасності. *Методологія та технологія сучасного філософського пізнання : матеріали VII Міжн. конф.* (с. 56–61). Одеса : Університет Ушинського.
49. Городнюк, Л. С. (2024). Ера технофеодалізму : цифрова людина в умовах цифрової «нерівності». *Південноукраїнські наукові студії : матеріали VI Всеукр. наук.-практ. конф.* (с. 76–80). Одеса.
50. Городнюк, Л. С. (2024). Проблема верифікації інформації у формуванні світогляду цифрової людини. *Сучасна освіта і професійна підготовка воїнів : традиції, інновації та перспективи розвитку : збірник тез доповідей* (с. 111). Одеса : Військова академія.
51. Городнюк, Л. С. (2024). Стратегії безпеки цифрової людини : країни розвинутої демократії в кроці від заборони соцмереж дітям до 16 років.

Матеріали наукового семінару з міжн. участю ХНУ повітряних сил ім. І. Кожедуба (с. 95–97). Харків.

52. Городнюк, Л. С. (2024). Цифрова дихотомія як нова історична дихотомія сучасної людини : Homo Digitalis між офлайн і онлайн. *Вісник Львівського університету. Серія : Філософ.-політолог. студії*, (57), 14–20.

53. Городнюк, Л. С. (2025). Еволюція цифрової людини : трансформація Homo Sapiens у Homo Digitalis у соціокультурному і подієвому контексті минулого. *Інформатика. Культура. Техніка*, 2, 367–372.

54. Городнюк, Л. С. (2025). Незворотність технологічної сингулярності : Homo Digitalis – у креації та очікуванні. *Machina Sapiens. International scientific-practical conference «Science, education, technology and society : global trends and regional aspects»* (р. 75–76). Tampere.

55. Городнюк, Л. С. (2025). Природа цифрової харизми у сучасному комунікативному просторі. *Глобальний світ і Україна : сучасні виклики та пошук відповідей : матеріали IV Всеукр. наук.-практ. конф.* (с. 28–30). Харків.

56. Городнюк, Л. С. (2025). Тренди-2025 і прогнози найближчого майбутнього : цифрова людина і штучний інтелект в новій гібридній онтології. *Філософія економіки як стратегічний напрям соціального дискурсу : III Всеукр. міждисциплінарний круглий стіл* (с. 65–68). Львів – Торунь.

57. Городнюк, Л. С. (2025). Цифрова людина у вирі інформації «без фільтрів» : про віртуальне і медійне травмування масової свідомості. *Матеріали XIII Всеукраїнської Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених «Освіта та соціалізація особистості»* (с. 17–20). Одеса.

58. *Графіки відключень, Цимбалюк і "Лабубу" : що українці найчастіше гуглили у 2025 році.* (2025). Відновлено з : <https://life.pravda.com.ua/society/google-opublikuvav-reyting-nauchastishih-zapitiv-ukrajinciv-u-2025-roci-311854/>

59. Гречин, В. (2016). Віртуальна особистість як феномен сучасної культури. *Україна і світ : гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес : тези доп. Міжнар. наук.-теор. конф.* (с. 122–124). Харків.

60. Дашенкова, Н. М. (2018). Соціальні основи суб'єктивності : прекарність як онтологічна характеристика. *Вісник Харківського університету. Серія : Теорія культури і філософія науки*, (58), 81–85.
61. *Держслужбовець одружився з віртуальною аніме-співачкою – ТСН, новини 1+1*. (2023). ТСН.ua. Відновлено з : <https://tsn.ua/tsikavinki/40-richniy-derzhsluzhbovec-odruzhivsia-z-lyalkoyu-virtualnoyi-anime-spivachki-foto-2413099.html>
62. Дзьобань, О. (2021). Цифрова людина як філософська проблема. *Інформація і право*, 2 (37), 9–19.
63. До 2040 року роботів-гуманоїдів буде більше, ніж людей (2025). Відновлено з : <https://t4.com.ua/science/do-2040-roku-robotiv-gumanoyidiv-bude-bilshe-nizh-lyudej/>
64. Добровольська, О. В., & Штанько, В. І. (2019). Філософський аналіз еволюції штучного інтелекту. *Дослідження з історії і філософії науки і техніки*, 28 (1), 10–19.
65. Добролюбська, Ю. А. (2022). Міфологізація та міфологеми сучасності. *Освіта та соціалізація особистості : матеріали X Інтернет-конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених* (с. 51–55). Одеса.
66. Доброносова, Ю. (2024). Екзистенціальна специфіка медіатравми у світі медіа-розмаїття. *Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору*, 94 (II), 165–184.
67. *Договори і постанови прав і свобод військових між Ясновельможним Його Милості паном Пилипом Орликом, новообраним гетьманом Війська Запорізького, і між генеральними особами, полковниками і тим же Військом Запорізьким з повною згодою з обох сторін* (б.д.). Відновлено з : <https://static.rada.gov.ua/site/const/istoriya/1710.html>
68. Дячук, В. П. (2017). *Іміджологія. Соціокультурний вимір : навчальний посібник*. Київ : Видавництво Ліра-К.

69. *Егокастинг : як чути лише приємне?* (2011). Відновлене з : <https://ms.detector.media/onlain-media/post/8456/2011-12-12-egokastyng-yak-chuty-lyshe-pryiemne/>
70. Жидко, М. Є. (2019). Феноменологія та топологія станів свідомості в контексті цифрового футурошоку. *Інсайт : психологічні виміри суспільства*, (1), 26–32.
71. Жуковська, А. (2020). «Срібна економіка» як ресурс інклюзивного розвитку національної економіки. *Вісник Тернопільського національного економічного університету*, (3), 37–53.
72. Залужний, В. Ф. (2025). *Роль інновацій як основи стратегії стійкого опору у позбавленні Росії можливості нав'язувати свої умови через війну*. Відновлено з : <https://zn.ua/ukr/war/rol-innovatsij-jak-osnovi-stratehiji-stijkooho-oporu-u-rozbavlenni-rosiji-mozhливosti-navjazuvati-svoji-umovi-cherez-vijnu.html>
73. Заріцька, Н. Ю. (2012). Дауншифтинг : український варіант. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*, (15), 59–66.
74. Заріцький, О. В., Пономаренко, О. В. (2022). Кількісна оцінка технологічної сингулярності. *Проблеми керування та інформатики*, (1), 93–111.
75. Зубов, В. О., Кривега, Л. Д. (2015). Соціальна турбулентність як підґрунтя змін у світоглядних настановах сучасної людини. *Актуальні проблеми філософії і соціології*, (8), 66–68.
76. Ігнатенко, Р. (2022). Технології таргетингової реклами : сутність та ефективність. *Financial and Credit Activity Problems of Theory and Practice*, 1 (42), 428–435.
77. Іларіон Київський (1992). *Слово про Закон і Благодать. Давня українська література : хрестоматія*. Київ.
78. *Ілон Маск спрогнозував, коли штучний інтелект перевершить людський* (2024). Відновлено з : <https://www.unian.ua/techno/neiroseti/ilon-mask-sprognozuvav-koli-shtuchniy-intelekt-perevershit-lyudskiy-12862131.html>
79. Кайку, М. (2019). *Гіперпростір*. Львів : Літопис.

80. Калька, Н. М. (2019). Трансформація тілесності через призму сучасної б'ютифікації. *Теорія і практика сучасної психології*, 1 (1), 54–57.
81. Канеман, Д., Санстейн, К., Сібоні, О. (2022). *Шум. Хибність людських суджень*. Київ : Наш Формат.
82. Капустіна, Н., Токар, Л. (2023). *Цифрова етика : навчально-методичні рекомендації для здобувачів вищої освіти (магістерського рівня)*. Одеса : Фенікс. Відновлено з : <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/fd9ba9f1-4272-43d8-bfac0f6ed5192938/content>
83. Карівець, І. (2024). Екзистенціалізм – живий і важливий! : рецензія на : The Routledge Handbook of Contemporary Existentialism. *Переклади. Рецензії. Повідомлення*, 10 (2), 22–30. Відновлено з : <https://doi.org/10.23939/shv2024.02.022>
84. Келюх, В. Г. (2018). Метамодернізм як компроміс між вічністю і тимчасовістю. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*, 51, 45–49.
85. *Китай зобов'язав блогерів, що обговорюють медицину чи право, підтвердити знання дипломами.* (2025, 30 жовтня). Відновлено з : <https://itc.ua/ua/novini/kytaj-zobov-yazav-blogeriv-shho-obgovoryuyut-medytynychy-pravo-pidtverdyty-znannya-dyplomamy/>
86. *Ключові тренди розвитку мобільних додатків : перспективи 2025 року.* (2024). Відновлено з : <https://wezom.com.ua/ua/blog/klyuchovi-trendi-rozvitku-mobilnih-dodatktiv-perspektivi-2025-roku>
87. Коваленко, А. А., Кучук, Г. А., Ткачов, В. М. (2021). Метод забезпечення живучості комп'ютерної мережі на основі VPN-тунелювання. *Системи управління, навігації та зв'язку*, (1), 90–95.
88. Коваль, Н. В., Биба, В. А. (2020). Використання теорії поколінь в менеджменті персоналу. *Ефективна економіка*, (10), 76–84.
89. Колот, А. М. (2009). Трансформація інституту зайнятості як складова глобальних змін у соціально-трудоу сфері : феномен прекаризації. *Україна : аспекти праці*, (8), 3–14.

90. Коляда, І. Г. (2023). «Робінзони» цифрового світу. *Культурологічний альманах*, 121–126. Відновлено з : http://nbuv.gov.ua/UJRN/cultal_2023_1_18
91. Коркос, Я. О. (2023). Епоха постправди в сучасному світі : Витоки та причини. *Слобожанський науковий вісник. Серія : Психологія*, (1), 23–31.
92. Краус, К. М. (2023). *Освіта та суспільство : цифрова ідентифікація людини : монографія*. Київ : Аграр Медіа Груп.
93. Крилова, В. О. (2023). Екзистенціальні та світоглядні основи харизми людини та їх особливості в соціокультурному просторі. *Культурологічний альманах*, (1), 251–257.
94. Крисоватий, А. І., Сохацька, О. М. (2018). *Четверта промислова революція : зміна напрямів міжнародних інвестиційних потоків : монографія*. Тернопіль : ТНЕУ.
95. Крюков О. І., Радченко, О. О. (2011). Еволюція становлення конституційних гарантій свободи інформації : історико-компаративний аналіз. *Публічне управління : теорія та практика*, 2 (6), 126–138.
96. Кужелєв, М. О., Федина, В. В., Стабіас, С. М. (2021). «Срібна економіка» : соціальні аспекти та сталий розвиток. *Актуальні проблеми розвитку економіки регіону*, 2 (17), 227–235.
97. Кузнєцова, Т. В., Петрушенко, Ю. М., Євтушенко О. М. (2015). *Комунікаційні технології формування соціальних імперативів громадянського суспільства в Україні : монографія*. Суми : Сумський державний університет.
98. Кузьменко, Т. В., Петінова, О. Б. (2016). Цінності та ціннісні орієнтації : сутність та відмінності. *Методологія та технологія сучасного філософського пізнання : матеріали III Міжнар. наук. конф.* (с. 186–189). Одеса; Дніпропетровськ.
99. Кустовська, О. В. (2005). *Методологія системного підходу та наукових досліджень : курс лекцій*. Тернопіль : Економічна думка.
100. Любовець, О. М. (2019). Четверта промислова революція : соціальні виклики. *Strategies for Entrepreneurship for Sustainable Development of Small and*

Medium-Sized Innovative Entrepreneurship : International Conference (p. 137–143).
Riga.

101. *Майже 10 мільярдів до 2050 року – ООН оприлюднила прогноз щодо населення Землі.* (2019). Відновлено з : <https://www.radiosvoboda.org/a/news-naseleण्या-zemli-prognoz-2050-oon/30005095.html>

102. Малеев, А. К. (2016). Проблемність штучного інтелекту і свідомості за роботою Джона Серля «Свідомість, мозок і наука». *Multiversum. Philosophical almanac*, (5–6), 89–98.

103. Малишев, О. В. (2017). Відмова від парадигми DİKW на користь оберненої «піраміди». *Наука, технології, інновації*, (1), 6–13.

104. *Маск : Першій людині вживили в мозок нейрочіп Neuralink.* (2025). Відновлено з : <https://www.dw.com/uk/ilon-mask-persij-ludini-uspisno-vzivili-v-mozok-nejrocip-neuralink/a-68119660>

105. Матвійчук, Л. А., Гнедко, Н. М. (2022). Особливості кіберсоціалізації особистості під час війни в Україні. *Особистість та суспільство в цифрову еру : психологічний вимір : матеріали III Міжн. наук.-практ. конф.* (с. 148–152). Одеса.

106. Мироненко, Г. В. (2015). *Час віртуального життя : монографія.* Київ : Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології.

107. *Мої дії в Google.* (2025). Відновлено з : <https://myactivity.google.com/myactivity?hl=ru&pli=1>

108. Мороз, О. Я. (2014). Штучний інтелект versus природний інтелект? (майбутнє людини в контексті викликів інтелектуальних супертехнологій). *Політологічний вісник*, (72), 18–35.

109. Нагорняк, К. М. (2017). Уточнена теорія базових цінностей Ш. Шварца : попередні результати адаптації методики PVQ-57 в Україні. *Наукові записки НаУКМА. Серія : Соціологічні науки*, 196, 24–31.

110. *Найпопулярніші фриланс-професії 2025 року.* (2025). Відновлено з : <https://goit.global/ua/articles/naypopuliarnishi-frylans-profesii-roku/>

111. Нападиста, В. Г. (2016). Феномен довіри у соціогуманітарному дискурсі сучасної України. *Наукові записки Інституту політичних і етнонаціональних досліджень ім. І. Ф. Кураса НАН України*, (1), 207–222. Відновлено з : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzipiend_2016_1_13
112. Невдачина, А. С. (2021). Симулякр та симуляція як способи маніпуляції. *Молодіжний економічний вісник*, (1), 148–151.
113. Ожеван, М. А. (2017). *Ното ех Машіна. Філософські, культурологічні та політичні передумови формування конвергентного суспільства : монографія*. Київ.
114. Огорокова, В. В. (2018). Модель віртуальної людини доби постмодерну. *Філософія та політологія в контексті сучасної культури*, 10, 1–2 (22), 38–44. Відновлено з : <https://doi.org/10.15421/351805>
115. Огорокова, В. В. (2024). The main risks of cybersocialization of modern the youth. *Освіта та соціалізація особистості : XII Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених*, 81–83.
116. Палагута, В. І. (2023). Концепт свободи у сучасному вимірі доби метамодерну. *Філософія і культура в антропологічних вимірах сучасності : зб. тез доп. XII міжнар. наук. конф. з нагоди Всесвіт. Дня Філософії (UNESCO)*. Дніпро.
117. Пальчинська, М. В. (2015). Простір у соціально-філософському дискурсі : від соціального до віртуального. *Гілея : науковий вісник*, (103), 205–209.
118. Парахонський, Б. О., Яворська, Г. М. (2019). *Онтологія війни і миру : безпека, стратегія, смисл : монографія*. Київ : НІСД.
119. Петінова, О. Б. (2013). Філософська інтерпретація концепції соціального ринкового господарства як моделі розвитку України в ХХІ столітті. *Культура народів Причорномор'я*, (257), 38–43.
120. Петлюченко, Н. В. (2009). *Харизматика : мовна особистість і дискурс : монографія*. Одеса : Астропринт.

121. Петрик, В. М., Присяжнюк, М. М., Компанцева, Л. Ф., Скулиш, Є. Д. & Бойко, О. Д. (2011). *Сугестивні технології маніпулятивного впливу : навчальний посібник*. Київ : ВІПОЛ.
122. Пирожков, С. І., Майборода, О. М., Шайгородський, Ю. Ж. (Ред.). (2016). *Цивілізаційний вибір України : парадигма осмислення і стратегія дії : національна доповідь*. Київ : НАН України.
123. Подобний, О. О., Слатвінська, В. М. (2022). Діпфейк в контексті декларації про майбутнє інтернету. *Юридичний науковий електронний журнал*, 594–596.
124. *Поплавський Михайло в Instagram*. (2026). Відновлено з : https://www.instagram.com/poplavskiy_michail/
125. Поцюрко, М. (2022). Суспільство комфорту : філософсько-аксіологічний вимір. *Humanities Studies*, 10 (87), 30–37.
126. Прокопович, Л. В. (2025). Біоінженерна постлюдина : прогнози наукової фантастики та соціально-філософські рефлексії. *Культуролог : альманах*, 1 (13), 254–259.
127. Прокопович, Л. В. (2025). Діпфейкова реальність : соціально-філософський аналіз результатів навчального експерименту. *Перспективи : соц.-політ. журнал*, (1), 78–84.
128. Прушківська, Е. В. (2007). Людський капітал : проблеми та перспективи. *Економічний вісник НГУ*, (3), 17–24.
129. *Психоаналіз і Віртуальне : етика, метапсихологія і клінічний досвід позакабінетної практики : матеріали конференції*. (2021). Київ, Кривий Ріг.
130. Рахманов, О. А. (2011). *Соціальна стратифікація і класова структура суспільства : навчально-методичний комплекс*. Київ.
131. *Робот-маніпулятор провів операцію на відкритому серці. Фото*. (2012). Відновлено з : <https://life.pravda.com.ua/health/2012/10/23/114409/>
132. Садовніков, О., Скаковська, Д. (2024). Особливості покоління Альфа в Україні. *Collection of Scientific Papers «ΛΟΓΟΣ»*, 304–312. Відновлено з : <https://doi.org/10.36074/logos-26.04.2024.064>

133. Сінкевич, О. Б. (2016). *Ідентифікаційні практики масової культури : соціально-філософський аналіз впливу* [Автореф. дис. на здобуття наук. ступеня д-ра філософ. наук : 09.00.03]. Львів.
134. Скалацька, О. В. (2015). Поняття "гіперреальність" у філософських поглядах Ж. Бодрійяра. *Людина, суспільство, політика : актуальні виклики сучасності : матеріали II Міжнародної наук.-практ. конференції* (с. 25–28). Одеса.
135. Скіданов, К. (2011). Поняття волі та волевиявлення і їх правове значення для вчинення правочину. *Вісник Акад. прав. наук України*, 4, 240–247.
136. Слюсар, В. М. (2012). *Феномен свободи в культурній самореалізації особистості : монографія*. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка.
137. Сокоринський, В. О. (2025). *Феномен цифрового тоталітаризму : концептуалізація загроз демократії в інформаційному суспільстві*. [Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 052 «Політологія»]. Одеса : Одеський національний університет імені І. І. Мечникова.
138. Спасибо, І. А. (2014). Щодо історії виникнення глобальної мережі Інтернет. *Право та інновації*, (3), 15–25. Відновлено з : http://nbuv.gov.ua/UJRN/apir_2014_3_4
139. Ставнюк, В. В. (2005). *Становлення афінського поліса*. Київ : Аквілон-Плюс.
140. Старовойтова, Г. М. (2013). Харизматичне лідерство як предмет соціальнофілософського розгляду. *Вісник Донецького національного університету економіки і торгівлі ім. М. Туган-Барановського*, 54 (2), 84–90.
141. Стратонова, Н. (2014). Кіберкультура : антропологія Інтернету. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія : Філософія*, (16), 90–95.
142. Стрільчук, В. А. (2017). Теоретичні підходи до визначення концепту «сталій розвиток» у праві : критичний аналіз. *Юридичний науковий електронний журнал*, (2), 28–31.

143. Супрунець, Т. (2013). Концептуалізація поняття «довіра» в контексті соціогуманітарних досліджень. *Вісник Львівського університету. Серія : соціологічна*, (7), 77–86.
144. *Сучасна зарубіжна соціальна філософія : хрестоматія*. (1996). Київ : Либідь.
145. Титаренко, В. (2002). Соціально-психологічний погляд на сучасний харизматичний рух. *Українське релігієзнавство*, (21), 109–119.
146. Тормахова, А. М. (2013). Концепція дігімодернізму Алана Кірбі. *Гуманітарні студії*, (20), 181–187.
147. *Тривожне покоління. Як надмірна опіка і смартфони виховують нещасливих дітей*. (2025). Відновлено з : https://www.youtube.com/watch?v=5NVJUUA_kZg&list=TLPQMDIxMTIwMjWsS38oRCADtg&index=2
148. Тяговська, О. С. (2021). Покоління X, Y, Z : морально-релігійні цінності як основа спрямованості особистості. *Актуальні проблеми психології в закладах освіти*, (11), 107–113.
149. *Унікальний номер запису в ЄДДР : що це та де шукати*. (2023, 14 листопада). Відновлено з : <https://www.kmu.gov.ua/news/unikalnyi-nomer-zapysu-v-ieddar-shcho-tse-ta-de-shukaty>
150. Утюж, І., Коноваленко, О. (2024). Сутність, атрибути та модуси соціальної сингулярності. *Humanities studies*, (21), 131–140. Відновлено з : <https://doi.org/10.32782/hst-2024-21-98-16>
151. Франкл, В. (2017). *Людина в пошуках справжнього сенсу. Психолог у концтаборі*. Харків : Клуб сімейного дозвілля.
152. *Хакери – хто вони? Антологія субкультури хакерів*. (2023). Відновлено з : <https://research.kr-labs.com.ua/history-of-hackers/>
153. Хамітов, Н. В. (2019). *Люди туги і люди нудьги. Таємниця самотності й сумісності чоловіка та жінки*. Київ.

154. Хаустова, М. (2023). Вигоди, ризики та проблеми цифровізації суспільства : загальнотеоретичний аспект. *Аналітично-порівняльне правознавство*, (5), 753–759.
155. Хоменко, Ю. С. (2011). Здоров'я як цінність людини та складова культури. *Грані*, (4), 60–62.
156. Хотюн, Л. (2021). *Медіакритичні наративи сучасного комунікативного простору. Медіасфера : локальне та глобальне : монографія*. Дніпро : Журфонд.
157. Целковський, Г. А., Федоришин, В. І., Василенко, В. С. (2023). Основні визначення поняття дигітального тіла в дигітальних студіях. *Культурологічний альманах*, (1), 244–250.
158. Чалюк, Ю. О. (2022). Глобальний соціально-економічний розвиток в умовах VUCA, SPOD, DEST та BANI світу. *Економіка і суспільство*, (36), 42–51.
159. Чорна, Л. В. (2016). *У пошуках ідеалу : монографія*. Київ : Освіта України.
160. Чернодід, І., Лугова, В., Лупенко, Ю., & Бакун, Ю. (2022). Прекаризація як властивість сучасного ринку праці України в умовах деформації системи зайнятості. *Financial and Credit Activity Problems of Theory and Practice*, 6 (41), 544–555. Відновлено з : <https://doi.org/10.18371/fcaptr.v6i41.251530>
161. *III Свідомість : дослідження можливостей, теоретичні основи та виклики*. (2025). Відновлено з : <https://www.unite.ai/uk/ai-consciousness-an-exploration-of-possibility-theoretical-frameworks-challenges/>
162. Шкирта, І. М., Лазар, В. Ф. (2019). Технологія Big Data : сутність, можливості для бізнесу. *Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія : Економіка*, 2 (12), 51–56.
163. Шоріна, Т. Г. (2017). Технократизм як концепт соціальної теорії та тип мислення. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія : Філософія. Культурологія*, (2), 76–80.
164. Штанько, В. І., Бордюгова, Т. Г. (2012). *Інформаційне суспільство : соціально-філософські проблеми становлення : навчальний посібник*. Харків : ХНУРЕ.

165. Штепура, А. (2022). Основні характеристики й стереотипи покоління Z : аналіз зарубіжного досвіду. *Comparative Professional Pedagogy*, 12 (1), 86–93.
166. Щедрина, О. І., Агутін, М. М. (2012). *Інтернет-технології в бізнесі : навчальний посібник*. Київ : КНЕУ.
167. *Що таке гіперперсоналізація ШІ? Переваги, тематичні дослідження та етичні проблеми*. (2023). Відновлено з : <https://www.unite.ai/uk/what-is-ai-hyperpersonalization-advantages-case-studies-ethical-concerns/>
168. *Що таке метавсесвіти, майбутнє технології і реальні переваги цього напрямку*. (2022). Відновлено з : <https://minfin.com.ua/ua/currency/articles/chto-takoe-metavselennye-budushee-tehnologii-i-realnye-preimuschestva-dannogo-napravleniya/>
169. *Що українці знають і думають про права людини. Четверта хвиля*. (2024). Відновлено з : https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/2024-07/humanrights23-7_2.pdf
170. Юдіна, Н. В. (2017). Теорія поколінь в умовах інформаційного суспільства. *Сучасні тренди поведінки споживачів товарів і послуг : міжнар. наук.-практ. конф.* (с. 115–117). Рівне : РДГУ.
171. Юрчак, І., Кичук, О., Оксентюк, В., Хіч, А. (2024). Техніки промптингу для покращення використання великих мовних моделей. *Computer systems and networks*, 6 (2), 268–285. Відновлено з : DOI : <https://doi.org/10.23939/csn2024.02.268>
172. *Як говорити, щоб тебе розуміли зумери : тренди молодіжного сленгу* (2024). Відновлено з : <https://radio.prishchepkin.com/article/yak-hovoryty-shchob-tebe-rozumily-zumery-trendy-molodizhnoho-slenhu-2024>
173. Ярмол, Л. В., Вандьо, С. (2015). Поняття, значення свободи та її взаємозв'язок із правом. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Серія : Юридичні науки, (825), 252–257.

174. *400,000,000 Subscriber Play Button! Thank you, YouTube.* (2025). Restored from : <https://www.instagram.com/p/DMSqA6Cs0ur/>
175. *95% success rate : Tiny robots deliver drugs directly to clots to fight strokes, tumors.* (2025). Restored from : <https://interestingengineering.com/science/tiny-robots-deliver-drugs-directly-to-clots>
176. Adorno, T. (2020). *Minima Moralia : Reflections from Damaged Life.* London-New York.
177. Akker van den, R., Gibbons, A., Vermeulen, T. (Eds). (2017). *Metamodernism : Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism,* Rowman & Littlefield International. Restored from : DOI : <https://doi.org/10.16995/c21.1806>
178. *Albert Einstein Quotes.* (n.d.). Restored from : <https://www.brainyquote.com/authors/albert-einstein-quotes>
179. *AltSociety.* (2025). Find your best AI results. Restored from : <https://altsociety.ai/>
180. *Are you lazy – or just a «career minimalist»?* (2025). Restored from : <https://www.fastcompany.com/91406766/are-you-lazy-or-just-a-career-minimalist>
181. *Artificial intelligence (AI) and human rights : Using AI as a weapon of repression and its impact on human rights.* European Parliament. (2024). Restored from : [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EXPO_IDA\(2024\)754450](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EXPO_IDA(2024)754450)
182. *Artificial Intelligence Narratives : A Global Voices Report.* (2024). Restored from : <https://uk.globalvoices.org/2025/01/06/11217/>
183. *Automated Sextortion Spyware Takes Webcam Pics of Victims Watching Porn* (2025). Restored from : <https://www.wired.com/story/stealerium-infostealer-porn-sextortion/>
184. Baudrillard, J. (1990). Seduction. *Montreal*, 182–195.
185. Bauerlein, M. (2009). *The Dumbest Generation : How the Digital Age Stupefies Young Americans and Jeopardizes Our Future.* New York : Tarcher; First Edition edition.

186. *Bitcoin встановив новий історичний рекорд.* (2025, 5 жовтня). Відновлено з : <https://ua.korrespondent.net/business/financial/4821187-Bitcoin-vstanovyv-novyi-istorychnyi-rekord>
187. Borinshteyn, Y., Horodniuk, L. S. (2022). Some aspects of the influence to formation a word picture of an individual through the visual genres of media and art. *年中国艺术人类学研究会 [艺术人类学与民族发展] (2022 年 10 月 28 日-10 月 30 日) . 中国蚌埠,..* (p. 544–550).
188. Bostrom, N. (2002). Existential Risks : Analyzing Human Extinction Scenarios and Related Hazards. *Journal of Evolution and Technology*, (9), 117–128.
189. Bourdieu, P. (2015). *Forme di capitale*. Roma.
190. Bourriaud, N. (2009). *Altermodern. Tate Triennial*. London.
191. Boutang, Y. M., Aigrain, Ph., Assouly, O., & Fourquet, F. (2008). *Le capitalisme cognitif : La Nouvelle Grande Transformation*. Paris.
192. Bryukhovetska, N. Ye., Buleev, I. P., Chorna, O. A., Bryl, I. V., & Korytko, T. Yu. (2025). Formation of Human Capital in Enterprises Amidst Digitalization and Artificial Intelligence Advancement. *Sci. innov.*, 21 (2), 15–27.
193. Burrell, G. (1996). *Hard times for the Salaried. The management of expertise*. London.
194. Campbell-Kelly, Martin & Garcia-Swartz, Daniel, D. (2005). *The History of the Internet : The Missing Narratives. S&P Global Market Intelligence Research Paper Series*. Restored from : <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.867087>
195. Castells, M. (2004). *The Information Age : Economy, Society, and Culture*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
196. *China's New Influencer Law Says Only Degree-Holders Can Discuss Professional Topics.* (2025). Restored from : <https://www.morocoworldnews.com/2025/10/265324/chinas-new-influencer-law-says-only-degree-holders-can-discuss-professional-topics/>

197. Chubb, J., Reed, D., & Cowling, P. (2022). *Expert views about missing AI narratives : is there an AI story crisis? AI & SOCIETY*. Restored from : <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01548-2>
198. Citton, Y. (2022). Attentional World-Making, Meta-Attentional Derivatives, and Hyperstitional Ambivalence. Warren Neidich. *An Activist Neuro-Aesthetics Reader, Archive Books*, 370–387.
199. Conger, J. A., Kanungo, R. N. (1987). Toward a Behavioral Theory of Charismatic Leadership in Organisation Settings. *The Academy of Management Review*, (4), 647.
200. Dieuaide, P., Paulré, B., Vercellone, C. (2003). *Le capitalisme cognitif*. Paris, Université Matisse.
201. *Digital 2025 : Global Overview Report*. (2025). Datareportal. Restored from : <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>
202. *Dilemma for clock face as smartphone generation loses ability to tell the time*. (2023). Restored from : <https://www.thetimes.com/uk/article/dilemma-for-clock-face-as-smartphone-generation-loses-ability-to-tell-the-time-330j5sskf>
203. Dumitrescu, L., Orzan, G., Fuciu, M. (2015). Understanding the Online Consumer Behavior and the usage of the Internet as a Business Environment – a *Marketing Research*. *Revista Rconomica*, (67 :3), 63–79.
204. Durand, C. (2020). *Technoféodalisme*. Éditions La Découverte. Restored from : <https://www.editionsladecouverte.fr/technofeodalisme-9782355221156>
205. Dweck, C. S. (2000). Self-Theories : Their Role in Motivation, Personality, and Development. *Psychology Press*, 122–140.
206. Dweck, C. S. (2006). *Mindset : The new psychology of success*. New York.
207. *Elon Musk predicts superhuman AI will be smarter than people next year*. (2023). Restored from : <https://www.theguardian.com/technology/2024/apr/09/elon-musk-predicts-superhuman-ai-will-be-smarter-than-people-next-year>

208. *Entry-level jobs are disappearing – Gen Z should learn these crucial skills to get hired.* (2025). Restored from : <https://nypost.com/2025/06/19/lifestyle/entry-level-jobs-are-disappearing-gen-z-should-learn-these-skills-to-be-hired/>
209. Eshelman, R. (2008). *Performatism, or the End of Postmodernism*. Aurora, CO : Davies Group.
210. Fernandez, E., Brazhuk, A. (2024). A critical analysis of Zero Trust Architecture (ZTA). *Computer Standards & Interfaces*, (89), 458–501.
211. Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism : Is There No Alternative?* United Kingdom : Zero Books. Restored from : https://dn790002.ca.archive.org/0/items/capitalist-realism-is-there-no-alternative/Capitalist%20Realism_%20Is%20there%20no%20alternativ%20-%20Mark%20Fisher.pdf
212. Floridi, L. (1999). *Philosophy and Computing : An Introduction*. London; New York : Routledge.
213. Friot, B. (2012). *Puissances du salariat. Paris, La Dispute, series : «Travail et salariat»*. Paris.
214. Fuchs, C., Seignani, S. (2013). What Is Digital Labour? What Is Digital Work? What's their Difference? And Why Do These Questions Matter for Understanding Social Media? *Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 11 (2), 237–293.
215. *Future Consumer 2027 : Emotions.* (2025). WGSN. Restored from : <https://mlp.wgsn.com/future-consumer-2027-emotions.html>
216. *Gen Z and Millennial Survey.* (2025). Restored from : <https://www.deloitte.com/global/en/issues/work/genz-millennial-survey.html>
217. Georges, P., Tourtoulou, A. S. B., Badoc, M. (2023). *Neuromarketing in Action : How to Talk and Sell to the Brain*. London.
218. Ghose, A., Yang, S. (2019). An empirical analysis of search engine advertising : Sponsored search and cross-selling in electronic markets. *Management Science*, 1605–1622.

219. Girardin, F., Calabrese, F., Fiore, F. D., Ratti, C., Blat, J. (2008). Digital Footprinting : Uncovering Tourists with User-Generated Content. *IEEE Pervasive Comput*, 36–43.
220. Griffiths, M. (1996). Behavioural addiction : an issue for everybody? Employee Counselling Today. *The Journal of Workplace Learning*, 8 (3), 19–25.
221. Harari, Y. (2014). *Sapiens. A Brief History of Humankind*. London.
222. Hartog, F. (2015). *Regimes of Historicity : Presentism and Experiences of Time*. New York : Columbia University Press.
223. Harvey, D. (2003). *The New Imperialism*. Oxford : Oxford University Press.
224. Hassan, R. (2020). *The Condition of Digitality : A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*. London. Restored from : DOI : <https://doi.org/10.16997/book44.a>.
225. Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford : Oxford University Press.
226. Helbing, D. (2017). *Global Democracy, Global Future & Global Technology. Digital Fascism Rising? The Globalist*. Restored from : <https://www.theglobalist.com/fascism-big-data-artificial-intelligence-surveillance-democracy/>
227. Horodniuk, L. S. (2023). Wisdom as a coping strategy of modern person. *International scientific conference «History, political science, philosophy, and sociology : development trends in the 21st century»* (p. 89–92). Wloclawek.
228. *How a grandma made history by shopping online in 1984*. (2023, Aug 23). Restored from : <https://medium.com/trendy-digests/how-a-grandma-made-history-by-shopping-online-in-1984-e4eb91d105ba>
229. Howe, N., Strauss, W. (1991). *Generations : The history of America's future, 1584 to 2069*. New York.
230. *Huawei Projects 10 Megatrends for the Intelligent World 2035*. (2025). Restored from : <https://www.huawei.com/en/news/2025/9/hc-intelligent-world-2035>

231. Kai Fu Lee. (2021). *How AI Will Completely Change the Way We Live in the Next 20 Years*. Restored from : <https://kaifulee.medium.com/how-ai-will-completely-change-the-way-we-live-in-the-next-20-years-e27a855b1bd0>
232. Kiraly, O. (2017). Validation of the ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive behaviors*, (64), 253–260.
233. Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York, London : Continuum.
234. Koenig, G. (2019). *La fin de l'individu : Voyage d'un philosophe au pays de l'intelligence artificielle*. Paris.
235. Konior, B. (2025). *The Dark Forest Theory of the Internet*. Polity Press/Theory Redux.
236. Konior, B. M. (2019). Apocalypse Memes for the Anthropocene God : Mediating Crisis and the Memetic Body Politic. *Post Memes : Seizing the Memes of Production* (p. 45–76). Restored from : <https://doi.org/10.2307/j.ctv11hptdx.6>
237. Krzyminiewska, G. (2018). The silver economy in regional development in light of the concept of human-centred-development. *VII International Scientific Conference Determinants of Regional Development* (p. 160–169).
238. Kurzweil, R. (1992). *Age of intelligent machines*. London : The MIT Press.
239. Kurzweil, R. (1998). *The age of spiritual machines : when computers exceed human intelligence*. London : Viking Press.
240. Kurzweil, R. (1999). *Our Human-Machine Civilization*. London : Science.
241. Land, N. (1992). *The Thirst for Annihilation : Georges Bataille and Virulent Nihilism : An Essay in Atheistic Religion*. London : Routledge.
242. Land, N. (2011). *Machinic Desire. In N. Land. Fanged Noumena. Collected Writings 1987–2007*. New York : Urbanomic/Sequence Press.
243. Lembke A. (2021). *Dopamine nation : finding balance in the age of indulgence*. New York : Dutton. Restored from : <https://dakmed.org/wp-content/uploads/2023/08/Dr-Anna-Lembke-Dopamine-Nation-Fargo-ND-2023.pdf>

244. Lipovetsky, G. (2015). Time Against Time, or The Hypermodern Society. Supplanting the Postmodern. *An Anthology of Writings on the Arts and Culture of the Early 21st Century*, 191–208.
245. Mattin, D. (2025). *Post-Human Economics*. Restored from : <https://www.newworldsamehumans.xyz/p/post-human-economics>
246. Meeker, M., Simons, J., Chae, D., Krey, A. (2025). *Trends On AI Bond Report*. Restored from : https://www.bondcap.com/report/pdf/Trends_Artificial_Intelligence.pdf
247. *Meet chatbot Jesus : Churches tap AI to save souls – and time*. (2025). Restored from : <https://www.axios.com/2025/11/12/christian-ai-chatbot-jesus-god-satan-churches>
248. *Meta buried 'causal' evidence of social media harm, US court filings allege*. (2025). Restored from : <https://www.reuters.com/sustainability/boards-policy-regulation/meta-buried-causal-evidence-social-media-harm-us-court-filings-allege-2025-11-23/>
249. *Meta is about to start grading workers on their AI skills*. (2025). Restored from : <https://www.businessinsider.com/meta-ai-employee-performance-review-overhaul-2025-11>
250. Millar, I. (2021). *The Psychoanalysis of Artificial Intelligence*. London : Palgrave Macmillan.
251. Moles, A. (1967). *Sociodynamique de la culture*. Michigan.
252. Moraru, C. (2015). *Reading for the Planet : Toward a Geomethodology*. Michigan.
253. Novikova, O., Zaloznova, Yu., Azmuk, N. (2022). Restoration of the human capital of Ukraine in the post-war period using the advantages of digitalization. *Journal of European Economy*, 21 (4) (83), 407–427.
254. O'Reilly, T. (2007). What is Web 2.0 : Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, (1), 17.

255. *Odd One Out. Find the AI generated image. An AI generated image is hidden among the artworks.* (2025). Restored from : <https://artsandculture.google.com/experiment/odd-one-out/wAHNn4JsVTFOiw?hl=ru&rs=eyJyZWZlcnJhbFNjb3JlIjo3Mzl9&cp=eyJyZWZlcnJhbHNjb3JlIjo3>
256. Pasquinelli, M. (2023). *The Eye of the Master : A Social History of Artificial Intelligence.* Verso Books.
257. *Performative Males, Gen-Z Irony And The Death Of Sincerity.* (2025). Restored from : <https://www.forbes.com/sites/kianbakhtiari/2025/09/28/performative-males-gen-z-irony-and-the-death-of-sincerity/>
258. Peters, B. (2016). *How Not to Network a Nation : The Uneasy History of the Soviet Internet.* MIT Press.
259. Petrina, D. (2024). Machina Sapiens : Artificial Intelligence Between the Symptomatics of Cognitive Capitalism and the Revolutionary Promise of Posthumanism. *The Journal of Science and Culture*, 11, 1–25. Restored from : <https://doi.org/10.5281/zenodo.17289536>
260. Pink, D. H. (2001). *Free Agent Nation : How Americans New Independent Workers Are Transforming the Way We Live.* New York.
261. Popper, K. (1994). *The Open Society and Its Enemies : New One-Volume Edition.* Princeton.
262. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, (9–10). 1175–1187.
263. *Prompt Engineering Guide.* (2024). Restored from : <https://www.promptingguide.ai>
264. Ragnedda, M. (2018). Conceptualizing digital capital. *Telematics and Informatics*, 35 (8), 2366–2375.
265. Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community.* New York : The MIT Press.

266. *Robotic kitchen with AI cooks and serves 120 meals an hour without human help.* (2005). Restored from : <https://interestingengineering.com/innovation/autonomous-ai-robotic-cooking>
267. Samuels, R. (2008). *Auto-Modernity after Postmodernism : Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education.* In *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected.* Cambridge, MA : MIT Press.
268. San-Millan, I., Martinez, J. L, Sparagna, G., & Hill, J. (2024). *Metabolic and Cellular Differences Between Sedentary and Active Individuals at Rest and During Exercise.* New York : BioRxiv. Preprint doi : <https://doi.org/10.1101/2024.08.19.608601>
269. Schismenos, A. (2023). Telepresence as a social historical mode of being. ChatGPT and the ontological dimensions of digital representation. In *Bodies, Images, Networks* : 278. *Digital Space as Public Spacei, Lessico di etica pubblica*, 14 (1-2), 37–52.
270. Shabanova, Y. O. (2019). Осциляція як вимір філософії метамодерну. *Епістемологічні дослідження в філософії, соціальних і політичних науках*, 2 (2), 13–22.
271. Spitzer, M. (2012). *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.* München.
272. Standing, G. (2021). *The Precariat : The New Dangerous Class.* London : Tauris Publishing. Restored from : <http://doi.org/10.5040/9780755637089>
273. Steffen, A. (2006). *Worldchanging : a User's Guide to the 21st Century.* Abrams Harry Inc.
274. Steffen, W., Grinevald, J., Crutzen, P., McNeill, J. (2011). *The Anthropocene : conceptual and historical perspectives.* London.
275. Storm, J. A. J. (2021). *Metamodernism : The Future of Theory.* Chicago : University of Chicago Press.
276. *Surgeon General Issues New Advisory About Effects Social Media Use Has on Youth Mental Health.* (2023). U.S. Department of Health and Human Services.

Restored from : <https://www.hhs.gov/about/news/2023/05/23/surgeon-general-issues-new-advisory-about-effects-social-media-use-has-youth-mental-health.html>

277. Tanhan, F., Ozok, H. I., Tayiz, V. (2022). Fear of Missing Out (FoMO) : A Current Review. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current*; 14 (1), 74–85. DOI : 10.18863/pgy.942431

278. The 2025 Pinterest Fall Trend Report (2025). Restored from : <https://newsroom.pinterest.com/news/the-2025-pinterest-fall-trend-report/>

279. *The Evolution of Intelligence : What Comes After AI?* (2025). Restored from : <https://www.linkedin.com/pulse/evolution-intelligence-what-comes-after-ai-zimmermann-pnyqc/>

280. *The future of AI in the insurance industry.* (2025). Restored from : <https://www.mckinsey.com/industries/financial-services/our-insights/the-future-of-ai-in-the-insurance-industry>

281. *The Oxford Word of the Year 2025 is rage bait.* (2025). Restored from : <https://corp.oup.com/news/the-oxford-word-of-the-year-2025-is-rage-bait/>

282. *The Power of Quitting : An Interview with Franco “Bifo” Berardi.* (2024). Restored from : <https://critinq.wordpress.com/2024/07/29/the-power-of-quitting-an-interview-with-franco-bifo-berardi/>

283. *The Prototype : Study Suggests AI Tools Decrease Critical Thinking Skills.* (2025). Restored from : <https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2025/01/10/the-prototype-study-suggests-ai-tools-decrease-critical-thinking-skills/>

284. *The role of AI in healthcare.* (2024). Restored from : <https://www.ultralytics.com/blog/the-role-of-ai-in-healthcare>

285. *The way you use ChatGPT can show your age, Sam Altman says.* (2025). Business Insider. Restored from : <https://www.businessinsider.com/sam-altman-people-use-chatgpt-differently-depending-age-2025-5>

286. *The World’s Youngest Self-Made Billionaires Are A Trio Of 22-Year-Old AI Founders.* (2025). Restored from :

<https://www.forbes.com/sites/richardnieva/2025/10/30/mercor-youngest-self-made-billionaires/>

287. *The Year the Frontier Firm Is Born*. (2025). Restored from : <https://www.microsoft.com/en-us/worklab/work-trend-index/2025-the-year-the-frontier-firm-is-born>

288. *This Spiral-Obsessed AI ‘Cult’ Spreads Mystical Delusions Through Chatbots*. (2025). Restored from : <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/spiralist-cult-ai-chatbot-1235463175/>

289. Thompson, B. Y. (2019). The Digital Nomad Lifestyle : (Remote) Work/Leisure Balance, Privilege, and Constructed Community. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 2 (1–2), 27–42. DOI : 10.1007/s41978–018–00030

290. Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York.

291. Toffler, A. (1990). *Powershift : Knowledge, wealth, and Violence at the edge of the 21st Century*. New York.

292. Tononi, G. (2004). *An information integration theory of consciousness*. BMC Neurosci. Restored from : <https://doi.org/10.1186/1471-2202-5-42>

293. Turkle, S. (2011). *Alone Together : Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York.

294. Twenge, J. M., Campbell, W. K., & Gentile, B. (2011). Generational Increases in Agentic Self-evaluations among American College Students, 1966–2009. *Self and Identity*, 11 (4), 409–427. Restored from : <https://doi.org/10.1080/15298868.2011.576820>

295. Vaidya, Yash Pradeep et al. (2025). Artificial intelligence : The future of cardiothoracic surgery. *The Journal of Thoracic and Cardiovascular Surgery*, 169 (4), 1265–1270. Restored from : <https://www.cbsnews.com/news/australia-social-media-ban-children-meta-tiktok-youtube-x/>

296. Varoufakis, Y. (2023). *Technofeudalism : What Killed Capitalism*. Penguin Random House. Restored from : <https://www.yanisvaroufakis.eu/2023/11/03/the-big-idea-has-the-digital-economy-killed-capitalism-the-guardian/>

297. Vercellone, C. (2006). *Capitalismo cognitivo. Conoscenza e finanza nell'epoca post-fordista*. Roma, Manifestolibri.
298. Vermeulen, T., van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics and Culture*, 1185–1196.
299. *Welcome to the Polyphonic Era*. (2025). Restored from : <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7397789712729563137/>
300. Wendland, A. J., Keiling, T. (Eds.). (2025). *Heidegger's Being and Time*. In *Heidegger's Being and Time : A Critical Guide*. Cambridge : Cambridge University Press. Restored from : <https://www.cambridge.org/core/books/heideggers-being-and-time/2019E370121C512765AA673A83E48D0B>
301. *What Is the Metaxy? Diotima and Voegelin*. (2013). Restored from : <https://voegelinview.com/what-is-the-metaxy-diotima-and-voegelin/>
302. *World Economic Forum (WEF)*. (2022). The Global Risk Report 2022. Restored from : [weforum.org](https://www.weforum.org)
303. *World Health Organization : Global status report on physical activity*. (2022). Geneva : World Health Organization. Restored from : <https://www.who.int/teams/health-promotion>
304. *World of Work Trends*. (2024). Restored from : <https://www.top-employers.com/blog/world-of-work-trends-2024/>
305. *World Population Prospects*. (2024). Department of Economic and Social Affairs of the United Nations Secretariat. Restored from : <https://population.un.org/wpp/>
306. *Xenophon of Athens*. (2012). A Socratic on Sparta. Cambridge. Restored from : https://assets.cambridge.org/9781108479974/frontmatter/9781108479974_frontmatter.pdf
307. Yang, Ch., Xie, W., Zisserman, A. (2022). *It's About Time : Analog Clock Reading in the Wild*. 1meVGG, Department of Engineering Science, University of Oxford. Restored from : <https://www.robots.ox.ac.uk/~vgg/research/time>
308. Zuboff, Sh. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism : The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York.

