

## АНОТАЦІЯ

*Мязін М. В.* Цифрова урбаністика: соціально-філософське осмислення. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 033 Філософія (Галузь знань 03 Гуманітарні науки). – Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна Міністерства освіти і науки України, Харків, 2026.

Актуальність теми обумовлена тим, що цифрові технології стають не лише інструментом, а й повноцінним актором у міському житті – вони впливають на просторову організацію міст, соціальну динаміку, економічні процеси, а також на культурне самосприйняття городян. Водночас цей процес супроводжується новими викликами: питаннями приватності, цифрової нерівності, етичності алгоритмів та ризиком втрати людського виміру міста.

**Метою** дослідження є репрезентація цифрової урбаністики, як чинника впливу на формування антропо-культурного середовища сучасного міста. **Об'єктом** дослідження є феномен цифрової урбаністики, як соціотехнічних умов трансформації простору сучасного міста. **Предметом** дослідження є антропологічні зміни в умовах діджиталізованого середовища міста. Це передбачає окреслення основних рис феномену цифрової урбаністики, аналіз її впливу на сучасне місто та міське життя, а також критичне осмислення ризиків і трансформацій, які супроводжують цей процес. У свою чергу це передбачає розгляд ключових поняття цифрової урбаністики, технологічні складові цього явища, вплив на міський досвід і простір, а також антропологічний контекст цих трансформацій.

**Авторську теоретико-методологічну позицію** побудовано на теоретичних концепціях Мануеля Кастельса (про мережеве суспільство), Бруно Латура (про агентність неживого), Люка ван Міделя (про цифрові території), а також узагальнені принципи Акторно-мережевої теорії та об'єктцентричної філософії. Це обумовлює і набір методологічних інструментів: фрейм-аналізу, топологічного аналізу, матеріально-семіотичного методу. В якості головного методологічного підходу обрано трансдисциплінарність, оскільки цей підхід

виводить дослідника на рівень філософських категорій, бо тільки через них можна адекватно осмислити нові типи реальності, які виникають у цифровому місті.

Для досягнення мети у дисертаційній роботі було встановлено такі завдання (завдання 1-3 – виконані у першому розділі; завдання 4-6 – у другому; 7-9 – у третьому розділі):

По-перше, обґрунтувати тезу, що цифрова урбаністика є новим режимом соціального мислення, який не лише описує технологічні зміни, а трансформує самі основи соціального буття. Викрити теоретичні та методологічні особливості опису та пояснення феномену цифрового міста.

По-друге, розглянути цифрову урбаністику як онтологічну конфігурацію, у якій місто функціонує як порядок буття (онтопос), що формується внаслідок мережевої взаємодії людських і нелюдських акторів. Довести, що цьому контексті урбаністичне середовище більше не є статичним, а стає процесом безперервного перепрограмування – простором, де алгоритми, дані й інтерфейси впливають на соціальність, тілесність та повсякденність.

По-третє, за допомогою фрейм-аналізу як методу філософської інтерпретації урбаністичних змін, дослідити, як інтерфейси, візуальні структури, архітектура і навігація організують поведінку, сприйняття і тіла в цифровому місті. Разом з цим продемонструвати, що цифрова урбаністика не лише керує простором, а й конструює досвід перебування в ньому – глибоко вкорінений у структури сенсів, жестів і емоцій, відповідно до тенденцій метамодерної логіки культури.

По-четверте, проаналізувати та доповнити концепт «техносоціальність», як позначення нової форми соціального життя, в якій межа між соціальним і технічним зникає. Продемонструвати, що людська дія в діджиталізованому місті опосередкована інфраструктурою – від GPS-навігації до поведінкових стимулів платформи, від розпізнавання облич до архітектурної реакції на потік даних. Тим самим подати техносоціальність як фундаментальну структуру функціонального та соціального простору цифрового міста.

По-п'яте, довести, що цифрова урбаністика реалізується як платформений урбанізм і є типом управління та організації міського простору, де платформи виступають не як нейтральні інструменти, а як нові урбаністичні суб'єкти, що здійснюють алгоритмічний контроль над мобільністю, доступом до простору, соціальними контактами, політикою участі. Довести, що цифровий урбанізм змінює логіку управління містом: рішення ухвалюються не публічно, а кодом; не політично, а інфраструктурно.

По-шосте, ідентифікувати ризики цифрової тотальності: втрату приватності, алгоритмічну сегрегацію, технологічний детермінізм, знеособлення участі. Продемонструвати, що разом із новими можливостями цифрове місто приносить нові форми контролю та залежності, які діють як м'яке управління через архітектуру, інтерфейс, дані.

По-сьоме, представити гейміфікацію міського простору як ключову характеристику цифрового міста, що поєднує естетику, управління та мотивацію поведінки за правилами, які встановлюють платформи, що змінюють соціальні відносини, формують дисципліновану суб'єктивність, водночас створюючи видимість свободи.

По-восьме, довести, що критична теорія софту дозволяє деконструювати ілюзію свободи в цифровому просторі.

По-дев'яте, проаналізувати параметризм як естетично-алгоритмічну новизну архітектури, що відповідає цифровому середовищу, як естетику варіативності, у якій форма не фіксована, а контингентна, залежна від потоку даних, а архітектура – це «протокол», що співдіє з цифровим містом, а не просто його оформлює.

Феномен цифрової урбаністики подається як новий технічний інструмент організації повсякденних практик і як маркер формування нової логіки і парадигми культури. Це нова сфера життя людини, де діджиталізація сприймається як технологічний тригер глибинних процесів змін в онтології простору і часу, комунікативних і соціальних практик. У дослідженні наголошується на відкритті нової сфери знань про діджиталізований простір урбаністичної цивілізації. Цифрова урбаністика фактично постає як результат

переходу від міждисциплінарного до трансдисциплінарного аналізу об'єкту дослідження.

Цифрова урбаністика характеризується і як напрямок соціотехніки, що досліджує вплив технологічних змін на наші уявлень про онтологію, антропологію і суспільство в новому діджиталізованому світі. Крім того, це ще і культурно-антропологічний феномен, що вибудовує людську суб'єктність, афіліації, ритуали та процеси ідентифікації. Це сфера поєднання фізичного і віртуального, де формується гібридна реальність, відповідно до логіки цифрових систем «міста-алгоритму». У цифровому місті суб'єктивізація опосередковується алгоритмами, які обмежують траєкторії дій, вибору, самопрезентації. Особа у місті стає суб'єктом, який є водночас носієм і продуктом даних. В умовах цифрової урбаністики зароджується ідентичність як цифрова практика. Місто стає простором експозиції тіла, вразливого до алгоритмічної класифікації та моделювання. Цей аспект підкреслює важність аналізу того, як цифрові технології втручаються в тілесне, чуттєве, афективне життя людини.

**Наукова новизна отриманих результатів** визначається вибором нового предмету дослідження і розкривається у таких твердженнях:

1. Вперше обґрунтовано тезу, що цифрова урбаністика є новим режимом соціального мислення, який не лише описує технологічні зміни, а трансформує самі основи соціального буття. Цифрова урбаністика інтерпретована як філософський проект, що переосмислює місто не лише як просторову формацію, а як онтологію – порядок буття, сформований взаємодією тіл, даних, інтерфейсів і алгоритмів. У цьому сенсі місто постає як простір когнітивного та афективного залучення, що змінює саму природу соціальності та суб'єктності.

2. Вперше адаптовано фрейм-аналіз до вивчення цифрових урбаністичних практик, зокрема в аспектах інтерфейсної взаємодії, естетики контролю, структуризації афективного простору. Показано, що фрейми в цифровому місті не лише організують сприйняття, а й формують тіло в просторі – через сигнали, сповіщення, тактильні й візуальні підказки, що конституують метамодерний досвід перебування в міському середовищі.

3. Вперше розкрито специфіку цифрової урбаністики як платформеного урбанізму, що базується на логіці цифрових платформ, які функціонують не як нейтральні сервіси, а як інфраструктурні суб'єкти, що здійснюють алгоритмічне управління економікою, комунікаціями, а також структурами влади, формуючи нові режими урбаністичної селекції та контролю.

4. Сформульовано авторську концепцію онтології гібридності цифрового міста, де головну роль відіграє не класична опозиція «людина/технологія», а акторно-мережева взаємодія. В основі такої онтології – взаємозалежність технічного, біологічного, інституційного і культурного, що творить соціотехнічну реальність, у якій суб'єкт стає частиною інфраструктури, а інфраструктура – частиною суб'єктивного досвіду.

5. Вперше обґрунтовано концепт «техносоціальності» як визначальної характеристики цифрового міського середовища, що поєднує соціальне життя з алгоритмічними процесами, цифровими платформами та мережевою логікою управління. Це дозволяє подолати дихотомію між людиною і технологією, вписавши їх у єдину логіку взаємного конструювання.

6. Здійснено критичний аналіз ризиків цифрового міста таких, як цифрова видимість, алгоритмічна нерівність, урбаністичне переформатування соціальних відносин, привласнення міського досвіду через інтерфейси. Це визначає як цифрова урбаністика водночас створює нові горизонти свободи й нові форми залежності, керування та підпорядкування.

7. Вперше показано гейміфікацію простору діджиталізованого міста як нову соціотехнічну стратегію управління, що трансформує логіку участі в міському житті: містянин уже не лише «мешканець», а «гравець», залучений до системи взаємного оцінювання, нагляду і мотиваційних імпульсів. Така гейміфікація, хоч і створює ефекти залучення, водночас може бути інструментом м'якого примусу, нормалізації та керованої поведінки.

8. Вперше представлено роль параметризму як архітектурної новизни, що відповідає цифровим режимам проектування міського простору. Параметризм – це ідеологія та методологія, завдяки яким архітектура стає частиною програмного коду міста, здатною динамічно перетворюватися під впливом змін

у цифровому середовищі. Параметризм репрезентує естетичну мову платформи: гнучку, варіативну, контингентну.

9. Вперше доведено, що критична теорія софту дозволяє деконструювати ілюзію свободи в цифровому просторі, демонструючи, як за риторикою участі, інновацій та прозорості приховується структурна логіка управління, розрахунку й оптимізації. Інтерфейси скеровують дії та формують алгоритмічно керовану суб'єктивність. Критична теорія софту надає інструменти для мислення логік протесту – створення ігрових збоїв, хакингу простору, розробки анти-гейміфікованих зон, де можливе альтернативне переживання простору, інша етика та інша політика.

**Теоретична та практична значущість отриманих результатів** визначається сукупністю винесених на захист положень, які є значущими для аналізу цифрової урбаністики в межах загальної проблеми постгуманізму та формування постгуманістичної суб'єктності в умовах діджиталізованого міста, де проявляється «простір потоків» як нова урбаністична логіка. При цьому в значній мірі ця нова логіка корелюється з парадигмою метамодерну, як нової логіки культури початку XXI століття..

Результати дослідження можуть бути використані для поглибленого вивчення цифрової урбаністики, як фактору трансформації не лише інфраструктури, але й тканини міського буття, що призводить до змін ідентичності – як особистої, так і колективної.

Результати роботи по-новому оцінюють процес утворення урбаністичного простору та перспективу дослідження діджиталізації, як проявлення постгуманістичних тенденцій та принципів соціотехніки при формуванні фізичного, соціального, та функціонального просторів сучасного міста.

Практичне значення результатів роботи полягає в створенні системи оцінки урбаністики як технології упорядкування планування, адміністрування та управління містом. Це відкриває нові форми проведення соціальної корекції суспільства через величезний спектр практик: від використання мобільних додатків для навігації до застосування штучного інтелекту для регулювання

міського трафіку; від цифрової візуалізації публічного простору до аналізу даних про переміщення містян.

**Ключові слова:** цифрова урбаністика, діджиталізація, урбаністичний простір, онтологія простору, топологія, ідентичність, розумне місто, постгуманізм, соціотехніка, метамодерн, платформений урбанізм, алгоритмічне управління.