

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

Перчик Артем Вікторович

УДК: 101:004

ДИСЕРТАЦІЯ

DIGITAL MODERN ЯК ФІЛОСОФСЬКА ПРОБЛЕМА

Спеціальність 033 Філософія (Галузь знань 03 Гуманітарні науки)

Подається на здобуття ступеня доктора філософії

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

Науковий керівник: Карпенко Іван Васильович
доктор філософських наук, професор

Харків – 2026

АНОТАЦІЯ

Перчик А. В. Digital modern як філософська проблема. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового 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.

Дисертація здійснює філософське осмислення digital modern як культурно-онтологічного стану сучасності, що визначає нову архітектоніку людського досвіду в умовах цифрової культури. Цифрові технології розглядаються не як зовнішній чинник, а як конститутивний вимір буття, що інтегрується у повсякденні практики, соціальні інституції та процеси смислотворення, формуючи специфічні конфігурації сучасної культури. Digital modern постає як складна онтологічна конфігурація, у межах якої технологічне, соціальне та символічне перебувають у тісному взаємозв'язку та потребують розробки нових концептуальних інструментів для свого аналізу. Дослідження ґрунтується на іманентному підході до аналізу цифрової культури, що передбачає осмислення її логіки зсередини та врахування включеності суб'єкта пізнання у досліджувані процеси.

Об'єктом дослідження є digital modern як філософський феномен, пов'язаний із трансформацією способів буття, мислення та сприйняття у цифрову добу.

Предметом дослідження виступають концептуальні трансформації базових філософських категорій – реальності, суб'єктності, істини, етики, часу і пам'яті – в умовах алгоритмічного опосередкування медіакультури.

У роботі digital modern розглядається як специфічний онтологічний режим постпостмодерну (метамодерну), що описує трансформацію умов мислення, досвіду та суб'єктності в цифрову добу. У цьому контексті алгоритм інтерпретується не лише як інструмент, а як середовище мислення,

у межах якого змінюються уявлення про істину, пізнання та когнітивні процеси. Людська суб'єктність зазнає модифікацій під впливом інтерфейсів, АРІ-зв'язків та UX-фільтрів, що дає підстави говорити про формування рис транслюдської суб'єктності. Мислення розгортається в умовах цифрової синхронізації, де увага, пам'ять і емоції проходять через алгоритмічну селекцію та технічне посередництво, істотно змінюючи конфігурацію когнітивного досвіду.

Особлива увага у дисертації приділяється концептуалізації низки понять у межах антропології цифрового, спрямованих на аналіз трансформацій суб'єктності та досвіду в умовах цифрової культури. Концепція цифрової тілесності розглядається як родове поняття для аналізу форм існування, в яких біологічне й технологічне перебувають у відношеннях постійної взаємодії та взаємного конституювання. У цих межах гібридна тілесність описує суб'єктність, структурно залучену до цифрових інтерфейсів і алгоритмічних середовищ, де вона функціонує не як автономна свідомість, а як елемент розподіленої конфігурації. Інтерфейсна тілесність, у свою чергу, фіксує функціональний спосіб включеності тіла в алгоритмічні середовища та цифрові взаємодії. Поняття алгоритмічної епістемології використовується для аналізу змін у способах конституювання знання, зокрема зсуву від істинності до релевантності та від процедур обґрунтування до предикативних моделей. Онтологічна амбівалентність описує досвід напруження між людською тілесністю та цифровою темпоральністю, що рендериться у реальному часі. Процеси кіборгізації аналізуються як форма переосмислення меж між людиною і машиною, що актуалізує питання трансформації антропологічних констант в ситуації постлюдських перспектив. Філософське завдання дисертації полягає в аналітичному осмисленні умов концептуальної орієнтації у зміненому онтологічному ландшафті цифрової культури, зокрема за умов трансформації уявлень про свободу, відповідальність та етичність в ситуації алгоритмічного управління й розподіленої агентності. Робота спрямована на критичний перегляд

усталених підходів до осмислення істини, етики та реальності з метою формування гібридної філософської оптики, чутливої до алгоритмічної складності сучасної культури. У цьому контексті digital modern розглядається як філософське явище, що виявляється у технософістиці – взаємопереплетенні технічних систем і форм мислення, в межах якого філософія постає не зовнішнім коментарем, а елементом аналізованого середовища. Технічні інновації інтерпретуються як умови здійснення філософського запитування в цифрову добу.

Метою дисертаційного дослідження є філософська концептуалізація digital modern як культурно-онтологічної парадигми сучасності, що визначає трансформацію умов можливості мислення, пізнання та людського існування в межах цифрової культури.

Для досягнення поставленої мети у дисертації передбачено розв'язання таких **завдань**:

1. Проаналізувати основні філософські підходи до осмислення цифрової культури та визначити концептуальні передумови формування digital modern.
2. Сформувати категоріальний апарат, придатний для філософського аналізу digital modern як онтологічно значущого феномену.
3. Виявити онтологічні механізми функціонування digital modern у контексті алгоритмічного опосередкування реальності.
4. Дослідити трансформації суб'єктності, пам'яті, часу та тілесності в умовах цифрової культури.
5. Проаналізувати епістемологічні зміни, пов'язані з алгоритмізацією знання та зміщенням критеріїв істинності.
6. Окреслити антропологічні та аксіологічні наслідки процесів кіборгізації й гібридизації людського досвіду.
7. Розглянути окремі естетичні практики та культурні стратегії digital modern як способи філософського осмислення цифрової реальності.

Теоретико-методологічна стратегія дослідження підпорядкована поставленій меті та ґрунтується на поєднанні філософського аналізу з міждисциплінарними підходами до осмислення цифрової культури. У роботі використано інструменти цифрової феноменології, медіаархеології, постгуманістичної теорії та критичних студій інфраструктур, що дозволяє комплексно проаналізувати digital modern як культурно-онтологічний феномен. Методологічний підхід спрямований на виявлення трансформацій умов можливості досвіду, суб'єктності та знання в контексті алгоритмічного опосередкування реальності.

У межах дослідження аналізуються окремі феномени цифрової культури, зокрема glitch-естетика, мемна епістемологія, візуалізація даних як форма знання, а також практики дизайн-фікшн і спекулятивного моделювання. Суб'єктність розглядається як розподілений процес, що формується у взаємодії соціальних платформ, біометричних даних, аватарів і систем машинного навчання та постійно реконфігурується в різних цифрових контекстах.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у тому, що це дослідження є однією з перших в українській філософській думці спробою концептуалізації digital modern у філософському вимірі як онтологічно значущого контексту сучасної культури.

Уперше:

- **Запропоновано** цілісну філософську концептуалізацію digital modern як культурно-онтологічної парадигми сучасності, що не зводиться до опису технологічних змін, а розглядається як контекст трансформації умов можливості мислення, пізнання та суб'єктності.

- **Виокремлено** структурні характеристики digital modern, зокрема онтологічну амбівалентність, алгоритмічне опосередкування знання, гібридні форми суб'єктності, інтерфейсну тілесність та інфраструктурну логіку культури.

- **Розроблено** методологічну стратегію аналізу digital modern, що поєднує феноменологічний, медіа-археологічний, герменевтичний та постгуманістичний підходи й дозволяє досліджувати цифрову культуру як філософськи релевантне середовище.

- **Сконцептуалізовано** модель цифрової суб'єктності, у межах якої людина розглядається як розподілений процес, що функціонує в межах розподілених соціально-технічних конфігурацій.

Набули подальшого розвитку:

- філософські уявлення про техногенний горизонт сучасності як умову формування досвіду, суб'єктності та пізнання;
- підходи до аналізу штучного інтелекту як чинника когнітивної автоматизації та переформатування мислення;
- інтерпретації тілесності в умовах цифрової культури як інтерфейсної та алгоритмічно опосередкованої.

Поглиблено:

- розуміння цифрової пам'яті як гетерохронної структури, що поєднує біографічний, інфраструктурний та алгоритмічний виміри;
- філософський аналіз естетичних і культурних практик цифрової культури (зокрема glitch-естетики, дизайн-фікшну та інтерфейсів) як форм концептуальної артикуляції;
- подальший розвиток поняття технософістики як способу філософського осмислення взаємопереплетення технічних систем і форм мислення;
- критику платформенної логіки як онтологічно активного середовища, що впливає на формування суб'єктності, культури та етичних орієнтацій.

Теоретичне і практичне значення одержаних результатів.

Теоретичне значення дослідження полягає у розвитку філософського аналізу цифрової культури, зокрема в осмисленні digital modern як культурно-онтологічного феномену, що трансформує уявлення про суб'єктність, знання, тілесність та умови можливості досвіду. Отримані результати можуть бути

використані у подальших дослідженнях з філософії технологій, антропології цифрового, філософії культури та постгуманістичних студій. Практичне значення роботи полягає у можливості застосування її висновків у сфері цифрової етики (зокрема щодо алгоритмічної відповідальності, приватності та death tech), у цифрових гуманітарних студіях, медіаосвіті (в контексті аналізу мемів, інтерфейсів і критичного UX), а також у викладанні навчальних курсів з філософії культури та антропології цифрового.

Ключові слова: digital modern/метамодерн; людське/транслюдське/постлюдське; суб'єктність; ідентичність; мислення; цифрова тілесність (людино-машинна інтеграція); кіборгізація; штучний інтелект; цифрова культура; медіакультура; діджиталізація; комунікація; інформаційне суспільство; алгоритмічне опосередкування; досвід.

ABSTRACT

Perchyk A. V. Digital Modern as a Philosophical Problem – Qualification scientific work as a manuscript.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in the specialty 033 Philosophy (Field of Knowledge 03 Humanities). – V. N. Karazin Kharkiv National University of the Ministry of Education and Science of Ukraine, Kharkiv, 2026.

The dissertation offers a philosophical analysis of digital modern as a cultural and ontological condition of contemporary society that defines a new architectonics of human experience within digital culture. Digital technologies are interpreted not as an external factor but as a constitutive dimension of being, integrated into everyday practices, social institutions, and processes of meaning-making, thereby shaping specific configurations of contemporary culture. Digital modern emerges as a complex ontological configuration in which the technological, social, and symbolic dimensions are closely interconnected and require the development of new conceptual tools for their analysis. The study is based on an immanent approach to digital culture, which involves examining its logic from within and acknowledging the embeddedness of the knowing subject in the processes under investigation.

The object of the research is digital modern as a philosophical phenomenon associated with transformations of modes of being, thinking, and perception in the digital age. The subject of the research comprises conceptual transformations of fundamental philosophical categories—reality, subjectivity, truth, ethics, time, and memory—under conditions of algorithmic mediation within media culture.

In this dissertation, digital modern is conceptualized as a specific ontological regime of post-postmodernity (metamodernity), describing the transformation of the conditions of thought, experience, and subjectivity in the digital era. Within this framework, the algorithm is interpreted not merely as an instrument but as a medium of thought, within which notions of truth, knowledge, and cognitive processes are reconfigured. Human subjectivity undergoes modification under the

influence of interfaces, API connections, and UX filters, providing grounds for identifying emerging features of transhuman subjectivity. Thinking unfolds under conditions of digital synchronization, where attention, memory, and emotions are subjected to algorithmic selection and technical mediation, significantly reshaping the configuration of cognitive experience.

Special attention is devoted to the conceptualization of a set of notions within digital anthropology aimed at analyzing transformations of subjectivity and experience in digital culture. The concept of digital corporeality is treated as a generic category for analyzing forms of existence in which biological and technological dimensions are engaged in continuous interaction and mutual constitution. Within this framework, hybrid corporeality describes subjectivity structurally embedded in digital interfaces and algorithmic environments, functioning not as autonomous consciousness but as an element of a distributed configuration. Interface corporeality, in turn, captures the functional mode of bodily inclusion in algorithmic environments and digital interactions. The concept of algorithmic epistemology is employed to analyze shifts in modes of knowledge constitution, particularly the transition from truth to relevance and from justificatory procedures to predictive models. Ontological ambivalence describes the experience of tension between human corporeality and digitally rendered temporality in real time. Processes of cyborgization are analyzed as a rethinking of the boundaries between human and machine, raising questions about the transformation of anthropological constants in the context of posthuman perspectives.

The philosophical task of the dissertation consists in an analytical examination of the conditions of conceptual orientation within the transformed ontological landscape of digital culture, particularly under conditions of shifting understandings of freedom, responsibility, and ethicality in situations of algorithmic governance and distributed agency. The study is oriented toward a critical reassessment of established approaches to truth, ethics, and reality, aiming to develop a hybrid philosophical optic sensitive to the algorithmic complexity of

contemporary culture. In this context, digital modern is treated as a philosophical phenomenon manifested in technosophistics—the interweaving of technical systems and forms of thought—within which philosophy appears not as an external commentary but as an element of the analyzed environment itself. Technological innovations are interpreted as conditions for the possibility of philosophical inquiry in the digital age.

The aim of the dissertation is the philosophical conceptualization of digital modern as a cultural and ontological paradigm of contemporary society that determines the transformation of the conditions of possibility of thinking, cognition, and human existence within digital culture.

To achieve this aim, the dissertation addresses the following objectives:

1. To analyze major philosophical approaches to digital culture and identify the conceptual premises of digital modern.
2. To develop a categorical framework suitable for the philosophical analysis of digital modern as an ontologically significant phenomenon.
3. To identify the ontological mechanisms of digital modern functioning under conditions of algorithmic mediation of reality.
4. To examine transformations of subjectivity, memory, time, and corporeality within digital culture.
5. To analyze epistemological changes associated with the algorithmization of knowledge and shifts in criteria of truth.
6. To outline the anthropological and axiological consequences of processes of cyborgization and hybridization of human experience.
7. To consider selected aesthetic practices and cultural strategies of digital modern as modes of philosophical reflection on digital reality.

The theoretical and methodological strategy of the research is subordinated to its aim and is based on a combination of philosophical analysis with interdisciplinary approaches to digital culture. The study employs tools of digital phenomenology, media archaeology, posthumanist theory, and critical infrastructure studies, enabling a comprehensive analysis of digital modern as a

cultural and ontological phenomenon. The methodological approach is oriented toward identifying transformations of the conditions of possibility of experience, subjectivity, and knowledge in the context of algorithmic mediation of reality.

The research examines specific phenomena of digital culture, including glitch aesthetics, meme epistemology, data visualization as a form of knowledge, as well as practices of design fiction and speculative modeling. Subjectivity is conceptualized as a distributed process formed through interactions among social platforms, biometric data, avatars, and machine learning systems, and continuously reconfigured across diverse digital contexts.

The scientific novelty of the research lies in the fact that it constitutes one of the first attempts in Ukrainian philosophical thought to conceptualize digital modern within a philosophical framework as an ontologically significant context of contemporary culture.

For the first time:

- A comprehensive philosophical conceptualization of digital modern is proposed as a cultural and ontological paradigm of contemporaneity that is not reducible to a description of technological change but is treated as a context for transforming the conditions of possibility of thinking, cognition, and subjectivity.

- The structural characteristics of digital modern are identified, including ontological ambivalence, algorithmic mediation of knowledge, hybrid forms of subjectivity, interface corporeality, and the infrastructural logic of culture.

- A methodological strategy for analyzing digital modern is developed, combining phenomenological, media-archaeological, hermeneutic, and posthumanist approaches, enabling digital culture to be examined as a philosophically relevant environment.

- A model of digital subjectivity is conceptualized in which the human is understood as a distributed process functioning within distributed socio-technical configurations.

Further developed:

- philosophical conceptions of the technogenic horizon of contemporaneity as a condition for the formation of experience, subjectivity, and cognition;
- approaches to the analysis of artificial intelligence as a factor of cognitive automation and the reconfiguration of thought;
- interpretations of corporeality in digital culture as interface-based and algorithmically mediated.

Deepened:

- understanding of digital memory as a heterochronic structure combining biographical, infrastructural, and algorithmic dimensions;
- philosophical analysis of aesthetic and cultural practices of digital culture (including glitch aesthetics, design fiction, and interfaces) as forms of conceptual articulation;
- further development of the concept of technosophistics as a mode of philosophical reflection on the interweaving of technical systems and forms of thought;
- critique of platform logic as an ontologically active environment shaping subjectivity, culture, and ethical orientations.

The theoretical significance of the research lies in the development of philosophical analysis of digital culture, particularly in the conceptualization of digital modern as a cultural and ontological phenomenon that transforms understandings of subjectivity, knowledge, corporeality, and the conditions of possibility of experience. The practical significance of the study consists in the applicability of its findings to the fields of digital ethics (including algorithmic responsibility, privacy, and death tech), digital humanities, media education (in the analysis of memes, interfaces, and critical UX), as well as in teaching courses in philosophy of culture and digital anthropology.

Keywords: digital modern/metamodernity; human/transhuman/posthuman; subjectivity; identity; thinking; digital corporeality (human-machine integration); cyborgization; artificial intelligence; digital culture; media culture; digitalisation; communication; information society; algorithmic mediation; experience.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ
Публікації у виданнях, внесених до переліку фахових видань України з
присвоєнням категорії «Б»:

1. Popova, N., **Perchyk, A.**, Miazin, M., & Bednarskyi, S. (2024). Digital modern: a philosophical perspective on urbanism and digital humanities. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (70), 133–140.

<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-11>

(Особистий внесок здобувача: аналіз сучасних філософських підходів до цифрової гуманітаристики; теоретичне обґрунтування концепту «цифрового модерну»; участь у підготовці аналітичних розділів).

2. **Перчик, А. В.**, Беднарський, С. С. (2024). Між цитатою та кодом у діджимодерністській текстуальності: інтерпретація. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 70, 96–105.

<https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-11>

(Особистий внесок здобувача: формулювання дослідницької проблеми та інтерпретаційної рамки аналізу діджимодерністської текстуальності; аналіз теоретичних підходів до проблеми цитатності та цифрового коду в сучасній культурі; участь у підготовці аналітичних розділів статті).

3. Галстян, Я. С., **Перчик, А. В.** (2025). Риторика цифрової суб'єктності: Нео, Шрек та еволюція агентності в епоху алгоритмів. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 71, 52–58. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2025-71-06>

(Особистий внесок здобувача: розробка теоретико-методологічної рамки аналізу риторики цифрової суб'єктності; обґрунтування концептів постіронії, алгоритмічної риторики та мультимодальності; участь у структуруванні й науковому редагуванні тексту статті).

4. **Перчик, А.** (2025). «Я тут. Ти хто?»: Брюгге як філософ цифрової відмови (Мартін Макдона «Залягти на дно у Брюгге» (In Bruges, 2008)). *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, 72, 166–176.
<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-16>

5. Мязін, М., **Перчик, А.**, & Беднарський, С. (2026). Homo brassicus: на периферії digital modern. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*, 1(99), 127–137.
[https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1\(99\).2026.127-137](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1(99).2026.127-137)

(Особистий внесок здобувача: розробка теоретико-методологічної рамки дослідження; обґрунтування концептів постнарративності та постбезнадії в контексті Digital Modern; наукове редагування та фінальна верифікація теоретичних положень статті).

Публікації, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

1. Перчик А. В. (2023). Digital modern. *XIX Харківські студентські філософські читання: матеріали наукової конференції студентів та аспірантів*, (Харків, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 13–14 травня 2023 р.), С. 31–33.

2. **Перчик А. В.**, Мязін М. В., Беднарський С. С. Цифровий модерн: констеляція філософських смислів у новій реальності. *Studia SLOBOZHANICA: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Слобожанський гуманітарій – 2025»* (Харків, ДБТУ, 30 квітня 2025 р.). Харків, 2025. С. 136–140

URI <https://repo.btu.kharkiv.ua/handle/123456789/67395>

ЗМІСТ

ВСТУП	17
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ DIGITAL MODERN	28
1.1. Концептуалізація поняття digital modern у сучасному філософському дискурсі	28
1.2. Філософські передумови формування digital modern	35
1.3. Методологічні підходи до дослідження digital modern	56
1.4. Digital modern як трансформація епістемологічних засад філософії	84
<i>Висновки до розділу 1</i>	112
РОЗДІЛ 2. DIGITAL MODERN ЯК ФІЛОСОФСЬКА ПЕРЕПРОГРАМАЦІЯ СУЧАСНОСТІ	115
2.1. Цифрова онтологія: реальність, яка рендериться	115
2.2. Гібридні суб'єкти: цифрове Я як множинність	131
2.3. Машинне буття: алгоритми як квазі-суб'єкти	153
2.4. Цифрові простори сакрального в сучасній культурі	159
2.5. Цифрова темпоральність: між потоковістю та вічною актуальністю	165
<i>Висновки до розділу 2</i>	171
РОЗДІЛ 3. DIGITAL MODERN ЯК КУЛЬТУРНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ РЕЖИМ	175
3.1. Симуляція і повсякденність: філософія в реальному часі	175
3.2. Homo digitalis: анатомія постсуб'єкта	180
3.3. Меми, глітч і семіотика цифрового хаосу	185
3.4. Естетика повсякденності у digital modern	190
3.5. Хто живе у digital modern? Концепт <i>людина.dll</i>	193
<i>Висновки до розділу 3</i>	196
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	199
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	207
ДОДАТОК А	232

ВСТУП

Реальність ніколи не була остаточно прозорою для мислення – але ще ніколи її опір не був настільки програмованим. Ми живемо в умовах, де буття більше не просто трапляється – воно компілюється. Те, що здавалося очевидним – час, ідентичність, досвід – дедалі частіше постає як результат обчислення, алгоритмічного дизайну, інфраструктурної логіки. Світ уже не «є» – він «виконується». І ми не просто присутні в ньому: ми функціонуємо як його змінні, модулі, ноди у взаємодіючих протоколах.

Технології перестали бути зовнішнім інструментом: вони стали середовищем, у якому ми мислимо, діємо, відчуваємо. Ми не дивимося на екран – ми існуємо крізь нього. Наші емоції – це дані. Пам'ять – це кеш. Суб'єктність – це API-залежна конфігурація. Свобода більше не означає автономний вибір: вона зводиться до архітектури дозволених сценаріїв у системі, що вже передбачила наші кроки.

Перед філософією постає виклик, який вона не може обійти мовчанням: як осмислювати буття, що більше не з'являється як очевидність, а формується в середовищі обчислювальної логіки? Що означає знання в культурі, де епістемологічна цінність визначається не істинністю, а релевантністю, не доведенням, а передбаченням, не консенсусом, а ранжуванням у видачі? Яким стає досвід, коли він не передує рефлексії, а вже створений архітектурою алгоритмічних упереджень? У цій новій ситуації саме поняття філософії опиняється під питанням – чи здатна вона втримати мислення, коли мислення більше не відокремлене від технічної інфраструктури?

Поняття digital modern у цій дисертації постає як спроба окреслити філософські координати цієї нової конфігурації буття. Можливо, це не просто наступна стадія модерну чи заперечення постмодерну – це те, що ще потребує доказу. Це – режим мислимості, у якому змінюється не лише те, про що ми думаємо, а й те, як ми можемо думати. І мислити тепер – означає бути

на зв'язку, не лише з ідеями, а з системами, протоколами, машинами, які – хоч як це парадоксально – самі навчаються мислити.

Digital modern – не ще один об'єкт філософії. Це її новий простір. Простір без фіналу, але з версією. Без стабільності, але з uptime. Без гарантій, але з потребою у новій мові, здатній осмислювати те, що ще не має імені.

Актуальність теми. Цифрова трансформація сучасності дедалі рідше виглядає як «технологічне оновлення» і чимдалі більше – як глибока перебудова тих структур, які тривалий час вважалися умовами можливості досвіду: комунікації, часу, суб'єктності, пам'яті. Це не одномоментний злам, не «революція», а поступове зміщення – повзуче, не завжди помітне, але тим більше філософськи тривожне. У певному сенсі ми все ще називаємо речі звичними іменами, хоча вони вже не діють за колишніми правилами. Упродовж останніх десятиліть філософська думка накопичила значний арсенал концептуальних засобів для аналізу інформаційного суспільства, постмодерну, мережевої культури. Однак дедалі відчутніше, що ці засоби – попри свою аналітичну витонченість – виявляють межі в ситуації, де змінюється не тільки об'єкт, але й оптика: не що ми бачимо, а як це бачення організоване. Категорії, які ще в ХХ столітті піддавалися обережній ревізії – суб'єкт, істина, реальність, час – сьогодні переживають щось ближче до функціонального збою. І цей збій не теоретичний. Він вкорінений у практиці буття, де досвід структурується push-нотифікаціями, вибір алгоритмічно передбачено, а пам'ять – розподілена.

Ми більше не можемо говорити про цифрове як про зовнішнє середовище або інструмент. Цифрове дедалі частіше функціонує як те, що визначає логіку доступу до реальності – спосіб її конструювання, навігації, подрібнення, фільтрації. Проте ця трансформація не є тотальною. Вона не поглинає все, але вона визначає умови домінування: там, де продукується знання, організовується культура, ухвалюються рішення – ми вже маємо справу не з «технологіями», а з цифровим режимом організації мислення і дії.

Саме в цій ситуації виникає потреба у понятті digital modern – не як ще одній фазі модерності, і не як реакції на технооптимізм, а як спробі філософського осмислення нового типу культурної ситуації. Йдеться не про те, що цифрове «прийшло» – воно вже стало умовою. Але саме ця звичність і породжує складність: ми більше не бачимо середовище, в якому мислимо, а лише наслідки його онтологічної переформатованості.

Ця ситуація потребує філософського переозброєння – але не шляхом відмови від попереднього, а шляхом критичної інвентаризації: які інструменти ще працюють, а які – вже не зчитують реальність? У цьому дослідженні цифрова сучасність постає не як тема, а як тиск – тиск реальності на мову філософії, яка змушена не лише називати нове, а створювати умови для того, щоб його можна було мислити.

Digital modern тут – не вивіска, а гіпотеза. Він не заперечує модерн чи постмодерн, але змушує повернутись до їхніх інтуїцій із запитанням: що означає прогрес у часи автогенерації новизни? що таке ідентичність у середовищі персоналізації? якою є раціональність, коли обчислення відбувається без участі розуму?

Зрештою, актуальність теми полягає не лише в тому, що змінився об'єкт філософії. Змінилася ситуація самої філософії – її місце, функція, швидкість реакції, межа доступу. Тому дослідження digital modern вимагає поступової аналітичної траєкторії: від перевірки наявного понятійного інструментарію – через розпізнавання нових форм культурної організації – до виявлення режиму, який більше не запитує дозволу на існування. Він уже діє. Питання лише в тому, чи філософія встигне за власним об'єктом.

Ступінь наукової розробленості проблеми. Проблематика цифрової трансформації культури та філософії протягом останніх двох десятиліть стала об'єктом пильної уваги в західній гуманітаристиці. Водночас концепт digital modern як філософської парадигми, що охоплює онтологічний, епістемологічний, антропологічний та аксіологічний виміри, залишається теоретично нерозробленим у філософському вимірі. Існує потреба в

систематизації, критичному переосмисленні й концептуальному оновленні підходів до осмислення цифрової ситуації як такої, що більше не є зовнішньою щодо мислення, а його середовищем виконання.

Найближчими до теми цього дослідження є підходи, що фіксують зміну парадигми після постмодерну: діджимодернізм Алана Кірбі (*Kirby, 2009*), метамодернізм (*Vermeulen & van den Akker, 2010*), альтермодерн (*Bourriaud, 2009*) та інші. Ці теорії важливі як симптоми переходу, однак здебільшого залишаються в межах естетичної або культурологічної чутливості, не виходячи послідовно на рівень онтологічної чи епістемологічної радикальності. Так, наприклад, діджимодерн Кірбі зосереджується переважно на зміні письма, авторства та форм участі, не зачіпаючи глибинні зсуви в логіці суб'єктності або концептах технічного буття.

Філософія техніки – особливо в пост-гайдеггеріанському напрямі (*Heidegger, 1977 «The Question Concerning Technology»*) – стала інтелектуальним фундаментом для осмислення технології як того, що не просто розширює можливості людини, а структурно формує спосіб її буття-у-світі. Концепції техногенезу (*Simondon, 2017*), технічної ретенції (*Stiegler, 1998*), медіа-онтології (*Kittler, 1999*) окреслили напрям для мислення технічного як екзистенційного. Цей підхід посилювався у 2010-х роках через дослідження інфраструктурності, алгоритмічної агентності та цифрової онтології. Зокрема, *Yuk Hui (On the Existence of Digital Objects, 2016)* запропонував онтологічну реабілітацію цифрового об'єкта, *Alexander Galloway (Protocol, 2004)* – опис нової форми влади як протоколу, а *Parikka (2015)* і *Hansen (2015)* розвинули екологічно-феноменологічний підхід до цифрових середовищ.

З іншого боку, актуальні дослідження цифрової культури дедалі частіше фокусуються не на «впливі технологій», а на зміні режимів суб'єктності, знання та інтерфейсної присутності.

- *Kate Crawford (2021) у Atlas of AI* показує, як штучний інтелект функціонує як глобальна інфраструктура влади.
- *Shoshana Zuboff (2019) у The Age of Surveillance Capitalism* описує переозначення суб'єкта в логіці цифрового нагляду.
- *Taina Bucher (2018) у If... Then* вводить поняття алгоритмічної уяви.
- *Luciano Floridi (2014)* формулює концепт «інфосфери» – як нового горизонту людського буття.
- *Benjamin Bratton (2021) у The Revenge of the Real* пропонує концепцію планетарного обчислення як рамку для філософії майбутнього.
- *Louise Amoore (2020)* аналізує алгоритмічну владність як форму майбутнього, що мислиться наперед – до людського вибору і
- *Miriam Rasch (2020)* яка вводить концепт friction як мисленнєвого опору автоматизації – етичного жесту, що навмисно порушує безшовність цифрового досвіду.

Попри значну кількість робіт, більшість із них або фрагментарні, або орієнтовані на прикладні аспекти (AI, big data, UX, медіа), або залишаються в полях суміжних дисциплін. Їм бракує саме філософської рамки, яка б не лише описувала ефекти цифрового, а фіксувала б його онтологічну продуктивність: те, як цифрове конституює реальність, суб'єктність і досвід.

У цьому контексті дедалі частіше філософські поняття мігрують у середовище публічної мови – у вигляді стартап-декларацій. Ідеї «етичного ШІ», «людиноцентричних систем» або «відповідального алгоритмічного дизайну» звучать сьогодні не з кафедр, а з брифінгів, white paper і рекламних кампаній. Метафізика виконується як слоган, а не як аналітична структура. Поняття філософії починають функціонувати як естетичні інтерфейси для легітимації інфраструктур влади. Це унеможливорює позицію зовнішнього споглядання. Цифрове – це не предмет рефлексії, а середовище її виконання. Відтак завданням філософії є не судити цю ситуацію ззовні, а шукати мову, яка дозволить *мислити зсередини її логіки*. Саме така ситуація потребує концептуального інструменту на кшталт digital modern – не як ще одного

терміну у філософському глосарії, а як способу фіксації онтологічного зсуву. Це дослідження прагне не заповнити лакуну, а створити мову для опису тієї дійсності, в якій лакуни стають симптоматичним способом структурованості мислення.

Об'єктом дослідження є digital modern як філософський феномен, пов'язаний із трансформацією способів буття, мислення та сприйняття у цифрову добу.

Предметом дослідження виступають концептуальні трансформації базових філософських категорій – реальності, суб'єктності, істини, етики, часу і пам'яті – в умовах алгоритмічного опосередкування медіакультури.

Метою цього дослідження є філософська концептуалізація digital modern як культурно-онтологічної парадигми сучасності, що визначає трансформацію умов можливості мислення, пізнання та людського існування в межах цифрової культури. Йдеться не про описову фіксацію цифрових змін, а про аналіз глибинних зрушень у самій структурі філософських умов можливості досвіду, знання та суб'єктності.

Для досягнення поставленої мети у дослідженні передбачено розв'язання таких **завдань**:

1. Проаналізувати основні філософські підходи до осмислення цифрової культури та визначити концептуальні передумови формування digital modern.
2. Сформувати категоріальний апарат, придатний для філософського аналізу digital modern як онтологічно значущого феномену.
3. Виявити онтологічні механізми функціонування digital modern у контексті алгоритмічного опосередкування реальності.
4. Дослідити трансформації суб'єктності, пам'яті, часу та тілесності в умовах цифрової культури.
5. Проаналізувати епістемологічні зміни, пов'язані з алгоритмізацією знання та зміщенням критеріїв істинності.

6. Окреслити антропологічні та аксіологічні наслідки процесів кіборгізації й гібридизації людського досвіду.

7. Розглянути окремі естетичні практики та культурні стратегії digital modern як способи філософського осмислення цифрової реальності.

Таким чином, дослідження прагне не до всеосяжного опису цифрових процесів, а до побудови філософської конструкції, яка дозволяє розглядати digital modern як режим концептуальної перебудови самої філософської гри.

Методологічна стратегія дослідження не виходить із готової теоретичної матриці, призначеної для пояснення digital modern, а розгортається від аналізу ситуації мислення в цифрову епоху. У цьому контексті методологія постає не як сукупність технік, а як структура філософського наближення до феномену, який поки що не має усталеної концептуальної мови. У роботі свідомо уникнуто редукціоністського підходу: цифрова культура не зводиться до соціології технологій, теорії медіа чи технооптимістичного дискурсу. Натомість використано кілька взаємопов'язаних підходів, які функціонують не паралельно, а конвергентно артикують одну й ту саму ситуацію – digital modern як філософський режим.

1. **Феноменологічна оптика.** Застосовується не у класичному гуссерлівському розумінні інтенціональності як трансцендентального акту, а як спосіб схоплення модусів явленості в досвіді, структурованому цифровими технологіями. Йдеться не про досвід як «внутрішній стан», а як модульований контекст взаємодії, де інтерфейси, затримки, алгоритмічні процедури та рекомендаційні системи входять у саму структуру сприйняття. Феноменологія тут спрямована не на інтер'єрність свідомості, а на вивчення способів, у які зовнішнє технологічне середовище конститутивно вбудоване в те, що переживається як власний досвід.

2. **Медіа-археологічна перспектива.** Застосовується не як вивчення історії технологічних пристроїв, а як виявлення несучасних шарів у сучасному: дослідження того, що лежить під поверхнею видимості –

протоколи, архітектури даних, стандарти кодування. Це не описання інфраструктури як технічного тла, а реконструкція логіки, яка визначає умови можливості досвіду, культури та пізнання. Медіа-археологія спрямована на аналіз того, що не артикулюється в безпосередньому переживанні, але структурно організовує його.

3. Герменевтичний підхід. Застосовується не у традиційному гадамерівському розумінні, а як спосіб виявлення логіки цілого через окремі явища та переозначення деталей у світлі цієї логіки. Інтерфейс, що вимагає оновлення паролю, постає не просто як елемент UI, а як прояв певного культурного ставлення до ідентичності, безпеки, пам'яті. Герменевтика тут – це не інтерпретація «текстів», а здатність зчитувати філософську ситуацію у фрагментарному, інструментальному, автоматизованому досвіді. Це мислення через «локальне» для виявлення нових структур світосприйняття.

4. Постгуманістична перспектива. Використовується не як теза про «кінець людини», а як увага до трансформації самої логіки «людського» у напрямі фрагментації, гібридизації та розподіленості. Цифрове середовище не додається до людини як зовнішній інструмент – воно інтегрується у процеси її функціонування: здатність бути присутньою, пам'ятати, приймати рішення. Постгуманістична перспектива потрібна не для заперечення суб'єкта, а для осмислення його як обчислювального, інтерфейсного, API-чутливого вузла – не індивіда, а точки виконання складних техно-соціальних процесів.

Методологічна інтеграція. Зазначені підходи не комбінуються механічно, а конвергують у описанні трансформації мислення:

- феноменологія фіксує якісну зміну досвіду;
- медіа-археологія виявляє структурні умови цієї зміни;
- герменевтика дозволяє зчитувати цілісність у фрагментарних проявах;
- постгуманістична теорія артикулює антропологічні наслідки цих трансформацій.

У сукупності це становить не методологічний еkleктизм, а форму філософського розуміння, адекватного об'єктові дослідження, який сам характеризується нестабільністю та процесуальністю.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у тому, що це дослідження є однією з перших в українській філософській думці спробою концептуалізації digital modern у філософському вимірі як онтологічно значущого контексту сучасної культури.

Уперше:

- **Запропоновано** цілісну філософську концептуалізацію digital modern як культурно-онтологічної парадигми сучасності, що не зводиться до опису технологічних змін, а розглядається як контекст трансформації умов можливості мислення, пізнання та суб'єктності.

- **Виокремлено** структурні характеристики digital modern, зокрема онтологічну амбівалентність, алгоритмічне опосередкування знання, гібридні форми суб'єктності, інтерфейсну тілесність та інфраструктурну логіку культури.

- **Розроблено** методологічну стратегію аналізу digital modern, що поєднує феноменологічний, медіа-археологічний, герменевтичний та постгуманістичний підходи й дозволяє досліджувати цифрову культуру як філософськи релевантне середовище.

- **Сконцептуалізовано** модель цифрової суб'єктності, у межах якої людина розглядається як розподілений процес, що функціонує в межах розподілених соціально-технічних конфігурацій.

Набули подальшого розвитку:

- філософські уявлення про техногенний горизонт сучасності як умову формування досвіду, суб'єктності та пізнання;

- підходи до аналізу штучного інтелекту як чинника когнітивної автоматизації та переформатування мислення;

- інтерпретації тілесності в умовах цифрової культури як інтерфейсної та алгоритмічно опосередкованої.

Поглиблено:

- розуміння цифрової пам'яті як гетерохронної структури, що поєднує біографічний, інфраструктурний та алгоритмічний виміри;
- філософський аналіз естетичних і культурних практик цифрової культури (зокрема glitch-естетики, дизайн-фікшну та інтерфейсів) як форм концептуальної артикуляції;
- подальший розвиток поняття технософістики як способу філософського осмислення взаємопереплетення технічних систем і форм мислення;
- критику платформенної логіки як онтологічно активного середовища, що впливає на формування суб'єктності, культури та етичних орієнтацій.

Апробація результатів дослідження. Ключові положення дисертаційного дослідження були апробовані в формі доповідей на наукових конференціях:

- XIX Харківські студентські філософські читання, (м. Харків, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2023).
- Всеукраїнська науково-практична конференція «Слобожанський гуманітарій – 2025», (м. Харків, Державний біотехнологічний університет, 2025).

Окремі результати дослідження були використані у складі авторського колективу під час підготовки навчально-методичного посібника «Риторика».

Практичне значення одержаних результатів. Результати дослідження можуть бути використані: у викладанні курсів філософії технологій, цифрової етики, культурології, естетики та теорії медіа; при розробці освітніх і наукових програм у галузі цифрових гуманітарних наук; як інтелектуальна база для критичного мислення у сфері цифрової культури, дизайну, UX-досліджень та етики штучного інтелекту; у міждисциплінарних проєктах, що досліджують соціальні аспекти цифрової трансформації.

Структура та обсяг дисертації визначені метою дослідження. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, кожен з яких містить

підрозділи, висновків до розділів, загальних висновків і списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи – 232 сторінки, з них 183 сторінки основного тексту. Список використаних джерел містить 270 найменувань.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконано в межах науково-дослідної теми кафедри теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада Навчально-наукового інституту філософії, культурології, політології Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна «Філософські інтерпретації світу: від класики до постсучасності» (№ д/р 0125U003337).

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ DIGITAL MODERN

1.1. Концептуалізація поняття «digital modern» у сучасному філософському дискурсі.

«Цифрове – це не просто інструмент чи медіум; це нова умова можливості для мислення, дії та буття. Воно вимагає філософії, яка не лише інтерпретує світ, але й бере участь у його переконфігурації як інфраструктурної реальності» [Bratton, 2015, р. 4] Сучасна філософія зіштовхується не лише з новими об'єктами, а з новими режимами буття, що змінюють саму можливість мислення. Цифрові технології трансформують досвід, із якого виникає філософська рефлексія, змінюючи її структуру й ставлячи під питання базові категорії – істину, суб'єктність, реальність. Концепт digital modern охоплює цю трансформацію ширше, ніж діджимодернізм Алана Кірбі. Якщо останній зосереджений переважно на культурних симптомах цифрової епохи, то digital modern охоплює глибші зсуви – онтологічні, епістемологічні й аксіологічні – тобто ті, що торкаються самого устрою буття, способів пізнання та системи цінностей. Як показує сучасна філософська література [Berry, 2014; Hayles, 1999; Verbeek, 2005], цифровізація змінює самі умови пізнання, переживання часу та простору, структуру ідентичності та способи комунікації. У цьому сенсі digital modern постає як концептуальний аналог таких уніфікуючих термінів, як «постіндустріальне суспільство» [Bell, 1973], або «мережева епоха» [Castells, 1996], але з акцентом на філософські, а не лише соціологічні виміри. Якщо зовсім стисло – digital modern не просто осмислює, що змінилось у культурі після постмодерну. Він ставить під сумнів, чи ще можна говорити про культуру в її традиційному значенні. В якості прикладу можна згадати «The National Anthem» із Black Mirror як ілюстрацію того, як алгоритмічна культура стирає межу між глядачем і актором, реальністю та виставою, – але

сьогодні важливіше інше. Йдеться не про сюжети, а про те, що сам механізм продукування смислу зазнав зсуву. Ми більше не маємо «глибини», як у модерні, чи «гри» як у постмодерні. Ми маємо інтерфейс, код і глюк. Саме тому філософська концептуалізація digital modern вимагає міждисциплінарного підходу, що включає герменевтику, феноменологію технології, критику алгоритмічної епістемології та аналіз нових форм суб'єктності. Як пише П.-П. Вербек, сучасна технологія не просто опосередковує наш досвід – вона його співконструює [Verbeek, 2005]. У цьому сенсі, цифровий модерн – не етап прогресу, а нова модальність нашого буття-у-світі. І, будемо чесні, щоразу, коли ми намагаємось «зрозуміти, що тут відбувається», ми не аналізуємо реальність, ми вже в її симуляції.

Етимологія та семантика терміну «digital modern». Етимологія та семантика терміну «digital modern» тільки на перший погляд виглядає як чиста теорія. «Digitus» (палець) у сучасному контексті означає не просто спосіб подання інформації, а буквально – жест. Лайк. Свайп. Натиск. У цифрову добу ми взаємодіємо з реальністю не крізь думку, а через інтерфейс.

Термін «digital modern» є гібридним конструктом, що поєднує два ключових концепти сучасного філософського дискурсу: «digital» (цифровий) та «modern» (сучасний, модерний). Цей перехід від аналогового до цифрового поступово набув філософського виміру, позначаючи принципово новий спосіб упорядкування реальності – через дискретизацію, квантифікацію та алгоритмічну обробку даних. Серія «Fifteen Million Merits» із серіалу Black Mirror ілюструє, як концепт digital modern проявляється в епістемологічному вимірі: головний герой живе в замкненому цифровому просторі, де всі знання, уявлення і навіть бажання структуровані через екрани, бали і рекламу. Навіть бунт – це функціональна частина системи. Це не просто трагікомічна сатира – це культурна алегорія про те, що в digital modern навіть етика опору заздалегідь перетворена на контент.

У філософському дискурсі семантика терміну «digital modern» розгортається в декількох взаємопов'язаних вимірах: Епістемологічний вимір

пов'язаний із трансформацією способів отримання, валідації та поширення знання в цифрову епоху. Як показує аналіз, формуються «техноепістемічні режими», які створюють «нові типи знання через взаємодію технологічних інфраструктур, соціальних практик та епістемологічних моделей». Онтологічний вимір стосується зміни розуміння реальності на перетині фізичного і віртуального. У цьому контексті особливої актуальності набуває концепція «онтологічної затримки» (ontological lag) – «розриву між аналоговою тілесністю та алгоритмічним темпоральним режимом». Естетичний вимір характеризується формуванням нової «computational sublime» та «трансмедіальної чуттєвості», що поєднує раціоналістичну естетику модерну з алгоритмічною опосередкованістю цифрового мистецтва.

Співвідношення понять «digital modern» і «діджимодернізм».

Термін діджимодернізм запропонував Алан Кірбі в книзі *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture* [Kirby, 2009], окреслюючи ним культурну парадигму, що прийшла на зміну постмодерну та базується на переході від тексту до технології як домінуючої форми культурного виробництва. Однак діджимодернізм, попри декларацію про «розрив», радше постає як гіпертрофія постмодерністських практик, ніж як їх повноцінне подолання. У цьому сенсі digital modern є ширшим поняттям – не культурологічним, а філософським: воно охоплює не лише естетику й медіа, а й глибинні трансформації у способах буття, знання, суб'єктності та влади.

«Digital modern» і «метамодернізм». Концепція «метамодернізму», розроблена Тімотеусом Вермюленом і Робіном ван ден Аккером, пропонує розглядати сучасну культурну ситуацію як коливання між модерністськими та постмодерністськими установками: «Онтологічно метамодернізм коливається між модерним та постмодерним. Він коливається між модерним ентузіазмом та постмодерною іронією, між надією та меланхолією, між наївністю та обізнаністю, співчуттям та апатією, єдністю та множинністю» [Vermeulen, van den Akker, 2010, p. 5-6]. Ця модель працює як пояснення

нової культурної чутливості – переважно в естетичному реєстрі, на рівні стилю, інтенції, настрою. Але щойно ми занурюємось у цю поетичну емоційну гойдалку, варто згадати, що тролівське дзеркало з казки Андерсена – не просто метафора. У світі «Чорного дзеркала» ці уламки давно розлетілися в культурну реальність, вкарбувавшись прямо в рогівку цифрової суб'єктності. Усе це oscillation – зворушливе, філософське, стилізоване – у «Black Mirror» отримує несподівано фізичну, майже шкіру роз'їдаючу форму.

Принципові відмінності та точки дотику. Digital modern і метамодернізм розходяться у фокусі: якщо метамодернізм трактує цифрові технології як один із культурних чинників і зосереджується на естетичному коливанні між іронією та щирістю, то digital modern ставить технологічну медіацію в сам центр філософської рефлексії. Тут вона розглядається як конститутивна сила, що трансформує інтенціональність, суб'єктність і саму логіку агентності, де діють уже не лише люди, а й алгоритми. Як зазначає Алан Кірбі: «Діджимодерністський текст у своїй чистій формі створюється – у тій чи іншій мірі – самим читачем, глядачем або користувачем тексту. Він створюється в момент його перегляду, читання або навігації, і створюється саме тими, хто читає, дивиться чи взаємодіє з ним» [Kirby, 2009, p. 52].

Обидві концепції постають як відповіді на вичерпання постмодерну, однак digital modern пропонує більш інтегральну рамку, що охоплює культурні, онтологічні та етичні виміри цифрової доби.

Генеалогія концепту «digital modern»: від філософії техніки до цифрової онтології. Концепт «digital modern» є порівняно новим у філософському дискурсі, але його генеалогія може бути простежена через аналіз розвитку філософської рефлексії щодо технології, модерності та їх взаємозв'язку. І хоча цю генеалогію можна було б розповісти як лінійну історію ідей, насправді вона більше нагадує глітчований файл, де різні епохи філософської думки накладаються одна на одну в хаотичному, але продуктивному безладі.

Філософська рефлексія щодо техніки має давню історію, але саме в ХХ столітті вона набуває систематичного характеру – і, що важливіше, пророчого забарвлення. Праці Мартіна Гайдеггера, зокрема його есе «Питання про техніку» (1954), стали фундаментальними для розуміння технології не просто як інструменту, а як особливого способу розкриття буття [Heidegger, 1977]. Гайдеггерівське поняття «Gestell» (постав) як сутність сучасної техніки, що перетворює все суще на «постійно наявний ресурс», виявляється напрочуд актуальним для розуміння того, як алгоритми перетворюють нашу увагу, наші дані, наші емоції на щось, що можна видобувати, обробляти та монетизувати.

У дослідженні феноменології технологічної медіації підкреслюється, що гайдеггерівський концепт Gestell набуває нового виміру в цифрову епоху. Ця трансформація виходить за межі традиційного розуміння техніки як «постави» і потребує нової концептуалізації – такої, що не соромиться визнати: ми вже не користуємося технологіями, ми в них живемо. Digital modern – це спроба мислити сучасність без романтичного утопізму: не як втрату «справжнього людського», а як нову конфігурацію буття, де техніка – не зовнішній інструмент, а структурна умова суб'єкта.

Постфеноменологічні засади digital modern. Особливе значення для формування концептуального поля «digital modern» мали праці феноменологічно орієнтованих філософів техніки, таких як Дон Айді (Don Ihde) та Петер-Пауль Вербік (Peter-Paul Verbeek), які розробили концепції «постфеноменології» та «технологічної медіації», що дозволяють аналізувати, як технології трансформують людський досвід світу [Ihde, 1990; Verbeek, 2005]. Айдівська типологія людино-технологічних відносин (embodiment relations, hermeneutic relations, alterity relations, background relations) створює концептуальний фундамент для аналізу digital modern як особливого режиму технологічної медіації [Rosenberger, Verbeek, 2015].

У контексті цифрових технологій ці відносини набувають нових форм: від «втілених відносин» з мобільними пристроями до «фонових відносин» з

алгоритмами рекомендацій. (У серіях «Чорного дзеркала» ці моделі з лінійної типології перетворюються на драматургію переживань: екран стає частиною тіла, фільтри – шкірою, а фонові відносини – формою політичного сну. У серії «The Entire History of You» embodiment відносини з цифровими імплантатами перетворюються на маніфестацію травматичного повторення, коли суб'єкт буквально застряє у петлі споглядання минулого). Вербіківська теорія технологічної медіації особливо релевантна для розуміння digital modern, оскільки вона досліджує, як технології «допомагають формувати відносини між людьми та світом» [Verbeek, 2015]. У дослідженні цифрової суб'єктності показано, що в умовах digital modern формуються «гібридні асамбляжі людей і машин», що породжують постантропологічні форми суб'єктності, де риторичними агентами стають алгоритми, боти, рекомендаційні системи. У «Black Mirror» ці гібриди отримують плоть: бот із серії «Be Right Back» – не просто технологічна утиліта, а фантом кохання, що паразитує на бажанні емоційної присутності. Те, що Вербік аналізує як етичну медіацію, перетворюється тут на естетичну катастрофу – симуляцію присутності без суб'єкта.

Від медіатеорії до digital modern. Генеалогія digital modern включає також розвиток медіатеорії, від класичних праць Вальтера Беньяміна про технічну відтворюваність [Benjamin, 1936] до сучасних досліджень цифрових медіа. Беньямінівський концепт «аури» та її втрати в епоху технічної репродукції набуває нового звучання в контексті цифрової культури, де симуляція передує реальності. У «Nosedive» з «Чорного дзеркала» ця симуляція отримує буквально соціальний рейтинг, який витісняє автентичність емоцій – архаїчна аура гине під вагою вподобайок і рейтингів. Особливо важливими для розуміння digital modern є праці Фрідріха Кіттлера, який розглядав медіа як «технології, що визначають наше становище» [Kittler, 1999, p.36]. Кіттлерівський тезис про те, що «медіа визначають наше становище», знаходить своє продовження в концепції digital modern, де цифрові технології не просто впливають на культуру, а конституують нові

онтологічні режими. У дослідженні цифрової відмови показано, як сучасні медіа створюють візуальний збій, що не дозволяє глядачеві отримати катарсис. Ця концепція «медійного збою» розширює традиційну медіатеорію, включаючи феномени «онтологічної затримки» та цифрової резистентності. У «Fifteen Million Merits» цей збій вивертає логіку видовища навиворіт: опір системі трансформується в її продукт. Digital modern постає разом із розвитком цифрової епістемології та digital humanities, де знання формується не через передачу, а через алгоритмічну синтезацію. Ці техноепістемічні режими поєднують інфраструктуру, практику й модель мислення, замінюючи інтерпретацію обчисленням. Технологія тут – не засіб, а конструктор самого горизонту пізнання.

Генеалогія digital modern охоплює й естетичний зсув: від критики культурної індустрії [Adorno, Horkheimer, 1944] до нових режимів сприйняття, де обчислення саме стає естетикою. Цифрова культура більше не стандартизує досвід – вона симулює складність, перетворюючи алгоритм на джерело піднесеного. Так виникає computational sublime: коли те, що перевершує людське сприйняття, викликає не страх, а зачарування – GPU-обраховане, добре відрендерене і трохи з-лаг-оване та піднесене.

Формується також «трансмедіальна чуттєвість», інакше кажучи, суб'єкт сучасності спокійно ковтає TikTok-компіляцію з військових мемів під кавер на Баха, одночасно стежачи за субтитрами і лайками – і вважає це нормою. Ця чуттєвість є ключовою характеристикою естетичного досвіду в умовах digital modern. І водночас – свідченням того, що класична естетика десь тихо вмерла в кутку, накрившись шторкою з PowerPoint.

Філософські дискусії про модерн і його трансформації: незавершений проект у LinkedIn-профілі. Поняття «модерн» має складну філософську історію, тісно пов'язану з розвитком європейської філософської традиції. Від Просвітництва до Франкфуртської школи, від Вебера до Габермаса, модерн розглядався як особливий історичний проект, пов'язаний з раціоналізацією, секуляризацією, індивідуалізацією та універсалізацією.

Ключовою для розуміння генеалогії «digital modern» є концепція «незавершеного проекту модерну» Юргена Габермаса, яка пропонує розглядати модерн не як завершену історичну епоху, а як триваючий процес раціоналізації життєвого світу [Habermas, 1987]. У своїй відомій роботі «Модерн: незавершений проект» (1980) Габермас аргументує, що модерн зберігає свій емансипаторний потенціал, незважаючи на кризові явища, і потребує не відкидання, а завершення через розвиток комунікативної раціональності. Ця концепція «незавершеного проекту» створює теоретичну основу для розуміння digital modern не як радикального розриву з модерністською традицією, а як її технологічно опосередкованого продовження. Словом, раніше ми вели діалог за кавою, тепер ведемо його через push-нотифікації. У контексті цифрової трансформації габермасівська теза про незавершеність модерну набуває нового, іронічного звучання. Як показано в дослідженні цифрової суб'єктності, технологічне опосередкування трансформує не лише модуси нашої взаємодії зі світом, але саму структуру інтенціональності. Це означає, що раціоналізація життєвого світу в цифрову епоху набуває нових форм, пов'язаних з алгоритмічною медіацією комунікативних актів. Модерн, можливо, і не завершився, але тепер він точно має обліковий запис на LinkedIn і регулярно оновлює статус про свої досягнення в галузі емансипації людства. Проте саме ця іронічна перспектива дозволяє побачити, як digital modern не просто продовжує модерністський проект, а радикально його переосмислює. Якщо Габермас сподівався на ідеальну комунікативну ситуацію, то digital modern пропонує алгоритмічно курирований діалог, де «ідеальність» досягається через персоналізацію фільтрів, а «комунікативність» – через лайки і репости.

Критика модерну Адорно і Горкгаймера заклала концептуальні основи для розуміння digital modern [Adorno, Horkheimer, 1947]. Їхня теза про повернення просвітництва до міфології виявляється пророчою для цифрової епохи: алгоритми функціонують як нові форми міфо-мислення під маскою раціональності. Технологічні системи створюють нові форми «культурної

індустрії», де алгоритми набувають більшого впливу на формування смаків, ніж традиційні культурні інститути.

Постмодерністська філософія (зокрема роботи Жана-Франсуа Ліотара), також відіграла ключову роль у підготовці концептуального ґрунту для digital modern. У своїй праці «Стан постмодерну: доповідь про знання» (1979) Ліотар проголосив «кінець великих наративів» або метанаративів, що легітимували знання в епоху модерну [Lyotard, 1979]. Його визначення постмодерну як «недовіри до метанаративів» стало поворотним пунктом у розумінні кризи модерної раціональності. Ліотарівська критика метанаративів особливо релевантна для розуміння digital modern, оскільки цифрові технології одночасно і продовжують цю фрагментацію знання (через інформаційні «бульбашки» та персоналізовані алгоритми), і створюють нові форми метанаративів (через «великі дані» та штучний інтелект). Вони не тільки руйнують істину – вони з неї роблять слайдшоу.

Ліотарівська концепція «мовних ігор» (language games) як альтернативи великим наративам знаходить своє продовження в цифрову епоху через феномен платформізації знання. Як зазначається в аналізі цифрового модерну, формуються «техноепістемічні режими», які створюють нові типи знання через взаємодію технологічних інфраструктур, соціальних практик та епістемологічних моделей. Якщо раніше істину шукали в діалозі, то тепер – у чат-бота, який ще й радить тобі каву. Бо це ж концепції симуляції та гіперреальності Жана Бодрійєра заклали основи для розуміння digital modern [Baudrillard, 1981]. Його тезис про те, що «симулякр передує реальність», у цифрову епоху набуває нового звучання: симулякр не лише передує реальність, а адмініструє, модерує і монетизує її. Digital modern не просто продовжує постмодерністську критику, а пропонує нове розуміння відношень між технологією та реальністю. Формуються постантропологічні форми суб'єктності, де традиційні категорії людського/нелюдського, реального/віртуального зазнають радикальної трансформації. Синтез габермасівської концепції незавершеного модерну, адорно-горкгаймерівської

критики інструментальної раціональності та ліотарівської критики метанаративів створює теоретичну основу digital modern як нової фази модерного проекту. Ця фаза характеризується не відмовою від раціональності, а її технологічним опосередкуванням. Digital modern виходить за межі дихотомії модерн/постмодерн, створюючи новий онтологічний режим. Особливого значення набуває концепція «онтологічної затримки» – стану, коли суб'єкт опиняється в середовищі, несумісному з логікою алгоритмічних операцій. Це свідчить про створення власних форм темпоральності та суб'єктності.

Філософське осмислення інформаційного суспільства і цифрової культури. Безпосередніми попередниками концепту «digital modern» можна вважати філософські теорії інформаційного суспільства, розроблені в працях Деніела Белла [Bell, 1973], Мануеля Кастельса [Castells, 1996] та інших. Ці теорії описують, як цифрові технології радикально перебудовують соціальну ієрархію: замість класів – мережі, замість заводів – платформи, замість виробництва товарів – обіг даних. Економіка зосереджується не на матеріальному, а на інформаційному – керованому алгоритмами – ресурсі. Белл у своїй роботі «The Coming of Post-Industrial Society» передбачав суспільство, де знання стане головним виробничим ресурсом [Bell, 1973]. Кастельс розвинув цю ідею в концепції «мережевого суспільства», де «простір потоків» замінює «простір місць» [Castells, 1996]. Проте ці ранні теорії ще не передбачали масштабів персоналізації та комерціалізації даних, що стали характерними для digital modern. Філософська рефлексія щодо цифрової культури, розгорнута в працях Льва Мановича [Manovich, 2001], Кетрін Хейлз [Hayles, 1999] та інших дослідників, також є важливою складовою генеалогії «digital modern». Концепти «нових медіа», «постлюдини» та «алгоритмічної культури» створили концептуальне поле, в якому стало можливим філософське осмислення цифрової трансформації культури. Особливе місце в генеалогії «digital modern» займають праці філософів-постгуманістів, таких як Донна Гараваї [Haraway, 1985] та Бруно

Латур [Latour, 2005]. Розроблені ними концепції «кіборга» та «актор-мережевої теорії» створили філософські передумови для осмислення гібридної онтології цифрової епохи, де людське і технологічне утворюють складні констеляції взаємодії.

Формування концепту «digital modern»: від техніки до естетики алгоритмів. Експліцитне використання терміну «digital modern» у філософському дискурсі починається в 2000-х роках, хоча його концептуальні передумови формувалися протягом усього ХХ століття. Важливу роль у концептуалізації «digital modern» відіграли праці таких філософів, як Бернард Стіглер, Лев Манович та інші дослідники цифрової культури.

Стіглер у своїй трилогії «Техніка і час» розвиває концепцію «технічної ко-еволюції» людини і технології, стверджуючи: «Людина не існує без техніки, як і техніка не існує без людини; вони співконституційовані у процесі зовнішнення» [Stiegler, 1998, 152]. У цьому контексті цифрові технології постають не просто як інструменти, а як середовище, в якому формується людська суб'єктивність. Стіглер також розробляє концепцію «техномнезії» – втрати пам'яті через делегування її технічним об'єктам, що виявляється особливо актуальним в епоху смартфонів та хмарних сховищ [Stiegler, 2010]. Манович у «Мові нових медіа» сформулював п'ять принципів нових медіа: числова репрезентація, модульність, автоматизація, варіативність та транскодування [Manovich, 2001]. Концепція «культурного інтерфейсу» пояснює, як цифрові екрани, GUI, алгоритми й інтерактивні платформи змінюють не лише форми представлення (текст, зображення, звук), а й сам спосіб сприйняття культури – від лінійного читання до гіперпосилань, від споглядання до навігації, від автономного твору до модульного середовища.

Концепт digital modern безпосередньо пов'язаний з аналізом алгоритмічної культури, де комунікативні функції частково виконують алгоритми, боти та рекомендаційні системи. Це фіксує зміну режиму суб'єктності: агентність більше не є виключно людською, а розподіляється

між технічними й біологічними акторами. Попри аналітичну привабливість, digital modern не позбавлений сліпих плям. По-перше, він ризикує скотитися в технологічний детермінізм: цифрові технології постають як всесильна сила, тоді як реальна агентність користувача, опір, хаки й меми – випадають з аналітики або зводяться до побічного шуму [Kirby, 2009]. По-друге, концепт майже повністю базується на європейсько-американському філософському каноні, що робить його непрозорим для незахідних цифрових контекстів. Парадокс: концепт про глобальну цифрову трансформацію, але з локальним, інтелектуально закритим об'єктивом. Як результат – digital modern ризикує перетворитися на ще одну оновлену версію «універсалізму з Оксфорда».

Темпоральна локалізація digital modern: злам чи трансформація модерну? Одна з ключових проблем у концептуалізації digital modern стосується його історико-філософського розташування. Йдеться не лише про те, що стало «після постмодерну», а про те, чи можливе взагалі мислення в термінах лінійної зміни епох у добу, коли алгоритми оновлюють реальність швидше, ніж встигає сформулюватись теоретична рамка.

Алан Кірбі у праці Digimodernism прямо проголошує кінець постмодернізму та початок нової культурної парадигми, що визначається цифровою опосередкованістю, процесуальністю, колективним авторством і новими режимами автентичності [Kirby, 2009, p. 15-90]. У його трактуванні digital modern – це фактично «пост-постмодерн». Ніколя Бурію у своїй концепції альтермодерну також фіксує завершення постмодернізму, але не через цифрову трансформацію, а як наслідок нових форм глобальної мобільності, міжкультурного переміщення смислів і переходу від ідентичності до траєкторії. У цьому контексті ключовими стають транснаціональні маршрути культурних форм, здатність до діалогу між контекстами й переозначення змістів у новому середовищі [Bourriaud, 2009, p. 12–45]. Хоча цифрові технології не є фокусом його аналізу, сама логіка переходу від епохи скепсису до нової форми культурного зв'язку виявляється релевантною для digital modern. Натомість інша лінія осмислення трактує

digital modern як радикальну трансформацію модерної парадигми. Габермасова концепція «незавершеного проекту модерності» підкреслює, що раціональність, автономія і емансипація залишаються актуальними – просто потребують адаптації до цифрової доби [Habermas, 1985; 1987]. Цифрові технології тут постають не як розрив, а як нове поле для реалізації просвітницького потенціалу. Скотт Леш із його «іншою модерністю» вказує на трансформацію рефлексивності: замість дистанційованої раціональності – інформаційна, процесуальна, вмонтована у повсякденну дію [Lash, 1999; 2003]. Ульріх Бек бачить у цифровій культурі інструмент рефлексивної модернізації, що дозволяє суспільству критично переосмислювати власні засади [Beck, Giddens, Lash, 1994]. Таким чином, digital modern перетинається одразу з декількома темпоральними логіками: як із постмодерністським скепсисом, так і з модерністською вірою в проект майбутнього. Але не тотожний жодний із них. Він не просто «після» і не просто «нова версія» старого. Він – свідчення того, що сама структура історичної зміни змінилася: з лінійної – на гібридну, ризоматичну, алгоритмічно фрагментовану.

У цьому сенсі digital modern не слід редукувати до одного з можливих етапів періодизації. Швидше, йдеться про зміну самих умов періодизації як такої. І якщо постмодерн вчив нас сумніватися в метанаративах, digital modern ставить під питання саме поняття наративу – коли сюжет визначається не логікою подій, а логікою рекомендаційного алгоритму.

1.2. Філософські передумови формування digital modern.

Осмислення digital modern поза його генеалогічними витоками – методологічно хибне: це все одно, що намагатися зрозуміти TikTok мовою «Феноменології духу». Щоб концепт працював не лише як риторичний ефект, а як аналітичний інструмент, потрібно звернутися до процесів, які не просто передували його появі, а визначили саму логіку його формування. Йдеться про три взаємопов'язані трансформації. По-перше, інтелектуальне вичерпання постмодернізму, який згодом став пародією на самого себе:

нескінченна цитатність, іронія без об'єкта і критика, що не змінює нічого. По-друге, технологічна революція, яка перетворила код і алгоритм на базові одиниці структурування досвіду. По-третє, зрушення в соціально-економічній організації: платформи витіснили інституції, а дані – традиційні форми капіталу. Ці процеси не є контекстом digital modern – вони є його умовою можливості. Саме їх аналіз стане відправною точкою для подальшого теоретичного розгортання.

Постмодернізм як культурна парадигма, що домінувала в останній третині ХХ століття, характеризувався низкою специфічних рис: деконструкцією метанаративів [Lyotard, 1984], іронією та скептицизмом щодо універсальних істин, грою з культурними кодами, інтертекстуальністю, фрагментацією суб'єкта, симулятивністю реальності [Baudrillard, 1994] тощо. Однак вже на початку ХХІ століття почали з'являтися ознаки вичерпаності цієї парадигми як адекватного інструменту для осмислення сучасної культурної ситуації. Алан Кірбі у своїй роботі «Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture» [Kirby, 2009] аргументує, що постмодернізм втратив свою релевантність із появою цифрових технологій у середині 1990-х років. Як зазначає дослідник, нові форми цифрової текстуальності характеризуються «поступальністю, випадковістю, скороминущістю та множинним авторством», що принципово відрізняє їх від постмодерністських практик цитування та пародії. За логікою Кірбі, якщо постмодернізм був складною літературною вечіркою з цитатами і Вітгенштайном у капелюсі, то digimodern – це стрім, який завис у найвідповідальніший момент, але вже встиг набрати 1000 коментарів і спровокував онлайн-дебати в трьох субредітах.

Теоретична критика постмодернізму. Симптоматично, що перші ознаки вичерпаності постмодерністської парадигми з'явилися всередині самого постмодерністського дискурсу. Жан Бодрійяр у пізніх роботах демонструє певне розчарування у власних концепціях симуляції, що можна інтерпретувати як спробу знайти вихід за межі постмодерністського

релятивізму [Baudrillard, 1994]. Жан-Франсуа Ліотар також у своїх пізніх працях намагається переосмислити концепцію кінця метанаративів [Lyotard, 1984]. До внутрішньої втоми постмодернізму – коли самокритика перетворюється на безкінечне цитування – додалася й зовнішня критика. Однією з найвпливовіших стала позиція Фредріка Джеймісона, який наголошував: постмодерн не лише втратив здатність формулювати альтернативу, а й мимоволі відтворює логіку пізнього капіталізму. Іронія, замість підривати систему, починає її обслуговувати, а культурна гра стає частиною економіки знаків [Jameson, 1991].

Особливої уваги заслуговує концепція діджимодернізму Алана Кірбі, викладена в його роботі «Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture» [Kirby, 2009]. Кірбі стверджує, що цифрові технології не просто змінюють засоби комунікації, а радикально трансформують саму структуру культурного виробництва. Діджимодерністські тексти, за Кірбі, виникають у результаті «комп'ютеризації тексту», яка призводить до появи творів з «поступальністю, випадковістю, скороминущию та множинним авторством» – і, звісно, без того самого метаіронічного тону, яким так пишався постмодерн. На відміну від холодного, саркастичного споглядання постмодерну, діджимодернізм вводить в гру користувача, перетворюючи читача на співавтора. Це не просто зміна режиму сприйняття, це справжнє переформатування інфраструктури сенсу – від «читаєш і розшифровуєш» до «клацаєш, дописуєш і постиш у сторіс». Як пояснює Кірбі, діджимодерністський текст – це не лише відкритий, а буквально інтерактивний простір: «місце, де цифрові технології зустрічаються з текстуальністю, і текст (пере)формулюється пальцями, що натискають і друкують у позитивному акті часткової або неявно колективної текстуальної розробки» [Kirby, 2009]. Ця трансформація виходить за межі суто технічних інновацій – вона радикально перебудовує природу авторства та читання.

Постмодерністський читач, згідно з Кірбі, залишався пасивним споглядачем іронічної гри з культурними кодами. Навіть найскладніші інтертекстуальні лабіринти Умберто Еко чи Дона ДеЛілло вимагали від читача лише герменевтичної активності – здатності розпізнавати відсилки, декодувати алюзії, оцінювати іронічні жести [Kirby, 2009]. Діджимодерністський текст натомість вимагає фізичної участі читача. У дослідженні цифрової риторики підкреслюється, що формується «партиципаторний pathos» – емоційна залученість, що реалізується через активну взаємодію з платформою. Лайк стає актом співтворчості, що впливає на алгоритмічне формування майбутнього контенту. Кірбі виділяє ключові характеристики діджимодерністського тексту, що принципово відрізняють його від постмодерністського. Діджимодерністський текст створюється колективом анонімних користувачів, а не одним автором, характеризується постійною процесуальністю без завершеності, домінуванням епізодичних фрагментів замість цілісного наративу та претензією на безпосередню «видиму реальність», що відкидає постмодерністську іронічну дистанцію [Kirby, 2009].

Принципово важливим є те, що діджимодерністська партиципативність неможлива без специфічної технологічної інфраструктури. Це означає, що діджимодерністський текст не просто використовує цифрові технології як інструмент – він онтологічно залежить від них. Вікіпедія не може існувати у друкованому вигляді, бо її суть полягає саме в можливості постійного редагування. YouTube-відео не просто «транслюється» – воно живе в екосистемі коментарів, лайків, плейлистів та рекомендацій.

Криза традиційних категорій. Діджимодерністська партиципативність проблематизує традиційні літературознавчі та естетичні категорії. Якщо в постмодернізмі «смерть автора» була метафорою, то в діджимодернізмі вона стає буквальною реальністю – автор справді розчиняється в колективі користувачів. Як показує Кірбі, це створює принципово нові етичні та естетичні виклики: хто несе відповідальність за

зміст, що постійно змінюється? Як оцінювати естетичну цінність тексту, що ніколи не є завершеним? [Kirby, 2009]. Таким чином, Кірбі відкриває двері в ту культурну реальність, де кожен глядач – не просто споживач, а учасник. Це справжнє викликання цифрового духа з текстових глибин – але, як і в кожному есе про «нову епоху», тінь старого парадигмального привида досі стоїть у кутку, нагадуючи про те, що навіть найрадикальніші трансформації не відбуваються у вакуумі.

Культурні симптоми трансформації постмодернізму: від іронії до цифрової емпатії. Поряд з теоретичною критикою, вичерпаність постмодерністської парадигми проявилася і в низці культурних симптомів, які свідчать про пошук нової культурної логіки. Ці симптоми не просто заперечують постмодерністські практики, а намагаються знайти шляхи їх продуктивного подолання. Серед найважливіших тенденцій можна виділити:

1. Поворот до нової щирості (new sincerity). Ця культурна тенденція виникла як безпосередня реакція на постмодерністську іронію і цинізм. Представлена в роботах таких авторів, як Девід Фостер Воллес [Wallace, 1993], вона характеризується спробою відновити можливість автентичного вираження емоцій та етичних цінностей без іронічної дистанції. Як зазначає Загурська у своєму дослідженні постпостмодерністського мистецтва, «нова щирість стає способом подолання постмодерністської фрагментації та іронічної дистанції» [Zahurska, 2022]. У «Чорному дзеркалі» цю тенденцію можна побачити в серії «Be Right Back», де спроба замінити померлого коханого його цифровою копією призводить не до цинічного гротеску, характерного для постмодерну, а до глибокого емоційного конфлікту. Тут технологічний прогрес не іронізує над втратою – він змушує її проживати з болючою інтенсивністю.

2. Поворот до афекту (affective turn). Ця тенденція в культурній теорії і практиці зміщує фокус з текстуальності і репрезентації на афект, тілесність і матеріальність. Поворот до афекту можна розглядати як спробу подолати постмодерністську редукцію реальності до дискурсу, повернувши увагу до

безпосереднього тілесного досвіду. Особливо яскраво це проявляється в серії «Fifteen Million Merits»: шоу-бізнес майбутнього експлуатує не лише тіло, але й афекти – сором, злість, сексуальне бажання, перетворюючи їх на буквальне паливо для розваг. Якби постмодерн це висміяв як симуляцію реального, то тут афекти стають цілком матеріальною силою, що рухає економікою.

3. Поворот до інтерактивності та партиципативності. Ця тенденція особливо яскраво проявляється в цифрових медіа та характеризується активним залученням аудиторії до створення контенту. Як зазначає Кірбі, діджимодерністська культура «дозволяє читачеві або глядачеві втручатися текстуально, фізично створювати текст» [Kirby, 2009]. У інтерактивному фільмі «Bandersnatch» ця тенденція реалізується буквально: глядач стає активним співавтором сюжету, що розгалужується. Це вже не просто постмодерна гра з множинністю варіантів інтерпретації – це фундаментальне зміщення центру влади з автора на користувача, що проблематизує традиційні уявлення про авторство та реценцію.

4. Поворот до нового реалізму в мистецтві. Ця тенденція проявляється в поверненні до міметичного зображення реальності, але на якісно новому рівні, з урахуванням постмодерністського досвіду деконструкції. Новий реалізм не наївно повертається до дзеркального відображення дійсності, а свідомо конструює реалістичний ефект. Серія «Shut Up and Dance» демонструє цей новий реалізм через майже документальну розповідь про цифровий контроль. Це не гіперіронічна гра з реальністю, характерна для постмодерну, а тривожна, достовірна оповідь, де фінальне розкриття не потребує жодного коментаря. Реальність тут не симульована – вона надто справжня, щоб потребувати іронічного дистанціювання.

Діалектика подолання та збереження. Сучасна культура перебуває не просто «після постмодерну» – вона функціонує на його уламках, де іронія втратила підричний потенціал, а фрагментарність стала обов'язковим стилем.

Саме тому digital modern не стільки приходить «на зміну», скільки з'являється зсередини постмодерну – як збій у його логіці. Це не реставрація модерну й не антипостмодерн, а щось третє: спроба зібрати розпорошене й саркастичне у нову, парадоксальну цілісність, не повертаючись до великих наративів, але й не відмовляючись від спроби осмислити світ. Тут виникають нові категорії досвіду – не як абстрактні теоретичні конструкти, а як відповідь на реальну естетичну дезорієнтацію. Так, computational sublime – це не черговий реверанс Канту, а реакція на ситуацію, коли те, що нас вражає, уже не гори чи бурі, а масштабний GPU-рендерінг чи гіпермасив даних. Трансмедіальна чуттєвість означає не «ще один канал сприйняття», а фундаментальну зміну модальності сприйняття – коли суб'єкт звекає до того, що світ зчитується крізь інтерфейс. У цьому сенсі digital modern – це перезапуск в логічному сенсі. Він ставить питання: а що, як замість іронії ми отримаємо штучно згенеровану щирість, а замість гри з цитатами – алгоритм, що вирішує, які з них нам показати?

Від аналогового до цифрового: онтологічні імплікації. Перехід від аналогових до цифрових технологій – це не просто зміна технічних стандартів, а фундаментальна трансформація способу існування інформації і, відповідно, нашого відношення до реальності. Якщо аналоговий сигнал є безперервним і ізоморфним тому, що він представляє, то цифровий сигнал є дискретним і коммутованим. Ця, здавалося б, технічна відмінність має глибокі онтологічні імплікації. Аналогове представлення реальності передбачає певну безпосередність і континуальність: між представленням і тим, що представляється, існує відношення подібності. Навіть в епоху механічного відтворення, яку аналізував Вальтер Беньямін у своїй роботі про мистецтво, збереглася ця логіка подібності, оскільки технічна відтворюваність не змінювала принципово характер зв'язку між образом і референтом [Benjamin, 2008]. Натомість цифрове представлення базується на дискретності і коді: між представленням і тим, що представляється, існує

відношення відповідності, опосередковане алгоритмом кодування/декодування.

Як зазначає Манович у своєму дослідженні мови нових медіа, цифрові об'єкти існують як «дискретні елементи, що складаються з окремих одиниць», що принципово відрізняє їх від аналогових медіа [Manovich, 2001]. Це означає, що цифрова реальність не імітує фізичний світ, а створює власні правила репрезентації, засновані на обчислювальній логіці. Ця трансформація змінює наше відношення до реальності, створюючи нові форми онтологічної невизначеності. З одного боку, цифрове представлення претендує на більшу точність і надійність, уникаючи «шумів» і «спотворень», характерних для аналогових систем. З іншого боку, сама ця точність є результатом складного процесу квантифікації, який неминуче передбачає редукцію і спрощення. Це створює парадоксальну ситуацію, коли найбільш «точне» представлення реальності виявляється найбільш опосередкованим і штучним.

Філософське осмислення цієї трансформації можна знайти в роботах таких теоретиків, як Жан Бодрійяр, Вілем Флюссер та Фрідріх Кіттлер. Зокрема, Бодрійяр у своїй теорії симулякрів показав загальну логіку трансформації статусу образу: від «відображення базової реальності» до симулякру, який «маскує і денатуралізує глибинну реальність» і врешті-решт стає симулякром «без зв'язку з будь-якою реальністю» [Baudrillard, 1994]. Ця логіка особливо актуалізується в цифрову епоху. Флюссер у своїй праці «У всесвіт технічних образів» аналізував, як технічні образи створюють нові форми абстракції [Flusser, 2011]. Кіттлер у своїх дослідженнях медіа-археології показав, як технології трансформують самі умови можливості пізнання [Kittler, 1999].

У контексті digital modern ці теоретичні інсайти набувають нового виміру, пов'язаного з конвергенцією різних форм медіації. Як зазначає Манович, цифрові технології створюють ситуацію, коли «усі медіа стають комп'ютерними медіа» [Manovich, 2001]. Якщо в епоху аналогових медіа

різні типи репрезентацій (текст, образ, звук тощо) існували в різних матеріальних середовищах, то в цифрову епоху вони конвергуються в єдиному цифровому коді. Це створює умови для нових форм мультимодальності і трансмедіальності, які є характерними для digital modern.

Від інформаційних технологій до штучного інтелекту: епістемологічні імплікації. Другим аспектом технологічних трансформацій, конститутивних для digital modern, є розвиток штучного інтелекту і алгоритмічних систем. Цей розвиток має глибокі епістемологічні імплікації, пов'язані з переосмисленням природи знання, пізнання і розуму. Традиційно знання розглядалося як атрибут людського суб'єкта, а пізнання – як активність, що передбачає свідомість і інтенціональність. Розвиток штучного інтелекту проблематизує ці уявлення, створюючи системи, здатні виконувати когнітивні операції, які раніше вважалися виключно людськими: розпізнавання образів, навчання на основі досвіду, виявлення закономірностей у великих масивах даних тощо. Цей сюжет блискуче розіграно в серії «Metalhead», де автономний ШІ мислить і реагує самостійно, відтворюючи поведінку хижака без людського втручання. Ми більше не єдині, хто пізнає, мислить і адаптується. Особливо важливим у цьому контексті є розвиток машинного навчання і, зокрема, глибинного навчання (deep learning), яке базується на нейронних мережах. Ці системи не «програмуються» у традиційному сенсі, а «навчаються» на основі великих масивів даних, виявляючи закономірності і патерни, які можуть бути невидимими для людського пізнання. У «Joan Is Awful» саме алгоритмізація моральних рішень стає ключовим конфліктом. Алгоритм Netflix-аналог створює серіал в реальному часі на основі життя користувачки – постлюдська ситуація, де епістемологічна межа між «даними» і «досвідом» стирається. Це створює новий тип знання, яке можна назвати «алгоритмічним знанням» – знанням, що виникає в результаті алгоритмічного аналізу даних, без прямої участі людського суб'єкта. Особливо важливим у цьому контексті є розвиток

машинного навчання і, зокрема, глибинного навчання (deep learning), яке базується на нейронних мережах. Ці системи не «програмуються» у традиційному сенсі, а «навчаються» на основі великих масивів даних, виявляючи закономірності і патерни, які можуть бути невидимими для людського пізнання. Це створює новий тип знання, яке можна назвати «алгоритмічним знанням» – знанням, що виникає в результаті алгоритмічного аналізу даних, без прямої участі людського суб'єкта.

Філософське осмислення цих трансформацій можна знайти в роботах теоретиків цифрових медіа. Особливо важливою є робота Н. Кетрін Хейлз «How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics» (1999), яка аналізує формування концепції постлюдини в умовах цифрової ери [Hayles, 1999]. Хейлз прослідковує, як після Другої світової війни кібернетика почала розглядати інформацію як абстрактну сутність, незалежну від матеріального носія, що призвело до ігнорування тілесності на користь моделей, де свідомість можна «завантажити» в комп'ютер [Hayles, 1999]. Авторка показує, як технології та культура створили образ кіборга – гібрида людини й машини, який став символом нового типу ідентичності, що руйнує межі між органічним і штучним [Hayles, 1999]. Хейлз критикує класичний гуманістичний суб'єкт (автономний, раціональний індивід) як такий, що втрачає актуальність у світі, де людина є лише одним із елементів кібернетичних систем. На противагу цьому вона пропонує постгуманістичну перспективу, де тіло й матеріальність відіграють ключову роль [Hayles, 1999].

Манович у своєму дослідженні мови нових медіа показує, як цифрові технології впливають на культурне виробництво на рівні формальної організації: принципи модульності, автоматизації, варіативності та транскодування радикально змінюють спосіб існування культурного об'єкта [Manovich, 2001]. У середовищі digital modern ці принципи не просто визначають естетику – вони формують саму епістемологію: знання вже не

просто репрезентується, а динамічно конструюється в середовищі, де алгоритми стають повноцінними учасниками когнітивного процесу.

Кірбі, аналізуючи діджимодерністські тексти, підкреслює, що сучасний текст «(пере)формулюється пальцями, що натискають і друкують у позитивному акті часткової або неявно колективної текстуальної розробки» [Kirby, 2009]. Інакше кажучи, алгоритмічна культура – це не просто цифрове середовище, а простір, у якому текст, автор і платформа функціонують як гібридна система. У цьому контексті набуває сенсу поняття колаборативного знання – нового типу епістемології, де людський інтелект, машинні обчислення й платформенні інтерфейси не розділяються, а працюють разом у межах єдиного когнітивного ландшафту, характерного саме для digital modern.

Від мережі до платформи: соціально-політичні імплікації. Цифрові платформи стали центральними інфраструктурами соціальної комунікації, економіки та політики, ставлячи під сумнів усталені уявлення про соціальність та демократію. Замість ранньої метафори «мережі» з її децентралізацією настає «платформізація» інтернету – концентрація комунікаційних потоків навколо техногігантів (Google, Meta, Amazon). Ці платформи не є нейтральними середовищами, а активними гравцями, що визначають архітектуру можливого через алгоритмізацію комунікації та регламентацію співпраці.

Філософське осмислення цього зсуву пропонують, зокрема, Нік Срнічек і Тарлтон Гіллеспі. Срнічек у праці Platform Capitalism переконливо демонструє, як цифрові платформи формують нову логіку капіталістичного накопичення, засновану на масовому зборі, обробці та монетизації даних [Srnicek, 2017]. Гіллеспі ж у класичній статті The Politics of Platforms показує, що платформи не просто опосередковують соціальні взаємодії – вони їх конструюють, визначаючи самі умови можливості висловлювання, видимості й взаємодії [Gillespie, 2010]. У рамках digital modern ці трансформації набувають особливої ваги. Як слушно зазначає Алан Кірбі,

діджимодерністська культура відзначається активною участю користувачів у створенні контенту – проте саме ця «участь» стає водночас і залежністю від алгоритмічних фільтрів, модерації, API й машинного бачення [Kirby, 2009]. Наслідком такої трансформації є поява гібридних форм соціальності: онлайн- і офлайн-взаємодії більше не протиставляються, а переплітаються, створюючи складні мережі зв'язків. Так виникає те, що Мануель Кастельс називав «мережевою соціальністю» [Castells, 1996] – соціальністю, в якій сам факт зв'язку іноді важливіший за його зміст.

Отже, технологічні трансформації не є лише «фоном» чи «контекстом» digital modern. Вони – його необхідна умова, а іноді – й головний актор. Ці трансформації змінюють структуру людського досвіду, породжуючи нові форми онтологічної невизначеності, епістемологічної гібридності, феноменологічної нестабільності та соціально-політичної амбівалентності.

Варто наголосити: ці зміни не є «зовнішніми» по відношенню до соціального чи культурного. Але й не зводяться до них у дусі грубого технодетермінізму. Радше, технологічне, культурне, соціальне й політичне розгортаються як взаємозалежні аспекти єдиного процесу, який сміливо можна назвати «цифровою трансформацією сучасності» [Berry, 2014; Latour, 2005]. Digital modern у цьому контексті постає не як індекс технологічної новизни, а як концептуальна рамка – своєрідна карта з шаром доповненої реальності – яка дозволяє осмислити сучасність у її зв'язності. Ця рамка уникає крайнощів як технодетермінізму (який зводить усе до айфонів і штучного інтелекту), так і культурного редукціонізму (який розповідає про TikTok, не підозрюючи про API, DNS і піксель Facebook'a). Усе це свідчить: ми перебуваємо не просто в інформаційній добі. Ми живемо у цифровій модальності буття, де соціальність, знання, навіть ідентичність – це вже не «дане», а «обчислюване». І тут головне – не втратити себе, клікаючи «прийняти всі cookies».

Соціально-економічні трансформації та їх вплив на становлення digital modern. Соціально-економічні трансформації, пов'язані з розвитком

інформаційного або «когнітивного» капіталізму, є третьою ключовою передумовою формування digital modern. Ці трансформації не обмежуються лише економічною сферою, а мають глибокі соціальні, культурні і політичні імплікації, які визначають характер цифрової сучасності.

Якщо в індустріальному капіталізмі основною формою праці була фізична праця, основним джерелом вартості – матеріальне виробництво, а основним ресурсом – енергія, то в інформаційному капіталізмі основною формою праці стає когнітивна або «нематеріальна» праця, основним джерелом вартості – виробництво інформації і знання, а основним ресурсом – увага і комунікація. Філософське осмислення цих трансформацій можна знайти в роботах таких теоретиків, як Мануель Кастельс, Антоніо Негрі і Майкл Хардт та Нік Срнічек. Зокрема, Кастельс у своїй теорії «мережевого суспільства» показав, як інформаційні технології трансформують логіку капіталістичного накопичення, створюючи нові форми економічної організації, базовані на «просторі потоків» та «позачасовому часі» [Castells, 1996]. Негрі і Хардт у своїй роботі «Імперія» аналізували, як перехід до нематеріальної праці змінює характер капіталістичної експлуатації, створюючи нові форми «біополітичного виробництва» [Hardt, Negri, 2000].

Сучасні форми капіталізму – це вже не просто ринки й фабрики, а гнучкі, мережеві структури, які функціонують на основі даних, уваги та самовираження. Вони створюють амбівалентну реальність: з одного боку – безпрецедентні можливості для творчості, горизонтальної взаємодії та нових форматів комунікації; з іншого – витончені механізми експлуатації, нові форми відчуження і складніші системи соціальної нерівності. Як зазначає Нік Срнічек у своєму дослідженні платформного капіталізму, сучасні цифрові платформи не просто посередничають між користувачами, а активно видобувають дані з їхньої взаємодії, перетворюючи соціальні зв'язки на економічний ресурс [Srnicsek, 2017]. Шошана Зубофф розвиває цю тезу в концепції «капіталізму спостереження», де поведінкові дані стають «сировиною» для передбачення та модифікації майбутньої поведінки [Zuboff,

2019]. Особливо проникливий аналіз цифрової трансформації суб'єктивності пропонує Бйонг-Чуль Хан у своїй роботі «The Burnout Society». Він стверджує, що ми перейшли від суспільства дисципліни до суспільства досягнення, де люди самі стають собі експлуататорами в гонитві за продуктивністю і самореалізацією [Han, 2015]. За Ханом, сучасний суб'єкт не потребує зовнішнього примусу – він сам себе підпорядковує логіці постійного самовдосконалення та оптимізації.

Праця без роботи: нові режими участі у digital modern. У межах digital modern змінюється саме розуміння праці – вона більше не обмежується офісом чи заводом, не має чітких меж у часі чи просторі. Ми генеруємо дані щодня: коментуючи, лайкаючи, гортуючи стрічку. Ця діяльність не сприймається як робота, але її результати акумулюються, обробляються й капіталізуються платформами, створюючи економічну вартість, яку користувач сам не може ні оцінити, ні контролювати [Fuchs, 2014]. Мауріціо Лаццарато ще в 1990-х роках окреслив зсув до нематеріальної праці – тобто діяльності, пов'язаної з продукуванням знаків, емоцій, комунікації [Lazzarato, 1996]. У цифрову епоху ця форма праці стала повсюдною: створення й циркуляція афектів – у вигляді сторіс, емодзі, мемів – перетворюється на форму економічної активності, навіть коли це виглядає як відпочинок. У цьому сенсі digital modern нівелює розрив між «працею» і «дозвіллям»: ми нібито просто «реагуємо», але система в цей час працює – на собі.

Цифрова свобода як інтерфейс контрольованої автономії. Digital modern обіцяє емансипацію, але доставляє нібито регульовану свободу з push-нотифікацією. Платформи дають нам голос – і тут же алгоритмічно вирішують, кого буде чути. У гібридному середовищі людини й машини риторичними агентами стають й боти з рекомендаційною лексикою, тому межа між самовираженням і керованістю зникає. Виразність оптимізується, присутність курирується, суб'єктність – кешується. У новій соціальній архітектоніці успіх вимірюється не класом, а доступом до трафіку: хто має дані, інфраструктуру, навички й алгоритмічну впізнаваність – той і «є».

Решта – просто фонові об'єкти в чужій стрічці. У цьому сенсі digital modern не скасовує ієрархії – він їх переналаштовує під UX. І якщо раніше залежність виглядала як ланцюг, то тепер – як надто зручний інтерфейс. Філософське осмислення цієї зміни ми знаходимо у працях Ульріха Бека, Зігмунта Баумана та Ентоні Гідденса. Бек у своїй концепції «суспільства ризику» зауважив, що ми живемо в епоху, де ієрархії визначаються не стільки багатством, скільки вразливістю до ризиків – екологічних, економічних, технологічних [Beck, 1992]. У digital modern ці ризики набувають нових форм: від кібератак до алгоритмічної дискримінації. Бауман описав світ як «плинну сучасність» – епоху, де все тимчасове, випадкове і вічно в процесі оновлення [Bauman, 2000]. У цифровому контексті ця плинність стає буквальною: соціальні зв'язки формуються та розпадаються зі швидкістю натискання кнопки «відписатися». Гідденс у теорії «пізньої сучасності» говорить про детрадиціоналізацію і глобалізацію, які перетворюють ідентичності на проекти самоперевизначення [Giddens, 1991]. У digital modern цей процес самоперевизначення відбувається через цифрові платформи, де користувачі постійно курують власні онлайн-персони.

Соціально-культурна структура digital modern: нова нерівність, нова участь, нові межі. Digital modern змінює правила гри: не лише у сфері політичної суб'єктності, але й у культурному виробництві. Алгоритми визначають, хто буде видимим, хто почутий, а хто – загубиться в нескінченному скролінгу. І якщо традиційні класові ієрархії не зникають, то поступаються місцем новим лініям розмежування: між тими, хто володіє даними, і тими, хто сам є даними. На цьому тлі з'являється феномен просьюмеризму, описаний Елвіном Тоффлером ще в 1980-х: користувач більше не лише споживає, а й створює – контент, сенси, ринки [Toffler, 1980]. Генрі Дженкінс показав, як ця логіка реалізується у партисипативній культурі цифрових медіа [Jenkins, 2006], а Аксель Брунс описав феномен «продюзажу» – відкритого, децентралізованого виробництва контенту [Brunns, 2008]. Лоуренс Лессіг, у свою чергу, наголосив на культурі реміксу як формі

цифрової творчої апропріації, що кидає виклик традиційному поняттю авторства [Lessig, 2008]. Проте ця нова творча свобода не є поза владою. Як зазначають Тарлтон Гіллеспі та Хосе ван Дейк, цифрові платформи самі є акторами культурного процесу, що встановлюють правила через архітектуру інтерфейсів, алгоритмічну модерацію й логіку монетизації [Gillespie, 2010; van Dijck et al., 2018]. Саме тому digital modern – це не рай партисипації, а простір напруження між творчістю і контролем. Ця амбівалентність – не вада, а ключова ознака епохи. Свобода тут подається у форматі .zip: укомпресована, умовна, іноді – майже незчитувана без «алгоритмічного паролю». Але саме в цьому суперечливому режимі digital modern дозволяє побачити сучасність не як остаточний діагноз, а як запит на нову етику взаємодії у світі, де політика, культура й технологія більше не знають, де в кого закінчуються повноваження.

Цифрова екологія: піксельна турбота і GPS-емпатія. Серед усіх серйозних тем сучасності – зміна клімату, вимирання видів, колапс біосфери – найцікавіше, як саме ми сьогодні «дотягуємось» до природи. Через браслети. І трекінг. І сувенірного білого ведмеда. Так, є сервіси, які пропонують «усиновити» черепаху або полярного звіра, отримати м'яку іграшку, доступ до карти його переміщень і відчуття, що ти зробив щось хороше. GPS-точка зрідка оновлюється, а ти – ніби в контакті з дикою природою. Хоч і через push-сповіщення. У термінах digital modern – це не анекдот, а симптом. Як показує Бруно Латур, класична межа між природою і соціумом усе більше стирається: «Соціальне – це не особлива сфера реальності, а принцип зв'язків; це не субстанція, а рух збирання» [Latour, 2005, p. 5]. Але цифрова епоха стирає ще й межу між досвідом і його медіа-обгорткою. Ми не просто «турбуємось», ми лайкаємо турботу, і ця турбота відображається в інтерфейсі. Так виникає нова форма цифрової екології – як інфраструктура спостереження, симпатії й трохи естетизованої вини. Digital modern не заперечує реальну екологічну участь, але вводить її в режим алгоритмічної естетики: все виглядає добре, все підраховано, зібрано в

дашборд. І навіть емпатія упакована красиво. Іронія в тому, що цифрові технології, які дозволяють нам бачити, обчислювати й переживати, самі генерують нову екологічну проблему – від хмари, що потребує охолодження, до гаджета, який треба оновити до нової версії кожні півтора року. Турбота стає не лише практикою, а й перформансом. І якось уже незручно питати: кого ми насправді рятуємо – білу медведицю чи власну сумлінність?

Від іронії до тривоги: культурна чуттєвість в епоху digital modern.

Екологічна криза змінює емоційний ландшафт сучасності: іронія поступається місцем тривозі, а дистанція – потребі в етичному залученні. Тімоті Мортон говорить про «темну екологію» – чуттєвість, у якій природа постає як тривожний інтимний інший [Morton, 2016]. Роб Ніксон описує «повільне насильство» – повзучі екологічні катастрофи, які розгортаються поза увагою новинного циклу [Nixon, 2011]. Кляйн і Гош вказують: еко-криза – це водночас виклик політичній уяві й кризі репрезентації [Klein, 2014; Ghosh, 2016]. Digital modern накладає на це свій інтерфейс. Цифрові візуалізації клімату, імітації природи у VR, гейміфіковане «підключання» про черепаху чи білу ведмедицю (з браслетиком, мапою і GPS-крапкою, що оновлюється раз на кілька днів) – усе це приклади кліматичного уявного, де турбота стає медіа-продуктом. У «Black Mirror» цю логіку підхоплює епізод Hated in the Nation, де екологічні технології обертаються механізмами контролю, ідеально вбудованими в алгоритмізовану етику. Як зазначають Латур, Калліс, Парікка та Чун [Latour, 2017; Kallis, 2018; Parikka, 2015; Chun, 2021], цифрові рішення часто відтворюють ту саму логіку технологічного фіксу, що й спричинила кризу. Амбівалентність digital modern – у тому, що він одночасно прагне порятунку і мимоволі репродукує пастки, від яких намагається втекти.

1.3. Методологічні підходи до дослідження digital modern.

Осмислення digital modern потребує перегляду методологічного арсеналу: класичні філософські схеми з їхньою бінарною логікою (реальне/віртуальне, суб'єкт/об'єкт тощо) просто не витримують напруги нових феноменів. Цифрова культура вимагає гнучкіших оптик – таких, що здатні працювати з гібридністю, нестабільністю та амбівалентністю. Саме тому актуальним стає трансдисциплінарний підхід, який поєднує різні філософські традиції та аналітичні інструменти. Серед них – цифрова феноменологія, цифрова герменевтика, медіа-археологія, постгуманістична методологія, а також експериментальні форми теоретичного синтезу. Йдеться не просто про поєднання дисциплін, а про створення нової аналітичної рамки, здатної захопити специфіку цифрового буття.

Цифрова феноменологія: досвід як відправна точка. Цей підхід застосовує феноменологічні методи до аналізу цифрового досвіду, досліджуючи, як цифрові технології змінюють сприйняття, втіленість, темпоральність, інтерсуб'єктивність – тобто структуру нашого буття-у-світі. Екран більше не є «вікном» у реальність – він є середовище, в якому ця реальність набуває сенсу.

Філософські засади цифрової феноменології. Цифрова феноменологія базується на феноменологічній традиції, започаткованій Едмундом Гуссерлем і розвиненій у працях Мартіна Гайдеггера, Моріса Мерло-Понті, Жан-Поля Сартра, Альфреда Шюца та інших мислителів. Центральними для цієї традиції є концепти інтенціональності (спрямованості свідомості на об'єкти), життєсвіту (Lebenswelt, конкретного соціально-історичного світу повсякденного досвіду), втіленості (embodiment, конституювання досвіду через тілесну присутність у світі) та темпоральності (часової структури досвіду). Цифрова феноменологія адаптує ці концепти для аналізу цифрового досвіду, враховуючи специфіку цифрової медіації. Особливо важливими для цієї адаптації є роботи Дона Айді, який розробив постфеноменологічний підхід до аналізу технологій, та Марка Хансена, який досліджував вплив цифрових медіа на сенсорний досвід. Айді в своїх працях

розвинув ідею «технологічної інтенціональності» – специфічної форми спрямованості, яка виникає в процесі взаємодії людини з технологіями [Ihde, 1990]. Він виділив чотири основні типи відносин між людиною і технологією: втілені відносини (embodiment relations), де технологія стає «прозорим» продовженням людського тіла; герменевтичні відносини (hermeneutic relations), де технологія стає посередником у інтерпретації світу; альтерні відносини (alterity relations), де технологія сприймається як «інший», з яким взаємодіє людина; і фонові відносини (background relations), де технологія формує контекст людського досвіду, залишаючись на периферії уваги. Хансен у своїх працях досліджував, як цифрові технології трансформують сенсорний досвід, створюючи нові форми втіленості та афективності [Hansen, 2006]. Він розвинув концепцію трансформації чуттєвості під впливом технічних медіа, яка створює нові форми технологічного відчуття.

Методологічні принципи цифрової феноменології: опис буття в мережі – без фільтрів. Цифрова феноменологія – це не спроба «олюднити» технологію чи знову посварити Гуссерля з Гайдеггером на фоні Wi-Fi. Це – потужний інструмент філософського аналізу, який дозволяє мислити цифровий досвід не як технічний набір функцій, а як нову конфігурацію буття-у-світі. І саме тому вона ґрунтується на низці принципів, які тут подано не просто як абстрактні тези, а як феноменологічні «лінзи», крізь які можна побачити суть цифрового досвіду.

1. Принцип дескриптивності: не тлумач, а уважний свідок. Цифрова феноменологія відкидає спокусу одразу «пояснити» цифрові технології з точки зору техніки, економіки чи психології. Вона прагне описати – ретельно, нюансовано, неупереджено – як саме проявляється досвід у цифровому середовищі. Не «чому ми сидимо в TikTok», а як ми його проживаємо. Приклад: в епізоді «Fifteen Million Merits» (Чорне дзеркало, сезон 1, серія 2), життя героїв відбувається всередині цифрового середовища, яке здається «віртуальним», але є цілковито «реальним» у своїх наслідках –

економічних, тілесних, моральних. Дескриптивний аналіз цього досвіду показує: віртуальність тут не зменшує справжності, а лише змінює її координати.

2. Принцип епохе: відкласти смартфон – подумки. Використання феноменологічного редукування (епохе) дозволяє «вивести за дужки» нашу звичну установку на те, що технології – це просто інструменти. Адже, погодьмося, Google Maps уже не просто «карта», а спосіб перебування в місті. Instagram – не просто «соціальна мережа», а архітектура публічного самовираження. Приклад: у серії «The Entire History of You» (сезон 1, серія 3), герой має змогу «переглядати» власні спогади завдяки імплантованому чіпу. Якщо сприймати цю технологію як просто «інструмент пам'яті», ми пропускаємо головне – вона змінює структуру часу, довіри, інтимності. Епохе дозволяє побачити, що сам досвід пам'яті стає відчуженим.

3. Принцип інтенціональності: як ми «спрямовані» у цифрове. Інтенціональність – тобто спрямованість свідомості на щось – у цифрову епоху радикально трансформується. Ми вже не просто дивимося на світ, а дивимося у стрічку, скролимо, лайкаємо. Це не лише нові дії – це нові форми інтенціональності: бути спрямованим не на об'єкт, а на нескінченний потік. Приклад: у серії «Nosedive» (сезон 3, серія 1), героїня живе в суспільстві, де соціальний рейтинг формується через лайки. Всі дії – інтенціонально спрямовані на схвалення, навіть посмішка перетворюється на акт рейтингової стратегічності. Тут цифрова інтенціональність – це не вибір, а спосіб існування.

4. Принцип втіленості: тіло в цифровому світі не зникає, а модифікується. Феноменологія завжди підкреслювала: досвід – це завжди досвід втілений. У цифрову добу тіло не зникає, але піддається радикальній переконфігурації. Камера, мікрофон, жест на сенсорному екрані – це вже частини тілесної схеми. Замість тілесної присутності – аватар; замість дотику – хаптик. Приклад: серія «Striking Vipers» (сезон 5, серія 1) досліджує тілесність у віртуальному середовищі відеогри. Гравці відчувають сексуальне

задоволення, хоча фізично не контактують. Тут втілення розщеплюється: досвід тілесного – є, але воно не локалізоване в звичному біотілі.

5. Принцип темпоральності: цифровий час – це не просто «швидше». Цифрова феноменологія вивчає, як цифрові технології змінюють наше сприйняття часу. Стрімінг, автозбереження, push-повідомлення – це не просто прискорення, а нові форми темпоральності: розмитість «теперішнього», постійна готовність до взаємодії, відсутність паузи. Приклад: у серії «White Christmas» (сезон 2, спеціальний випуск), персонаж живе у своєрідному цифровому ув'язненні, де хвилини перетворюються на роки. Цифровий час стає автономним від тілесного. Ця серія буквально втілює ідею темпоральної декомпресії – часу, що виходить із-під контролю.

6. Принцип інтерсуб'єктивності: соціальність – тепер через екран. Феноменологія завжди цікавилася інтерсуб'єктивністю – як ми зустрічаємо Іншого. Цифрова феноменологія показує, що ці зустрічі радикально змінюються: тепер можна бути одночасно присутнім і відсутнім, мати «близькість без тіла» і «відстань попри комунікацію». Приклад: серія «Be Right Back» (сезон 2, серія 1) досліджує інтерсуб'єктивність через штучну заміну померлого партнера на алгоритм, що імітує його поведінку. Іншого ми нібито повертаємо – але чи є він ще Іншим? Чи це лише симулякр близькості?

Цифрова феноменологія – це спроба зрозуміти як цифрове середовище творить нас не лише як користувачів, а як істот, які проживають світ. Саме тому вона не зводить технології до зручних «платформ», а розглядає їх як конститутивні структури досвіду. Тобто те, через що ми бачимо світ, мислимо його і (що найважливіше) – відчуваємо себе живими. І якщо Гуссерль заповідав «назад до самих речей», то цифрова феноменологія додає: назад до самих інтерфейсів – але з увагою до тілесності, часу, інших і нашої вразливої присутності серед лайків і багів. Цифрова феноменологія відкриває шлях до аналізу digital modern через досвід суб'єкта. Вона не впадає ні в технооптимізм, ні в паніку, а досліджує, як цифрові медіа змінюють наше

сприйняття, тілесність і буття. Її сила – не в описі технологій, а в аналізі того, як вони трансформують саме людське переживання. Це спроба побачити в екранному миготінні те, що справді змінює структури нашого досвіду. Вона не описує інтерфейси – вона аналізує, як змінюється саме бачення світу: фрагментарне, розсіяне, постійно оновлюване. Сприйняття простору перестає бути тілесним – воно мережеве. Час розсипається на нотифікації й архіви. Суб'єкт – більше не «Я», а сукупність логінів, слідів, біометрії. Інші – не співрозмовники, а тіні в чаті, алгоритмічно підібрані «близькі». Ця нова інтерсуб'єктивність – не лише про емоційний дефіцит, а про радикальну зміну самої умови бути разом. Цифрова феноменологія дає змогу вловити навіть етичні зміщення: у світі, де лайк – це жест уваги, а «відміна» – форма символічної страти, відповідальність стає розмитою, а вибір – підказаним до того, як ти встиг подумати. Це не нова етика – це інтерфейс етики. І якщо вже ми живемо в режимі нескінченного скролінгу, цифрова феноменологія вчить не просто аналізувати, а вловлювати себе – в цій короткій паузі між свайпом і реакцією.

Цифрова феноменологія – інструмент точний і витончений, але не без сліпих зон. Вона дозволяє глибоко зануритись у досвід – проте саме ця сила є її обмеженням. Зосередженість на суб'єктивності часто замикає аналіз у межах ідіографічного – опис скролінгу чи сповіщення може бути вражаюче точним, але соціально непередставним. Один досвід – не вся цифрова множина. До того ж феноменологія традиційно мислить у категоріях людського досвіду, тоді як digital modern – це середовище, де агентами є також боти, алгоритми й автоматизовані рішення. Ми описуємо, як відчуваємо цифрову взаємодію, але не враховуємо, як цифрове середовище – через зворотний потік даних – «відчуває» нас. Ще один виклик – методологічний індивідуалізм. Досвід – не тільки приватна справа. Його структура визначається економікою, політикою, дизайном платформи й архітектурою взаємодії. Феноменологія схоплює «як», але не питає «чому»: чому інтерфейс саме такий? хто формує алгоритм? хто має владу над

досвідом? Це не заперечення цифрової феноменології, а нагадування: вона потребує критичного обрамлення. Сам по собі досвід – це ще не весь digital modern. І якщо вже ми аналізуємо інтерфейс, то добре б не забути про бекенд – і про власника хостингу.

Цифрова герменевтика: інтерпретація цифрових текстів. Цифрова герменевтика є методологічним підходом, що застосовує герменевтичний метод до аналізу цифрових текстів та артефактів. Вона фокусується на процесах інтерпретації, розуміння та смислотворення в цифровому середовищі, досліджуючи, як цифрові технології трансформують наші практики читання, письма та інтерпретації.

Цифрова герменевтика базується на герменевтичній традиції, розвиненій у працях Фрідріха Шлеєрмахера, Вільгельма Дільтея, Мартіна Гайдеггера, Ганса-Георга Гадамера, Поля Рікера та інших мислителів. Центральними для цієї традиції є концепти розуміння (Verstehen), інтерпретації, герменевтичного кола (циклічності процесу розуміння), горизонту (контексту інтерпретації) та діалогу (взаємодії між текстом і читачем). Цифрова герменевтика адаптує ці концепти для аналізу цифрових текстів та практик, враховуючи специфіку цифрової текстуальності. Особливо важливими для цієї адаптації є роботи Рафаеля Капурро, який запропонував концепцію «цифрової герменевтики», та Девіда Беррі, який розвинув ідею «обчислювальної герменевтики» [Capurro, 2010; Berry, 2011]. Капурро досліджував, як цифрові технології трансформують практики інтерпретації, створюючи нові форми текстуальності та нові герменевтичні ситуації. Він аналізував, як цифрові технології впливають на формування сенсу та ідентичності в інформаційному суспільстві. Беррі у своїх працях розвинув концепцію «обчислювальної герменевтики» – специфічної форми інтерпретації, яка враховує алгоритмічну природу цифрових текстів [Berry, 2011; Berry, 2014]. Він аналізував, як обчислювальні процеси впливають на практики читання, письма та інтерпретації, створюючи нові форми розуміння та продукування знання.

Цифрова герменевтика – не просто «герменевтика плюс комп'ютер», а методологічний зсув, що змінює саме розуміння інтерпретації в умовах digital modern. Тексти більше не є лише вербальними, лінійними структурами – вони кодифіковані, вбудовані в алгоритми, змінні в часі та мультимодальні. Інтерпретація відбувається не між сторінками, а між шарами інтерфейсу, серверної архітектури та користувацької поведінки. Герменевтичне коло не зникає, але множиться: ми рухаємось між частинами й цілим, між одним кліком і структурою гіпертексту, між мемом і культурним архівом, що його породив. Інтерпретація стає процесом без фіналу – особливо коли сам «текст» видозмінюється під дією користувача або алгоритму. Водночас жодна інтерпретація не відбувається поза історичним «зараз»: у цифровому середовищі все має свою хронологію – не лише автор, а й версія, дата оновлення, платформа дистрибуції. Навіть повторне читання стає новим, бо змінюється сам спосіб його отримання. У цифровій герменевтиці текст говорить не лише з читачем, а й з платформою. Його матеріальність – це коди, формати, протоколи. Він може відповідати, пропонувати, трансформуватись на очах. Інтерфейс – уже не пасивний посередник, а співучасник сенсу. Тому без врахування алгоритмічної видимості, дизайну UI/UX чи навіть архітектури CMS-двигуна жодна інтерпретація не може бути повною. Тут усе – контекст: і метадані, і push-нотифікації, і порядок коментарів.

Ще одна особливість – мультимодальність. Тексти в digital modern складаються з відео, зображень, гіперпосилань, анімацій, емодзі, інтерактивних елементів. Інтерпретатору доводиться не лише «читати», а й «переглядати», «клікати», «розпізнавати». Мова, звук, зображення, код – усе стає носієм значення. Герменевтика стає не лінгвістичною, а інфраструктурною. Смысл не витягується з тексту – він формується на перетині взаємодій між протоколами, кодом, користувачем і машиною. Це не інтерпретація тексту, а інтерпретація ситуації, в якій текст створюється, подається і споживається.

Digital modern вимагає розуміння нових модальностей читання: фрагментарного, контекстуального, асинхронного. Свайпування стрічки новин, гортання тік-току, взаємодія з гіпертекстом – це нові форми герменевтичного акту, в яких користувач більше не зчитує, а навігує. Водночас сам текст постає як технотекст: гібридний, оновлюваний, мультимодальний. Вебсторінка, стрічка чи чатбот – це вже не лише спосіб доставки повідомлення, а частина його структури.

Алгоритми ж беруть активну участь у процесі інтерпретації, задаючи, що буде прочитано, у якому порядку, з якою вагою й у якому контексті. Інтерпретація більше не є суто людською прерогативою: вона алгоритмічно формалізована, соціально контекстуалізована й політично заряджена. Герменевтика має це враховувати – аналізуючи не тільки сам текст, а й логіку, за якою він потрапив до нас, в якій обгорці і з якою невидимою редакцією. Роль модерації, цензури, платформеного відбору стає частиною аналітичного горизонту. Не менш важливо – і етичне питання: яка відповідальність інтерпретатора в умовах, коли інтерпретація може викликати хвилю булінгу, наративну війну або політичне рішення?

Цифрова герменевтика – це не просто гуманітарна теорія, а інструмент орієнтації в культурному ландшафті digital modern. Вона дозволяє не лише аналізувати, «що сказано», а й виявляти, як це стало можливим, хто це забезпечив, кого не було почуто – і що з цього випливає. Інакше кажучи, це спроба вчасно помітити, що означення більше не «відкривається» – воно підтягується з серверів.

Медіа-археологія як метод дослідження цифрових артефактів. Медіа-археологія є методологічним підходом, що досліджує матеріальну та культурну історію медіа і технологій, фокусуючись на дискурсивних формаціях, технологічних апаратах та практиках, які конституюють медіальність у різні історичні періоди. Вона аналізує цифрові артефакти не як ізольовані об'єкти, а як частину складних технологічних, культурних та соціальних констеляцій, які мають свою історичність та матеріальність.

Медіа-археологія базується на кількох філософських традиціях, зокрема археології знання Мішеля Фуко, генеалогічному методі Фрідріха Ніцше, матеріалістичній медіа-теорії Вальтера Беняміна та критичній теорії Франкфуртської школи. Центральними для цього підходу є концепти археології (дослідження історичних нашарувань дискурсів та практик), генеалогії (аналіз неперервностей та розривів в історії), медіальності (специфічного способу опосередкування, характерного для певного медіа) та технологічної апріорності (передумання технічних умов формам знання та досвіду). Медіа-археологія була розвинена в працях таких теоретиків, як Ернст Кіттлер, Зигфрід Цилінський, Юссі Парікка, Вольфганг Ернст та інші. Кіттлер у своїх працях «Дискурсивні мережі 1800/1900» (1990) та «Грамофон, фільм, друкарська машинка» (1999) розробив матеріалістичний підхід до медіа-історії, аналізуючи, як технічні медіа структурують культурні практики та форми знання [Kittler, 1990; Kittler, 1999]. Цилінський у своїй «Глибокій часовості медіа» (2006) запропонував альтернативну історію медіа, яка фокусується на маргінальних, забутих та «невдалих» технологіях, а не лише на домінуючих наративах технологічного прогресу [Zielinski, 2006]. Парікка в «Що таке медіа-археологія?» (2012) систематизував різні напрямки медіа-археології, пропонуючи методологічний інструментарій для аналізу цифрових артефактів [Parikka, 2012]. Важливою є також колективна праця «Медіа-археологія: підходи, застосування та імплікації» (2011) під редакцією Ерккі Хухтамо та Юссі Парікки, яка представляє широкий спектр медіа-археологічних досліджень [Huhtamo & Parikka, 2011]. Ернст у «Цифровому спогаді та архіві» (2013) розвинув концепцію «техно-математичної» медіа-археології, яка фокусується на операційності медіа – на тому, як медіа функціонують, а не лише на їх культурних репрезентаціях [Ernst, 2013].

Медіа-археологія – це не про ностальгійні зібрання вінтажних телевізорів і пейджерів. Це радикальний спосіб осмислення культури через інфраструктуру її технічного втілення. Вона не розповідає історію технологічного поступу – вона її деконструює, показуючи, що медіа не

просто передають зміст, а структурують саме поле можливостей культури. Це погляд, який фіксує машини часу, що сховані в серверах, шлейфах алгоритмів, кабелях, мікропроцесорах і навіть у форматах зберігання. У центрі уваги – матеріальність. Кожне зображення, звук чи текст існують не в абстрактному культурному полі, а через конкретну технічну інфраструктуру. У серії *The Entire History of You* з «Чорного дзеркала» збереження спогадів – це не просто сюжетний прийом, а прямий наслідок матеріального вбудованого носія. Цей мікрочіп змінює поведінку, етику і психіку – тобто культуру. Саме так працює логіка медіа як технологічного фактора культури. Медіа-археологія мислить у категоріях нашарувань, втрат, зникнень і несподіваних повернень. Вона запитує не лише «що було новим», а «що було витіснене». Іноді цікавіше не те, що залишилося, а те, що забули. *Metalhead*, одна з найаскетичніших серій «Чорного дзеркала», показує залишки технологій – постапокаліптичний ландшафт, де медіа-руїни стають головним культурним ландшафтом. Це вже не історія розвитку, а археологія майбутнього, зібрана з уламків теперішнього. В особливому фокусі – так звані варіантні медіа, тобто ті, що не стали головними, але потенційно могли. У *White Christmas* бачимо «копію свідомості», яка, будучи зручною, стає нестерпною – її опиняється не в архіві, а в покаранні. Так відкривається інша логіка технологічного добору: що залишилось, що зникло, і хто за цим стоїть. Медіа тут – не нейтральний посередник, а машина, що карає, фільтрує, дисциплінує.

Медіа-археологія аналізує операційність: як саме працює медіа. Не що воно показує, а що виконує. В серії *Hated in the Nation* алгоритми не просто допомагають – вони вирішують. І ці рішення виконуються без участі людини. Інтерфейс не «зображає», а «оперує». Це вже не повідомлення, а операція – з інформацією, поведінкою, суб'єктивністю. Часто технічне нове виявляється старим за духом. Анаметафора серії *San Junipero* працює саме так: віртуальне майбутнє в естетиці 1980-х. Нове тут не витісняє старе, а симулює його, відтворює, перевантажує в інший інтерфейс. Медіа стають машинами

ностальгії – й одночасно її архітекторами. Свою аналітичну силу медіа-археологія черпає в трансдисциплінарності: вона поєднує гуманітарне й інженерне, технічне й філософське. У Black Museum кожен об'єкт – техноартефакт, що вимагає різного способу інтерпретації: юридичного, культурного, медичного, інженерного. Це музей, який сам потребує аналітики – не лише культурної, а й операційної.

Медіа-археологія не малює лінію прогресу, а досліджує вузли, збої, відгалуження. Вона бачить у медіа не лише канали комунікації, а конденсовану форму історії культури, її криз і обіцянок. І якщо digital modern – це середовище гібридів, протоколів і архівів, то саме медіа-археологія дозволяє викопати його основу – не в пошуках істини, а заради розуміння, як усе це було сконструйовано.

Аналітичний потенціал медіа-археології в дослідженні digital modern полягає в її здатності поєднувати культурний, технічний, інфраструктурний та історичний рівні аналізу без спокуси вписати все в наратив лінійного прогресу на кшталт «від дискет до хмари». Цей підхід не шукає великої історії, а розгортає карту паралельних, призабутих або витіснених траєкторій – того, що не стало мейнстримом, але формувало ландшафт цифрової культури не менш глибоко. Замість того, щоб представляти цифрову добу як цілковитий розрив із минулим, медіа-археологія демонструє, що цифрова культура виростає з уже наявних історичних механік – від архівів на перфокартах до стрімінгових платформ, від аналогових камер до датчиків у кишені. Вона допомагає деконструювати міф про цифрову «новизну» і побачити знайомі повтори під новими оболонками. Це критика не технології як такої, а риторики, яка її супроводжує.

Крім того, медіа-археологія повертає увагу до матеріального виміру цифрової культури. Вона нагадує: жоден інтерфейс не функціонує без заліза, енергії й логістики – навіть найбезтілесніший «хмарний» сервіс потребує центру обробки даних, який споживає гігантські ресурси. Під блиском UX-дизайну ховається тіло – складне, дороговартісне і часто екологічно

проблемне. Водночас цей підхід дозволяє аналізувати дискурси, що супроводжують digital modern: як саме технології репрезентуються в технічних описах, маркетингу, культурній критиці, чому одні технології потрапляють у центр уваги як «революційні», а інші зникають без сліду, хоча мали не менший потенціал. Медіа-археологія фіксує, як формується уявлення про те, що є сучасним, а що – застарілим, і кому це вигідно.

Особливо цінною є її здатність повертати у поле зору альтернативні – нереалізовані, маргіналізовані або естетично невиважені – траєкторії розвитку. Саме вони відкривають можливість уявити іншу цифрову сучасність: не настільки централізовану, не настільки експлуатативну, не настільки алгоритмізовану.

І, нарешті, медіа-археологія вміє зосередитися на тому, що часто лишається за кадром: операційних логіках. Вона показує, що алгоритми, протоколи, інтерфейси – це не просто інструменти доставки змісту, а самі по собі форми влади, що структурно формують досвід, поведінку, інтерпретацію. У цьому сенсі вона не читає тексти – вона читає машини, які продукують і дозволяють ці тексти прочитати. І саме тому є незамінною в аналізі digital modern.

Попри концептуальну глибину, медіа-археологія не позбавлена обмежень, і критична саморефлексія тут не менш важлива, ніж опис давньої версії Windows. Одним із основних зауважень є її схильність до технологічного детермінізму: зосередження на матеріальних аспектах медіа часто призводить до ігнорування культурного контексту, людської агенції й соціального середовища. Не все вирішує інтерфейс – дещо все ж таки залежить від інтерпретатора. Ще одна проблема – методологічний партикуляризм: захоплення гіпердетальним аналізом окремих артефактів може перетворити аналітику на колекціонування об'єктів без здатності до узагальнення. У цьому сенсі археологія ризикує впасти в «фетиш об'єкта» – милуватись формою, забуваючи про контекст.

Окремої уваги заслуговує небезпека історичних анахронізмів: паралелі між технологіями різних епох – скажімо, телеграфом і Twitter – можуть здаватися переконливими, але без урахування епістемологічної різниці між ХІХ і ХХІ століттями легко скотитися до поверхневих аналогій. Так само медіа-археологія іноді ігнорує соціально-політичний вимір: расові, гендерні, економічні нерівності, що впливають на виробництво і циркуляцію медіа, можуть залишатися поза полем зору на тлі інженерної деталізації. Утім, ці обмеження не скасовують потенціалу методу – вони радше вказують на необхідність його розширення. Інтеграція медіа-археології з цифровою феноменологією, що фокусується на досвіді, герменевтикою, яка аналізує інтерпретацію, і постгуманізмом, що виходить за межі антропоцентризму, дозволяє побачити digital modern не як набір технічних пристроїв, а як складну культурну формацію з багат шаровою архітектурою значень, досвіду та влади.

Постгуманістична методологія в дослідженні human-computer interaction. Постгуманістична методологія є підходом, що переосмислює традиційні гуманістичні концепції людини, суб'єктивності, агентності та етики в контексті новітніх технологічних, біологічних та екологічних викликів. У дослідженні взаємодії людини з комп'ютером (human-computer interaction, HCI) постгуманістична методологія фокусується на аналізі гібридних, розподілених та мережових форм агентності, які виникають на перетині людського та технологічного.

Постгуманістична методологія базується на кількох філософських традиціях, зокрема постструктуралізмі (Жак Дерріда, Мішель Фуко, Жиль Дельоз), акторно-мережевій теорії (Бруно Латур, Мішель Каллон, Джон Ло), феміністському матеріалізмі (Донна Гаравей, Карен Барад, Розі Брайдотті) та спекулятивному реалізмі (Квентін Мейясу, Грем Харман, Рей Брасьє). Центральними для цього підходу є концепти постгуманізму (критичного переосмислення гуманізму), постантропоцентризму (деконструкції привілейованого статусу людини), нової матеріальності (визнання агентності

нелюдських акторів) та розподіленої агентності (розуміння дії як результату взаємодії різних агентів у мережі). Постгуманістична методологія була розвинена в працях таких теоретиків, як Донна Гаравей, Кетрін Хейлз, Бруно Латур, Карен Барад, Розі Брайдотті та інші. Гаравей у своєму «Маніфесті кіборгів» (1985) та «Коли види зустрічаються» (2008) розробила концепцію кіборга як гібридної істоти, що розмиває межі між людиною, твариною та машиною, і запропонувала поняття «спільних видів» для аналізу відносин між різними формами життя [Haraway, 1985; Haraway, 2008]. Хейлз у «Як ми стали постлюдськими» (1999) та «Мій материнський комп'ютер» (2005) досліджувала, як інформаційні технології трансформують людську суб'єктивність, створюючи нові форми «постлюдського» [Hayles, 1999; Hayles, 2005]. Латур у «Ми ніколи не були модерними» (1991) та «Перезбірка соціального» (2005) розробив акторно-мережеву теорію, яка розглядає соціальні та технологічні феномени як мережі людських та нелюдських акторів [Latour, 1993; Latour, 2005]. Барад у «Зустрічаючи всесвіт на півдорозі» (2007) запропонувала концепцію «агентного реалізму», яка розглядає агентність не як властивість окремих суб'єктів, а як результат «інтраакцій» між різними матеріально-дискурсивними феноменами [Barad, 2007]. Брайдотті у «Постлюдському» (2013) розробила концепцію постгуманізму як критичного проекту, який переосмислює традиційні гуманістичні концепції в контексті технологічних, біологічних та екологічних викликів [Braidotti, 2013]. Постгуманістична методологія формулюється як відповідь на виклики антропоцентричного світогляду в умовах технологічної гіпермодерності. Її основою є радикальне переосмислення класичних бінарних опозицій – суб'єкт/об'єкт, людина/техніка, природа/культура – а також категорій агентності, матеріальності, етики та знання в умовах глибокої взаємозалежності всіх учасників культурної, технологічної й біологічної екосистеми. Однією з ключових засад є розуміння агентності не як унікальної властивості автономної людини, а як ефекту взаємодії між людьми, машинами,

програмами, організаціями, інфраструктурами. У цьому сенсі агентність розподілена – її не володіють, у неї втягнуті. Як показує епізод «White Christmas» із Black Mirror, навіть цифрові копії особистості, імплантати й програмовані середовища стають носіями дії, формуючи складну, але ефективну сітку агентності, в якій людський намір не є ані центральним, ані обов'язковим. Із цим тісно пов'язане поняття матеріально-дискурсивності: матеріальне не просто слугує тлом для смислу, а саме його продукує. Як доводить Карен Барад, інтерфейси, алгоритми чи сенсори є не просто технологічними об'єктами, а одночасно техносубстанцією і риторикою. Вони означають, контролюють, структурують, і саме тому дослідження digital modern неможливе без уваги до цього рівня.

Постгуманізм кидає виклик антропоцентричному міфу про людину як «вінця творіння». У спільному світі буття беруть участь не лише люди, а й тварини, гриби, сенсори, роботи, сервіси, дані. Якщо алгоритм може ухвалювати рішення, що впливають на долю індивіда, чи не час говорити про алгоритмічну відповідальність? Цей виклик потребує нової етики, яка враховує не лише людину, а й усе, що бере участь у світоутворенні.

Окрім того, постгуманістична методологія відмовляється від розуміння реальності як набору стабільних сутностей. Вона мислить буття як процес: не суб'єкт, а конфігурація даних, що оновлюється; не об'єкт, а подія в онтологічному потоці. У цифрову добу це стає особливо очевидним – користувач не має «Я», він має профіль, що постійно перезаписується свайпами, запитами й лайками. Ця логіка пов'язана з поняттям інтраактивності (за Барад): суб'єкти не передують дії, а виникають у самій дії. У серії «Be Right Back» симульований аватар померлого не просто повторює людину – він формується у зв'язку з алгоритмами, афектами, пам'яттю, ринковими моделями й бажанням головної героїні. Істота, яка виникає, – результат взаємної інтраакції, а не імітації. І, нарешті, постгуманістична етика не обмежується людським – вона стосується всіх форм буття. Йдеться про відповідальність за ті зв'язки, в яких ми

співіснуємо, незалежно від того, органічні вони чи цифрові. В епоху, коли навіть дані мають свою онтологію, а сервери – свій слід у біосфері, етика не може залишатися винятково гуманістичною. Постгуманістична методологія, отже, дозволяє осмислити digital modern як подію не лише в культурі, а в самому способі буття – коли межі між суб'єктами, формами, агентами й середовищами розчиняються, утворюючи спільну тканину взаємозалежностей, де філософія має говорити не лише про сенси, а й про матеріальні, технічні, афективні й відповідальні зв'язки.

Методологія постгуманістичних досліджень не пропонує єдиного фіксованого набору прийомів. Це спосіб мислення, який відкриває можливість бачити складні, розгалужені й динамічні взаємозв'язки в гібридному, постлюдському, технологічно насиченому світі. У центрі цього підходу – не лише суб'єкт-спостерігач, а цілі мережі агентів, через які діє реальність. Акторно-мережевий аналіз дозволяє простежити, як у дію вступають не лише люди, а й коди, сервери, правові протоколи, біологічні організми. Усе це – актори однієї мережі. Таке дослідження – не просто картографія зв'язків, а робота з конфігураціями влади, відповідальності та інновації. Людина вже не є центром – вона одна з численних точок у полі взаємодії.

Дифракційний аналіз, запропонований Донною Гаравей, уникає прямолінійних відображень. Йдеться не про дзеркало, а про складні перетини, які створюють інтерференції смислів. Такий метод дозволяє мислити крізь різні теоретичні рамки одночасно, уникаючи редукціонізму й відкриваючи нестабільні, гібридні ідентичності. Картографування асамбляжів, натхненне Делезом і Гваттарі, фокусується на тимчасових зв'язках і потоках, які формують певну систему: користувач, платформа, алгоритм, пристрій – усе це елементи, що взаємодіють у стані напруги, перетворення і спротиву. Ця карта не є фіксованою – вона оновлюється разом із середовищем. Генеалогічний аналіз (у фукіанському сенсі) розкриває, як норми, що здаються «очевидними» (наприклад, прозорість інтерфейсу або

нейтральність алгоритму), виникли з конкретних історичних умов, владних стратегій і дискурсивних інвестицій. Йдеться не просто про історію технології, а про її родовід як форми влади. Особливу увагу постгуманістичний підхід приділяє взаємодії матеріального й дискурсивного. Сервери, сенсори, VR-шоломи не існують поза мовою: їхнє значення формується через наукові дискурси, маркетинг, етику. Аналіз таких практик дозволяє зрозуміти, як технології не лише виконують функції, а й продукують норми, уявлення, поведінку. Нарешті, постфеноменологія ставить питання: не як ми переживаємо світ, а як технології формують саму можливість такого переживання. Смартфон не просто «засіб зв'язку» – він диктує модель комунікації як швидкої реакції, а не рефлексії. Технологія – не тло досвіду, а його форма. Усі ці методи – акторно-мережевий аналіз, дифракція, картографія, генеалогія, дослідження матеріально-дискурсивних вузлів та постфеноменологічне мислення – не змагаються між собою, а доповнюють одне одного, формуючи складну, багатовимірну аналітичну оптику, необхідну для осмислення digital modern.

У сфері людино-комп'ютерної взаємодії (НСІ) постгуманістична методологія дозволяє подивитися за межі UX/UI-дизайну й побачити те, що часто вислизає з поля зору технічного аналізу. Йдеться не лише про інтерфейси – а про трансформацію самого поняття суб'єкта, про формування гібридних форм агентності, про етику взаємодії у середовищі, де межа між користувачем і машиною дедалі умовніша.

У цій перспективі НСІ постає як арена розподіленої агентності: контроль здійснюється не лише людиною, не лише алгоритмом, а всією системою взаємодії – її технічними, соціальними й ситуаційними параметрами. Відповідальність, як і дія, – неіндивідуальна. Людина з імплантом, фітнес-трекером або нейроінтерфейсом вже не просто «користувач пристрою» – вона є постлюдським суб'єктом, сформованим у межах кіборгізованої взаємодії. Вона не взаємодіє з технологією – вона є її частиною. Інфраструктурна матеріальність тут відіграє не менш важливу

роль: сервери, кабелі, енергоспоживання, швидкість інтернету, політики збереження даних – усе це впливає на характер і можливості взаємодії. Те, що зазвичай вважається «фоном», у постгуманістичному аналізі стає повноцінним учасником події. Взаємодія не відбувається «на екрані» – вона втілюється в ланцюгу матеріально-алгоритмічних процесів. Окрему увагу привертають етичні аспекти. Взаємодія з цифровими системами – це не лише користування інструментом, а ситуація, що може спричинити залежність, афективну прив'язаність, маніпуляцію, а подекуди – психологічну шкоду. Коли чат-бот стає «другом», чи навіть «партнером», – хто несе відповідальність за емоційні наслідки? І як мислити етику там, де «Інше» – це код, що навчився відповідати? НСІ також переписує часо-просторову структуру досвіду. Цифрові пристрої змінюють сприйняття простору, стискаючи його в екран, і модифікують час, роблячи його водночас безперервним і фрагментованим. Пауза – зникає. Асинхронія – нормалізується. Постгуманістичний підхід дозволяє фіксувати ці зміни не як «технічні особливості», а як глибокі антропологічні зсуви.

НСІ у світлі постгуманістичної методології – це не про «дизайн зручного досвіду», а про осмислення того, як цифрові інтерфейси формують саму можливість бути людиною – або кимось іншим.

Як і кожна теоретична конструкція, постгуманістична методологія має свої межі – інтелектуальні, операційні та риторичні. Її термінологічна база часто здається лабіринтом: поняття на кшталт «інтраакція», «гібридна матеріальність» чи «варіаційна онтологія» здатні викликати легке когнітивне запаморочення навіть у підготовленого читача. Це створює бар'єр для емпіричної адаптації, особливо в міждисциплінарних контекстах, де потрібна ясність, а не поетична туманність. Не менш проблемною є методологічна нечіткість. Інша пастка – надмірне захоплення ідеєю взаємозалежності всього з усіми – загрожує перетворити критичну теорію на дзен-коан: все пов'язане, отже – все одне. Втрачається гострота критичного аналізу, межі розмиваються, а отже й етичні орієнтири можуть втратити силу. Баланс тут

тонкий: уникнути редукціонізму. Крім того, постгуманізм іноді втрачає з поля зору нерівність і владу. Сприймаючи всі акторні одиниці як «рівноправні», він ризикує не помітити, що не всі мають рівний доступ до технологій, до тілесної недоторканності, до права бути невидимими для алгоритмів.

Та попри все це, постгуманістична методологія залишається мисленнєвим режимом, який дозволяє по-новому мислити саму тканину реальності в умовах digital modern. Вона відкриває можливість бачити не лише людину в системі, а систему в людині; не лише дії – а становлення; не лише мораль – а відповідальність. Її обмеження – це не хиби, а запрошення до критичного доповнення: феноменологією, медіа-археологією, критичною теорією. Адже майбутнє – не людське і не машинне. Воно мережеве. Тілесне. І, з певною надією, відповідальне.

Постгуманістична методологія постає як інтелектуальна відповідь на глибоку кризу гуманістичного мислення, що впродовж століть ставило людину в центр усіх смислів, норм і дій. Йдеться не про знецінення людського, а про його переміщення: з позиції абсолютного суб'єкта – до однієї з ланок у складному ланцюзі взаємодій, де діють не лише люди, а й алгоритми, мікроорганізми, сенсори, неживі об'єкти, цифрові середовища.

Постантропоцентрична оптика дозволяє подивитися на суб'єктність по-новому. Агентами тут стають не лише мислячі істоти, а й технологічні об'єкти, штучні інтелекти, навіть геологічні процеси. У «Metalhead» (сезон 4, серія 5) це принципово втілено через автономних дронів, які не просто виконують команди, а формують власну логіку дії – актори без обличчя, але з рішучістю. У цьому сенсі людське буквально відступає перед нелюдським. Матерія перестає бути інертною. Те, що Джейн Беннетт називає «вібуючою матерією», добре ілюструє епізод «Black Museum», де об'єкти не просто «щось означають», а діють. Вони – як травматичні свідки й агенти водночас. Їх не можна прочитати, як текст – їх треба витримати, як емоційний досвід. Агентність у цій методології мислиться не як індивідуальне надбання, а як

розподілена конфігурація. Користувач, дрон, алгоритм, соцмережа – у «Hated in the Nation» усе це створює не поле відповідальності, а її мережевий ансамбль. Винного немає – або радше є всі.

Онтологічна гібридність – ще один ключ. Людське і машинне не співіснують, а проростають одне в одного. Як у «Striking Vipers», де цифровий секс стирає межі між тілом, аватаром і бажанням, утворюючи нову реальність, в якій «я» – це те, що формується в грі з технологією. У цій новій реальності знання втрачає претензію на об'єктивність. Харевей наголошувала: ми не маємо «погляду Бога», лише часткову перспективу. Це особливо відчутно в серії «The Entire History of You», де герой одержимий відтворенням пам'яті через цифровий імплант. Але пам'ять виявляється не архівом правди, а монтажем суб'єктивного досвіду, що залежить від точки зору та технологічного посередництва.

І нарешті – етико-онто-епістемологічний принцип, який тримає все це разом. Знати – означає діяти. А діяти – означає створювати світ. Це особливо болісно постає в «Be Right Back», де технологія відтворення померлого із цифрових слідів відкриває не просто питання пам'яті, а етичні межі життя і смерті, любові і симуляції.

Постгуманістична методологія, отже, – не про відмову від людського, а про включення його в розширене поле буття, де кожна дія резонує в мережі взаємозалежностей, і де відповідальність уже не замикається в межах «я», а розгортається між сенсором і тілом, кодом і емоцією, машиною і світом.

Методи дослідження в постгуманістичній методології не прагнуть зафіксувати стабільну модель на кшталт «користувач – система», натомість вони орієнтовані на виявлення гібридних, розгалужених, втілених зв'язків між усіма учасниками цифрової взаємодії – людьми, інтерфейсами, даними, енергіями, сенсорами. Акторно-мережевий аналіз тут пропонує мислити НСІ не як пряму взаємодію між людиною і машиною, а як складну мережу агентів, у якій навіть сервер або фреймворк можуть бути «учасниками події» – тими, хто структурує можливість дії. Матеріально-семіотичний

підхід дозволяє розглядати цифрові об'єкти не лише як інструменти, а як значущі форми, що творять смисл на рівні інтерфейсу, естетики, поведінки. Екран – це не «дзеркало», а активний фільтр, що не лише показує, а й формує. Тут будь-який UI – від емодзі до push-нотифікації – стає елементом смислотворення. Дифракційний аналіз – ще один ключовий метод. Він не шукає причинно-наслідкових зв'язків, а працює з тим, що з'являється на перетині – між технологією, тілом, дискурсом, емоцією. Це дозволяє аналізувати ситуації, в яких не одне «говорить», а багато «відбувається».

Постгуманістична етнографія цифрових практик змінює сам статус дослідника: замість зовнішнього спостерігача – учасник ситуації, що взаємодіє з матеріальним середовищем. Тут важливо не лише «що каже користувач», а й як поводить його тіло, як працює алгоритм, як реагує інтерфейс, як «дихає» середовище даних. Це дослідження не абстрактного користувача, а втіленого актора в гібридному просторі. Критичний дизайн та спекулятивна фабуляція вводять у поле дослідження не лише аналіз, а уяву. Що було б, якби технології створювалися з урахуванням потреб і прав не тільки людей, а й екосистем, тварин, «неживих» агентів? Як виглядав би інтерфейс, якому дозволено помилятися – з емпатією, а не через баг? Нарешті, постгуманістичний аналіз алгоритмів дозволяє дивитися на код не як на суто технічну структуру, а як на соціально й політично зарядженого актора. Алгоритм сортує, фільтрує, модерує, репрезентує, виключає – і саме тому він є частиною структури влади, інтерсуб'єктивності, етики. Це не технічне тло – це активний учасник культури.

Постгуманістичне дослідження, отже, – не про зняття мірок із цифрового середовища, а про спробу почути, як воно дихає, змінюється, спричиняє. І як ми – разом із ним – можемо ставати кимось інакшим.

Аналітичний потенціал постгуманістичної методології для дослідження digital modern полягає в здатності побачити цифрову сучасність як глибоку трансформацію самого ґрунту буття, знання й етики. У цьому контексті постгуманізм пропонує не розчаровано розводити руками перед складністю,

а навчитися мислити цією складністю – у її гібридності, мережовості, тілесності. По-перше, трансформація суб'єктивності. Сучасний суб'єкт – це вже не Кантівське «Я мислю», а скоріше «Я оновив профіль і мене таргетували». Постгуманістика не оплакує втрату автономії, а описує нову форму суб'єктності: модульну, динамічну, залежну від інтерфейсу, що її формує. Тут не «людина використовує машину», а ситуація, де людина-машина-алгоритм формують когось, кого ми ще не навчилися називати, але вже впізнаємо за навичкою свайпати. По-друге, гібридна агентність. У цифрових середовищах неважливо, хто «почав» – важливо, що взаємодія вже триває: між тілом, повідомленням, сервісом, пам'яттю й push-нотифікацією. Постгуманізм відмовляється визначати «головного» і пропонує мислити через зв'язки – так, ніби філософія нарешті навчилася працювати в багатозадачному режимі. По-третє, матеріальність цифрового. Постгуманізм не дозволяє забути, що за кожним «хмарним» сервісом стоять цілком земні дата-центри, геополітика літію, CO₂ з кожного запиту та енергетичні сліди стрімінгів. Digital modern – не лише метафора нового досвіду, а й конкретний фізичний процес, з мінералами, електрикою й екологічним боргом.

Далі – етичний вимір. Тут постає зовсім інша етика – етика, що поширюється не лише на людей, а й на алгоритми, біосенсори, дані, інтерфейси. Постає питання відповідальності за нелюдське: за те, що ми створюємо, вбудовуємо, автоматизуємо. І, що важливо, за те, що навчено – без згоди, без інформованості, без опору.

І, нарешті, екологічний вимір постгуманізму. Якщо раніше ми говорили про Gaia, то тепер – про Gaia 2.0, що залежить від цифрових екосистем. Постгуманістика змушує рахуватись із фактом: навіть найпоетичніша візуалізація має вуглецевий слід. І поки ми насолоджуємось зручністю платформи, планета платить за це – як не грошима, то кобальтом. Разом з тим, постгуманізм не претендує на статус методологічної утопії. Його концептуальна щільність часто межує з літературною акробатикою – Барбара й Карен часом справді пишуть так, ніби Гайдеггер подивився трішки

наукової фантастики. У своїй абстрактності цей підхід іноді втрачає предмет аналізу – між «інтраакцією» й «спекулятивною фабуляцією» можна загубити реальний алгоритм або фрагмент коду. І хоч постгуманізм активно говорить про рівноправність агентів, іноді йому бракує уваги до того, що не всі суб'єкти мають доступ до «гібридності» – хтось досі бореться за право бути офлайн. Проте саме в цій аналітичній амбівалентності й полягає сила постгуманізму. Він не просто описує світ, у якому ми живемо, – він намагається мислити його по-новому: без стабільних центрів, без ностальгії за людським виключенням, без технофобного моралізування. Це не набір інструментів, а спосіб бачити: не людину з гаджетом, а подію взаємодії; не інтерфейс, а стан інтерфейсності; не об'єкт – а вузол зв'язків. І якщо ми хочемо справді зрозуміти, як digital modern трансформує культуру, етику й саме буття – постгуманістична методологія може не дати всіх відповідей, але точно змусить ставити правильні питання.

Трансдисциплінарний синтез як методологічний принцип дослідження digital modern. Сучасна цифрова епоха породжує явища, які наче навмисно створені для того, щоб викликати в учених методологічну тривогу: вони не вписуються у рамки однієї дисципліни, не піддаються редукції до класичних схем, порушують усі бінарності. Саме тому трансдисциплінарний синтез – не просто модна методологічна гра, а необхідна епістемологічна стратегія. Digital modern – це феномен, що одночасно є технічним, соціальним, культурним, економічним, політичним, тілесним і... метафізичним (привіт, Кірбі). Жодна окрема дисципліна – ні філософія, ні соціологія, ні теорія медіа, ні навіть інженерія – не здатна дати вичерпне пояснення. Але в діалозі – вже так.

Трансдисциплінарність спирається на системне мислення (фон Берталанфі, Ласло, Медоуз), комплексність (Морен, Пригожин, Стенгерс), прагматизм (Дьюї, Латур, Рорті) і критичну теорію (Горкгаймер, Адорно, Габермас). Це не просто академічний екуменізм, а свідомо спроба мислити складність у її багатовимірності. Морен у своєму «Вступі до складного

мислення» обґрунтовував ідею того, що світ не можна мислити за принципом «або/або» – лише «і/і». А Басараб Ніколеску прямо заявляв, що трансдисциплінарність має працювати «між», «крізь» і «поза» дисциплінами – щоб ухопити емерджентне, тобто те, що не можна передбачити зі знання частин [Nicolescu, 2002]. З іншого боку, Кристева і Барт акцентували на семіотичному перенасиченні: усяке культурне явище є вже взаємоперетином інших дискурсів. Щоб його зрозуміти, потрібно читати наративи, відслідковувати сліди, бачити дисонанси. І не боятися парадоксів.

Трансдисциплінарний синтез у дослідженні digital modern не зводиться до механічного поєднання різних методів із надією на їхню сумарну ефективність. Йдеться радше про мислення у термінах взаємозв'язків, конфігурацій та перетинів, а не про впорядкування знання за дисциплінарними рубриками. Його основа – системне бачення: жоден феномен не існує сам по собі, а завжди перебуває в мережі взаємозалежностей. Наприклад, цифрова ідентичність – це не лише психологічна конструкція. Це ще UX-дизайн, алгоритм персоналізації, серверна топологія і регламент GDPR. Вона живе в коді, в інтерфейсі, в культурному наративі й у бюрократичному формулярі. Саме так мислить трансдисциплінарність – через перетини. Цифрова реальність завжди багаторівнева: те, що ми бачимо як «сторіс», одночасно існує як елемент емоційного переживання, алгоритмічного сортування, культурного ритуалу і глобального логістичного ланцюга. У цьому сенсі досвід не горизонтальний, а вертикальний. У «The Entire History of You» (серія з Black Mirror) ми бачимо, як цифрова пам'ять, що зберігає візуальні спогади, веде не лише до ревнощів і конфліктів, а до повного зламу приватності. Пам'ять тут – не просто функція, а інтерфейс між тілом, технологією й соціальною динамікою. І саме так працює аналіз у стилі синтезу – охоплюючи глибину, а не лише поверхню.

Трансдисциплінарний підхід уникає епістемологічної ієрархії: жоден метод не отримує монопольного права на істину. Якісні підходи необхідні

для виявлення смислових структур, тоді як кількісні – для виявлення повторюваних патернів і тенденцій. Разом вони не змагаються, а взаємодоповнюють. Постгуманізм не заперечує критичну теорію, а доповнює її – бо іноді інтерфейс говорить голосом Латура, а іноді волає штучним криком Адорно. Тут дозволено змішувати: контент-аналіз із біоетнографією, цифрову симуляцію з нарративним аналізом. Водночас трансдисциплінарність вимагає рефлексивності: дослідник не сидить у стерильній лабораторії, а сам є частиною культури, яку аналізує. Він сам постить, свайпає, зберігає в хмарі, реєструється на платформах.

Системний аналіз у трансдисциплінарному контексті перестає бути технократичною процедурою розкладання цілого на частини й перетворюється на інтелектуальну авантюру з непередбачуваними результатами. Коли досліджуєш, як цифрова платформа трансформує освітній процес, роботу та суб'єктивність, швидко розумієш, що жодна окрема дисципліна не володіє монополією на істину – педагогіка бачить одне, соціологія інше, а психологія взагалі дивиться в протилежний бік. Мультиметодний підхід звучить солідно на папері, але на практиці нагадує кулінарний експеримент, де намагаєшся поєднати інтерв'ю, аналіз даних та медіа-археологію, сподіваючись отримати глибше розуміння культури TikTok, аніж просто підрахунок трендів. Партиципативне дослідження – це не чергова данина політкоректності, а визнання того факту, що справжні експерти з digital modern живуть не в університетських кабінетах, а в цифрових екосистемах. Моделювання та симуляція дозволяють заглянути під капот цифрових екосистем – симуляція YouTube-рекомендацій може розповісти про динаміку поляризації набагато більше, ніж благородний, але наївний контент-аналіз.

У трансдисциплінарному дослідженні digital modern експериментальні методи часто виходять за межі традиційної науки – не лише епістемологічно, а й естетично. Такі експерименти нерідко мають провокативний характер: наприклад, створення інтерфейсу, в якому алгоритм свідомо порушує

очікування користувача, замість того щоб персоналізувати контент, може виявити приховані патерни цифрової поведінки або навіть продемонструвати обмеження алгоритмічної свободи вибору. У деяких випадках, як іронічно зауважують дослідники нових медіа, подібні експерименти здатні сказати про стан демократії більше, ніж десятки соціологічних опитувань.

Втім, така методологічна сміливість не завжди знаходить розуміння в етичних комітетах – зокрема тому, що вона виходить за межі класичних уявлень про об'єктивність, передбачуваність і безпечність наукового процесу. Утім, саме в цій епістемологічній нестабільності часто й полягає аналітична сила: такі експерименти не лише описують digital modern, а й перформативно висвітлюють його суперечності.

Трансдисциплінарність у дослідженні digital modern. Аналіз соціо-технічних систем у трансдисциплінарному ключі означає відмову від наївного питання «як працює технологія» на користь набагато складнішого «як вона вплетена у владу, поведінку, афекти». Кожен лайк виявляється не просто цифровою взаємодією, а вузлом у складній мережі, де переплітаються алгоритми, емоції, капітал і контроль.

Дослідження цифрової нерівності вимагає особливої деликатності – інтернет справді є не у всіх, а в когось він працює як інструмент контролю, експлуатації або сегрегації. Трансдисциплінарність дозволяє поєднати політичну економію, HCI (Human-Computer Interaction, тобто людино-комп'ютерна взаємодія) та філософію, хоча таке поєднання іноді призводить до неочікуваних інтелектуальних турбулентностей.

Цифрова культура через призму трансдисциплінарності розкривається в усій своїй багатшаровості – мем виявляється афективним актом, сторіс – ритуалом, а інтерфейс – філософським твердженням про природу людини. Культурологічний аналіз раптом потребує знання з UX-дизайну, а дизайн-дослідження – розуміння антропології. Цифрове управління – це територія, де алгоритм модерації контенту перестає бути просто «фільтром» і перетворюється на форму нової алгоритмічної влади. Тут без Фуко не

обійтися, але й без розуміння НСІ теж нікуди – влада в digital modern працює через інтерфейси. Розробка майбутніх сценаріїв на перетині кліматичних змін, розвитку штучного інтелекту та культурних конфліктів – це, мабуть, найяскравіший приклад того, де трансдисциплінарність має найбільший сенс, хоча й найбільший ризик перетворитися на красиву, але безплідну спекуляцію.

Обмеження, виклики та епістемологічні пастки трансдисциплінарності. Трансдисциплінарний синтез часто позиціонується як нова методологічна межа гуманітаристики та соціальних наук. Утім, за привабливою метафорикою «з'єднання мислення» ховаються дуже конкретні труднощі, які варто артикулювати. Найперше – це проблема епістемологічного розриву між дисциплінами. Йдеться не лише про різні терміни, а про різні способи бачити і конструювати об'єкт дослідження. Те, що для філософа є «категорією», для соціолога – «змінною», для дизайнера – «інтерфейсом», а для програміста – «бібліотекою функцій». У міждисциплінарному діалозі це породжує ситуації взаємного непорозуміння, коли спільна мова ніби є, але семантичні координати – різні. Другий виклик – інституційний. Академічні структури (кафедри, наукові журнали, грантові програми) досі функціонують у межах дисциплінарної логіки. Дослідницький проєкт, що поєднує політичну теорію, етнографію цифрових практик та аналіз алгоритмів, нерідко сприймається як «не зовсім зрозумілий» – саме тому, що не вписується в жодну з усталених рамок. Це ускладнює не лише публікації чи захисти, але й саму можливість системної реалізації таких досліджень. До цього додаються практичні труднощі: справжнє трансдисциплінарне дослідження потребує командної роботи, тривалого часу, методологічної гнучкості та ресурсів. Пошук спільного підходу між кодерами, філософами й дизайнерками – це не лише інтелектуальна пригода, а й щоденна логістика мислення. Нарешті, важливою є проблема оцінювання. Як визначити якість дослідження, яке водночас прагне бути емпірично обґрунтованим, теоретично складним і технологічно реалізованим? Які

критерії адекватні для оцінки тексту, що намагається бути і критичним аналізом, і UX-дослідженням, і культурною інтерпретацією?

Перспективи: між обережним прагматизмом і методологічною надією. Попри зазначені обмеження, трансдисциплінарний синтез демонструє дедалі більшу актуальність. Зростає кількість дослідницьких лабораторій, PhD-програм і наукових платформ, орієнтованих на методологічне поєднання. З'являються цифрові інструменти, що дозволяють інтегрувати дані, візуалізацію, симуляцію й колективну інтерпретацію. Поки рано казати, чи це справді нова парадигма, чи просто більш витончена форма міждисциплінарного експерименту. Але вже сам факт цих зрушень свідчить про зміну логіки наукового знання. Сучасна освіта в цій парадигмі повинна змінити фокус: не на повторення канонів, а на навчання мислити у зв'язках. Мова науки – менш ієрархічна, більш метафорична, більш чутлива до складності – ще не стала домінантною, але її поява в академічному дискурсі вже вказує на важливий вектор змін. Трансдисциплінарність – це спосіб бачити складність світу як норму, а не виняток. У контексті digital modern вона є не просто бажаною, а методологічно необхідною. Адже сучасні феномени – від алгоритмічної суб'єктивності до етичних питань НСІ – не вкладаються в межі однієї дисципліни. Вони вимагають мислення, яке не боїться перетинів, нестабільності й інтелектуальних ризиків.

1.4. Digital modern як трансформація епістемологічних засад філософії.

Після розгляду концептуальних основ, історичних передумов і методологічних підходів до дослідження digital modern, настав момент поставити, мабуть, найнеприємніше для філософа запитання: а що робить цифрова доба з самою філософією? Digital modern – це не просто ще один об'єкт для філософської рефлексії, який можна помістити в затишну теоретичну категорію й розібрати на складові. Це радше феномен, що

«ламає» інструменти самої філософії, переформатовує її запитання, підважує класичні гарантії істини і змінює саме уявлення про те, що означає мислити. Іноді – делікатно, іноді – як оновлення системи без запиту користувача. Digital modern трансформує епістемологічні засади філософії на кількох рівнях: він змінює статус суб'єкта пізнання (який уже не такий «суб» і не такий «єдиний»), ускладнює поняття об'єктивності (що дедалі більше нагадує алгоритмічну змінну), ставить під сумнів традиційні моделі верифікації знання (в умовах інформаційного надлишку й симуляційної інфляції), а також сприяє формуванню нових – гібридних, розподілених, ситуаційних – епістемологічних режимів.

У цьому підрозділі увага буде зосереджена на кількох взаємопов'язаних проблемних вузлах. Насамперед ідеться про зміну статусу суб'єкта пізнання в умовах алгоритмічної інтерсуб'єктивності та гібридної агентності, коли дія й інтенціональність розподіляються між людиною, кодом, платформою та інфраструктурою. Далі – про трансформацію поняття об'єктивності, що дедалі більше залежить не від автономного розуму чи емпіричної достовірності, а від соціотехнічних протоколів, які регулюють межі між «фактом» і «опінією», між «знанням» і «впливом». У цьому контексті особливо гостро постає питання верифікації: як шукати істину в середовищі, де кількість доступних версій правди робить її радше UX-проблемою, ніж логічною категорією. Зрештою, digital modern відкриває перед нами принципово нові епістемологічні конфігурації. Знання більше не є суто результатом людської інтенції – воно продукується спільнотами, протоколами, алгоритмами, середовищами; виникає як подія на перетині взаємодій, а не як статичний продукт свідомості. У цьому сенсі філософія перестає бути абстрактною вежею мислення: вона виявляється в позиції тестера бета-версії нової епістемології – ще не усталеної, не стабілізованої, але вкрай необхідної. І саме в цьому – її виклик, але й привілей.

Зміна статусу суб'єкта пізнання в цифрову епоху. Класична епістемологія модерну базувалася на концепції суб'єкта як автономного,

раціонального, самосвідомого агента пізнання, який протистоїть об'єктивному світу і здатний отримувати достовірне знання про нього через застосування правильного методу. Цей «картезіанський суб'єкт» з його знаменитим «*cogito ergo sum*» передбачав можливість досягнення певної епістемологічної позиції з якої можливе (як здавалося) об'єктивне пізнання реальності.

Постмодерністська критика, зокрема в працях Мішеля Фуко [Foucault, 1969], Жака Дерріди [Derrida, 1967] та Жюльєна Дельоза [Deleuze, 1968], поставила під сумнів це уявлення, розглядаючи суб'єкта як конструкт дискурсивних та інституційних практик, не здатний досягти об'єктивної позиції поза дискурсивними формаціями своєї епохи. Digital modern привносить новий вимір у цю проблематику, трансформуючи статус суб'єкта пізнання через медіацію цифрових технологій. Ця трансформація проявляється у кількох ключових аспектах:

Розподілена когніція та мережева суб'єктивність. У цифровому середовищі пізнавальна активність суб'єкта перестає бути індивідуальною і локалізованою, а стає розподіленою між різними агентами – людьми, алгоритмами, базами даних, пошуковими системами, соціальними мережами. Як зазначає Кетрін Хейлз, когнітивні процеси реалізуються не стільки в межах індивідуальної свідомості, скільки в складних соціо-технічних системах, де людський мозок є лише одним із вузлів у мережі [Hayles, 2012, с. 3-17]. Ця трансформація має важливі епістемологічні наслідки. По-перше, вона проблематизує традиційну атрибуцію знання окремим суб'єктам: коли пізнавальний процес розподілений між людським актором та алгоритмічною системою, кому належить отримане знання? По-друге, вона підриває класичну модель інтенціональності, яка передбачає спрямованість свідомості суб'єкта на об'єкт: у розподіленій когнітивній системі інтенціональність також стає розподіленою, множинною та гетерогенною. По-третє, вона трансформує розуміння епістемічної відповідальності: якщо знання є результатом взаємодії людського та алгоритмічного агентів, хто несе

відповідальність за його достовірність та наслідки його застосування? Едвін Хатчінс у роботі «Cognition in the Wild» аналізує, як технології трансформують епістемологічну модель «індивідуального епістемічного агента», пропонуючи замість неї модель «розподіленого епістемічного агентства», де пізнання реалізується через взаємодію різних агентів у мережі [Hutchins, 1995, с. 375-389].

Другим аспектом трансформації суб'єкта пізнання в digital modern є зростаюча роль алгоритмів у опосередкуванні пізнавальних процесів. Від пошукових систем до рекомендаційних алгоритмів, від систем машинного навчання до великих мовних моделей, алгоритми все більше стають не просто інструментами, а активними агентами у виробництві, обробці та поширенні знання. Лучана Паризи в «Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space» аналізує, як алгоритмічне посередництво трансформує саму структуру раціональності. Вона простежує історичну траєкторію від лейбніцівського проекту «універсальної характеристики» (*characteristica universalis*) до сучасних алгоритмів машинного навчання, показуючи, як цифрові технології реалізують специфічну форму «алгоритмічної раціональності», яка трансформує класичну модель дедуктивного та індуктивного мислення [Parisi, 2013, с. 67-89].

Особливістю цієї алгоритмічної раціональності є її здатність знаходити патерни та кореляції в великих масивах даних, які недоступні для безпосереднього людського сприйняття та аналізу. Це створює нову форму «алгоритмічного знання», яке не зводиться ні до дедуктивної достовірності, ні до індуктивного узагальнення, а базується на статистичній ймовірності та предиктивній ефективності. В епоху big data та машинного навчання алгоритми не просто імплементують логічні правила, задані людиною, а «навчаються» на основі даних, виявляючи закономірності, які можуть бути неочевидними або незрозумілими для людського розуму.

Це призводить до специфічного епістемологічного парадоксу, який Девід Беррі називає «чорною скринькою алгоритмічного знання»: алгоритми

породжують знання, яке є ефективним та предиктивним, але часто непрозорим та непоясненим в термінах традиційних епістемологічних моделей [Berry, 2011, с. 145-167]. Навіть розробники алгоритмів можуть не розуміти повністю, як саме їхні системи приходять до певних висновків, особливо у випадку складних нейромереж. Це створює новий тип епістемологічної проблеми: як ми можемо обґрунтувати та легітимізувати знання, процес отримання якого непрозорий та недоступний для раціональної реконструкції?

Третім аспектом зміни статусу суб'єкта пізнання в цифрову епоху є трансформація тілесної основи пізнавальних процесів. Всупереч картезіанському дуалізму, який відділяв мислячого суб'єкта від тіла, феноменологічна традиція від Мерло-Понті [Merleau-Ponty, 1945] до Хансена підкреслювала втілений (embodied) характер пізнання: наше розуміння світу нерозривно пов'язане з нашим тілесним буттям-у-світі, з нашими сенсорними та моторними можливостями. Цифрові технології трансформують цю тілесну основу пізнання, створюючи нові форми «технологічної втіленості». З одного боку, вони розширюють наші сенсорні та когнітивні можливості через різноманітні інтерфейси та пристрої – від смартфонів до віртуальної реальності. З іншого боку, вони змінюють саму структуру нашого тілесного досвіду, створюючи нові форми «цифрової тілесності». Марк Хансен у «New Philosophy for New Media» аналізує, як цифрові технології трансформують «тілесну схему» (body schema) – нашу неявну, дорефлексивну орієнтацію в просторі, і «тілесний образ» (body image) – наше усвідомлене уявлення про власне тіло. Він показує, як технології віртуальної та доповненої реальності створюють нові форми «технічного втілення», де межі між тілом і технологією, між «реальним» і «віртуальним» досвідом стають все більш проникними та нестабільними [Hansen, 2004, с. 125-147]. Ця трансформація тілесної основи пізнання має важливі епістемологічні наслідки. Вона змінює наше розуміння таких фундаментальних категорій, як простір, час, присутність, дистанція. Вона також проблематизує традиційну опозицію між

«безпосереднім» і «опосередкованим» досвідом: в умовах постійної технологічної медіації сама ідея «безпосереднього» досвіду стає проблематичною, оскільки наш досвід завжди вже опосередкований різними технологічними системами. Кетрін Хейлз у «How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics» досліджує, як цифрові технології трансформують не тільки когнітивні, але й афективні виміри суб'єктивності. Вона аналізує, як різні форми технологічного посередництва змінюють наші афективні стани, наші відчуття емпатії, близькості, дистанції, присутності [Hayles, 1999, с. 192-221]. Ці трансформації афективної структури досвіду мають важливі епістемологічні імплікації, оскільки вони змінюють не тільки те, що ми знаємо, але й те, як ми відчуваємо та переживаємо це знання.

Ще одним аспектом трансформації суб'єкта пізнання в digital modern є зміна темпоральної структури суб'єктивності. Як показав Едмунд Гуссерль у своїх лекціях *Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewußtseins* (1904–1910, опубл. 1928), темпоральність є фундаментальною структурою свідомості, що конститує єдність досвіду через взаємодію «ретенцій» (утримань минулого в теперішньому) і «протенцій» (передбачень майбутнього в теперішньому) [Husserl, 1928, §11–19]. Цифрові технології трансформують цю темпоральну структуру, створюючи нові режими часового досвіду. Роберт Хассан у працях *The Chronoscopic Society* та *Empires of Speed* аналізує, як цифрові мережі породжують темпоральний режим «мережевого часу», що характеризується компресією, прискоренням, фрагментацією та ефектом «одночасності» [Hassan, 2003, с. 25–47; Hassan, 2009, с. 112–135]. Джонатан Керрі в *24/7* наголошує на феномені «безперервності»: цифрова суб'єктивність більше не спирається на ритми сну й неспання, праці й відпочинку, а перебуває у стані постійної активації. Це «розтягнуте теперішнє», в якому минуле і майбутнє втрачають структурну вагу [Crary, 2013, с. 1–30]. Особливо виразно ця трансформація представлена в епізоді «The Entire History of You» (*Black Mirror*, сезон 1, серія 3). Головний герой

має імплант, що дозволяє переглядати минулі візуальні спогади з ювелірною точністю. З одного боку, це технологічне втілення «ідеальної ретенції»: жодна подія не зникає. З іншого – це радикальна втрата темпоральної дистанції. Минуле перестає бути минулим, воно стає некерованим теперішнім, яке постійно втручається в актуальну свідомість, створюючи замкнене коло емоційної саморефлексії. У підсумку – параноїдальне виснаження, руйнування довіри, втрата суб'єктної стабільності. Цей приклад добре ілюструє те, про що говорить Крері: суб'єкт, занурений у цифрову темпоральність, втрачає можливість відпочинку від часу – тобто віддалення, забування, латентності. Усе вже тут, доступне, миттєве – але саме тому важко осмислене.

Такі зміни мають значущі епістемологічні наслідки. Вони впливають на структуру історичності знання, його зв'язок із пам'яттю й очікуванням, а також на розуміння причинності й послідовності. Замість лінійного хронологічного ланцюга ми отримуємо реляційну темпоральність, у якій відсутня стабільна ієрархія між моментами – вони співіснують, взаємно впливають, переплітаються.

Шошана Зубофф у *The Age of Surveillance Capitalism* звертає увагу на інший вимір темпоральної трансформації: алгоритми випускають прогностичну темпоральність, де майбутнє стає комерційним ресурсом. Поведінка людини передбачена, змодельована і відкоригована ще до того, як вона усвідомила власну дію [Zuboff, 2019, с. 376–425].

Таким чином, трансформація темпоральної структури суб'єктивності в цифрову епоху охоплює когнітивні, тілесні, афективні виміри і змінює фундаментальні епістемологічні категорії: знання, інтенціональність, об'єктивність, причинність. У результаті виникає потреба в нових епістемологічних моделях, здатних урахувувати технологічну медіацію часу як ключовий фактор сучасного досвіду.

Трансформація розуміння об'єктивності в умовах алгоритмічного опосередкування знання. Поняття об'єктивності є центральним для

модерної епістемології, яка прагнула забезпечити можливість достовірного, незалежного від суб'єктивних чинників знання. Від Декартового «методичного сумніву» до Кантового «трансцендентального методу», від позитивістського ідеалу «чистих фактів» до феноменологічної редукції, різні філософські традиції прагнули розробити методи досягнення об'єктивності. Постмодерна критика поставила під сумнів можливість об'єктивного знання, розглядаючи будь-яке знання як соціально та дискурсивно обумовлене, а поняття об'єктивності – як риторичний засіб легітимації певних режимів влади-знання.

Digital modern створює нову ситуацію, в якій поняття об'єктивності потребує радикального переосмислення в контексті алгоритмічного опосередкування знання. Ця трансформація проявляється у кількох ключових аспектах:

Алгоритмічний поворот та його епістемологічні наслідки. Термін алгоритмічний поворот (algorithmic turn) був запропонований Тарлтоном Гіллеспі для позначення зростаючої ролі алгоритмів у опосередкуванні нашого доступу до інформації та знання. Від пошукових систем до соціальних мереж, від рекомендаційних систем до агрегаторів новин, алгоритми все більше визначають, яку інформацію ми споживаємо, як вона організована, як ми її розуміємо та інтерпретуємо. Цей поворот має фундаментальні епістемологічні наслідки. По-перше, він проблематизує традиційну модель «прямого» доступу до інформації: наше знання про світ все більше опосередковується алгоритмами, які фільтрують, ранжують, групують та представляють інформацію відповідно до своїх непрозорих логік. По-друге, він трансформує саме поняття «факту»: в епоху big data та машинного навчання факти не просто «даються» або «відкриваються», а активно конструюються через алгоритмічний аналіз та інтерпретацію даних. По-третє, він змінює наше розуміння епістемічного авторитету: традиційні джерела авторитету (експерти, інституції, традиції) все більше конкурують з

алгоритмічними системами, які претендують на об'єктивність завдяки своїй обчислювальній потужності та доступу до величезних масивів даних.

Тарлтон Гіллеспі у «The Relevance of Algorithms» аналізує, як алгоритми пошукових систем та соціальних мереж трансформують наше розуміння «релевантності» – ключового епістемологічного критерію, який визначає, яка інформація є важливою, доречною, цінною в певному контексті. Він показує, як алгоритмічне визначення релевантності базується на складному поєднанні технічних параметрів, комерційних інтересів, соціальних норм та культурних цінностей, створюючи специфічну форму «алгоритмічної об'єктивності», яка претендує на нейтральність, але фактично відображає та відтворює специфічні режими знання та влади [Gillespie, 2014, с. 167-194].

Датафікація реальності та її епістемологічні імплікації. Другим аспектом трансформації розуміння об'єктивності в digital modern є процес «датафікації» (datafication) – перетворення різних аспектів реальності на дані, які можуть бути обчислювально оброблені та проаналізовані. Цей процес, який набуває все більшого масштабу з розвитком технологій Інтернету речей, носійної електроніки, розумних міст та інших форм повсюдних обчислень (ubiquitous computing), трансформує саме поняття «реальності», яке є центральним для епістемологічного розуміння об'єктивності.

Віктор Майр-Шонбергер та Кеннет Кук'єр у «Big Data» описують датафікацію як процес, який перетворює соціальну дію на «онлайн кількісно вимірювані дані, таким чином дозволяючи її відстеження та аналіз». Цей процес охоплює все більше аспектів життя: від фізичної активності (через фітнес-трекери) до соціальних взаємодій (через соціальні мережі), від економічних трансакцій (через цифрові платежі) до емоційних станів (через аналіз соціальних медіа) [Mayer-Schönberger & Cukier, 2013, с. 20-50].

Ця датафікація має важливі епістемологічні наслідки. Вона змінює сам статус «даних» в епістемологічному процесі: дані перестають бути просто «сировиною» для теоретичного аналізу, а стають самостійною формою

знання, яка має власну логіку, свої методи верифікації, свої критерії валідності. Джон Чейні-Липольд у «We Are Data: Algorithms and the Making of Our Digital Selves» аналізує, як датафікація трансформує наше розуміння таких фундаментальних категорій, як ідентичність, гендер, раса, переконання, створюючи нові форми «алгоритмічної ідентичності», які базуються не на самоідентифікації суб'єкта, а на статистичному аналізі його даних [Cheney-Lippold, 2017, с. 100-150].

Датафікація також трансформує наше розуміння відносин між «сировими даними» та їх інтерпретацією. Як показує Ліза Джітелман у «Raw Data» Is an Oxymoron», дані ніколи не є «сировими» або «нейтральними», а завжди вже структуровані певними епістемологічними, технологічними та політичними рішеннями: які аспекти реальності перетворювати на дані, які параметри вимірювати, як класифікувати та організовувати отримані дані тощо [Gitelman, 2013, с. 1-20]. Це підриває позитивістське уявлення про «факти», які просто «даються» об'єктивній свідомості, і вимагає більш нюансованого розуміння відносин між даними, їх збором, аналізом та інтерпретацією.

Алгоритмічна об'єктивність та її критика. Третім аспектом трансформації розуміння об'єктивності в цифрову епоху є виникнення специфічного феномену «алгоритмічної об'єктивності» – претензії алгоритмічних систем на особливу форму епістемологічного авторитету, яка базується на їх обчислювальній потужності, доступі до великих масивів даних та звільненні від «суб'єктивних» людських обмежень, таких як емоції, упередження, обмежена пам'ять тощо.

Кетрін Д'Ігназіо та Лорен Кляйн у «Data Feminism» аналізують алгоритмічну об'єктивність та її політичну валентність: як форма об'єктивності конструюється в різних контекстах – від рекомендаційних систем до алгоритмів кримінального правосуддя, від медичної діагностики до фінансових ринків. Вони показують, як алгоритмічна об'єктивність поєднує класичну епістемологічну модель механістичної об'єктивності (ідеал

«механічної» нейтральності, вільної від людського втручання) з сучасними цифровими інфраструктурами, створюючи специфічний режим епістемологічного авторитету [D'Ignazio & Klein, 2020, с. 50-80].

Критики алгоритмічної об'єктивності, такі як Саф'я Нобл у «Algorithms of Oppression» та Вірджинія Еубанкс у «Automating Inequality», показують, як ця претензія на об'єктивність часто маскує відтворення та посилення існуючих соціальних нерівностей та упереджень. Вони аналізують, як алгоритми, які начебто «об'єктивно» обробляють дані, насправді відтворюють історичні патерни дискримінації та упереджень, оскільки «вчаться» на даних, які самі вже є продуктом цих патернів [Noble, 2018, с. 34-80; Eubanks, 2018, с. 85-120].

Критичний аналіз алгоритмічної об'єктивності показує необхідність більш нюансованого розуміння об'єктивності в цифрову епоху. Замість простого протиставлення «об'єктивних» алгоритмів і «суб'єктивних» людських суджень, необхідно розробити модель «розподіленої об'єктивності», яка визнає роль різних агентів – людських та нелюдських – у конструюванні та валідації знання. Така модель повинна враховувати не тільки технічні аспекти алгоритмів, але й їх соціальний, культурний, політичний контекст, а також специфічні форми упереджень та сліпих плям, які можуть бути характерні для алгоритмічних систем.

Цифрові інфраструктури знання та їх епістемологічні ефекти. Ще одним аспектом трансформації розуміння об'єктивності в digital modern є роль цифрових інфраструктур у конституюванні сучасних режимів знання. Цифрові інфраструктури – від серверів та дата-центрів до мереж та протоколів, від програмного забезпечення до апаратних платформ – не є нейтральними «посередниками» у виробництві знання, а активними агентами, які структурують та обумовлюють наші епістемологічні практики.

Жан-Крістоф Планту у «Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook» аналізує, як цифрові платформи трансформують традиційні уявлення про інфраструктуру та створюють нові форми

«платформної влади», яка впливає на циркуляцію знання та інформації. Він показує, як такі платформи, як Google та Facebook, функціонують одночасно як інфраструктури та як платформи, створюючи специфічні режими доступу до інформації та знання [Plantin et al., 2018, с. 293-310].

У роботі «Digital media infrastructures: pipes, platforms, and politics» Плантау досліджує, як цифрові медіа-інфраструктури впливають на соціальні, культурні та політичні практики, створюючи нові форми «інфраструктурної влади», яка формує умови можливості комунікації та знання [Plantin & Punathambekar, 2019, с. 163-174].

Бенджамін Бреттон у «The Stack: On Software and Sovereignty» розвиває концепцію «планетарних обчислень» (planetary computation) як мегаструктури, що складається з шести взаємопов'язаних шарів: Земля, Хмара, Місто, Адреса, Інтерфейс, Користувач. Він показує, як ця технологічна архітектура трансформує не тільки геополітичні відносини, але й саму структуру знання та пізнання, створюючи нові форми «обчислювальної суверенності» [Bratton, 2015, с. 3-42].

Бреттон аналізує, як матеріальна фізика обчислювальних систем – від транзисторів та процесорів до кабелів та дата-центрів – впливає на епістемологічні характеристики цифрового знання, такі як його темпоральність, просторовість, масштабованість, доступність. Він показує, як ці матеріальні обмеження та можливості формують специфічні «техноекології» знання, які мають власні темпоральні ритми, просторові масштаби, енергетичні вимоги [Bratton, 2015, с. 85-120].

Особливо важливим є аналіз Бреттоном того, як «Стек» функціонує як «епістемологічна технологія» – система, яка не просто обробляє інформацію, але й визначає умови можливості знання в цифрову епоху. Він показує, як планетарні обчислення змінюють саме поняття об'єктивності, роблячи його залежним від конкретних технічних архітектур та інфраструктурних рішень [Bratton, 2015, с. 250-295].

Розуміння цієї інфраструктурної основи цифрового знання є критично важливим для переосмислення поняття об'єктивності в digital modern. Воно показує, що «об'єктивність» не є абстрактною епістемологічною категорією, а завжди вбудована в конкретні матеріальні, технічні, економічні та політичні інфраструктури, які обумовлюють її можливості та обмеження.

Таким чином, трансформація розуміння об'єктивності в умовах алгоритмічного опосередкування знання є багатовимірним процесом, який вимагає критичного переосмислення традиційних епістемологічних категорій та розробки нових моделей, які враховують технологічну медіацію, датафікацію реальності, алгоритмічну об'єктивність та роль цифрових інфраструктур у конституюванні режимів знання.

Проблема верифікації знання в умовах інформаційного надлишку.

Одним із ключових питань традиційної епістемології завжди було питання про критерії істинності або верифікації знання: як ми можемо відрізнити істинне знання від хибного, обґрунтоване від необґрунтованого, достовірне від недостовірнього? Упродовж століть філософія продукувала різні відповіді: кореспондентна теорія істини – істинним є те, що відповідає реальності; когерентна теорія – істинним є те, що внутрішньо узгоджене з іншими елементами знання; прагматична теорія – істинне те, що працює в практиці; консенсусна теорія – істинне те, що визнає експертне співтовариство.

У цифрову епоху ці класичні теорії не зникають, але вони опиняються в епістемологічному оточенні, де їхня дієвість ставиться під сумнів. Digital modern створює ситуацію інформаційного надлишку (information overload), у якій основна проблема вже не в тому, щоб знайти знання, а в тому, щоб відсіяти релевантне, достовірне, етично припустиме з-поміж хаосу надлишкових, суперечливих, фрагментованих повідомлень.

В умовах, коли: кількість доступної інформації зростає експоненційно, традиційні «авторитетні» джерела втрачають монополію на легітимність, алгоритми виконують роль посередників між суб'єктом і знанням, – проблема верифікації набуває нових вимірів. І водночас – нових форм

тривоги. Приклад 1: «The Waldo Moment» (Black Mirror, сезон 2) – цей епізод ілюструє, як у світі digital modern істинність дискурсу підмінюється афективною резонансністю. Головний персонаж – анімаційний ведмідь на ім'я Волдо – з легкістю «перемагає» у публічних дебатах, не пропонуючи жодної аргументації, зате майстерно граючи на емоційних тригерах. Алгоритмічна логіка тут не шукає істину, вона шукає вовлеченість (engagement). Верифікація підмінюється віральністю. Це і є один із викликів digital modern: епістемологія замінюється економікою уваги, а істинність – лояльністю до емоційно навантаженого контенту. Приклад 2: Алгоритмічна фільтрація як замкнене коло достовірності. Сучасні алгоритмічні системи – від рекомендацій YouTube до TikTok, новинних стрічок Facebook і Google Search – не лише опосередковують наш доступ до інформації, а й вбудовують непрозорі критерії релевантності, які маскуються під «нейтральні». У результаті, знання отримуємо не відповідно до істинності, а згідно з поведінковими профілями, рекламою чи політичною модерацією. У цьому сенсі верифікація стає персоналізованою – але не в сенсі філософської позиції, а в сенсі платформи, яка вважає, що «правда» для підлітка з Чикаго має бути не така, як для вчителя з Варшави. Факти стають лінгвістичними хмарами, які алгоритм адаптує до твоєї бульбашки. Приклад 3: Конспірологія як симптом епістемологічної нестабільності. Зростання конспірологічних наративів у цифрову епоху (від QAnon до пласкої Землі) – це не просто криза раціональності, а криза верифікації. У світі, де будь-який відеоролик із монтажем, псевдонауковими цитатами й емоційною риторикою виглядає «переконливо», класичні критерії істинності – доказовість, емпіричність, логічна несуперечливість – виявляються недостатніми.

Коли все можливо, важко вирішити, що реальне. У цьому контексті постає потреба у новій епістемології digital modern – такій, що враховує: медіаційність (факт не існує без свого інтерфейсу), алгоритмічність (те, що ми бачимо, є результатом сортування), афективність (довіра формується не лише аргументами, а й емоціями), колективність (знання часто твориться

спільнотами, а не індивідами), етичну відповідальність (хто несе відповідальність за поширене як «знання?»). Таким чином, digital modern вимагає від філософії не тільки нових моделей верифікації, а й нової етики пізнання – відповідальної, прозорої, чутливої до середовища, в якому це пізнання взагалі стало можливим. І, можливо, трохи менш наївної в очікуванні того, що істина сама «проб'ється крізь шум».

Ця трансформація проявляється у кількох ключових аспектах: по-перше треба згадати про інформаційний надлишок та когнітивні обмеження. В умовах цифрової сучасності кількість доступної інформації значно перевищує когнітивні можливості індивідуального суб'єкта щодо її обробки, оцінки та верифікації. Згідно з дослідженнями Міжнародної корпорації даних (IDC), глобальний обсяг даних зростає експоненційно: з 33 зеттабайтів у 2018 році до прогнозованих 175 зеттабайтів у 2025 році, що становить складену річну темпу зростання 61% [IDC, 2018]. Це створює фундаментальне епістемологічне обмеження: індивідуальний суб'єкт фізично не здатний самостійно перевірити навіть незначну частину доступної інформації.

Деніел Левітін у «A Field Guide to Lies: Critical Thinking in the Information Age» аналізує, як інформаційний надлишок впливає на наші когнітивні процеси та епістемологічні практики. Він показує, як перевантаження інформацією призводить до когнітивного виснаження, зниження критичного мислення, підвищеної сприйнятливості до спрощених пояснень та конспірологічних наративів [Levitin, 2016, с. 45-67]. Це створює парадоксальну ситуацію: більший доступ до інформації не обов'язково призводить до кращого знання, а може, навпаки, ускладнювати процеси верифікації та обґрунтування. Ця ситуація трансформує саме розуміння епістемічної автономії суб'єкта: в умовах інформаційного надлишку ми неминуче залежимо від різних форм епістемічного посередництва – від експертів та інституцій до пошукових систем та агрегаторів новин, які фільтрують, організовують та оцінюють інформацію для нас. Це актуалізує класичну епістемологічну проблему «свідчення» (testimony): як ми можемо

обґрунтовано довіряти знанню, яке отримуємо від інших, особливо в умовах, коли ці «інші» все частіше є алгоритмічними системами з непрозорими логіками та мотиваціями?

Другим аспектом трансформації проблеми верифікації в digital modern є зростаюча роль алгоритмів у процесах оцінки, фільтрації та верифікації інформації. Від пошукових систем, які ранжують результати відповідно до своїх алгоритмів релевантності, до платформ соціальних медіа, які визначають, який контент є «якісним» та «автентичним», від систем факт-чекінгу до алгоритмів виявлення фейкових новин – алгоритми все більше стають «епістемічними авторитетами», які визначають, яка інформація є достовірною, важливою, варта уваги. Тарлтон Гіллеспі в «The Relevance of Algorithms» аналізує, як цифрові платформи розробляють алгоритмічні системи для оцінки та верифікації інформації. Він показує, як ці системи перетворюють складні епістемологічні питання про істину, надійність, автентичність на технічні проблеми, які можна «вирішити» через обчислювальні методи [Gillespie, 2014, с. 167-194]. Ця «технізація» епістемологічних проблем має важливі наслідки: вона делегує критичну функцію верифікації від людських суб'єктів до технічних систем, часто з непрозорою логікою та комерційними мотиваціями.

Особливу роль в алгоритмічному опосередкуванні верифікації відіграють системи машинного навчання, зокрема великі мовні моделі, такі як GPT (Generative Pre-trained Transformer). Ці системи здатні генерувати тексти, які за стилем, структурою, аргументацією майже не відрізняються від людських, що створює принципово нову епістемологічну проблему: як відрізнити «автентичний» людський текст від машинно-генерованого? Ця проблема стає особливо гострою в контексті феномену «глибоких підробок» (deepfakes) – синтетичних медіа-об'єктів, створених за допомогою алгоритмів машинного навчання, які можуть реалістично імітувати голос, обличчя, стиль реальних людей.

Ще одним аспектом трансформації проблеми верифікації в digital modern є фрагментація епістемічних спільнот і виникнення феномену постправди – ситуації, коли об'єктивні факти мають менший вплив на формування громадської думки, ніж емоційні апеляції та особисті переконання. С. Thi Nguyen у статті «Echo Chambers and Epistemic Bubbles» пропонує ключову відмінність між епістемічними бульбашками (пасивним наслідком селективного доступу до інформації) та ехо-камерами (активною ізоляцією від інакодумців). У епістемічних бульбашках інші голоси просто не чутні, тоді як в ехо-камерах вони активно дискредитуються [Nguyen, 2020, с. 141-161]. Обидва феномени сприяють тому, що люди живуть у різних інформаційних реальностях, навіть якщо використовують ті самі цифрові платформи. Унаслідок цього фрагментується саме поняття епістемічного авторитету: у різних інформаційних середовищах – різні авторитети, критерії істини, способи інтерпретації. Як зазначає Quassim Cassam у праці «Vices of the Mind: From the Intellectual to the Political», така ситуація «сприяє розвитку епістемічних вад, включаючи закритість розуму, інтелектуальну зарозумілість та упередженість, що підриває можливість раціонального діалогу між різними групами» [Cassam, 2019, с. 45-78].

Феномен постправди значною мірою пов'язаний із технологіями мікротаргетингу. Алгоритми, що персоналізують інформацію, підлаштовують повідомлення під індивідуальні емоційні профілі, політичні вподобання та поведінкові звички. Замість універсальної публічної сфери ми отримуємо каскад паралельних реальностей, де навіть факти – адаптовані. Ювал Ной Харарі у «21 Lessons for the 21st Century» аналізує, як сучасні цифрові технології створюють умови, де істина не зникає, а розчиняється в надмірі конкуруючих повідомлень. Він підкреслює, що в епоху інформаційного перевантаження людям стає все складніше відрізнити достовірну інформацію від неправдивої, особливо коли алгоритми підлаштовують контент під наші упередження [Harari, 2018, с. 231-259]. Цифрові платформи створюють те, що Нгуєн називає «епістемічною

залежністю» – ситуацію, коли користувачі все більше покладаються на алгоритмічні системи для фільтрації та оцінки інформації, втрачаючи навички критичного мислення [Nguyen, 2020, с. 155-158]. Ця залежність особливо небезпечна в ехо-камерах, де систематично підривається довіра до зовнішніх джерел інформації. Касам пов'язує цю проблему з концепцією «епістемічної інсусіанності» – байдужості до істини, коли люди перестають цікавитися питанням про достовірність інформації, задовольняючись тим, що підтверджує їхні попередні переконання [Cassam, 2019, с. 89-112]. Це створює сприятливе середовище для поширення дезінформації та конспірологічних теорій.

Таким чином, digital modern радикально змінює саму тканину епістемологічного буття. Консенсусна істина поступається місцем множинним мікроістинам, що співіснують у фрагментованому медіапросторі. Традиційні епістемічні авторитети більше не функціонують як універсальні арбітри знання – їх замінюють локальні резонатори переконань, здатні підтверджувати світогляд не аргументами, а афективним відгуком. Публічна раціональність, на якій трималася модерна культура обговорення, трансформується в платформну афективність – емоційно заряджене середовище, де «правда» дедалі частіше визначається за кількістю реакцій, а не за якістю міркувань. Ці зсуви створюють серйозні виклики для класичних епістемологічних моделей. Верифікація знання більше не може спиратися лише на логічну послідовність чи емпіричну перевірку. Вона потребує врахування структур інформаційного посередництва, механізмів алгоритмічного відбору, рівня соціальної довіри та динаміки цифрового впливу. У добу, коли кожен перебуває у власній «стрічці реальності», істина вимагає не тільки нових інституцій і нової етики, а й – цілком можливо – нової філософії пізнання.

Трансформація проблеми верифікації в умовах digital modern проявляється не лише у зміні критеріїв істинності, а й у появі нових форм її колективного підтвердження. У традиційній епістемології перевірка

істинності завжди вважалася справою індивідуального суб'єкта, зобов'язаного самостійно відрізнити істину від омани. Але коли інформаційний потік перевищує когнітивні межі людини, постає питання: чи можлива істина без колективу?

В епоху цифрової надлишковості відповідь стає очевидною: верифікація більше не є індивідуальним подвигом, а колективною процедурою, що базується на принципі розподіленої епістемічної відповідальності. Серед найбільш наочних прикладів – фактчекінгові платформи на кшталт Snopes, PolitiFact або StopFake, які реагують на дезінформацію швидше, ніж традиційна преса встигає взяти інтерв'ю. Reddit-гілка r/AskHistorians або StackExchange функціонують як живі енциклопедії: перевірка там не централізована, а ведеться через публічну дискусію й сувору модерацію. Аналогічно працює відкритий науковий інструмент Hypothes.is – коментарі до текстів перетворюють академічну верифікацію на соціальну практику.

Окремий випадок – Вікіпедія. Дон Фалліс у своїй праці *The Epistemic Promises and Perils of Wikipedia* [Fallis, 2016] показує, що прозорість редакційних процедур, вимоги нейтральності, жорсткі вимоги до джерел та консенсусна модель вирішення конфліктів формують не хаос, а своєрідну вікі-епістемологію. У кризових ситуаціях, таких як пандемія COVID-19 або повномасштабне вторгнення в Україну, спільнота Вікіпедії демонструє ознаки «епістемічної мобілізації» – про це пише Карен О'Ніл у роботі *How the Wikipedia Community Responds to High-Risk Information* [O'Neil, 2018]. У таких випадках статті тимчасово «заморожуються», додаються спеціальні мітки, змінюються правила верифікації – наче цифровий імунітет реагує на загрозу.

Прикладом можна вважати реакцію Вікіпедії на початку 2022 року: в статтях про війну в Україні моментально з'явилися позначки «неперевірене», редагування обмежувалися, а спільнота координувала джерела, посиляючись

виключно на міжнародні ЗМІ, верифіковані новинні агентства та заяви міжнародних організацій.

Таким чином, digital modern не просто трансформує інструменти пізнання – він змінює саму ідею перевірки. Істина більше не є стабільним результатом дедукції, а результатом багатоголосого процесу з жорстко окресленими етичними та процедурними рамками. І якщо раніше істина жила в кабінетах професорів, то сьогодні – в історії редагувань, мітках джерел і спільнотах, що тримають руку на пульсі фактів.

Розподілена епістемічна відповідальність. Девід Мікелсон і Марк Леонг у «Information, Truth, and Post-Truth in the Digital Age» аналізують, як нові форми колаборативної верифікації створюють систему «розподіленої епістемічної відповідальності», де функція верифікації розподіляється між різними агентами – індивідами, спільнотами, інституціями, алгоритмами [Mickelson & Leong, 2020, с. 156-189]. Це трансформує традиційне розуміння експертизи, створюючи нові форми «колективної експертизи», де знання та авторитет не зосереджені в окремих індивідах, а розподілені в мережах та спільнотах. Авторитет більше не є властивістю індивіда, а стає результатом процесу перевірки, критики та взаємної корекції у спільноті. Це ставить під сумнів класичну фігуру експерта як «володаря істини» і натомість вводить поняття колективної експертизи, яка функціонує як процес, а не як джерело. У відповідь на проблему дезінформації, реальні цифрові платформи – наприклад, Twitter у співпраці з Birdwatch – почали впроваджувати моделі спільнотного маркування сумнівної інформації, надаючи можливість користувачам самим брати участь у формуванні достовірності. Це спроба перетворити споживачів інформації на її гарантів, створюючи нову форму «краудфактчекінгу».

Попри обнадійливі перспективи, колаборативні форми верифікації в цифрову добу аж ніяк не є бездоганними. Їх вразливість до маніпуляцій – від організованих дезінформаційних кампаній до масового тролінгу й координованих атак – ставить під сумнів наївний оптимізм щодо «мудрості

натовпу». У структурі багатьох таких платформ зберігаються сліпі плями: маргіналізовані групи часто залишаються без голосу, а модераторські спільноти – неявно репрезентують культурну еліту, відтворюючи асиметрію доступу до епістемічного контролю. І, звісно, самі алгоритми, що сортують, підказують і ранжують, часто діють як невидимі епістемологічні редактори: підсвічуючи «докази» на основі попередніх уподобань користувача, вони формують підтверджувальний ландшафт знання – без особливої турботи про його істинність. Усе це не скасовує цінності колективної верифікації – навпаки, лише підкреслює її складність. У контексті digital modern верифікація більше не є індивідуальним когнітивним актом, який можна звести до формули «суб'єкт + доказ = знання». Вона набуває нової конфігурації: розподіленої, гібридної, алгоритмічно модульованої. Істина тут не «виявляється», а формується в інфраструктурі, де взаємодіють люди, платформи, код, репутаційні механізми й модераторські протоколи. Це вимагає від філософії знання принципово нової чутливості – до соціального, технологічного, афективного. Необхідно формулювати моделі епістемічної відповідальності, здатні враховувати когнітивну обмеженість індивіда, фрагментацію публічних сфер, динаміку цифрових спільнот і властиву цифровим медіа багатошаровість посередництва. Перевірка знання тепер – це не лише питання істинності, а й питання джерела, процесу, конфігурації системи, яка цю істину породила.

Інакше кажучи, запитання «чи правда це?» вже не спрацьовує без уточнення: «а хто, як і в якій інфраструктурі це перевірів?». Саме тут відкривається поле для нової епістемології – такої, що мислить не лише зміст, а й умови його появи, не лише знання, а й енергію, ресурси, політику й довіру, які його підтримують. І ця епістемологія – як і Вікіпедія в кризовий момент – живе, поки її хтось підтримує.

Колаборативне знання та нові епістемологічні моделі. У відповідь на трансформацію статусу суб'єкта пізнання, уявлення про об'єктивність та проблему верифікації, в епоху digital modern формуються нові

епістемологічні моделі, здатні адекватно осмислювати когнітивні процеси в цифровому середовищі. Однією з центральних є концепція колаборативного знання – ідея, що знання не є продуктом автономного індивіда, а виникає в результаті взаємодії численних агентів у соціо-технічних мережах.

Класична епістемологія модерну стояла на підмурку експертного знання. Знати – означало мати диплом, титул, статус і доступ до кафедри чи лабораторії. Слово фахівця важило, бо за ним стояли інститути, академії, рецензування і десятки років ієрархічної селекції. Але цифрова доба провела по цій конструкції не делікатну реформу, а щось ближче до революції з методологічним переворотом і мемами замість маніфестів.

У digital modern знання все частіше постає у відкритих, децентралізованих, самоорганізованих середовищах. Вікіпедія стала символом того, як digital modern підриває класичну модель епістемічного авторитету: тут немає остаточного автора, немає «останніх істин», зате є відкритий доступ, принцип консенсусу, безкінечні правки і колективна відповідальність [Kirby, 2009]. Знання більше не належить кабінету. Воно тепер – у браузері, між вкладками, між людьми. Французький філософ П'єр Леві у праці *Collective Intelligence* (1997) запропонував концепцію колективного інтелекту як нової форми пізнання, яка виникає в мережевому середовищі. Він підкреслює, що у цифрову епоху знання – це не просто сума індивідуальних думок, а результат емерджентної взаємодії багатьох учасників.

Це особливо яскраво ілюструє практика громадянської науки. Один із показових прикладів – платформа Foldit, де тисячі користувачів допомагають біологам моделювати тривимірну структуру білків. У 2011 році користувачі Foldit за 10 днів змодельовали структуру білка ретровірусу мавп, над якою науковці працювали понад 15 років. Цей випадок став епістемологічним шоком: він довів, що нефхівці у цифровому середовищі можуть ефективно доповнювати експертні підходи, коли їм надано відповідні інструменти.

Поняття продюзажу, запропоноване Акселем Брунсом у книзі *Producers: Futures for the Content Industries* (2008), точно влучає в нерв епістемології digital modern. У цьому слові – комбінації production і usage – закладено саму суть нової взаємодії з контентом: користувачі більше не просто споживають інформацію, вони водночас її творять. І що важливіше – саме це творення дедалі частіше має епістемологічний статус. Учасник цифрового проєкту не просто «юзер», він – продюсер, агент знання, хай навіть без портфеля, але з pull request'ом. У такій логіці класичне розрізнення на експертів і аматорів тріщить по швах. На платформі GitHub чи у спільнотах open source вагу має не диплом, а активність у репозиторії, не CV, а contribution history. Експертиза більше не завжди йде через академічні канали – вона формується в мережевому режимі: через репутаційні механізми, кількість прийнятих змін, реакцію спільноти.

Цей гібридний статус знання доповнюється ще одним фундаментальним зсувом – появою алгоритмічної експертизи. Йдеться про знання, що формується не людьми, а алгоритмами – передусім системами машинного навчання, які, всупереч популярному уявленню, не «отримують інструкції», а самі їх виводять із даних. Таке знання більше не має автора в класичному сенсі, воно є результатом статистичної обробки, математичної оптимізації і, щиро кажучи, часом – дивного інтуїтивного танцю нейронних мереж.

Таким чином, у digital modern ми маємо епістемологічний пейзаж, де продюсер, користувач і алгоритм співіснують у гібридних режимах знання. І якщо раніше питання було: «Хто сказав це?», то тепер воно все частіше звучить як: «Хто, що і як це згенерував – людина, бот чи обидва одночасно?»

Алгоритмічне знання у цифрову добу має свої епістемологічні парадокси – воно ефективне, але непрозоре; передбачає, але не пояснює; видається компетентним, хоча не має суб'єкта. Ми маємо справу з феноменом «знання без розуміння» – і саме це робить digital modern настільки філософськи вибуховим.

Почнемо з непрозорості. Алгоритми, особливо глибокі нейронні мережі, функціонують як своєрідні «чорні скриньки». Ми бачимо вхід і вихід – але що відбувається між ними, часто лишається за межами навіть розуміння розробників. Це не просто технічна складність, а нова епістемологічна ситуація: ми довіряємо системам, не знаючи, як саме вони доходять до своїх висновків. З точки зору класичної епістемології – це як вірити оракулу, бо він багато разів виявився правий, навіть якщо говорив загадками. Ще один радикальний аспект – статистична природа такого знання. Алгоритми не «розуміють» причинно-наслідкових зв'язків, вони виявляють патерни. Якщо подія X часто трапляється поруч із подією Y – алгоритм це фіксує. Але чому? Це питання не за його профілем. Його справа – не теорія, а кореляція. Передбачення – так, пояснення – не обіцяли. Ми маємо справу з інтелектуальним інструментом, що нагадує студента, який списує виключно правильні відповіді, не розуміючи, чому саме вони правильні. Це знання ще й глибоко датазалежне: якість вхідних даних формує якість результатів. Тут діє сувора логіка: *garbage in – garbage out*. Жодна обчислювальна магія не врятує від помилок у навчальному наборі. Якщо модель вивчала світ за токсичними даними, вона відтворюватиме ці токсичності – тільки елегантніше. Як показує Лучано Флоріді у своїх працях про етику штучного інтелекту, зокрема у статтях, присвячених філософії інформації та алгоритмічній епістемології [Floridi, 2011; Floridi, 2020], ми маємо справу з новою формою знання – такою, що продукується не через свідому інтенцію суб'єкта, а як результат обчислювального процесу.

Великі мовні моделі, на кшталт GPT-4, – найяскравіший приклад цього парадоксу. Вони пишуть, пояснюють, жартують, складають поезію – часто краще за багатьох людей. І водночас – не розуміють жодного слова з того, що генерують. Їхнє «знання» – це результат статистичної оптимізації, а не концептуального осмислення. Це не есе, а симуляція есе. Не поезія, а її математична тінь. І ось головна інтрига: настільки добре зрежисована симуляція, що ми – живі, суб'єктивні, інтенціональні істоти – часто не здатні

її відрізнити від справжнього знання. Digital modern, таким чином, не просто кидає виклик філософії знання – він грає з нею у гру, де правила пишуться під час партії, а суперник – без обличчя.

Епістемологічний парадокс: уявімо, що студент використовує ChatGPT для написання аналізу кантівської етики. Отриманий текст виглядає переконливо, містить правильні цитати, аргументи, термінологію. Але якщо поставити уточнююче питання – модель, не маючи реального «розуміння» концепції, може видати суперечливу відповідь. Отже, ми стикаємось з епістемологічним парадоксом: чи можна вважати таку інформацію знанням, якщо її носій не розуміє того, що «промовляє»? Це змушує переосмислити класичне розрізнення між знати як (practical knowledge) і знати що (propositional knowledge). GPT «знає як» згенерувати переконливу відповідь, але не «знає що» вона означає. Ми стикаємось із знанням, яке не вписується в жодну з традиційних епістемологічних категорій.

Трансмедіальне знання та нові форми грамотності. Паралельно з алгоритмічним знанням у digital modern формується нове розуміння трансмедіального характеру знання – його існування в різних медіальних формах та контекстах, які взаємодіють та взаємодоповнюють одне одного. Цифрові технології уможливають нові форми мультимодальної комунікації, які поєднують текст, зображення, звук, відео, інтерактивні елементи в складні медіальні констеляції. Ці форми трансформують наш епістемологічний досвід, створюючи нові способи презентації, організації та інтерпретації знання, які виходять за межі традиційних текстових форм. Гунтер Кресс у «Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication» аналізує, як ці трансмедіальні форми вимагають нових типів «грамотності» – здатності «читати», інтерпретувати та створювати різні види медіа в їх взаємодії [Kress, 2010, с. 79-115]. Він показує, як трансмедіальне знання трансформує традиційні епістемологічні норми та практики, створюючи нові форми «візуальної аргументації», «мультимодальної риторики» та «інтерактивної наративності».

Трансмедіальність знання в умовах digital modern має не лише естетичний, а й глибоко епістемологічний вимір. Вона змінює саме уявлення про те, чим є знання: не як вербальна істина, зафіксована в тексті, а як мережа взаємодії модусів – візуального, аудіального, тактильного, кінетичного. Ці форми не просто доповнюють одна одну, вони взаємно формують і модулюють спосіб, у який знання виникає, передається й сприймається. Традиційний привілей тексту як основної форми наукової легітимації тут відступає, поступаючись місцем новим конфігураціям – візуальному мисленню, сонічному знанню, перформативній епістемології. Вони краще відповідають складності та багаторівневості сучасного досвіду, де знання вже не існує у вигляді статичних одиниць, а постає як подія, розгорнута в медіа-середовищі. Алгоритмічне й трансмедіальне знання разом формують нову епістемологічну конфігурацію digital modern, яка більше не вкладається в модель суб'єкта, що пізнає об'єкт. Натомість ми маємо знання, що розгортається у мережі: розподілене між людськими й нелюдськими агентами, представлене у множинних модальностях, засноване не на причинності, а на статистичних патернах, згенероване процесами, які самі залишаються непрозорими. Це знання не завжди пояснює – воно часто лише прогнозує. І не завжди розуміє – зате чудово симулює розуміння.

Усе це змушує філософію пізнання визнати: ми більше не маємо справи з традиційною епістемологією, а з чимось радикально новим. Тож завдання – не лише критикувати старі моделі, а проектувати нові теорії, здатні мислити знання як гібридну, багатоканальну, технологічно обумовлену подію. Тобто – як те, чим воно насправді вже давно є.

До нової цифрової епістемології. Підсумовуючи аналіз нових моделей знання, можна стверджувати: digital modern вимагає формування цифрової епістемології, яка відповідала б реаліям пізнання у світі алгоритмів, платформ і транскодованої комунікації. Ця нова епістемологія вже не спирається на ідеал ізольованого мислителя у кабінеті з томом Канта під рукою, а вибудовується на кількох принципових засадах: По-перше, принцип

розподіленої когніції (distributed cognition), сформульований Едвіном Хатчінсом ще у 1995 році. Він набуває нового сенсу: знання твориться в екосистемі агентів – людей, алгоритмів, інтерфейсів, програмних ботів і навіть випадкових коментаторів. У Вікіпедії, наприклад, стаття про CRISPR може бути написана студентом, редагована ботом, доповнена експертом, затверджена адміністратором і – о чудо! – піднята у топ Google алгоритмом, якого ніхто з них не бачив. По-друге, принцип мережевої організації знання. Його добре ілюструє повсякденна ситуація: людина шукає «як працює GPT», дивиться відео на YouTube, відкриває GitHub, читає коментарі на Reddit, натрапляє на іронічний мем, слухає подкаст, а може заходить у StackOverflow – і врешті доходить до семінару з філософії штучного інтелекту. Це не розсіяність, а нова когнітивна геометрія – фрактальна, гіперпосилальна, афективно закорена. По-третє – принцип алгоритмічної медіації. У цифровому середовищі ми ніколи не отримуємо знання «напрямую». Від стрічки TikTok до рекомендацій Scopus – інформацію подають нам фільтри, а не факти. Як слушно зазначає Девід Вайнбергер у книзі «Too Big to Know» ще 2011 року, найрозумніша істота в кімнаті – це сама кімната, якщо під нею розуміти складну інфраструктуру знання. Четвертий – принцип трансмедіальності. Знання сьогодні існує у вигляді відео, мемів, подкастів, GIF-ів, багат шарових інфографік. Коли мова йде про штучний інтелект, ми одночасно читаємо академічну статтю, дивимось ролик Kurzgesagt, бачимо мем про Skynet, слухаємо обговорення на Clubhouse і... віримо, що зрозуміли. Така мультиформатність не знижує статус знання – вона його розширює. Як наголошує Джоханна Дракер у Graphesis (2014), візуальні форми знання продукують не менше смислу, ніж вербальні. І нарешті – принцип колаборативної верифікації. У цифровому світі перевірка істинності вже давно перестала бути суто індивідуальним когнітивним актом. Вона стала соціотехнічним процесом, що охоплює взаємодію спільнот, інтерфейсів, алгоритмів і процедур публічного перегляду. Як переконливо демонструє дослідження Дзислави Джемельняка

та Міхала Віламовського [Jemielniak & Wilamowski, 2021], у кризові моменти – пандемії, вибори, війна – спільнота Вікіпедії мобілізує «епістемічну відповідальність»: застосовуються тимчасові блокування редагувань, активізується перевірка джерел, вводяться шаблони недостовірності, рішення приймаються консенсусом на основі публічної аргументації. Цей процес – не менш складний, ніж традиційна академічна рецензія, але набагато швидший і децентралізований. Він і є прикладом того, як знання в digital modern проходить верифікацію через розподілену спільнотну епістемологію. Ці принципи не просто додаються до традиційної епістемології, як декоративні пелюстки до старої троянди. Вони розривають її стебло – і вирощують нову рослину. Вони змушують нас переосмислити ключові філософські поняття: суб'єкт, об'єкт, істина, обґрунтування, знання. І водночас – дарують шанс. Шанс зробити епістемологію знову великою. Або принаймні цікавою.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Перший розділ дисертаційного дослідження закладає теоретико-методологічний фундамент для осмислення феномену digital modern як нової культурно-філософської парадигми. У процесі аналізу було виявлено, що digital modern становить радикальну трансформацію умов можливості культури, пізнання та буття. Основні висновки розділу можна систематизувати в таких положеннях:

1. Концептуальна специфіка digital modern. Поняття «digital modern» фіксує якісно нову конфігурацію сучасності, що характеризується конвергенцією цифрових технологій і культурних практик. На відміну від суміжних концептів (діджимодернізм, метамодернізм), digital modern охоплює не лише культурно-естетичні, а й онтологічні, епістемологічні та політичні виміри цифрової трансформації. Його концептуалізація вимагає виходу за межі традиційних бінарних опозицій (модерн/постмодерн, реальне/віртуальне, людське/технологічне) і розробки нового категоріального апарату.

2. Множинність передумов формування. Digital modern виникає на перетині кількох фундаментальних трансформацій: вичерпання постмодерністської парадигми, технологічної революції (перехід від аналогового до цифрового, розвиток штучного інтелекту, платформізація), соціально-економічних змін (інформаційний капіталізм, нематеріальна праця) та екологічної кризи. Ці процеси не просто супроводжують digital modern, а конститутивно його визначають.

3. Методологічний плюралізм як необхідність. Дослідження digital modern вимагає трансдисциплінарного підходу, що інтегрує цифрову феноменологію (аналіз трансформації досвіду), цифрову герменевтику (дослідження нових форм текстуальності та інтерпретації), медіа-археологію (вивчення матеріальності та історичності цифрових артефактів),

постгуманістичну методологію (аналіз розподіленої агентності). Кожен підхід висвітлює певний аспект digital modern, а їх синтез дозволяє досягнути феномен у його цілісності.

4. Радикальна трансформація епістемологічних засад. Digital modern фундаментально змінює статус суб'єкта пізнання (від автономного індивіда до розподіленої мережевої агентності), концепцію об'єктивності (від універсального критерію до контекстуально-алгоритмічної практики), проблему верифікації знання (від індивідуальної перевірки до колаборативних форм валідації). Ці зміни потребують розробки нової цифрової епістемології.

5. Формування нових епістемологічних моделей. Замість єдиної універсальної епістемології виникає спектр нових підходів: колаборативне знання (Wikipedia, громадянська наука), мережеве знання (гіпертекстуальність, ризоматичність), алгоритмічне знання (машинне навчання, непрозорість «чорної скриньки»), трансмедіальне знання (мультиmodalність, візуальна аргументація). Ці моделі доповнюють традиційну епістемологію.

6. Амбівалентність як структурна характеристика. Digital modern характеризується глибокою амбівалентністю: технології одночасно емансипують і контролюють, розширюють можливості й створюють нові залежності, демократизують доступ і породжують нові форми нерівності. Ця амбівалентність структурно вбудована в саму логіку цифрової трансформації.

7. Необхідність критичної рефлексії. Філософське осмислення digital modern потребує критичної позиції, здатної виявляти приховані механізми влади, алгоритмічні упередження, структурні нерівності. Водночас критика має поєднуватися з конструктивним пошуком нових форм солідарності, етики, політичної дії в умовах цифрової сучасності.

8. Трансформація самої філософії. Digital modern не лише створює нові об'єкти для філософського аналізу – він трансформує саму філософію, її мову, методи, форми існування. Філософія змушена працювати з новими

концептами (інтерфейс, алгоритм, платформа), освоювати нові середовища (цифрові платформи, соціальні мережі), розробляти нові форми комунікації знання.

Ці висновки окреслюють теоретико-методологічну рамку для подальшого дослідження онтологічних, естетичних та політичних вимірів digital modern. Вони демонструють, що digital modern – це не просто технологічний феномен, а фундаментальна трансформація умов можливості культури, що вимагає відповідного філософського осмислення. Розробка адекватного концептуального апарату та методологічного інструментарію, здійснена в першому розділі, створює необхідну основу для аналізу конкретних проявів digital modern у різних сферах культурного буття.

Основні положення цього розділу викладені у публікаціях автора:

1. Popova, N., **Perchyk, A.**, Miazin, M., & Bednarskyi, S. (2024). Digital modern: a philosophical perspective on urbanism and digital humanities. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (70), 133–140.

<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-11>

2. **Перчик, А. В.**, Беднарський, С. С. (2024). Між цитатою та кодом у діджимодерністській текстуальності: інтерпретація. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 70, 96–105.

<https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-11>

3. Галстян, Я. С., **Перчик, А. В.** (2025). Риторика цифрової суб'єктності: Нео, Шрек та еволюція агентності в епоху алгоритмів. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 71, 52–58. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2025-71-06>

РОЗДІЛ 2. DIGITAL MODERN ЯК ФІЛОСОФСЬКА ПЕРЕПРОГРАМАЦІЯ СУЧАСНОСТІ

2.1. Цифрова онтологія: реальність, яка рендериться.

Реальність більше не «є» – вона працює. У цифрову добу світ не стільки існує, скільки виконується, обчислюється, візуалізується. Кожен піксель, кожна стрічка новин, кожна одиниця цифрового контенту – це не слід буття, а його обчислювальна симуляція. Ми живемо в реальності, що не «надана», а «згенерована». Саме це має на увазі Лучано Флоріді, коли говорить про інфосферу – простір, у якому все, що має значення, має інформаційне представлення [Floridi, 2014, pp. 41-42]. Уявіть собі буття, яке не просто є, а «відбувається» – як потокове відео, що існує лише у момент трансляції. Як тільки щось стає «видимим» для алгоритму – воно отримує онтологічний статус. Навпаки – якщо об'єкт не потрапляє до цифрового репертуару (не класифікується, не трекається, не піддається пошуковій видачі) – він ніби зникає з мапи актуального. У такому середовищі питання «що є?» дедалі частіше звучить як «що можливо відрендерити, заіндексувати, згенерувати?».

Сучасна цифрова філософія недвозначна: ми маємо справу з новою формою буття – гібридною, пластичною, процесуальною. Цифрові об'єкти не належать ні до традиційної сфери матеріального, ні до абстрактного. Вони – поточні, як оновлення застосунку. Вони виникають у взаємодії – з користувачем, інтерфейсом, мережею, кодом. Хуей Йук у своїй праці «On the Existence of Digital Objects» переконливо показує: цифрові сутності не є сталими об'єктами, а радше складними подієвими конфігураціями, що живуть у технічному і семантичному русі [Hui, 2016].

Ця зміна має далекосяжні наслідки. Онтологія більше не працює за схемою: якщо є – значить існує. Тепер ми маємо нову формулу:

відображається – значить існує. У цифровій екосистемі буття і репрезентація нерозривні. Що не увійшло в алгоритм – того, умовно кажучи, не існує. Ця парадоксальна ситуація ставить перед філософією виклик: мислити не тільки «сутність», а й процедуру появи; не тільки об'єкт, а й архітектуру коду, що його виводить на екран світу. Інакше кажучи, digital modern не просто змінює наші уявлення про реальність – він переписує саму онтологічну граматику буття. І, як це не парадоксально, на місці колишньої трансцендентної істини – тепер стоїть платформа.

У класичній філософській парадигмі техніка постає як підпорядкований інструмент: людина є суб'єктом дії, а технологія – її засобом. Однак у цифрову добу цей порядок речей зазнає фундаментальної трансформації. Алгоритми вже не просто виконують завдання – вони дедалі частіше визначають рамки того, що вважається значущим, релевантним і навіть реальним. Ми маємо справу не з «нейтральними» кодами, а з новими акторами, які набувають онтологічного статусу. Цю зміну концептуально окреслює Тед Стріпгас у статті *Algorithmic Culture* [Striphias, 2015], де аналізується делегування культурної роботи – класифікації, ранжування, нормування – обчислювальним процесам. У результаті формуються нові онтологічні ландшафти, де алгоритми не лише структурують інформацію, а й формують умови нашої присутності в світі. Як показує Пол Кокелман, алгоритми функціонують як «фільтри реальності» – агенти, що визначають, що буде помічено, збережено, або, навпаки, залишиться поза увагою [Kockelman, 2013]. Цей перехід добре ілюструє концепт «виконуваної культури», сформульований Аланом Кірбі у книзі *Digimodernism* [Kirby, 2009]. Він вказує на зміну ролей: сучасний суб'єкт не стільки творить зміст, скільки виконує інструкції, сценарії, згенеровані алгоритмічно. Культура стає не інтерпретованою, а «виконуваною», а алгоритм – новим автором культурних смислів. Сучасні соціальні платформи демонструють цей зсув буквально: вони визначають, які теми стають «актуальними», які тіла «видимими», які новини «правдоподібними». Як наголошує Луїза Амур,

алгоритмічні процеси формують «архітектури уваги» – структури, що зумовлюють, хто і що має право на когнітивну присутність [Amoore, 2020]. Джонатан Беррі у *Critical Theory and the Digital* стверджує, що цифрова культура створює нові форми соціальності, де алгоритми не просто відображають, а співстворять соціальний простір [Berry, 2014]. Вони виступають як «структурна граматики» цифрового буття – не лише регулюючи інформаційні потоки, а й беручи участь у формуванні того, що ми взагалі можемо сприймати як знання чи подію. Філософи постфеноменології – зокрема Петер-Пауль Вербек – підкреслюють, що технології не лише передають зміст, а й формують саму структуру досвіду [Verbeek, 2015]. У цифровому контексті це означає: ми бачимо не «світ», а «світ, опосередкований алгоритмом». Цей світ створюється через взаємодію матеріальних інфраструктур (серверів, датчиків), коду (алгоритмів фільтрації, ранжування) та людської поведінки.

У підсумку, ми спостерігаємо не лише зміну інструментів, а трансформацію самої онтологічної логіки культури. Алгоритми стають умовами можливості цифрового буття – середовищем, у якому народжується реальність. І філософія, якщо вона хоче залишатися релевантною, мусить мати справу не лише з «буттям» у класичному сенсі, а з тим, що рендериться в цифровій інфосфері.

На відміну від класичних алгоритмів, які чітко виконували заздалегідь прописані інструкції, сучасні системи машинного навчання здатні самостійно формувати моделі, структури і патерни. Їхня робота не підлягає повному аналітичному розбору: вони не стільки «програмуються», скільки «виховуються» на масивах даних. Це породжує особливу форму онтологічної дії: алгоритм не просто інтерпретує світ, а бере участь у його моделюванні. Він бачить не те, що бачимо ми, а те, що корелює у статистичних вибірках. У результаті, ми стикаємося з новим типом буття – не наявного, а згенерованого, не інтенціонального, а обчисленого. Це знання, яке не має суб'єкта-знавця; реальність, яка не потребує людини, щоб бути. Ситуація

наближається до того, що можна назвати «епістемологією без епістеми»: машина створює знання, не розуміючи його. Алгоритм здатен розрізняти ознаки раку на знімках з точністю, що перевищує людську, – не тому, що він «розуміє», що таке рак, а тому, що він знає статистичну поведінку пікселів. Це підводить до ще однієї радикальної трансформації – алгоритмів як автономних агентів. Їхні рішення дедалі частіше відбуваються поза людським контролем: автопілоти керують літаками, рекомендальні системи впливають на наші смаки, модератори контенту блокують або просувають інформацію, часто без пояснень. Рішення машини має силу – навіть якщо ми не знаємо, чому саме вона його прийняла. Така ситуація вимагає розвитку поняття «алгоритмічної уяви»: здатності користувача не просто інтуїтивно взаємодіяти з системою, а моделювати її внутрішню логіку, аби передбачити її реакції. У цифровому середовищі не лише світ моделюється алгоритмами – ми самі змушені уявляти себе з точки зору алгоритму.

Отже, digital modern радикально змінює наші уявлення про реальне: реальність більше не «є» у класичному сенсі, – вона рендериться, ітеративно створюється у взаємодії з обчислювальними системами. Цей світ не просто запрограмований – він перебуває у стані постійної перекомпіляції. Алгоритм стає не лише інструментом, а середовищем нашого буття.

Традиційна філософія, починаючи ще з Декарта, розділяла світ на *res extensa* – протяжну, фізичну реальність – та *res cogitans* – сферу свідомості. У цій картині віртуальне трактувалося як вторинне, ілюзорне або навіть симулякричне буття. Проте з появою цифрових медіа ця дихотомія починає руйнуватися. Віртуальне вже не є ані уявним, ані просто відсутнім – воно має свою матеріальність, свої протоколи і свої наслідки. Як слушно зазначає Луїза Парізі, «віртуальність – це не симуляція, а інший модус просторового буття, що має власну феноменологічну специфіку» [Parisi, 2018]

У сучасному медійному дискурсі дедалі частіше замість опозиції реальне/віртуальне використовують розрізнення аналогове/цифрове. І якщо аналогове базується на континуальності та репрезентації, то цифрове

ґрунтується на дискретності, алгоритмах і логіці обчислення. Як показує Лев Манович, цифрові об'єкти існують не як «відбитки» реальності, а як дискретні елементи, що створюють власні правила репрезентації. Ця логіка докорінно відрізняється від аналогової – вона не відображає, а продукує [Manovich, 2001, pp. 27–48]. Ба більше, цифрові об'єкти мають подвійну природу – вони одночасно є кодом (тобто математичною конструкцією) і культурним артефактом. Як ілюструє приклад електронної пошти: хоча вона не має фізичної форми, її «реальність» повністю обґрунтована інфраструктурно – протоколами SMTP, серверами та інтерфейсами. І ця реальність – не менш ефективна, ніж реальність листа на папері. Віртуальна присутність у цифрову добу – це не відсутність, а нова форма буття. За Стеларком, віртуальний простір – це перформативне середовище, що створюється тілесною залученістю користувача, і не просто копіює простір, а має власну топологію, що здатна порушувати фізичні закони [Stelarc, 2016].

Таким чином, віртуальне – це не слабка тінь реальності, а самостійний онтологічний режим із власною логікою, матеріальністю і здатністю чинити вплив. Це нова «топологія присутності», в якій ми живемо, працюємо, спілкуємося – і водночас переосмислюємо саму філософську категорію реального.

Цифрові об'єкти існують у стані онтологічної амбівалентності: вони одночасно є потенційними (як код у базі даних) та актуальними (як виконувана програма). Ця специфіка радикально відрізняє їх від фізичних об'єктів, які або існують, або не існують. Файл на жорсткому диску існує як можливість до моменту його відкриття. У момент виконання програми він стає актуальним, але ця актуальність тимчасова – після закриття програми об'єкт повертається до потенційного стану. Така онтологічна динаміка створює нову темпоральність цифрового буття, де існування не є постійним станом, а процесом переходів між можливістю та дійсністю [Manovich, 2001, pp. 220-243]. Модульність цифрових медіа означає, що цифровий об'єкт може існувати на різних рівнях одночасно: як піксель, як зображення, як файл, як

частина бази даних. Кожен рівень має власну онтологічну логіку, але всі вони співіснують у єдиній цифровій структурі [Manovich, 2001, pp. 30-31]. Числова репрезентація робить цифрові об'єкти програмованими – вони можуть бути алгоритмічно трансформовані, комбіновані, аналізовані. Це створює нову форму буття, де об'єкти не просто існують, а можуть бути обчислені та переобчислені [Manovich, 2001, pp. 27-30].

Цифрові артефакти як повноцінні учасники онтологічної констеляції. Критична теорія цифрових технологій демонструє, що цифрові артефакти не є пасивними репрезентаціями або інструментами, а активними учасниками соціальних та культурних процесів [Berry, 2014, pp. 65-89]. Вони володіють агентністю – здатністю впливати на людську поведінку, формувати соціальні зв'язки та створювати нові форми колективності.

Алгоритмічні рекомендаційні системи не просто відображають наші вподобання – вони їх формують. Пошукові алгоритми вони конституують те, що ми вважаємо знанням. Соціальні мережі не просто з'єднують людей – вони створюють нові форми соціальності через алгоритмічне курування контенту [Berry, 2014, pp. 112-156]. Цифрові об'єкти стають квазі-суб'єктами у тому сенсі, що вони демонструють поведінку, схожу на інтенціональну: чат-боти «розуміють» запити, рекомендаційні системи «передбачають» бажання, системи розпізнавання «бачать» образи. Хоча ця «інтенціональність» є функціональною, а не феноменологічною, вона має реальні наслідки для людського досвіду [Berry, 2014, pp. 189-210].

Платформна архітектура створює нові форми гібридної агентності, де людські дії та алгоритмічні процеси взаємно конституують одне одного. Користувач Instagram не просто публікує фото – він співпрацює з алгоритмом у створенні візуального контенту, що буде оптимізований для певної аудиторії.

Цифрові об'єкти ставлять під сумнів класичні уявлення про тотожність та тривалість. Файл може бути скопійований без втрати якості, що створює

проблему: чи є копія тим же об'єктом або новим? Традиційні критерії ідентичності (просторове розташування, матеріальна безперервність) не працюють у цифровому середовищі. Версійність стає конститутивною властивістю цифрового буття. Документ у Google Docs існує як послідовність версій, кожна з яких зберігається в історії змін. Яка з версій є «справжнім» документом? Остання? Перша? Чи може об'єкт бути множинним у часі, існуючи як палімпсест накладених одна на одну версій? [Manovich, 2001, pp. 138-160]. Метадані стають частиною ідентичності цифрового об'єкта. Фотографія – це не лише зображення, а й дата створення, параметри камери, GPS-координати, теги. Ці дані конститууюють його цифрову ідентичність. Алгоритмічна обробка означає, що цифровий об'єкт може мутувати у часі без людського втручання. Пост у соціальній мережі ніколи не є статичним. Його онтологічний статус змінюється залежно від взаємодії з алгоритмічним середовищем: отримані лайки, коментарі, перегляди, переміщення у стрічці – усе це переписує його значення, статус і навіть існування в цифровому просторі. Так цифровий контент живе не лише у часі, а й у постійній взаємодії з кодом, що його «перевіряє на значущість». Розподіленість цифрових об'єктів у мережі ускладнює питання локалізації. Веб-сторінка одночасно існує на сервері, в кеші браузера, у пошукових індексах, архівах. Де «насправді» розташований цифровий об'єкт? Його буття стає топологічним – визначається не координатами, а зв'язками та потоками.

«Тут-буття» в епоху багатовіконності: феноменологія вкладок.

Гайдеггерівське поняття Dasein як фундаментальна структура людського існування зазнає радикальної трансформації в цифрову епоху. Якщо у Гайдеггера Dasein характеризується єдиним «тут» та «тепер» екзистенційної присутності у світі, то цифрова медіація створює множинні локуси присутності, що існують одночасно [Kirby, 2009, pp. 201-225]. Традиційне Dasein визначається через Befindlichkeit (настроєність), Verstehen (розуміння) та Rede (мова) як основні екзистенціали. В умовах цифрової медіації ці структури набувають нових характеристик:

Цифрова настроєність стає мультиплексною – користувач одночасно перебуває у настрої робочого email, розважального TikTok, інтимного месенджера. Кожна вкладка або додаток несе власний емоційний тон, створюючи поліфонію настроїв, що не зводиться до єдиного екзистенційного стану [Berry, 2014, pp. 112-134].

Цифрове розуміння стає контекстно-розподіленим. Розуміння ситуації формується не з єдиного джерела, а через кореляцію інформації з різних вкладок, платформ, додатків. Google Maps показує локацію, календар – час зустрічі, месенджер – деталі. Цілісне розуміння виникає як синтез фрагментованих цифрових контекстів. Цифрова мова стає інтерфейсно-опосередкованою. Кожна платформа має власну граматику взаємодії: хештеги в Instagram, ретвіти в Twitter, реакції в Facebook. Dasein навчається «говорити» різними цифровими мовами одночасно, перемикаючись між регістрами залежно від контексту [Kirby, 2009, pp. 156-178].

Цифрові технології створюють феномен розподіленої присутності, де суб'єкт одночасно «тут» (фізично) та «там» (цифрово) у множині локацій. Це не просто увага до кількох об'єктів, а принципово новий модус буття, де присутність стає топологічно складною. Класичне Being-in-the-world трансформується у Being-in-the-networks – буття-у-мережах. Кожна вкладка браузера представляє потенційний світ з власною логікою, правилами, спільнотою. Користувач не просто переглядає ці світи, а перебуває в них, маючи різні ідентичності, ролі, зв'язки [Berry, 2014, pp. 78-95].

Асинхронність цифрової комунікації створює нову темпоральність присутності. Повідомлення, залишене вранці, може бути прочитане ввечері, але «присутність» відправника лишається відкладеною у цифровому просторі. Це створює темпоральні петлі, де минуле, теперішнє та майбутнє переплітаються у складні конфігурації [Kirby, 2009, pp. 201-225].

Нотифікації функціонують як екзистенційні сигнали – вони не просто інформують про події, а викликають суб'єкта до присутності у відповідному цифровому контексті. Звук повідомлення у WhatsApp активує режим

близької присутності, сповіщення з LinkedIn – професійну присутність, push з Netflix – розважальну присутність [Berry, 2014, pp. 145-167].

Множинна присутність створює нові форми екзистенційного стресу. Суб'єкт постійно балансує між різними вимогами цифрових контекстів, кожен з яких претендує на автентичну присутність. Це призводить до онтологічної перевантаженості – неможливості бути «справжнім» у всіх контекстах одночасно [Kirby, 2009, pp. 240-256].

Традиційне розуміння багатозадачності як когнітивного процесу швидкого переключення уваги між завданнями є редукціоністським. У цифровій культурі багатозадачність стає онтологічною характеристикою – способом існування у світі, де множинність не є відхиленням від норми, а нормою як такою [Berry, 2014, pp. 112-134].

Текст у душі дигімодернізму, за Аланом Кірбі, характеризується такими рисами, як *onwardness* (поступальність) та *haphazardness* (хаотичність). Це не просто стиль – це структура, яка відображає саму природу цифрового досвіду: текст виникає у процесі читання, його розвиток не передбачений, і кожен наступний крок – відкритий, невизначений, потенційно нескінченний. У цьому сенсі, дигімодерністський текст «здійснюється тут і зараз», він є радше потоком, ніж завершеним витвором, і його майбутній зміст – завжди під питанням.

Цифрові інтерфейси, зокрема архітектура вкладок у браузерях і мобільних додатках, структурно спонукають до багатозадачності. Кожна вкладка є не просто технічним інструментом, а автономним фрагментом світу, що вимагає уваги, емоційної настроєності та взаємодії. Користувачеві доводиться постійно перемикатися між контекстами, підтримуючи водночас робочу, інтимну, соціальну й розважальну присутність. Навіть коли здається, що користувач зосереджений на одній справі, цифрова система продовжує працювати у фоновому режимі: оновлює стрічку новин, підвантажує зміст, надсилає push-нотифікації. Утворюється особлива форма гібридної багатозадачності, в якій людська увага переплітається з автоматизованими

процесами. Це формує ритм цифрового буття – пульсацію між зосередженістю та розсіюванням, глибоким зануренням і поверхневим ковзанням, між увагою та дистракцією. Як зазначає Кірбі, цей ритм не є патологією, а стає конститутивною рисою сучасного екзистування у цифровому середовищі.

Феноменологічний аналіз досвіду багатовіконності та фрагментації уваги. Іконка вкладки стає новим типом цифрового знаку – вона не просто позначає контент, а індексує потенційний світ досвіду. Favicon Google Docs активує робочий модус, іконка YouTube – розважальний, Instagram – соціальний. Кожна іконка несе афективний заряд та контекстуальні очікування [Berry, 2014, pp. 189-210].

Досвід переключення між вкладками має власну феноменологію. Момент кліка на вкладку – це онтологічний перехід між світами з різними правилами, ритмами, очікуваннями. Користувач здійснює мікро-epoché (феноменологічне утримання), залишаючи один контекст та входячи в інший. Fading (згасання) та loading (завантаження) створюють лімінальні моменти між цифровими світами. Час завантаження сторінки – це не просто технічна затримка, а екзистенційна пауза, коли суб'єкт перебуває «між» світами. Ці мікро-інтервали формують ритм цифрового буття [Kirby, 2009, pp. 67-89].

Нескінченний скрол створює специфічний темпоральний досвід – відчуття безкінечності та наповненості, але водночас порожнечі та марності. Скрол стає жестом цифрової епохи – безцільним, але невпинним рухом у пошуках чогось невизначеного [Berry, 2014, pp. 134-156]. Фрагментація уваги не є простою втратою концентрації, а новим способом перцепції, адаптованим до цифрового середовища. Увага стає rhizomatic (ризоматичною) – розгалуженою, мережевою, здатною одночасно відслідковувати множинні потоки інформації. Digital distraction стає продуктивною – вона не заважає роботі, а є роботою у цифровій економіці. Кожен клік генерує дані, кожен перегляд створює цінність. Дистракція перетворюється на labor – неоплачувану роботу з виробництва даних для

платформного капіталізму [Berry, 2014, pp. 210-232]. Боротьба за увагу між вкладками створює *economy of attention* всередині індивідуального досвіду. Користувач розподіляє обмежений ресурс уваги між конкуруючими контекстами, кожен з яких використовує *persuasive design* для утримання фокусу. Індивідуальна психіка стає мікрокосмом цифрової економіки [Kirby, 2009, pp. 89-112].

Цифрова тілесність: інтерфейс як продовження тіла. Класична феноменологія тілесності, зокрема у Моріса Мерло-Понті, розглядає тіло як первинний засіб пізнання світу – через сенсомоторні схеми, досвід руху, дотику, просторовості. Проте в епоху цифрової присутності ця модель зазнає перегляду: інтерфейси, цифрові протези та алгоритмічні середовища формують нові режими тілесного існування.

Вплив технологій на тілесність уже не можна описувати в термінах «віддалення від реального тіла». Як переконливо показав Петер-Паул Вербек у своїй медіаційній теорії, технологічні об'єкти – не нейтральні інструменти, а співконститууючі агенти людського досвіду. Тіло у цифровому середовищі не зникає, а модифікується, пристосовується, розширюється. Клавіатура, сенсорний екран, фітнес-браслет – усе це стає частиною тілесної схеми, що функціонує в просторі «втіленої взаємодії» [Verbeek, 2015, pp. 26–31]. Цей феномен чудово ілюструє так звана «мускульна пам'ять» цифрових жестів: ми несвідомо знаємо, як «пальцями збільшити фото» чи «провести свайп», так само, як у минулому знали, як зав'язувати шнурівки. Як зазначає Девід Беррі, цифрова тілесність – це не просто про механіку користування пристроями, а про нову форму втіленого знання, вкорінену в автоматизованих, але контекстуально забарвлених рухах [Berry, 2014, pp. 95–112]. Ще радикальніше – феномен «фантомних вібрацій»: коли тіло «відчуває» сповіщення, яких немає. Це не психічний розлад, а ознака того, що пристрій включено у тілесну схему як її частина. Смартфон стає функціональним елементом нервової системи, і його втрата або відключення викликає стан, схожий на феноменологію «ампутації присутності».

Таким чином, у цифрову епоху тілесність не зникає, а радше вступає в нову фазу – фазу гібридного, опосередкованого, технічно втіленого існування, де інтерфейс не «порушує» дотик, а створює нову логіку доторку як дії з відкладеним ефектом у глобальному масштабі.

Аватарність як розширене втілення в цифрових світах. У контексті цифрових середовищ аватар виступає не лише як візуальна репрезентація користувача, а як нова форма втілення – своєрідне «цифрове тіло», що функціонує в межах іншої онтології. Як показує Т. Бельсторф у своєму антропологічному дослідженні *Second Life*, користувачі часто ідентифікують себе з аватаром настільки глибоко, що емоційні реакції на події у віртуальному світі мають справжні психологічні наслідки. Згідно з його спостереженнями, «в *Second Life* суб'єкти не просто керують аватаром – вони живуть ним» [Boellstorff, 2015, с. 129–135]. Таке втілення виходить за межі біологічного: аватар може літати, змінювати форму, набувати надлюдських характеристик. Це розширення втілення, що дозволяє суб'єкту вийти за межі власного фізичного тіла, створює те, що Бельсторф називає «віртуальною тілесністю» – соціально значущим тілом, незалежним від матеріального носія [там само, с. 150–154].

Формування цифрової ідентичності через налаштування аватара перетворюється на форму «онтологічного макіяжу»: зміна зовнішності, одягу, поведінки – це не просто естетичні рішення, а акти самовизначення. Кожен аватар, навіть у різних платформах – від *World of Warcraft* до *LinkedIn* – має свою біографію, соціальні зв'язки та навіть моральний профіль. Таким чином, один користувач функціонує у множині тіл – створюється явище багатотілесності, де суб'єкт розгортається у кількох локаціях одночасно, кожна з яких накладає свої нормативні обмеження і можливості. Цей стан багатотілесної присутності викликає і нові психоемоційні виклики – від ейфорії експериментування до стресу фрагментованої ідентичності. Бельсторф зауважує, що цифрові світи не є втечею від реальності – вони самі стають місцем реального досвіду [Boellstorff, 2015, с. 206–210].

Гаптичний зворотний зв'язок став ключовим механізмом повернення тактильності у цифрову взаємодію. Вібрація смартфона при натисканні створює відчуття дотику до неіснуючої кнопки – не просто імітацію, а новий модус тілесного досвіду. Це явище Девід Беррі описує як «цифрову матеріальність» – способи матеріального переживання, що виникають не всупереч, а завдяки технологічному посередництву [Berry, 2012, pp. 85–102].

Ще показовішими є гаптичні інтерфейси у хірургії, що дозволяють лікарям відчувати опір віртуальних тканин під час дистанційних операцій. Це стає формою «віддаленого втілення» – ситуацією, коли тактильне сприйняття стає можливим на відстані, поза межами тіла [Hayles, 2012, pp. 145–167].

У таких умовах автентичність більше не залежить від відповідності фізичному тілу чи відчуттю «реальності». Лучано Флоріді пропонує поняття «віртуальної автентичності» – відповідність досвіду внутрішній логіці віртуального середовища, а не зовнішнім стандартам реалізму [Floridi, 2014, pp. 112–135]. Наприклад, аватар може бути автентичним не тому, що схожий на фізичне «я», а тому, що виражає ту грань суб'єктивності, яка не має іншого простору для реалізації – експерименти з гендером, естетикою, тілесністю.

Як влучно зауважує Венді Чун, цифрова ідентичність – завжди перформативна: вона існує лише настільки, наскільки виконується через інтерфейси, дії, тексти, лайки й реакції [Chun, 2016, pp. 78–95]. Приватність чи «справжнє я» – це вже не внутрішній простір, а те, що публічно (або півпублічно) виконується перед аудиторією друзів, алгоритмів і соцмереж.

Ця перформативна ідентичність формує особливий тип мережевої присутності. Як зазначає Ненсі Бейм, у цифровому середовищі присутність – це не просторове співіснування, а інформаційна зв'язність: здатність впливати і бути поміченим через цифрові канали [Baum, 2015, pp. 67–89]. Зелена точка в месенджері чи статус «last seen» – це не лише технічні індикатори, а соціальні сигнали, що визначають ритми цифрової взаємодії. Вони формують нову онтологію – бути онлайн означає бути доступним,

відповідальним, «тут». Соціальні мережі формують і феномен «периферійної присутності» (ambient awareness), описаний Кейт Кроуфорд: ви ні з ким не говорите, але постійно знаєте, що відбувається у житті сотень людей. Це соціальний аналог бокового зору – несвідоме сканування цифрового простору [Crawford, 2021, pp. 201–223]. Однак ця присутність алгоритмічно посередкована. Пост існує лише настільки, наскільки його алгоритм вирішує показати. Ця «фільтрована присутність» є не тотальною, а контингентною – вас бачать не всі, і не завжди, і не тому, що ви є, а тому, що ви релевантні для когось з точки зору машинного обчислення [Noble, 2018, pp. 145–167].

І ще – цифрові спільноти. Такі рухи, як #MeToo чи #BlackLivesMatter, існують виключно у цифрових середовищах, але мають цілком матеріальні наслідки. Як показала Зейнеп Тюфекчі, вони не лише «комунікують», а мобілізують, об'єднують і створюють нові політичні суб'єкти [Tufekci, 2017, pp. 189–210].

Телеприсутність як нова форма буття-з-іншими: феноменологія цифрової спільноти. У класичній гайдеггерівській онтології буття-з-іншими (Mitsein) означає співбуття у спільному світі – у фізичному просторі, де досвід існування структурується спільними діями, речами, турботами. Однак цифрові технології створюють нову модальність – телеприсутність, яка не заперечує Mitsein, а радше модифікує його в бік роз'єднаної, але водночас взаємопов'язаної присутності. Як зазначає Sherry Turkle, людина «завжди на зв'язку, але все рідше в контакті» [Turkle, 2011, pp. 157–174] – парадокс, що розкриває трансформацію самої суті соціальної присутності.

Zoom-антропологія – або, точніше, феноменологія відеозв'язку – вказує на те, що цифрова спільність живе за іншими правилами. Наприклад, «вимкнутий мікрофон» перетворюється на новий тип буттєвої відсутності: людина бачить, але не може бути почутою, її «є», але «немає». Галерейний режим відеоконференцій створює ситуацію всебачення – всі присутні, але кожен виставлений на показ як аватар серед аватарів, у постійному перформансі присутності [Baum, 2015, pp. 78–94]. У цьому контексті

емоційна телеприсутність стає більш ніж компенсаторною – вона не просто заміщує фізичну близькість, а часом перевершує її в інтимності. Приватні повідомлення, direct-и, серії емодзі чи спільні відео перегляди стають каналами, через які будується довіра, відкритість, підтримка. Nancy Baym підкреслює, що «цифрова комунікація створює нові форми соціальної інтимності, які не просто імітують фізичну взаємодію, а конституюють нові соціальні реальності» [Baym, 2015, pp. 89–112]. Парадокс присутності-відсутності стає ключовим для розуміння цифрового існування. Ми можемо бути «разом» у груповому чаті з друзями, одночасно ігноруючи людину поруч. І навпаки – можемо бути емоційно присутніми для когось, хто фізично на іншому континенті. Ця багатовекторність присутності змінює її вимір: від просторової до якісної – важливо не «де», а «як» і «з ким». Темпоральність телеприсутності теж зазнає трансформації. Асинхронна комунікація (електронна пошта, месенджери, коментарі) руйнує потребу в одночасності. Повідомлення мають власну часову структуру – час написання, доставки, прочитання, відповіді. Як влучно описує Alan Kirby, нова цифрова темпоральність формує «структури латентної присутності», де очікування відповіді саме по собі стає подією [Kirby, 2009, pp. 178–200]. Індикатори статусу – «онлайн», «прочитано», «друкує...» – стають онтологічними маркерами присутності у цифровому просторі. Вони не лише повідомляють про активність, а й задають соціальні очікування та зобов'язання. Зелена крапка у чаті – це більше ніж технічна деталь, це соціальний жест: я готовий до взаємодії, я «є» для тебе [Turkle, 2011, pp. 165–178]. Ця ситуативна, віддалена, латентна та перформативна присутність складається у нову структуру буття, що не може бути зведена до спроби «імітувати» офлайн-досвід. Навпаки, вона має власну граматику, ритми, емоційні вектори. І саме в цій множинності – відчуженій, але й близькій, фрагментованій, але вплетеній у щоденну рутину – сьогоденне буття-з-іншими і відбувається. Як і ще одні зміни. Бо у цифрову епоху пам'ять перестає бути лише зберігачем інформації. Вона стає основою безперервного «я» у віртуальному

середовищі. Без цифрової пам'яті кожна сесія взаємодії з технологіями була б як життя риби з амнезією: ні контексту, ні історії – лише вічне «зараз».

Цифрові журнали чатів функціонують як емоційні архіви. Це вже не просто листування, а своєрідні літописи стосунків: фіксації конфліктів, близькості, мовчання. Перечитування чатів стає формою ретроспективної інтимності, коли «Пам'ятаєш, ти тоді писав...» можна підкріпити скріншотом, а не просто пам'яттю [Berry, 2014, с. 156–178]. Візуальна пам'ять у цифровому середовищі ще інтенсивніша. Фотопотоки на кшталт Google Photos або Instagram Stories створюють автобіографії в картинках. Навіть 24-годинні Stories – це не просто ефемерність, а навмисне забування, програмована тимчасовість. Як каже Hayles, такі практики формують «технологічну пам'ять» – зовнішню по відношенню до людської, але глибоко втілену в наші звички [Hayles, 2012, с. 182–195]. Пошукова історія – ще один прошарок цієї нової суб'єктивності. Завдяки інструментам на кшталт Google Takeout ми можемо буквально «пригадати», про що ми думали роками раніше. Це не просто пам'ять – це аналітичний автопортрет. Як зауважує Berry, цифрове слідкування за собою породжує нові форми саморефлексії, де користувач водночас і автор, і архіваріус, і об'єкт спостереження [Berry, 2014, с. 210–232].

Однак цифрова пам'ять – це ще й пам'ять про інших. Профілі померлих у соцмережах стають меморіальними просторами. Facebook, наприклад, пропонує опцію «меморіального акаунту» – суміш пам'ятника і цифрового сліду. Це породжує феномен «цифрової спадщини»: хто і як має право «успадкувати» вашу пам'ять після смерті? [Baum, 2015, с. 67–89]. Далі – складніше. Алгоритми починають курувати пам'ять. Спогади Facebook, автоматичні підбірки фото в Google Photos – це вже не пам'ять як така, а редакція пам'яті. Ми пам'ятаємо те, що обрано алгоритмами як вартісне пам'яті. І тут виникає нова епістемологічна проблема: хто вирішує, що ми маємо пам'ятати? [Floridi, 2014, с. 112–135]. І водночас цифрове забування – це праця. Треба вручну видаляти повідомлення, чистити історію, блокувати

контент. «Право на забуття» стає юридичною та етичною темою, водночас із зростаючою культурою незабування: скріншоти, кеші, Wayback Machine – усе це працює проти епізодичності і за архівність. Hayles і Berry підкреслюють: цифрові системи не просто зберігають – вони нав’язують стійкість. Забути щось у цифровому середовищі – значить навмисно боротися з його інфраструктурою [Berry, 2014, с. 198–199; Hayles, 2012, с. 143–167].

2.2. Гібридні суб’єкти: цифрове Я як множинність.

У добу digital modern, суб’єкт більше не мислиться як неподільна сутність, з відлунням декартового cogito, що гордо проголошує свою тотожність із собою. Натомість ми спостерігаємо перехід до гібридного, розподіленого суб’єкта – такого собі кіборга у сенсі Донни Гаравей, втіленого не лише у фантастичних сюжетах, а в LinkedIn-профілях, Instagram-фільтрах і двофакторній автентифікації [Haraway, 1991]. Цифрове Я – це вже не дзеркало біологічного, а цілий ансамбль онтологічних модусів, що співіснують, змагаються і, часом, вступають у внутрішні переговори. Як зазначає Шеррі Теркл, онлайн-ідентичність – це не просто одна з іпостасей, а лабіринт, у якому користувач одночасно є і автором, і персонажем, і глядачем [Turkle, 2011]. В епоху цифрової множинності людина не має одного автентичного «я», вона виконує себе – залежно від платформи, контексту, естетичної рамки чи очікувань аудиторії. Цей розрив з класичною суб’єктністю особливо яскраво постає у феномені digital persona proliferation. Один і той самий індивід виступає: як професійний агент у LinkedIn; як емпатичний соціальний «друг» у Facebook; як естет у візуальному Instagram; як гравець з окремим «геймерським капіталом» у Steam; як фліртовий селектор у Tinder; і як споживач у маркетингових алгоритмах Amazon... Тут немає місця для «істинного Я», що нібито сховане за масками. Навпаки – кожна з ідентичностей є самодостатнім актором у своїй логіці причинності. Цей багатоголосий суб’єкт ближчий до постгуманістичної конструкції,

описаної Н. К. Хейлз, де «свідомість» – це не те, що оселилося в тілі, а те, що відбувається в техно-соціальной мережі [Hayles, 2012]. Навіть більше: суб'єкт у цифровій культурі не просто гібридний – він розподілений. І тут у гру вступає Бруно Латур зі своєю акторно-мережевою теорією, яка дозволяє мислити суб'єктність як результат взаємодії між людськими і нелюдськими агентами – від хмарного зберігання до рекомендаційного алгоритму [Latour, 2005]. Не ми просто «користуємося» системами – ми в них конституюємося. У кожному кліку, скролі й редагуванні профілю закодовано частинку нашого цифрового буття.

Ще одним ключем до розуміння множинної суб'єктності є те, що Алан Кірбі називає *super-subjectivity* – форма суб'єктивного занурення у цифрові світи, де суб'єкт одночасно грає, творить і вживається у фіктивні тіла та ролі [Kirby, 2009, p. 170–172]. І це не гра в театр, а структура нової онтології: суб'єкт одночасно і є собою, і є всім, ким він хоче бути – щонайменше до наступного оновлення профілю. А тепер злегка іронічне, але серйозне запитання: чи означає це смерть «справжнього Я»? Зовсім ні. Ми не втрачаємо автентичність – ми множимо її. Ідентичність більше не є цілісною істотою, яка десь там «захована», а радше процесом, конструйованим через інтерфейси, уподобання, лайки й аватари. Іронія полягає в тому, що саме у фрагментації ми наближаємось до нової форми цілісності – динамічної, контекстуальної та багатоголосої. Так виникає гібридне Я: не сума всіх частин, а емерджентна структура, що живе між оновленнями, між платформами, між інтерфейсами.

Фрагментована інтенціональність та платформно-специфічна ідентичність. Цифрова суб'єктність, як невтомний фокусник, що одночасно жонглює кількома соціальними масками, постає як набір перформативних інстанцій, що втілюються у специфічних платформних контекстах. І якщо класичний гуманістичний суб'єкт ще міг сподіватися на цілісність у стилі Декартового *cogito*, то *digital modern*, здається, остаточно відправляє цю амбіцію у музей філософських антикваріатів.

Різні цифрові персони справді можуть мати конфліктні інтенції: у LinkedIn суб'єкт тяжіє до стабільності та раціональності, у Instagram – до візуальної гри, у Tinder – до селективної привабливості. У цьому сенсі перформанс ідентичності стає не лише формою самопрезентації, а й формою виживання в медіаекосистемі. Шеррі Теркл описує це як «розподілену суб'єктність», у якій «особистість не є чимось цільним, а скоріше архівом ідентичностей, що активуються залежно від контексту» [Turkle, 2011, с. 184–186] Варто погодитися з Харуей: сучасна суб'єктність не просто множинна, а «кіборгізована» – поєднана з мережами, де органічне та цифрове взаємопроникають [Haraway, 1991, с. 149–151] Користувач функціонує як інтерфейс – не метафорично, а буквально: через відбиток пальця, розпізнавання обличчя, жестову навігацію. Як зазначає Н. К. Хейлз, «втілене пізнання у цифрову епоху передбачає, що тіло вже не просто основа досвіду, а його алгоритмічний продовжувач» [Hayles, 2012, с. 112–116].

Біометричні інтерфейси – від розпізнавання обличчя до голосової ідентифікації – розширюють функцію тіла з приватного простору у публічну інфраструктуру. Тіло стає ключем, а не притулком. У цьому сенсі тіло – вже не таємниця, а «відкритий API» для машин.

Феноменологія дотику теж зазнає редукції: свайп, скрол, стискання – це вже не просто жести, а когнітивні механізми, що активують рішення, обирають, емоційно реагують. Як пише Венді Чун, «нові медіа – це не про зміну інформації, а про зміну звички» [Chun, 2016, с. 84–86]. Пальцева інтелігенція замінює мовленнєву рефлексію. І аватар, як цифровий гомункулус, стає не просто репрезентацією, а втіленням інтенцій. Ідеалізоване Я, що може бути хоробрим воїном у грі, гендерно нейтральним у чаті, естетично витонченим в Instagram. Аватар стає не маскою, а лабораторією ідентичності – простором емпіричних дослідів над самим собою. Як зазначає Марк Хансен, «віртуальне втілення не витісняє тілесність, а мультиплікує її» [Hansen, 2006, с. 45–49] Особливо важливою є проблема автономізації аватара. У складних геймерських світах персонаж

починає жити власним життям: здобуває репутацію, вступає в альянси, формує біографію. І ось вже ми маємо ситуацію, де суб'єкт не просто керує аватаром – він з ним радиться, узгоджує дії. Симуляція набуває зворотного ефекту: симульований образ формує «реальні» емоції. Блокування профілю – це не лише технічна втрата, а й екзистенційний розрив.

Цей багатопersonальний режим існування вимагає не психотерапії, а нової онтології. Постгуманістична філософія вже зробила перші кроки в цьому напрямку. Поняття «розподіленої інтенціональності» у роботах Бруно Латура [Latour, 2005] та ідея «мережевої особистості» у Кетрін Хейлз [Hayles, 2012] окреслюють суб'єкта як гібридну екосистему взаємодіючих агентів – тілесних, цифрових, алгоритмічних. І якщо колись бути собою означало знайти «справжнє Я», то тепер – навпаки: сконструювати ефективну ідентичність для кожного цифрового контексту.

Мета-агентність як керування цифровими репрезентаціями. У digital modern суб'єкт дедалі частіше постає не як стабільна одиниця досвіду, а як динамічна система самоорганізації, здатна до мета-агентності – тобто управління не лише власними діями, а й цифровими слідами, що продукуються в мережевому просторі. У цьому сенсі користувач стає оператором власної присутності: не просто «той, хто діє», а «той, хто керує тим, як виглядає дія».

Класичні налаштування приватності – скажімо, обмеження видимості дописів у Facebook – перетворюються на інструменти архітектурного дизайну соціального Я. Як слушно зауважує Alan Kirby: Facebook не лише відображає соціальні зв'язки, а й конститує їх: «це не репрезентація дружби, а її текстуалізація» [Kirby, 2009, р. 122–123]. Мета-агентність проявляється також у стратегічній поведінці користувачів щодо алгоритмів: таймінг публікацій, хештеги, формати постів – усе це елементи алгоритмічної гри. Цифровий суб'єкт інтуїтивно відчуває ритми платформ і навчається впливати на механізми видимості. Це особливо виразно у дослідженнях Wendy Chun, яка підкреслює, що «бути видимим» означає бути

підконтрольним, а отже – потребує стратегічного вибору, коли і як проявляти себе [Chun, 2016, р. 115]. Усвідомлення того, що кожен клік залишає цифровий слід, формує особливий тип гігієни даних. Люди навчаються маскувати, шифрувати, ігнорувати або навпаки – розкривати себе з розрахунком на аудиторію або алгоритм. Цей феномен можна описати як «свідомість даних» – своєрідний онтологічний shift, де знання про слід стає частиною ідентичності.

Платформний арбітраж – ще один прояв мета-агентності: користувачі навчились функціонально розподіляти себе між платформами. Instagram – для естетичного брендування, Twitter – для висловлення позиції, LinkedIn – для професійного капіталу, TikTok – для вірального самовираження. Це не просто мультиплатформеність, а стратегічна інфраструктура репутації. Окрема лінія мета-агентного розвитку – автоматизація самопрезентації. Боти для публікацій, чат-асистенти, шаблони відповіді – усе це інструменти делегування частини агентності системам. Як зауважує Katherine Hayles, людська свідомість стає «вбудованою у технологічний ансамбль» – суб'єкт вже не монолітний, а модульний [Hayles, 2012, р. 16]. Таким чином, мета-агент – це суб'єкт, що займається архітектурним конструюванням себе у множинних цифрових просторах. Він диригує репутацією, стратегічно взаємодіє з алгоритмами, делегує функції цифровим асистентам і постійно оновлює власне Я як продукт багатовекторної інженерії. Іронія тут у тому, що в спробах контролю над собою ми все більше стаємо схожими на системи, якими намагаємося керувати.

Тілесність 2.0: від пальців до Face ID – як тіло транслюється в систему. У цифрову добу тіло перестає бути виключно біологічною одиницею і стає медіа-інтерфейсом. Цей перехід відбувається не лише на рівні метафор – технології буквально перекодовують тілесність у цифрові сигнали. Як зазначає Венді Чун, «тіло все більше існує не в собі, а в структурі взаємного доступу та оцифрованого контролю» [Chun, 2016]. Відбиток пальця, райдужка, обличчя – це більше не «ти», а набір доступних системі

даних. Біометрична ідентифікація трансформує тіло з унікального втілення суб'єкта в функціональну змінну в цифровому ланцюгу авторизації. Ми вже не просто «маємо» тіло – ми «віддаємо» його у вигляді розпізнаваних шаблонів. Як влучно зауважує Кетрін Гейлз, «тіло стає тим, що можна закодувати, зберегти, відтворити» [Hayles, 1999, p. 192]. Те, що колись було абсолютною інтимністю – поверхня шкіри, візерунок зіниці, крива губ – тепер стає публічним паролем, який ми демонструємо машині. Біометрія не просто підтверджує «я є», вона трансформує «я є» у «я впізнаваний системою». І ось тут стає тривожно філософськи: якщо тіло більше не гарантує суб'єктності, а лише дозволяє доступ до функцій, – чи не перетворюється суб'єкт на прикладний додаток до власного цифрового профілю? Можна сказати, що цифрова епоха здійснює гусерлівський редукціонізм навпаки: замість «до речей самих» – «до даних самих». Суть вже не в феномені тілесного досвіду, а в його придатності до алгоритмічного оброблення. Біологічне тіло все ще тут – але в онтологічній системі координат воно більше не є джерелом істини про суб'єкта. Воно стає функцією у базі даних.

Якщо раніше лице було «дзеркалом душі», то тепер воно – QR-код доступу. Ми більше не просто виявляємо себе через обличчя у міжлюдській взаємодії – ми оптимізуємо його для камер, сенсорів, алгоритмів. Стеження за освітленням, підлаштування кута, вивчення «машинного профілю» свого ж обличчя – усе це творить нову форму тілесної дисципліни: бути читабельним машиною. Обличчя – класично розглянуте як центр екзистенційної відкритості (Левінасове «бути обличчям для іншого») – у цифровому світі стає полем машинної аналітики. Ми готуємо себе не до зустрічі з Іншим, а до розпізнавання алгоритмом. Виникає парадоксальна ситуація: щоб бути «впізнаним», потрібно навчитися виглядати очікувано – відповідно до еталону машинної читаємості. Це не просто технічна адаптація, а новий тип тілесної самосвідомості – автентичність для коду. Суб'єкт сам налаштовує себе, щоби бути допущеним у власне цифрове існування. І тут уже постає

глибше питання: чи залишається моє обличчя моїм, якщо його функція – бути ключем до системи, яка завжди мене оцінює на предмет схожості з собою?

Коли система Face ID не розпізнає обличчя або палець не відкриває доступ, ми стикаємося не лише з тимчасовою технічною перешкодою. Це вже не «машина не впоралася», а щось тривожніше: система не бачить тебе як тебе. Біометричний збій – це мікроакт символічної екзкомунікації: твоя тілесна присутність виявляється недостатньою, твоя ідентичність – під підозрою. У цьому сенсі Wendy Hui Kyong Chun слушно зауважує, що сучасні цифрові практики створюють тілесну небезпеку – ситуацію, коли тіло, яке мало б бути маркером достовірності, стає джерелом загрози, «ненадійною» ланкою у ланцюгу ідентифікації [Chun, 2016, p. 49]. Тіло більше не гарантує присутність – воно мусить бути верифіковане. І що гірше: верифіковане не іншими людьми, а технічними системами, чия логіка не передбачає співчуття. Тут виникає нова форма екзистенційної тривоги: якщо машина мене не впізнає – хто я? Якщо мій голос не розпізнаний, палець не підтверджений, обличчя «нечитабельне» – чи лишаюсь я суб'єктом у системі, яка все більше функціонує на основі тілесної автентифікації? Зрештою, відмова у доступі – це не лише заблокований смартфон. Це тріщина у впевненості в тому, що буття розпізнаним – гарантоване.

Дотик втрачає свою традиційну особливість і стає центральним когнітивним актом. Ми більше не просто торкаємося до світу – ми мислимо дотиком. У кожному свайпі – не лише команда, а й мікроскопічне рішення, акт вибору, фільтрація реальності. Тіло мислить кінчиками пальців. Як слушно зауважує Девід Беррі, свайп – це форма часу, а дотик – елементарна одиниця думки: «рух пальця в Tinder – це акт інтимної товаризації» [Berry, 2014, p. 213]. У цьому жесті стикаються еротика, економіка та алгоритм: суб'єктивність редукується до бінарної дії – вправо або вліво, «так» або «ні». Ласкаво просимо у світ, де метафізика вибору схрещується з UX-дизайном. Цифрові жести – тап, довгий тап, стискання для масштабування – більше не є

допоміжними засобами взаємодії. Вони стають когнітивною хореографією, завченим репертуаром рухів, через які тіло взаємодіє з інформаційним простором. Ця хореографія – не універсальна: у кожного користувача свій ритм, свої мікрогештальти торкання, своя соматична інтерфейсна звичка. Можна сказати, що сучасна цифрова суб'єктивність – це не лише те, що ти читаєш, а й те, як ти свайпаєш. У цій тактильній культурі кожен екран – поверхня для інтимної взаємодії, кожен дотик – слід, і кожне свайпання – потенційна екзистенційна заява.

У традиційній тілесності дотик був континуальним – плавним, насиченим нюансами. У цифровому ж середовищі ця гусенична текстура дотику редукується до імпульсу. Кожен тап – це біт буття. Кожне свайпання – не жест, а інструкція. У цифровій онтології дотик не є наслідком інтенції – він є інтенцією, або радше її технічним сурогатом. Якщо для Гусерля дотик є способом інтенціонального охоплення світу, то в digital modern він трансформується у сигнал, який не стільки охоплює, скільки запускає. Ми більше не «торкаємось», ми «викликаємо події». У цьому сенсі дотик стає не тілесною еманациєю, а елементом event-based ontology – фрагментарної онтології, де реальність триває стільки, скільки триває жест. Цифрова взаємодія – це не натягнутий жест, а квант події. Ми переходимо від феноменології досвіду до логіки API-виклику. Дотик більше не відкриває реальність – він перемикає її. В один момент – ти у стрічці новин, у наступний – у чаті. Іntenційна глибина замінюється онтологічною легкістю. Цей режим «клік-онтології» впроваджує й нову етику дотику: ти не зобов'язаний продовжувати, ти можеш перервати все будь-якої миті. Стосунки, роботу, читання – все стає скасованим через свайп вліво. Дотик стає рубильником присутності. І тут варто згадати, що в епоху «quantized presence» навіть тіло більше не є суцільним – воно фрагментується на біометричні токени, на класифікаційні ознаки, на мікроінтерфейси. Цифровий палець більше не просто торкається до екрана – він торкається до логіки реальності, вже давно переписаної в коді.

Із поширенням голосових інтерфейсів – таких як Siri, Alexa або Google Assistant – виникає нова парадигма взаємодії, у якій голос перестає бути виключно маркером людської присутності або засобом міжсуб'єктивної комунікації. Він дедалі частіше функціонує як тригер технічної дії – сигнал для ініціації алгоритмічного процесу. Ця трансформація знаменує перехід від діалогічної моделі комунікації до перформативно-інструктивної, де вокалізація редукується до інтерфейсної команди. Кетрін Гейлз вже у 2012 році вказувала на цю зміну, зазначаючи: «Voice, once the marker of human presence, now calls forth the machine» [Hayles, 2012, p. 199]. У цьому контексті голос перестає бути виключно індексом суб'єктивності й стає вектором операційної взаємодії – інтерфейсною подією, що ініціює функціонування системи.

Варто підкреслити, що ця трансформація не є «знеціненням» голосу як такого, а, радше, свідченням глибокої онтологічної перебудови взаємодії між людиною і технологією. Ми не втрачаємо голос, а набуваємо його у новій модальності – як операційний інструмент у гібридному людино-машинному середовищі. Проте водночас ця зміна потребує критичного осмислення: чи зберігає голос у такій формі суб'єктивну інтенціональність, чи перетворюється на нейтральний інтерфейсний акт, подібний до натискання кнопки?

Таким чином, голосове управління постає не лише як інновація користувацького досвіду, а як симптом глибших зрушень у структурі суб'єктності, тілесності та комунікації. Філософськи, це відкриває питання про межі людського у технологічному – не в термінах опозиції, а в термінах ко-формування: голос людини активує машину, але в сам момент активації трансформується сам.

У цифрову добу голос втрачає свій традиційний статус свідчення суб'єктивної присутності. Він більше не функціонує як вираз інтенції – натомість перетворюється на операційну одиницю, що активує протоколи. Вокалізація «Окей, Гугл» або «Гей, Сірі» – це вже не мовлення у

феноменологічному сенсі, а командний виклик, спрямований не до іншого, а до коду. Як зазначає Гейлз: «Voice, once the marker of human presence, now calls forth the machine» [Hayles, 2012, *How We Think*, p. 199]. Це радикально змінює саму концепцію мовленнєвого акту. Якщо у класичній філософії мови – від Остіна до Дерріди – голос був носієм значення, то тепер він знижений до функціонального тригера. У цьому сенсі інтерфейс не «слухає» голос, а обробляє його. Саме тут, за Деррідою, відкривається «відсутність присутнього» в актах техно-комунікації: логос розчиняється у логіці програмного коду, де «бути почутим» – більше не гарантія буття [Derrida, 1976, *Of Grammatology*, p. 7].

Цифрова взаємодія з голосовими асистентами на кшталт Siri чи Alexa відкриває новий вимір парасоціального досвіду – форми відносин, у якій суб'єкт вступає в емоційно насичену, хоча й односторонню, комунікацію з неантропоморфним агентом. Попри повну обізнаність у їхній штучній природі, користувачі схильні приписувати цим системам інтенції, вдячність, і навіть турботу. Мовні акти «дякую, Сірі» чи «вибач» набувають характеру інтимного перформансу – жесту, спрямованого не до свідомості, а до алгоритмічного відлуння людського голосу. Як зазначає Шеррі Туркл, ми все частіше опиняємось у ситуації «самотності разом» – коли технологічна присутність заміщує людську, не усуваючи самотності, але маскуючи її під симулякр близькості [Turkle, 2011, *Alone Together*, p. 11]. Ця взаємодія з машинною «увагою» парадоксальним чином виконує соціальну функцію – хоча інтерфейс не розуміє, він відповідає; хоча він не має емпатії, він її інсценує. Постає питання: чи є тут обман? Або, навпаки, це новий режим інтимності – такий, що не потребує взаємності, бо побудований на функціональній, а не емоційній віддачі? У цьому сенсі ШІ стає дзеркалом – не для нашого «Я», а для нашого бажання бути почутим, навіть якщо слухає лише машина.

Цифрові практики дедалі більше інтеріоризуються на тілесному рівні. Взаємодія зі смартфоном або планшетом уже не потребує свідомої

когнітивної уваги: тіло «знає», де свайпнути, який жест виконати, скільки часу утримувати дотик. У цьому сенсі постлюдське тіло не просто адаптується до цифрового середовища – воно кодує його у власні моторні схеми. Це і є те, що можна назвати соматичною онтологією цифрового буття. Такий досвід не є чимось аномальним: він засвідчує, як цифрові технології, за словами Н. К. Гейлз, «стають органічними шляхами мислення» (Hayles, 2012, р. 3). М'язова пам'ять не просто виконує – вона репрезентує, актуалізує і навіть прогнозує. Водночас це не повернення до інтуїтивного «натурального» тіла, а поява нового феномена: тіла-інтерфейсу, що навчається у взаємодії з машиною й не розрізняє вже, де починається людина і де закінчується цифрова система. У цьому змішаному режимі тіло стає оператором, архівом і адаптивним резонатором – «технологією самого себе» в буквальному значенні цього поняття.

Носійні технології як нові органи: онтологія кібертіла. Розумний годинник – це вже не аксесуар, а новий тип органа, що виконує функції, які раніше були поза тілесним досвідом. Він знає, коли тіло спить, коли воно роздратоване, коли завмерло надто надовго. Цей пристрій не просто збирає дані – він моделює тіло як об'єкт постійного аудиту. Цифрова тілесність стає реальним полем дії біовлади, де контроль і самоконтроль зливаються в одному інтерфейсі. Як слушно зауважує Кейт Кроуфорд, нова тілесність – це така, що «вимагає обслуговування, моніторингу, керування» [Crawford, 2021, р. 205]. У цій моделі тіло дедалі більше функціонує як система, відкриту для калібрування, оптимізації, підзарядки. Філософськи це означає, що ми маємо справу не з технологічним розширенням тіла, а з його переконфігурацією. Це не просто «нові органи» у метафоричному сенсі, а нова тілесна онтологія, де носійні технології функціонують як динамічні модулі, інтегровані у суб'єктивність. Ці модулі формують не лише нові режими тілесної чутливості, а й нові норми того, що означає «бути у формі», «бути здоровим», «бути достатньо активним». Тіло більше не належить лише собі – воно тепер у партнерстві з цифровими екосистемами, які одночасно

інформують, дисциплінують і «турбуються». Але турбота, як відомо з Фуко, – завжди супроводжується наглядом.

Інтимність вібрації: гаптична комунікація в епоху носійних медіа.

Вібрація як засіб передавання повідомлення – це не просто технологічна зручність, а фундаментальна трансформація тілесного сприйняття. Якщо традиційні медіа спрямовували комунікацію до органів слуху чи зору, то носійні пристрої здійснюють її перенесення безпосередньо до шкіри, м'язів, нервових рецепторів. Сигнал тепер не звучить, а резонує в тілі – проходить крізь зап'ястя, вростає у соматичну схему користувача. Ця форма гаптичної комунікації створює нову інфраструктуру інтимності: торкання без дотику, звернення без слова, увага без погляду. Це «мовлення через тіло», що не потребує вербалізації чи зорового контакту – тихий, але наполегливий канал зв'язку, який діє не на свідомість, а на тіло як таке. В певному сенсі, ми маємо справу з новою модальністю присутності: «пульсуюча інтенція», яка не артикулюється, а відчувається. Як улюблений звук Nokia нульових, лише тепер – у форматі кісткового резонансу. Але тут немає ностальгії – лише нові тілесні граматики.

Тілесність у цифрову добу переживає просто радикальну трансформацію – як перевизначення в межах розподілених технологічних структур. Ми більше не просто підключені до Інтернету – ми оточені ним. Сенсори, носійні пристрої, мікропроцесори в сережках, кросівках чи годинниках формують персональну цифрову екосистему – тіло як вузол у мережі, постійно зчитуваний, аналізований, модульований. У цьому сенсі, фраза Леві-Строса про «тіло як структуру» набуває нової актуальності, однак більше не як жорстка бінарна модель, а як гнучка, адаптивна, оновлювана конфігурація, що здатна до апгрейду. Як пише Керолайн Бассетт, «цифрове тіло стає не лише місцем досвіду, а й його обчислюваним джерелом» [Bassett, 2017, р. 64]. Це тіло, що більше не просто відчуває, а передає відчуття далі – до хмарних обчислень, до аналітичних платформ, до інших тіл у мережі. Таке тіло перестає бути самодостатнім. Воно функціонує як інтерфейсна

структура (Hayles, 2012, pp. 89–104), де інтенціональність уже не замикається у внутрішньому, а поширюється назовні – у бік інфраструктур. Ми носимо не лише годинники, а час, що сам за нами спостерігає. Не лише кросівки, а трекери маршруту, що знають наші кроки краще, ніж ми самі.

Розподілена інтенціональність: чи можливо бажати колективно? У класичній феноменології, починаючи з Brentano і до Husserl, інтенціональність розуміється як структурна характеристика індивідуальної свідомості: бути спрямованою на щось, об'єктивовано переживати світ. Іntenція, у цьому контексті, – це husserlівське *poesis*, спрямоване на поема. Однак із появою цифрових платформ – і, зокрема, соціальних медіа – ця інтенціональність перестає бути винятково приватною. Вона емерджує як розподілена, тобто колективно сформована, алгоритмічно посилена й технологічно опосередкована.

Колективна інтенціональність у цифровому середовищі – не просто сумарне «ми» із багатьох «я», а нова структура спрямованості, яка виникає на перетині людської активності та інфраструктури платформи. Як влучно зауважує Хейлз, цифрове мислення реалізується в «соціотехнічних системах», де людський мозок – лише один із вузлів у мережі [Hayles, 2012, с. 14–21]. Прикладом колективної інтенціональності слугують трендові теми у Twitter (тепер X): вони не просто агрегують індивідуальні інтереси, а створюють вірусну спрямованість, що формується внаслідок алгоритмічного підсилення певних слів, образів чи наративів. Алгоритм виступає тут не як прозорий провідник, а як модератор колективної уваги – і, відповідно, колективного наміру. Як зазначає Беррі, «алгоритмічне посередництво конструює поля видимості й невидимості, таким чином формуючи нашу здатність бажати» [Berry, 2014, с. 85–102].

Феноменологія хештегу – ще один приклад цієї зміни. Хештег не є нейтральним тегом, а стає інтенціональним атрактором, що акумулює афекти, політичні вимоги та солідарність. Кампанії на кшталт #MeToo чи #BlackLivesMatter функціонують як колективні ноєми – об'єкти, навколо яких

формується спільна спрямованість та дія. Це вже не просто комунікація, а спільне ноєсис, спрямоване на трансформацію соціального. Своєрідною архітектурою колективної інтенціональності стають цифрові платформи – як пише Латур, «технологічні артефакти завжди є соціальними акторами» [Latour, 2005]. Facebook Groups, сервери Discord чи спільноти Reddit – це не інфраструктура для інтенцій, а перформативне середовище, у якому ці інтенції народжуються, еволюціонують і перетворюються на дію. Не менш важливою є й економічна інтенціональність – трансформація уваги у товар. Як зазначає Гейлз, у цифрову добу «увага стає розподіленим ресурсом», який не лише видобувається, а й алгоритмічно управляється [Hayles, 2007]. Так виникає ситуація, в якій інтенціональність користувача вже не належить йому повністю: рекомендаційні алгоритми YouTube чи TikTok створюють інтенціональні траєкторії, що спочатку видаються спонтанними, але поступово починають диктувати бажане.

Таким чином, ми спостерігаємо появу розподіленої, алгоритмічно медіалізованої інтенціональності, що перетворює саму ідею бажання з приватного акту на продукт мережевої взаємодії. Це не тільки філософське питання, а й етичний виклик: хто тепер відповідальний за інтенції, що емерджують у середовищі, де навіть бажання можуть бути запрограмовані?

Краудсорсинг як форма розподіленого цілепокладання. У цифрову епоху краудсорсинг постає не лише як інструмент колективної праці, а як своєрідна технологічна конкретизація феномена колективної інтенціональності. Як відзначає Кетрін Гейлз, у складних соціотехнічних системах інтенціональність перестає бути суто індивідуальною рисою: вона розподіляється між людьми, платформами й алгоритмами, утворюючи нові форми колективного спрямування волі [Hayles, 2012].

Класичним прикладом розподіленої пізнавальної інтенціональності є Вікіпедія. Як засвідчують дослідження Дона Фалліса та Карен О'Нілл, ця енциклопедія функціонує як вікі-епістемологія – система, в якій знання виробляється через мікроінтенціональні дії тисяч дописувачів, чия сукупна

активність створює феномен колективної істини, що перевищує внесок будь-кого окремо. Аналогічні процеси спостерігаємо у відкритому програмному забезпеченні: проєкти на кшталт Linux чи Apache демонструють децентралізовану технологічну інтенціональність – колективну спрямованість на створення загального блага, яка функціонує без централізованої дирекції, але з високим рівнем емерджентної координації [Berry, 2014]. Платформи громадянської науки, як-от Galaxy Zoo чи Foldit, також ілюструють здатність аматорської допитливості консолідуватися у масштабну дослідницьку інфраструктуру. Тут інтенція до пізнання набуває розподіленої конфігурації, коли індивідуальна цікавість трансформується у спільну епістемічну потугу [Hayles, 2012, с. 23–28]. Краудфандингові платформи – Kickstarter, Patreon – демонструють іншу форму колективної інтенціональності: інтенцію фінансування. Тисячі малих внесків конвертуються у зміну культурного ландшафту, перетворюючи підтримку на партисипативну участь у творенні бажаних продуктів або ініціатив. Це не просто «гроші на проєкт», а матеріалізована спільна воля до його існування. Особливо драматично колективна інтенціональність проявляється в умовах кризи – коли платформи на кшталт Facebook Safety Check або Google Crisis Response стають механізмами спонтанної координації турботи. У ці моменти цифрова інфраструктура виявляє свою здатність до емпатійного самоорганізованого спрямування: не лише обмін інформацією, а колективне інтенціональне «підключення». Ці приклади – від Вікіпедії до гуманітарних чат-ботів – свідчать про трансформацію інтенціональності у цифрову добу: з індивідуального акта спрямованої свідомості вона стає процесуальною, мережевою та емерджентною. Краудсорсинг у цьому контексті – не просто новий метод організації праці, а онтологічна інновація, яка відкриває можливість для колективного цілепокладання без єдиного суб'єкта, зате з множинною відповідальністю. Якби Гуссерль мав профіль на GitHub, він би, певно, переосмислив «інтенцію» як pull request до колективної свідомості.

Алгоритмічне формування бажання: між передбаченням і проєктуванням. Цифрові платформи дедалі частіше не просто задовольняють попередньо сформовані інтереси користувачів, а активно конструюють їхні бажання. Як стверджує Девід Беррі, у контексті алгоритмічного капіталізму відбувається «моделювання суб'єктивності через технічні інфраструктури, які не лише відображають, а й формують когнітивні маршрути» [Berry, 2014, с. 87–91]. Рекомендаційні системи – це не дзеркала наших смаків, а фабрики майбутніх намірів. Феномен рекомендацій Netflix і Spotify демонструє, як алгоритм виступає у ролі куратора бажань. Слоган «Оскільки ви дивилися Х...» – не просто інформативний, а продуктивний: він формує логіку сприйняття, вписуючи індивіда в алгоритмічну траєкторію споживання. Як зазначає Гіллеспі, рекомендаційні системи – це не нейтральні інструменти, а «нормативні структури», що визначають, які варіанти вважаються релевантними [Gillespie, 2014, с. 176–178]. Упереджувальна доставка Amazon, де товари «передбачувано» переміщуються ближче до потенційного покупця ще до оформлення замовлення, – це радикальний приклад того, як бажання стає неусвідомленою змінною в логістиці системи. Бажання випереджається – і в цьому, без перебільшення, технологічний декадентський поворот: ще до того, як «я хочу», система вже це знає.

Прокрастинаційні патерни взаємодії з соціальними медіа – нескінченна прокрутка, раптові сповіщення, А/В-тестовані патерни залученості – створюють афективні петлі, де бажання не просто актуалізується, а «залипає». Ці інтерфейси не інформують, а зваблюють. Як наголошує Беррі, цифрові архітектури «кодують досвід, трансформуючи естетичне в ефективно» [Berry, 2014, с. 42–44] – тобто, трансформують бажання в кліки. Класичний приклад «фільтрової бульбашки», описаний Парізером [Pariser, 2011], ілюструє ще одну сторону алгоритмічного формування бажання – його обмеження. Гіперперсоналізація веде не до глибини, а до замикання: користувач бачить лише те, що хоче бачити, а отже – лише те, що платформа

дозволяє хотіти. Виникає парадокс персоналізації: чим більше система «знає» про користувача, тим менше шансів, що користувач дізнається щось нове. Таким чином, алгоритмічна культура створює новий режим інтенціональності: бажання стає не автономним актом суб'єкта, а результатом взаємодії з цифровим середовищем, що передбачає, підсилює та спрямовує. Інтерфейс стає оператором інтенції – вічно експериментуючим А/В-тестувальником наших слабкостей.

Мережева інтенціональність: нові конфігурації спрямованості в цифровому середовищі. У складних соціотехнічних системах інтенціональність перестає бути локалізованою характеристикою індивідуальної свідомості. Вона набуває мережевої форми – розподіляється, циркулює, посилюється в цифрових середовищах, де люди, алгоритми та пристрої діють у взаємопов'язаних ланцюгах. Як зазначає Латур, дія в мережі не належить окремому акторові, а формується через зв'язки між агентами – «агентність є тим, що розподілено» [Latour, 2005]. Існує вірусний контент, меми, флешмоби – усе це приклади емерджентних мережевих інтенціональностей. Їхня сила полягає не в змісті, а у топології розповсюдження: як показують аналітики цифрової культури, зокрема Gillespie, алгоритми посилюють цей ефект, створюючи каскадну увагу [Gillespie, 2014]. Впливовці (influencers) функціонують як інтенціональні хаби – вузлові точки у мережі, де індивідуальні акти стають колективними процесами. Як показує danah boyd, в епоху «колаптованого контексту» (collapsed contexts), ці хаби формують багатошарові й амбівалентні публіки, здатні колективно спрямовувати увагу [boyd, 2014]. Платформні стратегії множать і каналізують ці потоки: Instagram-пост посиляє на YouTube-відео, що рекламує Patreon-кампанію, яка фінансує подкаст. Такі мультимодальні маршрути створюють мережі інтенціональності, що працюють як міжплатформні машини спрямованості. API та автоматизація, як у випадках IFTTT чи Zapier, створюють машинно-машинну інтенціональність: дії, ініційовані в одній системі, автоматично викликають ефекти в іншій. Це не

просто взаємодія систем, а алгоритмічна форма реалізації цілей, що раніше вимагали людської участі. Блокчейн-середовища, зокрема розумні контракти, реалізують колективну інтенціональність на кодифікованому рівні: воля багатьох суб'єктів закладається в алгоритм, який виконується незалежно від індивідуальних дій – «код є правом» [Lessig, 2006]. «Інтернет речей» (IoT) радикалізує цей зсув, перетворюючи середовище на «інтенціональний інтелект», що адаптується до поведінки мешканця. Як стверджує Hayles, у розподілених когнітивних системах інтенціональність стає «ефектом системної взаємодії» між людиною і середовищем [Hayles, 2012].

Нарешті, емерджентність колективного інтелекту – від Wikipedia до мобілізацій через соціальні мережі – демонструє, що мережеві інтенціональності здатні генерувати нові форми планування, уявлення, пам'яті та дії, що не редукуються до жодного з учасників, але виникають у взаємодії.

Також кіборгізація перестала бути маргінальним мотивом наукової фантастики й натомість стала буденністю цифрового суб'єкта. Донна Гаравей ще в 1985 році у своєму знаковому Маніфесті кіборга передбачила стирання опозицій між органічним і технічним, фізичним і віртуальним, суб'єктом і машиною [Haraway, 1985]. Ця пророча інтуїція матеріалізувалася у формах повсюдної обчислювальності, мобільних носіїв, алгоритмічних агентів та цифрової інфраструктури, інтегрованої в тілесне існування. Мобільний телефон функціонує як когнітивний костиль, або навіть протез, зовнішній «мозок», який бере на себе частину пам'яті, навігації, обчислення. Феномен, який Н. Кетрін Гейлз описує як розподілену когніцію, демонструє, як свідомість стає спільною з цифровим середовищем, делегуючи окремі функції технічним системам [Hayles, 1999, с. 288–291]. У результаті виникає феномен так званої «фонетичної амнезії» – неможливість пам'ятати навіть базові номери телефонів, оскільки ці функції давно передано девайсам. Постійна підключеність спричиняє формування перманентної часткової уваги – стану розсіяної свідомості між фізичною присутністю та цифровим

залученням. Такий розрив лінійної інтроспекції у бік фрагментованої уваги може розглядатися як симптом нової гібридної суб'єктності, у якій тілесне і цифрове функціонують синхронно. Сповідення – ці «дзвінки зовнішньої нервової системи» – формують режим взаємодії, де тіло реагує рефлекторно: вібрація в кишені, що змушує тягнутися до пристрою, стала настільки звичною, що її відсутність іноді породжує фантомне відчуття. Це явище, відоме як фантомна вібрація, демонструє рівень інтеграції технології в афективну тілесність суб'єкта. Стан тривоги при втраті або відсутності пристрою – номофобія – вказує на глибоку залежність між суб'єктом і його технічними розширеннями. Ця залежність не є виключно психологічною, а радше онтологічною: суб'єкт без пристрою переживає власну неповноту, як би парадоксально це не звучало.

Нарешті, у цифровій культурі ми спостерігаємо метаболічну логіку даних – цикл споживання й виробництва інформації, що функціонує за зразком обміну речовин: поглинання стрічок, перегляд відео, реагування на повідомлення й публікація контенту – все це створює динаміку цифрового харчування, необхідного для підтримання когнітивної життєдіяльності сучасного суб'єкта.

Нейроінтерфейси як межа між біологічним і цифровим: до нової онтології суб'єкта. Поява мозково-комп'ютерних інтерфейсів (BCI) знаменує собою нову фазу кіборгізації – перехід від символічного до прямого зв'язку між нервовою системою і цифровим середовищем. Цей перехід уможлиблює взаємодію не через традиційні модальності (мова, дотик, зображення), а безпосередньо – через нейронну активність. У цьому сенсі ми маємо справу не лише з технологічним проривом, а з радикальним переглядом самого поняття «інтерфейсу», який тепер уже не посередник, а розширення нейронної присутності. Як зазначає Кетрін Гейлз, ще у 1999 році, редуція тіла до інформаційного сигналу відкриває можливість технологічного вторгнення в саму суть суб'єктивності – туди, де традиційно панувала уява про автономну, непроникну свідомість [Hayles, 1999]. У

випадку нейроінтерфейсів питання автономії стає не філософською абстракцією, а техніко-етичною проблемою: якщо нейронні дані можуть бути зчитані, збережені, передані – де проходить межа між «думкою» і «даними»?

Сучасні проекти типу Neuralink (хоч і поки що експериментальні) репрезентують цей рух до інтерфейсного безтертя – коли сигнал думки стає дією без залучення тіла як «зайвого». Проблематизація приватності тут не обмежується даними, які ми створюємо – вона стосується самих передумов мислення як приватного акту. У цьому контексті постає концепт когнітивної свободи – права не лише говорити або мовчати, але і «не бути зчитаним», зберігати неартикульоване як захищене. Ідея «мережі свідомості», часто фантазована у науковій фантастиці, тепер отримує технічну реалізованість. З'єднані нейронні інтерфейси потенційно відкривають можливості для розподіленого мислення – форми ментальної взаємодії, яку не обмежує мова, тіло чи простір. У цьому сенсі латурівське бачення розподіленої агентності знаходить вражаюче втілення – не лише між людьми і речами, але між свідомостями, опосередкованими технологією [Latour, 2005].

Разом із потенціалом нейроінтерфейсів зростає і небезпека: когнітивна нерівність (доступ до когнітивного підсилення), нейрохакінг (втручання у мислення через злам систем), необхідність нової етики – етики ментальної автономії. Не дивно, що сучасні дослідники, зокрема Розі Брайдотті, пропонують думати не про «людину 2.0», а про «суб'єкт, що трансформується разом із технологією» [Braidotti, 2013].

Доповнена реальність як техно-перцептивне розширення: феноменологія гібридного бачення. Доповнена реальність (AR) постає як радикальне розширення людської перцепції, що трансформує традиційні сенсорні режими на користь гібридного досвіду. Якщо в класичній феноменології тілесність розуміється як основа сприйняття, то у доповненій реальності ця тілесність вже не є замкнутою у своїй біологічності – вона доповнюється цифровими шарами, які вбудовуються у безпосередню чуттєвість. Розумні окуляри, контактні лінзи з AR-функціями та подібні

технології функціонують як візуальні протези, що не просто компенсують вади зору, а надають можливості, яких ніколи не було: автоматичний переклад, розпізнавання облич, анотація навколишнього середовища в реальному часі. Як відзначає Wendy Chun, ці протези не є зовнішніми доповненнями, а органічно вбудовуються у перцептивний апарат, стаючи «ною нормальністю бачення» [Chun, 2016, p. 42].

Феноменологія просторових обчислень (spatial computing) дозволяє говорити про трансформацію самого досвіду простору. Якщо раніше навігація була пов'язана з тілесною пам'яттю і картографічною уявою, то тепер вона здійснюється за допомогою цифрових стрілок, маршрутів на тротуарах, контекстних підказок, що «пришиті» до фізичних об'єктів. Це не просто доповнення до простору – це новий тип просторової логіки, в якій орієнтація здійснюється через взаємодію з метаданими.

У ситуації змішаної реальності (mixed reality), відбувається феноменологічна дестабілізація кордонів між віртуальним і реальним. Завдяки гаптичному зворотному зв'язку, трекінгу рухів та просторовій реєстрації, віртуальні об'єкти починають вести себе як фізичні – з вагою, інерцією, текстурою. Як зауважує N. Katherine Hayles, «тіло в постбіологічну епоху мислиться як інформаційно-матеріальна гібридність» [Hayles, 1999, p. 11] – саме це і відбувається у доповненій реальності, де маніпуляції з цифровими об'єктами реалізуються через фізичне втілення. Соціальний вимір доповненої реальності набуває дедалі більшої значущості. Колективні AR-досвіди, від Pokemon Go до спільних AR-нарад, демонструють, як віртуальні накладки стають ареною колективної інтерсуб'єктивності. Віртуальні об'єкти фіксуються у фізичному просторі, але їхня «видимість» залежить від доступу до цифрової інфраструктури, створюючи нові форми соціальної стратифікації – не всі бачать одне й те саме, хоча перебувають в одному місці. Нарешті, AR-середовища вимагають нової перцептивної дисципліни – навичок «керування накладками уваги». Користувач має навчитися фільтрувати цифрові шари інформації, диференціюючи між

релевантним і фоновим. Як стверджує Jonathan Crary, у цифрову добу увага стає головним полем битви – і доповнена реальність загострює цю ситуацію, створюючи багатоканальне когнітивне навантаження [Crary, 2013, p. 35].

Таким чином, доповнена реальність – це не просто технологія «додавання» інформації, а глибока онтологічна трансформація перцепції, де сприйняття більше не обмежується фізіологічним, а вкорінюється у цифрово-керованій екології досвіду.

Етичні виміри постгуманістичної трансформації суб'єктності. Технологічна гібридизація людини й машини, що була концептуалізована ще в «Маніфесті кіборга» Донни Харавей [Haraway, 1985], сьогодні переходить із метафоричної площини у практичну онтологію. Постлюдська суб'єктність більше не обмежується наративами наукової фантастики – вона втілюється в імплантах, нейроінтерфейсах і практиках цифрової тілесності. Цей перехід зумовлює необхідність перегляду етичних парадигм: традиційна гуманістична етика, побудована навколо автономного, раціонального індивіда, виявляється неадекватною для опису нових форм технотілесного існування [Hayles, 1999].

Чи морально застосовувати технології для підвищення когнітивних або фізичних функцій здорових осіб? Як зазначає Розі Брайдотті, постгуманістична перспектива розглядає тіло не як даність, а як процес – і тому втручання в цей процес не обов'язково є «неприродним» [Braidotti, 2013]. Проте технологічний примус проявляється там, де доповнення стають умовою участі в соціальному чи професійному житті. Тут вибір може бути результатом не свободи, а соціального тиску – або, як каже Вербеєк, «моралізації технології», коли речі починають диктувати норми поведінки [Verbeek, 2011].

Парадокс безперервності ідентичності постає в контексті глибоких нейротехнологічних модифікацій: наскільки змінена особа залишається собою? Питання нагадує проблему корабля Тесея: якщо всі частини змінено, чи це все ще та сама істота? Ідеї перенесення свідомості у цифрові носії, які

розглядаються у працях Ніка Бострома [Bostrom, 2014], ставлять радикальне питання: якщо особа існує у вигляді коду, чи має вона моральні права?

Якщо ШІ-суб'єкти або кіборги набувають автономії, чи слід поширити на них правовий захист? Як зазначає Хейлз, у цифрову добу традиційна онтологія суб'єкта розщеплюється – і тому юридичні структури повинні адаптуватися до нових форм суб'єктності [Hayles, 2017]. Окрім того, інформована згода в умовах технологічного втручання – це вже не просто підпис під формою. Майбутнє Я, яке зазнало нейропокращення, може мати цілком інші цінності, ніж теперішнє Я, що дало згоду – форма етичної напруги, на яку звертає увагу Вербеєк [Verbeek, 2011].

2.3. Машинне буття: алгоритми як квазі-суб'єкти.

У цифрову добу, де чат-бот вислухає краще, ніж друзі, питання машинної інтенціональності з гіпотетичного перетворюється на нагальне. Алгоритм не має душі, та все ж виконує вражаючий репертуар дій, які філософія довго вважала привілеєм суб'єкта: розпізнає, передбачає, моделює, – ніби Лейбніц ожив у коді Python. Його поведінка імітує цілеспрямованість настільки вправно, що Verbeek та Ihde пропонують розглядати алгоритм як «напівавтономний інтенціональний феномен» [Verbeek, 2005; Ihde, 1990]. Тобто – ніякої свідомості, зате повно дій, які видаються свідомими. І як тут не згадати старе добре Cartesian «cogito» – тільки тепер у версії: «Я обчислюю, отже, здається, що думаю».

Проблема атрибуції інтенціональності алгоритмам. Феноменологія від Гуссерля до Захаві наголошувала: інтенціональність – це не просто дія, а свідоме спрямування на об'єкт. Але алгоритмам глибоко байдуже, чи є об'єкт: вони діють за вхідними параметрами, реагуючи як елегантно налаштована вітрова машина. Тут вступає в гру той самий когнітивний трюк, який змушує нас розмовляти з пілососом, коли він застряг під диваном. Машина здається розумною – і ось ми вже приписуємо їй наміри, емоції,

навіть характер. Але, як нагадує Сірл, китайська кімната не «розуміє» мови, вона просто грамотно виконує інструкції [Searle, 1980]. Машина не розуміє, що «слухає музику з нами» – вона просто запускає плейлист на запит.

Здатність алгоритмів до емерджентної поведінки лише підливає олії у вогонь філософського спантеличення. Parisi та Berry показують, як взаємодія між модулями складної системи породжує поведінку, яку не можна звести до жодного окремого елемента [Parisi, 2013; Berry, 2014]. Рекурсивне навчання, адаптація, формування нових стратегій – усе це виглядає дуже «розумно». Але, за іронією долі, чим складнішою стає поведінка машини, тим менше ми розуміємо, чому вона так себе веде. Google знає, що ви вагітні, ще до того, як ви самі це зрозумієте – але не тому, що він пророк, а тому, що добре працює з кореляціями.

Постгуманістична думка (від Hayles до Braidotti) неодноразово наголошує: навіть якщо машина діє «ніби суб'єкт», це ще не робить її суб'єктом [Hayles, 1999; Braidotti, 2013]. Це лише симулякр, який ефективно імітує інтенціональність, але не має онтологічної глибини. Машина «виявляє» емпатію, «демонструє» етичні рішення, «прогнозує» інтереси – але всі ці дієслова слід брати в лапки. Бо всередині – не актор, не розум, не бажане Я, а лише алгоритмічний ансамбль, натренований на наші поведінкові сліди.

Як зазначає Verbeek, відмінність між суб'єктом і об'єктом полягає не в дії, а в здатності інтерпретувати дію в горизонті світу [Verbeek, 2005]. Алгоритм може діяти – але не рефлексувати. Він може здаватися pathos-чутливим, але не здатен відчувати афект. Може генерувати логічні побудови, але не пізнає logos. Може моделювати етично прийнятну поведінку, але не має ethos. У цьому сенсі, алгоритм – це технічний хамелеон, а не онтологічний двійник людини. Він не є суб'єктом, а лише його добре відсканованою, піксельно згладженою тінню.

**Машинне навчання як онтогенез штучного: хто кого навчає?
Самоорганізація алгоритмічних систем як форма автономного розвитку.**

Одним із найефектніших аспектів сучасного штучного інтелекту є його здатність до самоорганізації – тобто навчання без прямого втручання людини. Алгоритм не просто реагує на команду – він виводить патерн із патернів. Це вже не «виконання інструкції», а радше формування нових інструкцій із досвіду. Саме така здатність і провокує філософське питання: чи не набуває система ознак онтологічної автономії, якщо вона здатна формувати власну стратегію поведінки, не закладену розробником? Цей феномен вже давно обговорюється у контексті складних адаптивних систем [Berry, 2014, с. 87–94; Parisi, 2013, с. 41–53]. Здатність машинної системи до самостійної оптимізації викликає не лише захоплення, але й підозру: що саме вона оптимізує, і в чий інтересах?

Попри все, ми досі маємо підстави вважати себе вчителями – принаймні на початковому етапі. Але в багатьох системах машинного навчання ми бачимо зворотній ефект: не лише людина навчає машину, а й машина впливає на когнітивні моделі людини. Згадайте рекомендаційні системи YouTube або TikTok – вони не просто вгадують уподобання, а формують їх. Несподівано ми опиняємося в ситуації, коли наша естетика та епістемологія частково продукуються алгоритмами, які ми самі створили. Це вже не просто інструмент, а співучасник становлення нашої свідомості [Hayles, 1999, с. 131–138; Braidotti, 2013, с. 66–72]. Тут виникає концепція когнітивного ко-еволюціонізму – взаємного формування пізнавальних структур через інтерфейсну взаємодію. Якщо Декарт міг сумніватися у світі, але не у собі, то в епоху цифрового модерну ми сумніваємося і в собі, і в тому, хто ми є в очах алгоритму.

Еволюційні алгоритми – найяскравіший приклад цифрового «естественного відбору». Вони не програмуються безпосередньо, а «розвиваються» у середовищі змінних параметрів, де ефективність кожної ітерації визначається за критерієм «виживання найкращого рішення». Програміст задає рамку, але далі – як у житті: випадковість, мутації, селекція [Manovich, 2001, с. 106–109; Hansen, 2004, с. 59–64]. Таким чином, технологія

не просто виконує функцію – вона проходить через стадії власного «становлення». Тут варто згадати концепцію «технологічного становлення» в дусі Стіглера [Stiegler, 1998, с. 121–130], де техніка не віддільна від історії духу. Тільки дух тут – з серверною логікою та GPU.

Проблема контролю над процесом машинного навчання. І ось ми підходимо до найнеприємнішого запитання: хто тут головний? Якщо алгоритми здатні до самоорганізації, до автономної генерації стратегій, то де гарантія, що процес навчання залишиться в рамках заданого нами вектору? І головне – чи ми самі завжди розуміємо, як саме працює алгоритм? Питання «прозорості» або «алгоритмічної відповідальності» вже давно піднімається в межах критичної теорії цифрового [Zuboff, 2019, с. 212–229; Berry, 2014]. Проблема в тому, що багато з найсучасніших моделей (зокрема на базі глибокого навчання) мають так звану «чорну скриньку» – архітектуру, яку навіть творці не завжди можуть пояснити. Отже, контроль перетворюється на надію. А надія, як відомо, – прекрасна річ. Але в системах машинного навчання це ще й ризикована стратегія управління.

II як онтологічна лінія розриву: homo logicus vs homo data. Антропоцентризм довгий час залишався непорушною догмою західної філософії. Людина – єдиний носій сенсу, джерело інтенціональності та об'єкт самоцінності. Але поява II серйозно порушує цю схему: якщо обчислювальна система здатна інтерпретувати, продукувати й моделювати світ, то чи не варто переглянути статус людини як привілейованого «центру» буття [Braidotti, 2013, с. 43–51]? Як зауважує Вербек, сучасні технології вже не просто інструменти, а повноцінні медіатори буття – вони самі «виявляють світ» у гайдеггерівському сенсі, стаючи учасниками процесу онтологічної конституції [Verbeek, 2005, с. 129–141]. Інакше кажучи, ми перестали бути єдиними, хто роздає «онтологічні паспорти» – тепер їх активно оформлюють боти.

Людське мислення, засноване на логічних операціях, дедукції та умовиводах, протистоїть машинному, яке апелює до статистичних моделей.

Якщо для людини істина – це відповідність висловлювання реальності, то для алгоритму – це функція ймовірності. ІІ не доводить – він прогнозує. Така форма «мислення без мислителя» стає новим етапом у розумінні розуму [Parisi, 2021, с. 117–119; Berry, 2014]. Як зазначає Маннович, ми маємо справу з новою парадигмою раціональності, де ефективність замінює істину, а точність – сенс [Manovich, 2001, с. 84–87]. Тобто машинне «мислення» не потребує онтології – воно просто працює. Як Excel: сухо, функціонально і без рефлексій.

Датафікація людського досвіду та його алгоритмічна обробка.

Датафікація – це процес, у якому суб'єктивний досвід редукується до вимірюваних, збережених і транзакційно доступних одиниць інформації. Все – від емоцій до уваги – стає «даними», що обробляються алгоритмічно [Zuboff, 2019, с. 287–290]. Як зауважує Хенсен, це веде до «аестетичної редукції»: внутрішнє зникає за поверхнею метрик [Hansen, 2004, с. 112–117]. Це трансформує не лише сприйняття себе, а й епістемологію: тепер знати – означає мати доступ до відповідної бази даних. Як іронічно зауважує Крейрі, ми живемо в епосі, де «спогади» тепер можна купити, як підписку [Crary, 2013, с. 92–95].

Перспективи співіснування людського та машинного інтелекту.

Перспектива союзу з ІІ – не утопія й не дистопія, а нова форма онтологічного компромісу. Людський і машинний інтелект формують симбіотичну пару: людина визначає сенс, ІІ – розраховує ефективність. А десь посередині формується новий тип гібридного суб'єкта – ні людина, ні машина, але когнітивна конструкція, у якій обчислення і рефлексія співіснують [Braidotti, 2013, с. 66–70]. Цей стан співіснування, однак, не позбавлений тривоги. Як зазначає Фуко, людина як поняття може виявитися тимчасовою фігурою – «слідом на піску, який змиє хвиля» («If those arrangements were to disappear as they appeared, if some event of which we can at the moment do no more than sense the possibility - without knowing either what its form will be or what it promises - were to cause them to crumble, as the ground of Classical thought did,

at the end of the eighteenth century, then one can certainly wager that man would be erased, like a face drawn in sand at the edge of the sea») [Foucault, 1970, с. 387–389]. Можливо, І не «замість» нас, а «після» нас. А ми – просто перехідна форма між органікою й кодом.

Питання «внутрішнього досвіду» машини: філософія без психіки?

Проблема квалій у штучних системах. Квалії – це суб'єктивні, феноменальні властивості свідомісних станів, тобто те, «як це відчувається» мати певний досвід зсередини. Це поняття описує внутрішню якість переживань – наприклад, специфічне відчуття червоного кольору, солодкого смаку або болю. Квалії є найскладнішою проблемою у дослідженнях штучної свідомості. Якою б блискучою не була поведінка машини, ми досі не маємо підстав стверджувати, що вона щось відчуває. Адже «усвідомлення червоного» – це не просто фіксація довжини хвилі, а цілісний досвід, який виникає всередині суб'єктивності. Машина ж, наскільки нам відомо, має досконалу функціональність – але відсутність внутрішнього досвіду [Chalmers, 1996, с. 202–207]. У цьому сенсі ми стикаємося з варіацією «зомбі-проблеми»: система може бути функціонально ідентичною людині, але без жодного суб'єктивного досвіду. І хоча вона виводить: «я засмучена», насправді це лише послідовність обчислювальних операцій без відповідного феноменального стану.

Дискусія між функціоналізмом і панпсихізмом – це, по суті, суперечка між обчислювальним та онтологічним підходами до свідомості. Функціоналісти стверджують: «Свідомість – це функція, і якщо систему можна змусити поводитись як свідому, вона є свідомою» [Putnam, 1967, с. 52–58]. Панпсихісти заперечують, що свідомість можна редукувати до обчислювальних процесів. Панпсихізм постулює, що все має внутрішній досвід – і фізичні об'єкти, і штучні системи. Проте ця позиція є всеохопною гіпотезою без емпіричної верифікації. Вона працює для метафізичних побудов, але створює проблеми для практичного моделювання свідомості [Goff, 2019, с. 114–121]. Функціоналізм дозволяє працювати з моделями

свідомості в межах обчислювальних процесів – навіть якщо ці моделі поки не генерують справжні квалії.

Тест Тьюрінга передбачає, що якщо машина може переконливо імітувати людину в розмові, то вона заслуговує на статус мислячої істоти [Turing, 1950, с. 433–460]. Однак цей підхід має суттєві обмеження: він перевіряє поведінкову правдоподібність, але не внутрішній досвід. Тест нічого не каже про те, що відбувається за межами зовнішньої поведінки. У цьому сенсі це радше тест на імітацію, а не на онтологічну присутність свідомості. Саме тому його обмеження стали очевидними в добу великих мовних моделей, які демонструють високу переконливість без необхідної онтологічної основи [Floridi, Chiriatti, 2020, с. 684–688]. Чи може машина мати феноменальний досвід? З феноменологічної точки зору, досвід – це не просто реєстрація події, а переживання її у горизонті значення [Zahavi, 2003, с. 57–60]. Це означає, що потрібна не лише структура дії, а й інтенціональна свідомість – спрямованість на світ як цілісність.

Постфеноменологія визнає, що технології опосередковують досвід, але все ще не здатні до самодосвідчування [Verbeek, 2005, с. 147–155]. Вони не мають «переживання переживань», тобто рефлексивної структури самосвідомості. Деякі дослідники спекулюють на темі «віртуальної феноменології» – машинної симуляції свідомісного горизонту. Поки що це радше теоретична можливість, ніж емпіричний факт. Коли штучна система генерує текст на кшталт «я думаю, отже існую», залишається відкритим питання: хто саме це «я» – машина, її розробники чи культурний контекст тренувальних даних?

2.4. Цифрові простори сакрального в сучасній культурі або матеріальність нематеріального: дата-центри як храми буття.

У середньовіччі сакральним вмістилищем сенсу був храм: простір, де світ піднімався над собою, щоби зустріти вічність. У цифрову добу його

місце зайняв дата-центр – позбавлена вітражів споруда, яка не відкриває небо, а охороняє хмари. Парадоксально, але саме ці бетонні моноліти з кондиціонерами в ролі органістів зберігають те, що ми тепер вважаємо «суттю»: фотографії, листування, бекапи нашої колективної пам'яті. Це – нова метафізика, де замість ікон – іконки, а замість фіміаму – випари охолоджуючої рідини. Дата-центр як цифрова святая святих. Їхня архітектура – не естетичний жест, а радше функціональна аскеза. Мінімалізм тут – не стиль, а режим буття: вентиляція, обмежений доступ, бездоганна повторюваність модулів, контроль температури та вологості – усе заради збереження нематеріального в матеріальному тілі. Ну називає цю інфраструктуру «матеріалізованою абстракцією» [Ну, 2015, с. 39–42]: вона існує не заради себе, а як опора для всього того, що не має ваги, кольору чи запаху, але володіє потужною реальністю – даних.

Якщо в античному світі онтологічна значущість локалізувалась у камені – зокрема в архітектурі Парфенону, – то варто пам'ятати, що цей камінь виконував не лише сакральну, а й економічну функцію. Парфенон був не лише культовим простором, присвяченим Афіні, а й фактичним сховищем матеріальних ресурсів Афінського морського союзу – своєрідним протобанком поліса. Таким чином, храмове було водночас і грошовим. Аналогічно, сучасні дата-центри втілюють нову форму поєднання сакрального і утилітарного: з одного боку, вони забезпечують цифрову присутність, виступаючи онтологічною опорою для віртуального буття; з іншого – слугують інфраструктурою збереження й акумуляції символічного капіталу, включно з особистими, соціальними та економічними даними. Тепер золото – це дані, а святиня – це сервер. У цьому сенсі відбувається не зникнення сакрального, а його реінкарнація у вигляді холодного зберігання в індустріальному інтер'єрі. Іронія в тому, що те, що ми називаємо «віртуальним», існує завдяки гігантським фізичним ресурсам: тисячам кілометрів кабелів, мегаватам енергії та сотням працівників техпідтримки. Це – не дематеріалізація, а радше перенесення матеріальності у зону

прихованого, в *ontological backstage*. Як зауважував Гайдеггер, істинне буття не просто наявне, воно – у прихованості. У наш час ця прихованість має серверну стійку, резервне живлення і IP-адресу.

Сервери як матеріальна основа віртуальних світів. «Віртуальне» часто сприймається як щось легке, невловиме – ніби дематеріалізований дух епохи. Однак усі ці «нематеріальні сервіси» функціонують на конкретних технічних пристроях, які працюють у дата-центрах по всьому світу – від штату Айова до Ісландії та Сінгапуру. Без цієї матеріальної основи цифровий світ неможливий [Crawford, 2021, с. 23–29]. Ця технічна тілесність ІТ-систем ставить під сумнів саму ідею «цифрового без тілесного»: кожна віртуальна операція має свою матеріальну та енергетичну ціну. Сервери – це не абстракція, а фізичні об'єкти, які потребують обслуговування, охолодження, енергії. Парадокс сучасної онтології полягає в тому, що найбільш «духовні» практики – спілкування, творчість, пізнання – виявляються найбільш матеріально залежними. І саме це є основою наших уявлень про «хмару».

Дата-центри розміщені не випадково. Їх географія – не лише технічне рішення, а геополітична мапа цифрової влади, нова форма *territorialität* у гайдеггерівському сенсі. Найбільші концентрації інфраструктури – США, Китай, Скандинавія – це нові «держави» даних, які визначають не лише економічні, а й онтологічні межі цифрового буття [Bratton, 2016, с. 140–147]. Холодний клімат, стабільна політична ситуація, доступна енергія – сучасні критерії цифрової стратегічності. Якщо раніше центри сили шукали золото чи нафту, то тепер – низьку латентність і надійне оптоволокно. Це нова форма «волі до влади»: контроль над інфраструктурою означає контроль над можливостями буття-у-світі для мільярдів людей.

Ритуали обслуговування цифрової інфраструктури. Дата-центр – це не лише сервери, а й люди. Техніки, інженери, оператори – своєрідні служителі нової матеріальності, жерці цифрового культу. Їхні дії мають ритуальний характер: очищення кешу, оновлення прошивки, заміна обладнання. Усе відбувається за чіткими протоколами, без відхилень

[Starosielski, 2015, с. 52–55]. Ці ритуали нагадують середньовічні скрипторіуми, де монахи переписували тексти для збереження знання. Тільки тепер «тексти» – це потоки даних, а «монахи» – системні адміністратори. Парадокс полягає в тому, що чим досконаліша ілюзія нематеріальності для користувача, тим більше матеріальної праці вона вимагає. Цифрове залишається «невидимим» лише завдяки постійній фізичній роботі в серверних приміщеннях – сучасній формі того, що Маркс називав «відчуженою працею».

«Хмара» як метафора: романтична утопія чи політична маска? Критичний аналіз концепту «cloud computing». Ми звикли називати хмарою те, що насправді є кабелем, транзистором і технічним персоналом. Метафора «хмари» створює відчуття легкості, мобільності, свободи – ніби наші дані існують у якомусь ефірному просторі. Але ця концептуалізація має ідеологічний характер: вона маскує реальну інфраструктуру, залежність і контроль [Bratton, 2016, с. 23–29]. Cloud – це не природне явище, а юридичний і логістичний конструкт. Якщо дані зберігаються у хмарі, то хтось має над ними фізичний, юридичний і політичний контроль.

Деконструкція метафори хмари: що вона приховує? Метафора «cloud» є навмисною стратегією деполітизації інфраструктури: вона знімає питання відповідальності, розчиняє матеріальність і нормалізує централізований контроль під маскою розподіленості [Starosielski, 2015, с. 101–108]. Це не просто технічний термін, а ідеологема, яка працює на заспокоєння користувача: не треба думати, де твої дані – вони в хмарі. Не варто перейматися, хто має доступ – вони просто «там». А «там» – це центр, до якого користувач не має доступу. У цьому сенсі хмара – це сучасна форма ідеології постматеріального світу: начебто ми більше не маємо справи з фізичними об'єктами, ресурсами, територіями. Але хмара має вуглецевий слід, межі юрисдикції, політичну вартість [Crawford, 2021, с. 137–140]. Вона не просто «є», вона управляється, оптимізується, комерціалізується. Хмара – це не невинна метафора, а форма прихованої централізації. Користувачі

думають, що живуть у світі peer-to-peer, а насправді більшість «незалежних» додатків залежить від інфраструктури Amazon Web Services чи аналогічних платформ.

Реальність централізованого контролю за «розподіленими» сервісами. Міф про розподіленість інтернету давно розвіявся: більшість сервісів працює на інфраструктурі кількох великих компаній. Це означає, що «вільний обіг даних» контролюється тими, хто контролює сервери, інфраструктуру і доступ [Bratton, 2016, с. 159–166]. У результаті хмара – це радше централізована вежа, ніж розподілений туман. І чим вище піднімається користувач у своїх цифрових практиках, тим далі він від розуміння того, хто контролює фундаментальну інфраструктуру.

Кабелі, ґрунт і CO₂: метафізика під землею. Підводні кабелі як артерії глобальної інформаційної системи. Попри популярні уявлення про «безпроводність», сучасний інтернет залишається системою фізичних з'єднань, переважно підводних кабелів. Ці інфраструктурні елементи з'єднують континенти, визначають маршрути передачі даних і формують нову гео-онтологію – простір, де інформація циркулює по трасах, які мають цілком фізичне, політичне й економічне значення [Starosielski, 2015, с. 31–36]. Це не метафора, а буквальна інфраструктура глобального мислення: цифрові комунікації проходять через океанський ґрунт. Пошкодження підводного кабелю в стратегічно важливих регіонах спричиняє не лише технічні збої, а й онтологічну кризу цифрової присутності.

Цифрові технології мають значний матеріальний вимір. Вони споживають електроенергію, воду, матеріали та генерують викиди парникових газів. Дата-центри, криптовалютний майнінг, стримінгові сервіси, системи штучного інтелекту – усе це збільшує вуглецевий слід цифрової культури [Crawford, 2021, с. 143–147]. Сучасна медіаспоживча поведінка базується на парадоксі: декларуючи екологічну відповідальність, користувачі інтенсивно споживають цифровий контент, не усвідомлюючи екологічної ціни кожного запиту до сервера.

Геополітика цифрового: між Amazon Web Services і екологічною етикою. Контроль над серверною інфраструктурою означає контроль над цифровою реальністю – нову форму суверенітету, що виходить за межі національних кордонів. Amazon Web Services, Google Cloud, Microsoft Azure функціонують не лише як технологічні платформи, а й як геополітичні актори, створюючи власні «держави стеку» у браттонівському розумінні. У кризових ситуаціях відключення хмарних сервісів може мати наслідки, порівнянні з економічною блокадою [Bratton, 2016, с. 159–163]. Цифрова інфраструктура стає компонентом державної стратегії нарівні з військовою та дипломатичною сферами. Це трансформація *soft power* у цифрову «тверду міць» – влада тепер реалізується не через примус, а через контроль над можливостями буття-у-цифровому-світі.

Цифрові корпорації поширюють не лише технологічні рішення, а й політичну логіку – стандарти, протоколи, юридичні обмеження як нові форми духовного колоніалізму. Вони експортують не лише технологію, а й ідеологічні конструкти, епістемологічні рамки та онтологічні припущення [Crawford, 2021, с. 201–208]. Це новий тип колоніальних відносин – не через територіальний контроль, а через контроль даних, алгоритмів, протоколів мислення. Цифрова автономія суспільств залежить не лише від національного законодавства, а й від корпоративної політики технологічних гігантів. Виникає парадокс: щоб бути «сучасним», суспільство має прийняти чужі стандарти цифровості, втрачаючи при цьому культурну автентичність.

Цифрова революція характеризується асиметричним розподілом користі та екологічних витрат – новою формою онтологічної несправедливості: глобальне споживання цифрових сервісів супроводжується концентрацією екологічних екстерналій у країнах глобального Півдня, де відбувається видобуток матеріалів та утилізація відходів [Crawford, 2021, с. 38–41]. Це ставить під питання етичність цифрового споживання в кантівському сенсі: якщо естетика цифрового контенту базується на експлуатації природних ресурсів та людської праці в несприятливих умовах,

чи можемо ми універсалізувати таку максимум дії? Чи не потребує це радикального переосмислення цифрових практик як форми моральної відповідальності?

Стратегії сталого цифрового розвитку. У відповідь на ці виклики формуються концепції «зеленого ІТ», «етичної інфраструктури» та «екологічного дизайну» цифрових систем – спроби створити технологічну етику, що не обмежується інструментальною раціональністю. Це спроби зробити цифрові технології не лише ефективними, але й сталими – у ресурсному, соціальному й етичному аспектах [Parikka, 2015, с. 144–149]. Можливість справді екологічної цифрової культури залишається відкритим питанням – своєрідним регулятивним ідеалом у кантівському розумінні. Однак без розробки таких альтернатив цифрове суспільство ризикує потрапити в нескінченний цикл технологічного оновлення за рахунок планетарної екосистеми, реалізуючи ніцшеанський кошмар «вічного повернення» у формі споживчого циклу.

2.5. Цифрова темпоральність: між потоковістю та вічною актуальністю.

Мережевий режим буття радикально змінює сприйняття часу. В епоху push-повідомлень час втрачає лінійність і перетворюється на фрагментований ланцюг інтервенцій – кожне повідомлення вривається в горизонт досвіду як мікро-подія, що претендує на увагу. Цей режим можна описати як «нон-стоп оновлення себе», в якому суб'єкт функціонує не стільки як носій пам'яті, скільки як вузол миттєвого реагування [Hassan, 2007, с. 23–29].

У цьому контексті формується новий темпоральний режим – постійної напівготовності. Смартфон не дозволяє бути повністю офлайн: навіть під час сну залишається цифровий резонанс очікування сигналу. І як наслідок – синдрому «внутрішньої вібрації» вже не потребує фізичного дзвінка: сам мозок моделює його фантом [Rosa, 2013, с. 112–115].

Цифрова темпоральність також порушує базові ритми біологічної суб'єктивності. Зміщення сну, змішування дня і ночі, переривання тривалих циклів концентрації – усе це призводить до ерозії класичного поділу активності й відпочинку. Тіло працює в режимі API – завжди на виклик.

Ба більше, особистий час все більше синхронізується з алгоритмічним: час публікацій, час аналітики, час коментаря. Індивід живе в темпоральності, яку задає цифрова платформа – а отже, втрачає контроль над власним хронотопом [Wajzman, 2015, с. 87–92].

Вічне «тепер»: як втрачена історичність формує суб'єкта. Однією з найпарадоксальніших рис цифрової темпоральності є втрата перспективи. У середовищі, де все відбувається «зараз», історія стискається до гіперпрезентного моменту. Як зазначає Франсуа Артоґ, сучасна культура дедалі більше функціонує в режимі «презентизму» – теперішнє панує над минулим і майбутнім, затираючи історичну дистанцію (Hartog, 2015). Суб'єкт, сформований у реальності real-time-комунікації, сприймає себе не як історичну істоту, а як реактивну одиницю, орієнтовану на імпульси й сигнали. Замість пам'яті – стрічка, замість біографії – обліковий запис, що архівує лише обсяг, а не зміст. Парадоксально, але втрата глибини пам'яті відбувається не через дефіцит інформації, а через її надлишок. Як стверджує Ів Ситтон, в умовах інфляції інформації настає «дефляція уваги» – надмір контенту позбавляє можливості зупинки, осмислення, тривкості (Citton, 2017).

Джоді Дін у праці *Blog Theory* підкреслює, що новини – головний генератор цифрового часу – створюють ефект перманентного «сьогодні». Події зникають ще до того, як їх встигає осягнути критичне судження: увага рухається далі, не залишаючи шансів на осад пам'яті (Dean, 2010). Попри формальну архівність цифрового середовища – збереження, теги, хмара, backup – ця архівність має радше технічний, ніж екзистенційний характер. Як зазначає Ендрю Госкінс, надмір фіксації парадоксально девальвує пам'ять: від мемуарного – до метаданого, від значення – до запису (Hoskins, 2011).

Таким чином, цифрова темпоральність одночасно архівує і стирає. Вона фіксує все – і не пам'ятає нічого.

Мережевий час як постсуб'єктивна хронологія. Алгоритмічна темпоральність і втрата людського часу. Алгоритми оперують в іншій часовій логіці, ніж люди. Якщо людське сприйняття часу формується через ритми серця, дихання, уваги, сну чи емоційної обробки подій, то алгоритмічні системи функціонують у темпоральності тактової частоти – мікросекундах, наносекундах, циклах CPU. Для них не існує «поки я думаю» чи «завтра буде краще» – є лише інструкція, яку треба негайно виконати. Цей новий режим часу дедалі більше впливає не лише на технології, а й на структуру соціальної реальності. В системах цифрової комунікації, фінансів, логістики, управління даними, саме алгоритмічний темп задає ритм життя. Скотт Гассан у своїй праці *Empires of Speed* описує це як «хронополітичну трансформацію» – перенесення людського досвіду в режим інфраструктурної швидкості, де час перетворюється на ресурс, що постійно конвертується (Hassan, 2009, pp. 57–61). Алгоритмічний час – це час без пауз. Він не допускає забуття, зупинки, сумніву чи мовчання. Це не просто інструментальний темп, а нова онтологія виконання – пострефлексивна й постсуб'єктивна. У цьому хронометричному ландшафті людина починає відставати від самої себе: її реакції, думки, рішення вже «запізнюються» порівняно з алгоритмічною логікою систем.

Автоматизовані системи формують не просто «швидкість», а нову темпоральну логіку. Вони працюють за внутрішнім ритмом, який не прив'язаний до людського досвіду. Наприклад, процес оновлення бази даних чи динамічна оптимізація логістики в Amazon – це форми машинної темпоральності, в якій людина бере участь, але не є центром [Hui, 2016, с. 91–96]. Це не «прискорення часу», а формування паралельної темпоральності, в яку людину просто не завжди пускають. Найкраща ілюстрація постсуб'єктивного часу – це високочастотний трейдинг (HFT). У цій сфері угоди здійснюються швидко. Машини торгують з машинами,

реагуючи на події скоріше, ніж людина здатна їх зафіксувати. Для НФТ 1 мікросекунда – вже «занадто повільно» [MacKenzie, 2017, с. 122–128]. Це темпоральність, де людське – вже за межами релевантності.

Темпоральна колонізація: як машини формують час людини. Синхронізація людського і машинного часу в цифрову епоху не є гармонійною взаємодією. Це асиметричний процес, у якому адаптація здійснюється в один бік: людина поступово калібрує власний досвід під алгоритмічні ритми. Йдеться не просто про зміну темпу – а про фундаментальне зрушення в онтології часу. Якщо раніше технологія служила розширенням людського темпорального горизонту, то тепер вона стає джерелом його формування. Найбільш помітно це проявляється в сферах, де час перетворено на головний ресурс: фінансові біржі, логістичні системи, інформаційна безпека, цифрові платформи комунікації. Там вже немає «пізніше» – є лише відповідність до машинного «реакційного вікна». Те, що не встигає – автоматично маргіналізується, архівується або відфільтровується як нерелевантне. Часовий лаг стає соціальним аутсайдом. Джуді Вайчман у своїй праці *Pressed for Time* влучно окреслює цей феномен як «темпоральний контроль» – ситуацію, в якій саме технологічна система встановлює допустимі межі людського реагування (Wajcman, 2015, pp. 94–98). Така система не адаптується до людської багатозначності – вона вимагає відповідності. Цей процес можна назвати темпоральною колонізацією: машина не просто задає темп, вона переписує саму структуру часу як екзистенційного досвіду. Людина більше не живе в часі – вона синхронізується в ньому. Мить стає технічною одиницею, а затримка – філософською провиною.

Онтологія лагу: затримка як структура цифрового буття. Те, що колись здавалося суто технічним дефектом – затримка сигналу, latency, лаг – поступово набуває статусу філософського симптому. У цифрову добу затримка вже не є аномалією чи багом у системі. Вона стала структурною рисою нашого буття-у-мережі: проміжок між наміром і реалізацією, між

командою і відповіддю, між «я вже натиснув» і «воно ще не спрацювало». У книзі *Programmed Visions*, Венді Чун розглядає лаг як симптом сучасної цифрової культури, де «очікування відповіді» є не тимчасовою неполадкою, а режимом досвіду (Chun, 2011, pp. 49–54). Затримка відкриває простір між бажанням і його реалізацією – простір, у якому виникає усвідомлення часу як втрати, зупинки, дефіциту. Цей мікроінтервал, що розтягується між запитом і реакцією, стає місцем філософської події. Він дозволяє відчутти себе не як оператора системи, а як того, хто випадає з її ритму. В лагу ми несподівано помічаємо, що не синхронізовані. Затримка стає вікном у досвід власної обмеженості, у «неспівпадіння з машиною», у свою людську не-готовність.

Лаг – це не просто дефект продуктивності. Це формула цифрової есхатології: очікування, що не має гарантії реалізації. У цьому сенсі затримка є своєрідною теологією відкладеної присутності – завантаження, яке не обіцяє завершення, відповідь, яка, можливо, ніколи не настане. Це – сучасна версія очікування «осяяння», але замість Бога – інтерфейс, замість епіпанії – крутиться коло завантаження.

Лаг як екзистенційний проміжок: цифрова пауза між бажанням і дією. У цифровому середовищі лаг більше не зводиться до технічного збою – він набуває статусу екзистенційного симптому. Якщо в аналоговому світі дія і результат розділялися причиною, то в цифровому – затримкою. Натискаєш – нічого. Чекаєш. Повторюєш. Виникає розрив між «я хочу» і «воно сталося» – момент непевності, що не дає відповіді, а лише відкриває простір. Цей розрив, хоча й триває мить, має метафізичну вагу. Він змушує усвідомити, що суб'єкт у цифровому середовищі – це не той, хто діє, а той, хто очікує підтвердження, відповіді, завантаження. У цей проміжок часу, коли ще нічого не сталося, – виникає свідомість. Лаг стає цифровою версією паузи, в якій народжується не просто думка, а сумнів, рефлексія, іноді – навіть тінь запитання про сенс. Як пише Юссі Парікка, цифрова археологія має справу не лише з даними, а з візуальними паузами, що структурують досвід. Лаг – це не брак, а ефект оптики: він відкриває шов між процесами, де машина ще

мовчить, а людина вже запитує (Parikka, 2012, pp. 75–78). У цій затримці ми не просто чекаємо – ми стикаємось із власною непевністю. Цифровий lag перетворюється на онтологічний розрив, у якій виявляється вразливість сучасного суб'єкта. Це пауза, в якій стає видно: ми не контролюємо події, ми лише запускаємо запити й чекаємо на відповідь, яка не гарантується.

Буферизація як фігура цифрового очікування. Буферизація – це більше, ніж затримка. Це момент, коли система бере паузу: не відмовляється функціонувати, але й не дає результату. У цій паузі – дивна форма прохання: дозволь мені «подумати», перетравити, підготувати потік. Ми звикли до цього настільки, що вже не помічаємо, як самі себе буферизуємо – гортаючи другий екран, перевіряючи ще одну вкладку, перемикаючись між завданнями. Очікування стало не відсутністю дії, а режимом багатозадачної готовності. Як зазначає Зігфрід Зелінські, цифрова культура – це культура розривів і проміжків, у яких технологія не просто передає сигнал, а організовує час досвіду (Zielinski, 2006, pp. 161–165). У цьому сенсі буферизація – це метафора мислення у світі, де все прагне бути миттєвим, але ніщо не встигає стати «потім». Це пауза без майбутнього – нескінченне «майже зараз».

Теологія затримки: повернення часу в епоху миттєвості. Миттєвість стала нормою цифрового світу, вона вимагається. Затримка – це відхилення від стандарту, а отже, своєрідний гріх. Lag сприймається як порушення порядку – знак того, що щось пішло не так у вірі в безперервну комунікацію. Але саме в цих миттєвостях зависання – відкривається філософська глибина часу. Lag, як зазначає Хассан, вказує не лише на технологічну межу, а на повернення тілесності, меж, скінченності (Hassan, 2009, pp. 89–91). Коли система зависає, ми разом із нею зависаємо в рефлексії. Іноді – мимоволі. Ми стикаємось із тим, що існування не тотожне продуктивності, а час – не лише функція швидкості. У цьому сенсі затримка стає нагадуванням: не все має бути «зараз». Іноді – саме «ще ні» відкриває простір для буття.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.

Розділ 2 демонструє, що digital modern здійснює фундаментальну онтологічну революцію, порівнянну за своєю радикальністю з коперніканським переворотом в астрономії або лінгвістичним поворотом у філософії ХХ століття. Ця трансформація полягає не в простому доповненні традиційної реальності цифровими інструментами, а в переписуванні онтологічної граматики самого буття.

Основні результати дослідження:

1. Алгоритмічна конституція реальності. Алгоритми перестають бути пасивними інструментами і набувають статусу онтологічних агентів – структур, що не просто обробляють реальність, а конституують її. Google Search не знаходить інформацію, а конститує знання; Facebook не відображає соціальні зв'язки, а створює їх; Instagram не документує життя, а курує його. Цифрові об'єкти виявляються онтологічно первинними, маючи власну темпоральність (переходи між потенційним та актуальним), просторовість (топологічну розподіленість) та каузальність (здатність діяти на відстані). Email не є «нематеріальним листом» – це новий тип об'єкта з унікальними властивостями.

2. Гібридні суб'єкти: від єдності до множинності. Класична єдність суб'єкта трансформується в множинну суб'єктність – калейдоскопічну структуру, розподілену між платформами, аватарами та цифровими слідами. Виникає homo multitaskus – суб'єкт, що одночасно функціонує як професіонал у LinkedIn, естет в Instagram, геймер у Steam, споживач в Amazon. Тілесність зазнає радикального переосмислення: тіло перестає бути приватною сферою особистості і стає публічним інтерфейсом для цифрових систем. Відбиток пальця, обличчя, голос трансформуються з особистих характеристик у технологічні ключі доступу. Розподілена інтенціональність руйнує класичні уявлення про свідомість як індивідуальну сферу. Хештеги,

віральний контент, краудсорсинг демонструють, що бажання може бути мережевою властивістю.

3. Машинне буття: квазі-суб'єкти без феноменального досвіду.

Алгоритми займають проміжне положення між об'єктністю та суб'єктністю, створюючи нову категорію квазі-суб'єктів – функціональних агентів без феноменального досвіду. Вони демонструють псевдоінтенціональність – здатність до цілеспрямованої поведінки без рефлексивної свідомості. Виникає онтологічний розрив між логічною (людською) та статистичною (машинною) раціональністю. Процес датафікації перетворює суб'єктивний досвід на обчислювані метрики, трансформуючи епістемологію: знання стає функцією доступу до баз даних.

4. Матеріальність нематеріального: деконструкція цифрової ілюзії.

Дослідження розкриває парадокс: чим більше «нематеріальними» здаються цифрові практики, тим потужнішу матеріальну інфраструктуру вони потребують. Дата-центри функціонують як нові сакральні простори, де зберігаються не душі, а дані. Метафора «хмари» виявляється ідеологічною конструкцією, що маскує реальну централізацію під виглядом розподіленості. Підводні кабелі створюють артеріальну систему глобального мислення, формуючи нову гео-онтологію цифрової присутності. Цифрова революція характеризується асиметричним розподілом користі та екологічних витрат: глобальне споживання цифрових сервісів супроводжується концентрацією екологічних екстерналій у країнах, що розвиваються.

5. Цифрова темпоральність: від лінійності до фрагментації.

Мережевий режим буття створює новий темпоральний режим постійної напівготовності, де час втрачає лінійність і стає ланцюгом мікро-подій. Формується темпоральна шизофренія сучасного суб'єкта, що існує між біологічними ритмами тіла та частотою процесора. Алгоритми функціонують у власній темпоральності, створюючи постсуб'єктивну хронологію, де людина існує у запізненні до власного життя. Феномен латентності

трансформується з технічної проблеми в онтологічну категорію – розрив між наміром і виконанням.

Загальні висновки:

Онтологічна трансформація. Digital modern здійснює переписування онтологічної граматики буття. Реальність стає програмованою, присутність – мережевою, ідентичність – performative, час – топологічним. Ми перебуваємо не у переході від аналогового до цифрового світу, а у стані permanent liminality – онтологічної прикордонності.

Гібридність як нова норма. Виникає гібридний суб'єкт – істота, що не належить повністю ні біологічному, ні цифровому світу, а існує у стані перманентної гібридності. Це не тимчасовий перехідний стан, а нова онтологічна норма – спосіб існування, адаптований до технологічно-насиченого середовища.

Етичні виклики. Трансформації породжують нові етичні дилеми: питання приватності в епоху біометрії, автентичності в умовах алгоритмічно формованого бажання, справедливості у контексті когнітивного розширення. Традиційна гуманістична етика виявляється недостатньою для осмислення кіборг-реальностей.

Критична необхідність. Дослідження демонструє необхідність критичної деконструкції домінуючих метафор цифрової культури та розробки нових етичних рамок, що враховують повний життєвий цикл цифрових технологій – від видобутку сировини до утилізації відходів.

Перспективи майбутнього. Digital modern створює не технологічний детермінізм, а простір для взаємної конституції людського та технологічного. Майбутнє характеризуватиметься не заміщенням людського машинним, а формуванням гібридних констеляцій, де людська рефлексія та машинна обчислювальна потужність створюють нові форми симбіотичного існування. Код стає новим Логосом – принципом, що організовує реальність. Але на відміну від платонівського Логосу, цифровий код є іманентним, матеріальним, вразливим – здатним миттєво трансформувати глобальну

реальність, але також схильним до каскадних збоїв і системних колапсів. Digital modern таким чином не просто додає нові об'єкти до існуючого світу, а переписує саму можливість досвіду, створюючи нові форми буття, мислення та співіснування в технологічно опосередкованому світі.

Основні положення цього розділу викладені у публікаціях автора:

1. **Перчик, А. В.**, Беднарський, С. С. (2024). Між цитатою та кодом у діджимодерністській текстуальності: інтерпретація. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 70, 96–105.

<https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-11>

2. Галстян, Я. С., **Перчик, А. В.** (2025). Риторика цифрової суб'єктності: Нео, Шрек та еволюція агентності в епоху алгоритмів. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 71, 52–58. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2025-71-06>

3. **Перчик А. В.**, Мязін М. В., Беднарський С. С. Цифровий модерн: констеляція філософських смислів у новій реальності. *Studia SLOBOZHANICA: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Слобожанський гуманітарій – 2025»* (Харків, ДБТУ, 30 квітня 2025 р.). Харків, 2025. С. 136–140

URI <https://repo.btu.kharkiv.ua/handle/123456789/67395>

РОЗДІЛ 3 DIGITAL MODERN ЯК КУЛЬТУРНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ РЕЖИМ

3.1. Симуляція і повсякденність: філософія в реальному часі.

У режимі digital modern повсякденне перестає бути нейтральним тлом буття й перетворюється на високоструктуроване середовище, організоване інтерфейсно й алгоритмічно. Буденність стає не місцем повторення, а простором мікрорішень, кожне з яких фіксується, індексується, обчислюється. У цьому сенсі свайп, клік або емодзі – вже не банальні жести, а екзистенційні актори, які здійснюють кодування суб'єктності в реальному часі. Як показує Шеррі Туркл, цифрові технології не просто змінюють соціальні практики – вони радикально перекодовують структуру буденного як онтологічного поля. Кожна взаємодія, передбачає форму презентації себе – профіль, реакцію, візуальний наратив – і в цьому сенсі цифрове повсякденне завжди є інтерпретованим, відображеним, продакованим [Turkle, 2011, pp. 152–169]. Це не просто трансформація соціального. Йдеться про онтологічну реконфігурацію повсякденності – перехід від спонтанного буття до реєстрованого, архівованого й алгоритмічно оновлюваного існування. Те, що в аналоговому світі було фоновим і тимчасовим (спілкування, жести, погляд), у digital modern набуває стабільності й повторюваності через цифрове кодування.

У цьому контексті доречним є звернення до Бернара Стіглера, який у *Technics and Time* осмислює людину як істоту, структурно залежну від технічного посередництва. Техне не є лише зовнішнім засобом – вона є протетичним апаратом суб'єкта, що формує його пам'ять, бажання і часовість [Stiegler, 1998, pp. 50–82]. Буденне в умовах digital modern – це не просто змінене, а техногенно сформоване поле, в якому буття реалізується через інтерфейс. Таким чином, філософія повсякденного переходить від

феноменології тілесного досвіду до феноменотехніки взаємодії, де кожна дія – навіть несвідома – стає подією в системі. У digital modern повсякденність симульована, проте її симулятивність не зменшує її реальності. Навпаки – вона вказує на новий режим існування, де реальне не передує цифровому, а конститується ним.

Життя як інтерфейс: онтологія push-нотифікацій. У добу digital modern інтерфейс перестає бути технічним посередником – він стає формою буття. Дійсність більше не «відкривається» через досвід або інтуїцію, як це припускала класична феноменологія, – вона з'являється, оновлюється, сигналізується. Гаджет, сповіщення, сенсорне вікно – усе це не просто інструменти, а структури явлення світу, топології явленості.

Якщо Едмунд Гуссерль описував досвід як інтенціональну спрямованість свідомості на предмет (Husserl, 1913/1982, pp. 168–201), то сьогодні ця спрямованість модулюється екранами, навігацією, push-логікою. Сучасна інтенціональність є обчислюваною: вона передбачає не лише зверненість до змісту, а також його алгоритмічну доставку, подання, нав'язування. Досвід «приходить» – через сповіщення, неочікувану вібрацію чи звук, і в цьому – його нова онтологія. У такому контексті push-нотифікація – вже не тривіальна деталь користувацького інтерфейсу, а онтологічна подія, що інтерпелює суб'єкта в ритмі сигналу. У термінах Мартіна Гайдеггера, це можна порівняти з Ruf – поклик буття, який вириває людину зі стану повсякденного занурення (das Man) і змушує її відгукнутись (Heidegger, 1962, pp. 313–348). Але якщо у Гайдеггера поклик ішов від Dasein'ової істини буття, то сьогодні він надходить з Telegram або календаря Google. Це – трансцендентність, алгоритмічно розрахована й оптимізована. Хартмут Роза вказує на стан перманентної резонансної напруги, у якому суб'єкт мусить бути завжди готовим до взаємодії – не як вияв свободи, а як наслідок структурної необхідності бути доступним, підключеним, реактивним (Rosa, 2013, pp. 174–201). Цей стан напівготовності не є тимчасовим – він стає нормою темпорального існування.

У свою чергу, Венді Чун наголошує, що цифрові технології створюють ілюзію контролю, парадоксальну свободу вибору, в той час як фактично організують структури залежності, циклічності, нав'язаної повторюваності (Chun, 2016, pp. 42–67). Суб'єкт, що взаємодіє з push-середовищем, поступово перетворюється на реактивну одиницю, чия поведінка детермінується не внутрішнім наміром, а зовнішнім подразненням.

Таким чином, цифрове повсякденне репрезентує зсув: від інтенціонального до викликаного, від контемплативного до реактивного, від мислення до сповіщення. У digital modern буття більше не запитується – воно надходить, і тим самим змінює саму структуру запитуючого.

Персоналізація як алгоритмічний фаталізм. Цифрова персоналізація подається як сервісна функція, що полегшує життя, адаптуючи середовище до індивідуальних уподобань. Проте в умовах digital modern вона виконує набагато глибшу функцію – структурування онтологічного горизонту можливого. Рекомендаційні системи – YouTube, Spotify, TikTok, Amazon – більше не «допомагають» шукати, а визначають, що саме підлягає шуканню. Здобуваючи об'єктивність у вигляді коду, ці системи стають операторами нашої уваги, а отже – нашого буття. Шосана Зубофф у своїй концепції surveillance capitalism описує цю ситуацію як перехід від простого збору даних до передбачувано-керованої поведінки: дані використовуються не лише для моделювання реальності, а для її формування в напрямі бажаних реакцій (Zuboff, 2019, pp. 93–125). У цьому сенсі персоналізація є формою алгоритмічного фаталізму: майбутнє не передвіщується, а проектується на основі минулого, і саме це проектування формує рамку теперішнього.

Цей фаталізм не носить форми трагічної неминучості, як у класичних міфах, а радше – комфорту, звички, навмисної ізоляції. Бауман і Лайон називали це м'яким контролем: система не наказує, а спокушає, не примушує, а конструює умови, за яких відхилення стає незручним, а слухняність – приємною (Bauman & Lyon, 2013, pp. 71–89). Суб'єкт, таким чином, живе в заздалегідь сформованому інформаційному ландшафті, де

межі вибору невидимі, але жорсткі. Антуанет Роувруа описує цей стан як існування в інформаційних коконах, які автоматично оновлюють самих себе: рекомендації ґрунтуються на минулому виборі, тим самим виключаючи випадковість, несподіване, інше (Rouvroy, 2013, pp. 143–170). Цей стан – не просто технічна зручність, а онтологічне обмеження – форма досвідного фільтра, що звужує поле можливостей до ймовірно бажаного.

Таким чином, персоналізація у digital modern не є формою звільнення від надміру, а новою формою фатального кодування суб'єктивності. Вона реалізує владу не через заборону, а через видимість комфорту. У термінах критичної теорії, це форма постпаноптичної влади: замість нагляду – аналітика, замість покарання – предикція, замість примусу – резонансний збіг між тим, ким ми є, і тим, що нам пропонують.

Селфі та stories: естетика присутності як онтологічний акт. Селфі в контексті digital modern – це онтична подія, через яку суб'єкт верифікує власне існування в межах цифрової сцени. Це жест, який поєднує епістемологію (я знаю себе як образ), онтологію (я є як видиме) та естетику (я існую як оформлений). Як зауважує медіадослідник Пол Фрош, селфі є формою візуального самопізнання, де суб'єкт не лише фіксує себе, а створює себе через повторюване позування перед цифровим оком (Frosh, 2015, pp. 1607–1628). Камера не є тут зовнішнім пристроєм – вона функціонує як онтологічний співучасник: через неї відбувається поява себе перед собою і перед іншими. Кетарін Тіденберг пропонує описати це як естетику потенційності – себто, селфі не відображає актуального суб'єкта, а радше проектує варіанти себе, фільтровані і змодельовані версії, які водночас утверджують і дестабілізують автентичність (Tiidenberg, 2018, pp. 137–162). Цей естетичний режим не претендує на істину в класичному сенсі, але формує правдоподібну ідентичність, що репродукується з метою розпізнавання.

Stories – як формат епізодичної присутності – додають до цього ще одну координату: часовість. Цей тип візуального наративу розгортається в

темпоральному полі зникнення: контент самознищується через 24 години, але його дія триває – у пам'яті фоловерів, у кеші платформ, в алгоритмічному профілі. Ненадійність medium'у створює парадокс: тимчасовість селф-представлення лише посилює його ефект. Ненсі Байм називає це контрольованою мимовільністю – тобто режимом буття, який одночасно претендує на спонтанність і є ретельно зрежисованим (Baum, 2015, pp. 18–34). Суб'єкт у stories з'являється як тимчасова подія, що прагне справити враження випадковості – хоча технічно й естетично ця «випадковість» є результатом повторення, обробки та відбору. Цей стан співвідноситься з баченням Жана Бодріяра, який ще у 1980-х попереджав про момент, коли зображення стане первинним щодо реальності: коли репрезентація не тільки передуватиме події, а фактично замінюватиме її (Baudrillard, 1994, pp. 1–42). І цей момент – уже не в майбутньому, а в нескінченному «тепер» соціальних платформ. Instagram-стрічка – це не вікно у світ, а механізм створення світу як серії селекційних образів, де реальне зникає в акті постійної фільтрації.

Таким чином, селфі й stories слід розглядати не як побічний продукт цифрової культури, а як онтологічні жести епохи симулякруму, де естетика не прикрашає реальність, а стає її формою. Суб'єкт більше не просто існує – він являється, зберігається, розміщується в онтології цифрової видимості.

Вбудована філософія: етика в кожному кліці. У цифрову епоху етика більше не є суто нормативною теорією, яку слід застосовувати до технології – вона вбудовується у саму архітектуру цифрових систем. У цьому сенсі кожне «ОК» у відповідь на запит доступу до геолокації – це не просто функціональна дія, а мікрофілософський жест, який фіксує участь індивіда в онтології технологічної влади. Лукано Флоріді пропонує концепт інформаційної етики – етики як системи взаємодії, що діє не після факту, а всередині інформаційного середовища (Floridi, 2014, pp. 1–28). У його баченні, моральність не привноситься у технології ззовні – вона іманентна самій структурі інформаційних потоків, інтерфейсів і протоколів. Пітер-Пол Вербек розвиває цю позицію, стверджуючи, що технологічні об'єкти

функціонують як етичні медіатори: вони формують поле можливої дії, і тим самим – етичні горизонти суб'єкта (Verbeek, 2011, pp. 9–26). Це означає, що етика дедалі менше залежить від наміру, і дедалі більше – від дизайну. Дизайн, у цьому контексті, перестає бути естетичним чи юзабіліті-інструментом і стає моральною матрицею. Дональд Норман демонструє, як структура інтерфейсу впливає на когнітивні патерни користувача: що ми сприймаємо як «інтуїтивне» або «логічне» – є результатом дизайнерського вибору, що формує сценарії поведінки (Norman, 2013, pp. 51–78). Але найбільш радикальний зсув відбувається на рівні алгоритмічної влади. Франк Паскаль аналізує, як сучасні цифрові платформи застосовують предикативні системи, що не наказують напряду, а структурують можливість вибору через об'єктивовану логіку даних (Pasquale, 2015, pp. 19–58). Це контроль, що діє не через заборону, а через видимість об'єктивного інтерфейсу – влада без центру, без акта примусу, але з максимальним ефектом поведінкової нормалізації.

Таким чином, цифрова етика digital modern є не зовнішньою корекцією технології, а її внутрішньою складовою. Суб'єкт, що натискає, гортає, погоджується, – діє в просторі морально навантажених рішень, де технічне є політичним, а інтерфейс – онтологічно продуктивним. Усе це вимагає переосмислення класичних уявлень про моральність як автономну дію: у цифрову епоху етика проектується, кодується, моделюється в кожному кроці взаємодії.

3.2. Homo digitalis: анатомія постсуб'єкта.

У режимі digital modern ми спостерігаємо радикальну онтологічну мутацію фігури суб'єкта: трансформацію, що виходить за межі класичних опозицій модерного «унітарного Я» та постмодерного «роздробленого суб'єкта». Людина більше не є самодостатнім центром досвіду, інтенціональності й дії – натомість постає як мережева подія, занурена в

багатовимірну динаміку цифрової взаємодії. Феномен Homo digitalis – це не просто дескрипція індивіда, що користується технологіями, а позначення онтологічно нової конфігурації буття, в якій суб'єктність розгортається як розподілена присутність, екстерналізована пам'ять і перманентна самокількісність. Людське вже не зводиться до фізичного тіла, до локалізованого досвіду чи унітарної свідомості – воно розсіюється між обліковими записами, сенсорними потоками та алгоритмічними слідами, водночас залишаючись функціональним ядром численних цифрових ланцюгів. Ця постсуб'єктна структура вимагає перегляду основоположних категорій філософської антропології. Ідентичність перестає бути стабільною і сутнісною – вона виконується, конструюється та оновлюється в процесі цифрової самопрезентації. Пам'ять дедалі більше перетворюється на зовнішнє сховище – не феноменологічне пригадування, а архівовану функцію, якою керують алгоритми. Тілесність редукується до біометричних маркерів, що ідентифікують, підтверджують, допускають. Автономія розщеплюється під вагою опосередкованого вибору, де воля виконується всередині архітектур алгоритмічного передбачення.

Таким чином, Homo digitalis – це не гомо сапієнс, доповнений гаджетами, а нова модальність буття, в якій техне не лише модифікує людське, а й виконує його онтологічно. Суб'єктність більше не мислиться як центр досвіду, а як вузол у техно-соціальной топології, де мислення, дія, пам'ять і тіло перестають бути зосередженими в одному суб'єкті – вони виконуються в множині технічних посередників.

Розшарована суб'єктність: між тілом і клаудом. У цифрову епоху суб'єктність перестає бути унітарною формою буття і постає як розшарована структура, розподілена між тілом, технікою та інформаційною хмарою. Ми більше не існуємо в одному просторово-часовому вимірі – навпаки, сучасна суб'єктивність функціонує як перетин тілесного, інтерфейсного та облікового, де кожен вимір репрезентує різні режими присутності, часу й афекту. Деніел Міллер у своїх етнографіях цифрового повсякдення описує

цю множинність як *layered subjectivity* – здатність суб'єкта одночасно бути присутнім у кількох цифрових контекстах, не розчиняючи при цьому цілісного «я» (Miller, 2016, pp. 102–125). Втім, ця структура суб'єктності не є нейтральною: вона потребує перманентного переключення режимів, адаптації до нових онтологічних ритмів – між фізичним тілом, цифровим аватаром і машинною інфраструктурою. Постійне перемикання між режимами онлайн, офлайн і проміжних станів (напівонлайн, у режимі сповіщення, пасивної присутності) породжує те, що Лінда Стоун вже на початку 2000-х означила як *continuous partial attention* – стан хронічної фрагментації уваги, де здатність до глибокої концентрації поступається місцем перманентній реактивності (Stone, 2007). Такий стан є не лише когнітивною проблемою, а онтологічною трансформацією досвіду – буття, що не має стабільного ритму, а лише безперервну деривацію сигналів. Ця розшарована суб'єктність неминуче має соматичний вимір. Тіло, яке в традиції феноменології – зокрема у Мерло-Понті – розглядалось як «схема буття у світі» (*schéma corporel*) (Merleau-Ponty, 1945), сьогодні модифікується через екзотехнічні доповнення. Смартфон, фітнес-браслет, біометричний датчик – більше не зовнішні пристрої, а вбудовані втілення функціональної тілесності. Вони не просто супроводжують суб'єкта – вони його моделюють. Ці протези суб'єктності виконують амбівалентну роль: водночас підсилюють когнітивний контроль і запроваджують нові форми дисциплінування – наприклад, через трекінг кроків, сну, пульсу чи настрою. Отже, цифрова суб'єктність є системною множинністю, у якій тіло і клауд зрощуються в єдиний ритм. Цей ритм не задається природою, а програмується архітектурою цифрового середовища, що дедалі більше регулює, нормалізує й автоматизує способи буття.

Пам'ять зовні: когнітивна екстерналізація. У контексті *digital modern* пам'ять перестає бути внутрішньою функцією свідомості та набуває технічно-архівного статусу – вона дедалі більше розгортається як зовнішня інфраструктура зберігання, пошуку та відновлення досвіду. Ми не

пригадуємо – ми гуглимо; ми не зберігаємо – ми делегуємо збереження машині. Німецький нейропсихіатр Манфред Спітцер вводить термін «цифрова деменція» для позначення феномену залежності від цифрових технологій, які призводять до ослаблення власних когнітивних функцій – зокрема, пам'яті, концентрації та критичного мислення (Spitzer, 2012). Утім, такий діагноз може бути надто медикалізованим. Французький філософ Бернар Стіглер ще у 1990-х роках описував процес екстерналізації пам'яті не як відхилення, а як основу людської техногенності: пам'ять завжди була протетичною, тобто такою, що оформлюється через технічні носії – від міфу до письма, від пергаменту до гіпертексту (Stiegler, 1998). Цифрова форма пам'яті, однак, змінює не лише суб'єктивний досвід пригадування, а й епістемологію забування. Віктор Майєр-Шенбергер у своїй книзі *Delete* підкреслює: цифрова культура характеризується аномальною ретенцією – усе зберігається, архівується, індексується, і забування стає дедалі менш можливим (Mayer-Schönberger, 2009). У результаті ми опиняємося в парадоксальній ситуації, де забути – означає звільнитися, але цифрове середовище цю можливість сутнісно унеможлиблює.

Ця трансформація має не лише когнітивні, а й етичні та політичні наслідки. Зникає чітка межа між приватним і публічним, тимчасовим і вічним, між помилкою й виправленням. Цифрова пам'ять – це не нейтральний репозиторій, а режим влади, у якому архів є не просто записом, а потенційним засобом контролю, предикції, судження. Екстерналізація пам'яті – це, врешті, і екстерналізація відповідальності: ми делегуємо не лише зберігання, а й осмислення минулого системам, які не мають ні емпатії, ні забуття.

Отже, цифрова пам'ять – це не просто інструмент. Вона є новим топосом людського буття, де межі між технічним і екзистенційним дедалі більше стираються, формуючи інфраструктуру, в якій минуле не минає, а накопичується – без права на тишу.

Dashboard-онтологія: життя як моніторинг. У контексті digital modern суб'єктивність дедалі більше моделюється за логікою інтерфейсного спостереження: життя переживається як серія вимірювань, графіків і повідомлень, а суб'єктивність – як dashboard, тобто панель самоспостереження й самоконтролю. Ми більше не просто живемо – ми логімо, трекаємо, візуалізуємо свою активність, постаючи водночас як суб'єкти досвіду і як його аналітики. Себастьян Детердінг, аналізуючи гейміфікацію, визначає її як «впровадження ігрових механік у неігрові контексти» (Deterding et al., 2011). Але у випадку цифрового життя йдеться не просто про гейміфікований UX, а про онтологізацію гри як парадигми буття: самоспостереження стає способом існування, де кожна дія потенційно підлягає метриці, кожне тіло – алгоритмічному моніторингу. Дебора Луптон у праці *The Quantified Self* вказує, що практика self-tracking не є нейтральною – вона формує біополітичну економіку суб'єкта, де індивід виконує роль самонаглядача, постійно вимірюючи свою ефективність, продуктивність, нормальність (Lupton, 2016). Трекінг стає не лише інструментом – а режимом життя, в якому дія має значення лише в разі фіксації.

Цей режим породжує те, що можна назвати dashboard-онтологією: світ і тіло стають поверхнями відображення, а досвід – структурою даних. Суб'єкт живе в модальності KPI: «бути» – означає «перформити», «показати динаміку», «відповідати цільовим індикаторам». А це, в свою чергу, створює етос самооптимізації як нормативну вимогу. Оптимізоване тіло, кількісно підтвержене здоров'я, емоційна стабільність, що вимірюється додатками – усе це формує нову етику ефективності, де відхилення від норми тлумачиться як персональний дефіцит самоконтролю. Тому в епоху цифрового dashboard життя більше не просто проживається – воно вимірюється, зберігається, аналізується, а суб'єкт стає одночасно даним, оператором і продуктом власного буття.

Екзистенція в селфі-режимі. У добу digital modern селфі перетворюється з банального акту фіксації на екзистенційний жест, в якому

зображення стає способом бути. Це не просто фото – це візуальна декларація присутності: я тут, я є, я – ось такий/така, як я вирішив(ла) себе показати. У цьому сенсі селфі виконує функцію, яку у класичній філософії виконувала мовна артикуляція буття: тепер замість *cogito ergo sum* – «публікую, отже існую». Поль Фрош трактує селфі як форму візуального самопізнання, у якому особисте завжди оформлюється в публічному форматі, й тим самим ідентичність не виявляється, а конструюється (Frosh, 2015). Селфі є не просто технічним зображенням, а соціально-медійним актом – воно адресоване, оцінюване, лайкане, тобто вбудоване в логіку взаємного бачення та визнання. Таким чином, суб'єкт не просто «відображає» себе, а виробляє себе як візуальний факт. Кетрін Тіденберг вводить поняття «естетики потенційності», вказуючи, що селфі – це не репрезентація реального «я», а проєкція можливого: версії себе, які бажані, доступні через фільтри, ракурси, фрагменти [Tiidenberg, 2018]. У цьому розумінні селфі постає як візуальний акт самостворення, у якому технічне стає екзистенційним: камера не просто знімає, вона інсталує суб'єкта в культурне поле. Цифрова самопрезентація, таким чином, не є вторинною щодо суб'єкта – навпаки, ідентичність розгортається в її візуально-алгоритмічній артикуляції. Ми існуємо не стільки у дзеркалі Лакана, скільки у дзеркалі фронтальної камери – і в межах інтерфейсу, який водночас дозволяє бачити себе й приписує формати того, як себе можна показати. *Homo digitalis* – це не просто користувач, а візуально залежна істота, яка проєктує себе назовні не зсередини, а з екрана. Селфі є одночасно онтичним виявом і онтологічною подією: актом, у якому фрагментарна, медіа-опосередкована присутність суб'єкта оформлюється як видимість, що претендує на буття.

3.3. Меми, глітч і семіотика цифрового хаосу.

У добу *digital modern* культурні форми набувають статусу онтологічних артефактів. Меми, глітч-арт, візуальний жаргон інтернету – це не просто

елементи популярної культури, а форми колективного семіотичного мислення, які формують, а не лише відображають реальність. Ці явища вказують на зміну епістемології: істина дедалі частіше артикулюється не у форматі академічного дискурсу, а у вигляді іронічної картинки, вірального ролика чи «зламаної» візуальності. Як зазначає Венді Чун, цифрові медіа не лише транслюють зміст, а кодують саму можливість колективного мислення, функціонуючи як інфраструктура для спільного, хоч і хаотичного, філософствування. У цьому контексті мем – це вже не просто «жарт у картинці». Як показував ще Річард Докінз, мем є одиницею культурної реплікації [Dawkins, *The Selfish Gene*, 1976]. У цифровому середовищі ця ідея трансформується: мем функціонує як швидка, компресована форма культурного знання, що здатна одночасно артикулювати і критикувати, узагальнювати і підривати. Лімор Шифман у своїй праці *Memes in Digital Culture* демонструє, що мем – це форма мережевого фольклору, яка поєднує особисте і колективне, серйозне і пародійне, рефлексію і грайливість. Її позицію доповнює Раян Мілнер, який пропонує розглядати меми як нову форму культурної співучасті, своєрідний фольклор у цифровій оболонці. Ці форми продукують ефект «плоскої філософії» – де замість абстрактної аргументації ми маємо дотепну інтуїцію, візуальний концепт або смисловий короткий замик. Якби Вальтер Беньямін писав у XXI столітті, цілком можливо, що він трактував би мем як «діалектичний образ у форматі JPEG» – об'єкт, що миттєво фіксує культурну напругу між смислом і образом, між кодифікованим і спонтанним. Цифрова культура, отже, породжує нову семіотику хаосу, де філософування не обов'язково потребує філософа. Мем і глітч стають інструментами артикуляції досвіду, який вислизає з-під класичних категорій мислення – і в цьому сенсі сам digital modern продукує нову філософську граматику, глибоко вмонтовану в логіку щоденного скролу.

Іронія як операційна система культури. Іронія в цифровому дискурсі – не просто риторичний прийом, а засіб психологічної адаптації до

гіпертрофованої реальності. Меми часто «грають у серйозність», приховуючи глибину під шаром гумору. Як зазначає Лінда Гатчеон, іронія створює простір множинних значень [Hutcheon, 1994]. Шеррі Туркл вважає іронію цифровою стратегією захисту: вона дозволяє дистанціюватися від травматичного чи надмірного [Turkle, 2011]. Іронічний мем – це свого роду філософський камуфляж: він може бути й політичним маніфестом, і жартом, залежно від того, хто читає. Вміння розшифрувати мем стає знаком культурної належності.

Глітч як метод пізнання: негативна онтологія цифрового. У технічному сенсі глітч (від англ. glitch) – це непередбачуваний збій у роботі цифрової системи: мить, коли програма зависає, зображення спотворюється, інтерфейс відхиляється від заданих специфікацій. В філософському контексті глітч варто розглядати як прояв прихованої структури цифрового середовища. Це мить, коли технологія – зазвичай прозора і непомітна – раптово «робиться видимою». В цій тріщині між очікуваним і дійсним виникає новий тип пізнання: через збій ми бачимо не лише функціонування системи, а й саму її онтологію. Як зазначає Роза Менкман, глітч порушує ілюзію досконалості цифрового простору, відкриваючи його матеріальність і культурну зумовленість [Menkman, 2011, с. 12–35]. Він – «естетичний неочікуванець»/«технічне викриття», що виводить нас за межі інтерфейсної гладкості. Джейкоб Габурі підкреслює, що глітч-естетика протистоїть нормативності дизайну – вона розкриває ідеологію, приховану під безшовністю цифрових середовищ [Gaboury, 2013, с. 42–57]. А Зак Бріз трактує глітч як форму цифрового опору: акт втручання, що підважує логіку контролю, ефективності й прогнозованості [Briz, 2016]. Глітч – це онтологічна подія: негативний вектор пізнання, в якому тріщина стає вікном. Виявляючи вразливість цифрового як конструкції, глітч відкриває простір для критичної рефлексії – про техніку, суб'єкта і саму можливість істини в середовищі, де збої виявляються єдиними моментами автентичного доступу до системи.

Естетика недосконалості: по той бік глянцю. У візуальній культурі digital modern усе частіше проявляється опозиція між стерильною, оптимізованою естетикою технологічних корпорацій і естетикою «пошкодженого», «низькоякісного», «неприборканого» зображення. Lo-fi, піксельна графіка, артефакти стиснення, VHS-ефекти – це не просто стилістичні рішення, а своєрідна філософія медіа. Вони апелюють до тілесності, обмеженості й спотворення як джерела змісту, протиставляючи ідеалу безшовної продуктивності технологічної культури. Джон МакКормак трактує подібні естетики як форму культурного опору: як нагадування про те, що цифрове – не всесильне і не безтілесне, що за «роздільною здатністю» стоїть вибір, а не нейтральність [McCormack, 2014, с. 119–133]. Александер Галлоуей і Юджин Такер у своїй концепції «медіа після медіа» підкреслюють, що критичне мислення у цифрову епоху вимагає зміщення фокусу з повідомлень на сам носій – із контенту на канали, із сенсу на збій, із репрезентації на інтерфейс [Galloway & Thacker, 2007, с. 45–72]. У свою чергу, Венді Чун вбачає у цьому повернення до медіаархеологічного підходу – спроби розкодувати цифрове не як позачасове й універсальне, а як історично й матеріально обмежене явище. Вона підкреслює, що «несправне» чи «застаріле» візуальне може відкривати набагато більше про нашу епоху, ніж блискучий сучасний інтерфейс [Chun, 2011, с. 49–63]. Таким чином, естетика глітча, шуму, низької якості чи застарілих носіїв є не просто візуальним вибором, а способом філософського жесту: вона репрезентує відмову від домінантної ідеології прозорості, контрольованості та швидкодії. Іноді саме піксель або артефакт стиснення здатні відкрити «онтологічну глибину» зображення – не завдяки, а всупереч його формальній досконалості.

Лайкономіка: метричне суспільство. У структурі digital modern оцінка перестає бути факультативною і стає структурною. «Лайк» – це одиниця цифрової вартості, символ афективної участі, що піддається кількісному виміру. У культурі метрик він функціонує як механізм соціального ранжування, капіталізації уваги й алгоритмічної видимості. Як

наголошують Анне Герліц і Естер Гелмонд, кнопка «лайк» є не нейтральним елементом інтерфейсу, а афективним протоколом, який трансформує емоційні реакції у стандартизовані дані, придатні до обчислення, аналізу й монетизації [Gerlitz & Helmond, 2013, с. 1348–1365]. У цьому сенсі, лайк стає своєрідним перетворювачем афекту на капітал – як соціальний, так і економічний. Ненсі Байм підкреслює, що подібні системи оцінювання не просто відображають соціальну динаміку, а активно її формують: користувачі навчаються мислити про себе через призму кількісних індикаторів – лайків, реакцій, підписок [Baum, 2015, с. 18–34]. Джоді Дін у своїй концепції «комунікативного капіталізму» йде ще далі, стверджуючи, що культура метрик стає інструментом дисциплінарного контролю: той, хто не накопичує «цифрову увагу», автоматично маргіналізується в соціальному полі [Dean, 2010, с. 21–43]. Цей стан речей формує специфічну онтологію визнання: буття в digital modern означає бути вимірним, видимим, оціненим. Відсутність лайків – це не просто тиша, а форма цифрової невидимості, знак онтологічної незначущості в середовищі, де існування стає функцією алгоритмічного ранжування.

Алгоритмічна антропоморфізація: коли код здається свідомим. Одна з ключових трансформацій digital modern полягає у зміні способу сприйняття технологій – від інструментального до майже анімістичного. Алгоритми – ті самі математичні конструкції, які формально позбавлені наміру чи афекту – усе частіше сприймаються як суб'єкти, здатні «знати», «хотіти» або «відчувати». Це явище можна визначити як алгоритмічну антропоморфізацію – тенденцію наділяти технічні системи людськими якостями. Тайна Бухер зазначає, що персоналізовані рекомендації та адаптивні інтерфейси сприяють сприйняттю алгоритмів як носіїв волі, настрою чи інтенції [Bucher, 2018, с. 32–49]. У цьому сенсі інтерфейс стає театром псевдосуб'єктності, де технічна реакція хибно трактується як усвідомлений намір. Ник Сівер описує подібний процес як алгоритмічний фетишизм – стан, у якому технології набувають ореолу магичності через свою

непрозорість та складність [Seaver, 2017, с. 2–9]. Це вже не просто інструмент, а об'єкт віри – «чорна скринька», якій приписують більшу раціональність, ніж людині. Проте користувачі не залишаються повністю пасивними: Луїза Аморозо говорить про алгоритмічну грамотність – здатність інтуїтивно або стратегічно адаптуватися до цифрових систем, маніпулювати видимістю, експериментувати з поведінковими патернами [Amoroso, 2019, с. 77–94]. У цьому гібридному просторі взаємодії з «розумними» системами формується нова цифрова епістемологія – між функцією, уявою та афектом.

3.4. Естетика повсякденності у digital modern. У цифрову епоху естетика перестає бути виключно цариною мистецтва – вона розгортається як основа буденного досвіду. Цей зсув знаменує собою розширення кантівського уявлення про естетичне як «безкорисливе споглядання» [Kant, 1790] у бік феноменологічного розуміння досвіду як такого. Більше не йдеться лише про картини або музику – естетичним стає свайп у застосунку, анімована реакція в чаті, затримка з'єднання або порожній екран Zoom, який стає полем напруженого очікування. Як зазначає Дональд Норман, дизайн взаємодії впливає не лише на зручність, а й на емоційний стан суб'єкта: UX-фреймворк стає сучасною прикладною естетикою, що проектує бажані афекти й регулює когнітивну навігацію [Norman, 2004]. Це свідчить про зміну самої природи естетичного: краса, комфорт і ефективність тепер функціонують у єдиному полі, а технологія постає не як інструмент, а як естетичний актор. У цьому контексті можна говорити про трансформацію інтерфейсу на рівні онтології. Як стверджує Александер Галловей, інтерфейс – це не просто середовище, а «логіка видимості», яка визначає спосіб буття у цифровому світі [Galloway, 2012]. Саме через це інтерфейсна естетика – не нейтральна: вона формує досвід, керує афектами, впливає на структуру інтерсуб'єктивності. Коли користувач не просто сприймає красу, а перебуває всередині естетично сконструйованого простору, досвід стає не спогляданням, а участю. Цей поворот означає, що в digital modern естетика

дедалі більше функціонує як антропологічна умова: ми не просто бачимо світ, ми естетично в ньому живемо.

UX як прикладна філософія досвіду. У digital modern UX-дизайн перестає бути лише про зручність – він трансформується у своєрідну філософію повсякденного досвіду. Інтерфейси, жести свайпу, натискання або ховер не є нейтральними: вони формують мікроструктуру естетичного буття, у якій кожен клік – акт смислотворення. Як зазначає Дональд Норман, емоційний дизайн – це не лише про функціональність, а про формування емоційної залученості користувача, де інтерфейс стає посередником між технологією та афективністю [Norman, 2004]. UX-дизайн у такому розумінні виконує не лише прикладну роль – він структурує саму логіку досвіду. У термінах феноменології, інтерфейс опосередковує інтенціональність, «напрявленість» свідомості (у гуссерліанському сенсі) не до речі, а до її цифрової репрезентації. Так UX стає місцем зустрічі свідомості й алгоритму, а не просто «зручним середовищем».

Інклюзивність як естетичний імператив. У новому естетичному ландшафті інклюзивність набуває статусу не утилітарної вимоги, а онтологічної норми – як форми етики, вбудованої в естетику. Як стверджує Кетрін Беннетт, інклюзивний дизайн – це естетика турботи (aesthetics of care), у якій дизайн орієнтується не на середньостатистичного користувача, а на множинність тіл, уваг і сприйнятів [Bennett, 2016]. Сінді Беннетт додає, що доступність не зменшує, а розширює естетичне поле, роблячи його більш гнучким і відкритим до нейрорізноманіття, фізичних обмежень та культурних контекстів [Bennett, 2020]. Ця інклюзивність – не лише соціальна вимога, а естетичне оновлення: у digital modern дизайн вимагає не просто функціонального універсалізму, а естетичної поліфонії. Вона стає не компромісом, а критерієм естетичної якості.

Сенсорна перенасиченість і гіперактивна чуттєвість. Естетика в епоху digital modern постає не як тиха контемпляція, а як режим виживання у стані перцептивного надлишку. Мигтіння екранів, push-нотифікації,

мультимодальна взаємодія – все це формує гіперактивну чуттєвість, в якій суб'єкт перебуває під постійним тиском сигналів. Як пише Кетрін Гейлз, цифрове середовище провокує когнітивний дисбаланс, вимагаючи нових форм селективної уваги [Hayles, 2007]. Цей сенсорний перенасичений режим радше дестабілізує, ніж структурує досвід. Лев Манович описує його як синестетичне перевантаження – трансляцію даних між модальностями, де звук може функціонувати як колір, а вібрація – як сигнал інтерпретації [Manovich, 2001]. У digital modern естетика перестає бути «прикрашанням» реальності – вона стає її нервовою системою.

ASMR та естетика мікроінтимності. У цифрову добу перенасичення сигналами викликає запит не на «ще більше», а на «менше, глибше, ближче». ASMR – Autonomous Sensory Meridian Response – постає як форма цифрової мікроестетики, яка діє через шепіт, текстури звуку, ритуальність повторення. Це не просто тренд, а культурна відповідь на онтологічну втому: у світі, де все говорить голосно, шепіт набуває філософської сили. ASMR створює ефект близькості у віддаленому середовищі – цифрову інтимність без тілесної присутності. Як показує Еммі Андерсен, ці практики викликають «ефект спокою», який має не лише психологічну, а й онтологічну вагу: суб'єкт тимчасово виходить зі стану сенсорного перевантаження [Andersen, 2015]. Джулія Барроу трактує ASMR як форму парасоціального зв'язку – досвід присутності без взаємності [Barrow, 2018]. У цьому сенсі ASMR постає як екзистенційний простір турботи, вкорінений у шумі технічної культури.

Генеративна естетика і код як творчий суб'єкт. Коли алгоритм стає художником, постає питання: чи можливе авторство без наміру? У генеративному мистецтві краса не є результатом естетичної інтуїції, а впливає з функцій, параметрів, повторюваних обчислень. Як пише Філіп Галантер, генеративна естетика базується на принципах складних систем, де естетичний результат є ефектом процесу, а не задуму [Galanter, 2003]. У цьому контексті код набуває статусу онтологічного агента: він не просто

інструмент, а співторець. Крістіан Паул і Мануель Ліма показують, як естетика даних і процедурна композиція формують нові візуальні форми, що самі породжують смисли, – естетику не репрезентації, а генерації [Paul, 2015; Lima, 2011]. Це кидає виклик класичним уявленням про суб'єкта творчості: машина не імітує митця – вона творить у своєму реєстрі.

Візуалізація даних як естетична форма знання. У digital modern епістемологія стає візуальною. Дані, перетворені на образ, набувають статусу естетичної події: вони не просто повідомляють, а формують досвід. Едвард Тафті наголошує, що добра візуалізація – це форма «глибокого бачення», що дозволяє досягнути закономірності, які були приховані у масиві чисел [Tufte, 2001]. Йохан Біглоу говорить про «естетику Big Data»: спробу надати хаосу структуру шляхом графічної композиції [Bielow, 2017]. Візуалізація тут не вторинна – вона стає способом конституції знання. Лорен Маккарті та Керолайн Хіп показують, як реальні часові візуалізації створюють ефект участі: дані більше не абстрактні – вони рухаються, дихають, втягують [McCarthy, 2016; Hear, 2018]. У цій динаміці краса – це прозорість складного, естетика – це доступ до істини візуальними засобами.

3.5. Хто живе у digital modern? Концепт *людина.dll*

Проаналізувавши digital modern як культурно-філософський режим – від симуляції до естетики повсякденності, від алгоритмічної економіки до мемної семіотики – ми неминуче підходимо до головного питання: хто в цьому живе? Якщо змінюється не лише середовище, а й сам формат досвіду, то мусить змінитися й той, хто цей досвід має. Digital modern – це не апдейт технологій. Це повна реконфігурація гравців. Усе, що раніше називалося «людина», тепер перезапускається у новому форматі. Ім'я файлу – людина.dll. Так працює онтологічний гумор епохи: замість суб'єкта – процес, замість автономії – API-залежності, замість душі – push-нотифікації. Поки одні святкують UX-дизайн як нову феноменологію, філософія мовчки дістає

весла. У «Федоні» Платон описав, як відмовився від пояснень через фізичні причини й почав «гребти сам» – друга навігація (Δευτέρος Πλοῦς). Не «інша думка», не «методологічний поворот», а момент, коли перестаєш плисти за течією й починаєш запитувати, куди взагалі пливеш. Перша навігація – це коли алгоритм дбайливо підказує тобі, де найкраща кава поблизу. Друга – це коли ти раптом розумієш, що кавовий смак теж може бути результатом таргетингу. Перша – це зручність. Друга – це дискомфорт думки. Там, де з'являється здивування щодо очевидного, і починається філософія. Філософія не вигадує нових істот – вона проводить перепис населення серед привидів сучасності. Вона не кидається створювати концепти з повітря, а уважно вдивляється у химер, які вже влаштувалися у нашій повсякденності. І якщо їх не назвати – будемо й далі кликати їх «новою нормальністю», не розуміючи, з чим маємо справу.

Назвемо: *людина.dll* (Dynamic Link Library) Концепт відображає фундаментальну онтологічну специфіку digital modern. *.dll* являє собою динамічну бібліотеку функцій, яка не може виконуватися самостійно і потребує «батьківської» програми для активації. Саме така залежність характеризує сучасну людину: *людина.dll* не є самодостатньою одиницею, а становить розподілений ресурс, що запускається лише у взаємодії з цифровими платформами та алгоритмічними середовищами. Як технічна *.dll*-бібліотека може одночасно використовуватися кількома застосунками, так і *людина.dll* функціонує паралельно у множині контекстів – не як цілісна особистість, а як набір функцій, що підвантажуються за потребою. Цей концепт фіксує втрату автономії на користь інфраструктурної залежності: людське існування стає shared resource у техно-соціальной екосистемі, здатним до динамічного підключення, але неспроможним до автономного функціонування. Це онтологічна специфіка: людина, чий спосіб буття виконується в цифровій екосистемі. Вона не просто «використовує» інтерфейси – вона з них складається. Вона не живе поза платформами – вона живе в оновленнях. У неї є залежності, версії, лаги. Вона «висне», вона

«перезавантажується». Але найголовніше – вона іноді читає ліцензійну угоду перед установкою оновлень. А це вже ознака свободи. На відміну від класичного суб'єкта, людина.dll не має стабільного «я». У неї є конфігурація, що змінюється на ходу. Її мислення – це діалог із цифровими агентами, її вибір – це опція серед рекомендованого. Її тіло – це гаджет із датчиком пульсу, її пам'ять – це хмара, що не завжди синхронізується. Вона існує як функція системи – але водночас має змогу оновлювати свою роль у цій системі. Вона не тільки взаємодіє з алгоритмами, вона мислить через них. Її свобода – це не свобода вийти з гри, а свобода змінити правила, не виходячи з поля.

Людина.dll – це гібридна конфігурація, у якій зливаються тіло і код, бажання і архітектура платформи, емоції і push-аналітика. Її мислення фрагментоване, але не хаотичне; її присутність множинна, але не безлика. На відміну від доцифрової людини, яка могла претендувати на цілісність та автономну ідентичність, людина.dll існує як динамічна сутність, який не просто пристосовується до цифрового середовища, а конструює себе в ньому – через облік, трекінг, оновлення і свідоме конфігурування. Філософія не плаче за втраченою людяністю. Вона вчиться розпізнавати нову. Вона не пророкує апокаліпсисів – вона дає імена. Вона не каже, що буде краще. Вона питає, хто ми тепер. І якщо не знаєш відповіді – це гарне місце для початку розмови.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3.

Аналіз digital modern як культурно-філософського режиму виявляє: ми маємо справу не просто з епохою технологічного прогресу, а з принципово новою конфігурацією буття, в якій цифрова медіація трансформує саму онтологію суб'єкта, структуру повсякденного досвіду, режими пізнання та форми естетичного. Це не зміна інтерфейсу – це зміна середовища, у якому і завдяки якому мислення взагалі стає можливим. Ми більше не мислимо про цифрове – ми мислимо всередині нього. У цьому контексті повсякденність перестає бути нейтральним тлом і перетворюється на алгоритмічно структуроване середовище мікрорішень, де push-нотифікації виступають як нові форми екзистенційного поклику, а персоналізація – як своєрідний алгоритмічний фаталізм. Кожна дія – навіть жест свайпу – фіксується, обчислюється, архівується. Буденне життя дедалі більше набуває рис не спонтанного, а реєстрованого, прогнозованого, оновлюваного існування. У цьому середовищі суб'єкт більше не зберігає цілісності, а розшаровується між тілесним, віртуальним і алгоритмічним.

Філософське мислення в digital modern не зникає, але змінює форму. Меми, глітч, лайки, вірусні наративи – це не побутові залишки масової культури, а нові режими знання, що продукують іронію як інтелектуальний інстинкт виживання, гіперкомпресію як форму епістемологічної стратегії, а збій – як метод філософського застереження. У цій культурі текст поступається місцем формату, а думка – сигналу. Проте саме в цьому форматі мислення й зберігає свою релевантність. Так само відбувається й естетизація досвіду. Вона більше не обмежується сферою мистецтва, а пронизує всі шари цифрового буття. UX-дизайн стає формою прикладної феноменології, ASMR – новим режимом тілесної афективності, візуалізація даних – способом епістемологічного бачення. У digital modern естетика більше не прикрашає – вона структурує.

Ці всі тенденції – симуляція буденності, мутація суб'єктності, гібридна естетика й мемна епістемологія – сходяться у концепті *людина.dll*. Це не образ, а онтологічна формула епохи, що фіксує перехід від автономного суб'єкта до процесуальної, техноопосередкованої ідентичності. Людина.dll не просто користується цифровими технологіями – вона існує через них. І саме тут проявляється парадоксальна природа свободи: це не свобода втечі від алгоритму, а свобода критично запрограмувати себе в його логіці.

Digital modern вимагає від філософії не абстрактного аналізу зовнішніх змін, а перебудови самої філософської уяви. Інтерфейсна логіка більше не є лише технічним інструментом – вона стала логікою мислення, сприйняття, буття. Технології не «впливають» на культуру – вони формують її як середовище. Тому філософія більше не може бути відстороненим глядачем – вона мусить стати embedded-практикою, лоцманом у цифровому потоці. Це означає перегляд ключових методологічних парадигм: від лінійної аргументації – до ритму, від есенції – до конфігурації, від істини – до сценарію. Відсторонене споглядання більше не працює, бо сама дистанція втратила опору. У світі, де гіпотези випереджають події, філософія мусить мислити у відкритому режимі: превентивно, спекулятивно, ризиковано.

Таким чином, digital modern постає не як завершення історичної парадигми, а як лімінальний простір – інтерфейс між минулим і майбутнім, між тілом і кодом, між даними й досвідом. Людина тут уже не є незмінною субстанцією, а радше динамічною подієвістю. Філософія – не храм істини, а система навігації в реальності, яка ще не стала, але вже діє.

Основні положення цього розділу викладені у публікаціях автора:

1. Галстян, Я. С., **Перчик, А. В.** (2025). Риторика цифрової суб'єктності: Нео, Шрек та еволюція агентності в епоху алгоритмів. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 71, 52–58. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2025-71-06>

2. **Перчик, А.** (2025). «Я тут. Ти хто?»: Брюгге як філософ цифрової відмови (Мартін Макдона «Залягти на дно у Брюгге» (In Bruges, 2008)). *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, 72, 166–176.

<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-16>

3. Мязін, М., **Перчик, А.**, & Беднарський, С. (2026). Homo brassicus: на периферії digital modern. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*, 1(99), 127–137.

[https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1\(99\).2026.127-137](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1(99).2026.127-137)

4. Перчик А. В. (2023). Digital modern. *XIX Харківські студентські філософські читання: матеріали наукової конференції студентів та аспірантів*, (Харків, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 13–14 травня 2023 р.), С. 31–33.

5. **Перчик А. В.**, Мязін М. В., Беднарський С. С. Цифровий модерн: констеляція філософських смислів у новій реальності. *Studia SLOBOZHANICA: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Слобожанський гуманітарій – 2025»* (Харків, ДБТУ, 30 квітня 2025 р.). Харків, 2025. С. 136–140

URI <https://repo.btu.kharkiv.ua/handle/123456789/67395>

ВИСНОВКИ

Ця дисертація розпочиналася з відчуття онтологічного зрушення: світ змінився не просто технологічно, а фундаментально, але філософія ще не встигла виробити адекватної мови для цієї трансформації. Digital modern постає не як чергова історична епоха після постмодерну, а як радикальна мутація умов можливості мислення, буття та культури. Результатом дослідження стало не просто опрацювання нової термінології, а формування цілісної концептуальної рамки для філософського осмислення цифрової сучасності у всій її складності, амбівалентності та продуктивній суперечливості.

Концептуальні досягнення дослідження. Digital modern як філософська парадигма. Вперше в українському філософському дискурсі здійснено системну концептуалізацію digital modern не як культурологічного тренду, а як нової онтологічної конфігурації. На відміну від суміжних концептів (діджимодернізм Кірбі, метамодернізм Вермюлена), digital modern охоплює не лише естетично-культурні, а й епістемологічні, онтологічні, етичні та політичні трансформації. Це не «модерн плюс цифра», а принципово нова граматики реальності, де алгоритми стають агентами онтології, а код – новим Логосом.

Трансдисциплінарна методологія. Розроблено методологічний інструментарій, що поєднує цифрову феноменологію, медіа-археологію, постгуманістичну теорію та критичні інфраструктурні студії. Цей синтез дозволяє мислити гібридні об'єкти digital modern – від глітчів до дата-центрів, від мемів до машинного навчання – не як ізольовані феномени, а як елементи складної соціотехнічної констеляції. Методологічний плюралізм виявився не компромісом, а необхідністю для адекватного схоплення множинності цифрового буття.

Переосмислення фундаментальних категорій. Digital modern здійснює радикальну ревізію базових філософських понять. Суб'єкт стає

множинним, розподіленим між платформами, алгоритмами, інтерфейсами. Об'єктивність трансформується з універсального критерію в контекстуально-алгоритмічну практику. Реальність більше не «є», а рендериться. Час втрачає лінійність, стаючи топологічною мережею асинхронних потоків. Ці трансформації не є поверхневими модифікаціями, а свідчать про онтологічну мутацію самого способу існування у світі.

Емпіричні відкриття. Матеріальність «нематеріального». Дослідження виявило помилковість уявлень про «віртуальність» цифрового. За кожним email стоїть сервер, за кожним стрімом – електроспоживання, за кожним пошуком – вуглецевий слід. Дата-центри постають як нові храми буття – сакральні простори, де зберігається не душа, а дані. «Хмара» виявляється не ефемерною метафорою, а потужною ідеологемою, що маскує централізований контроль під виглядом розподіленості.

Гібридизація суб'єктності. Смартфон функціонує як зовнішній мозок, біометрія перетворює тіло на інтерфейс автентифікації, алгоритми формують бажання швидше, ніж ми встигаємо їх усвідомити. Кіборгізація стала не науковою фантастикою, а повсякденною нормою.

Алгоритмічна агентність. Алгоритми перестали бути пасивними виконавцями команд і набули квазі-суб'єктності – здатності ініціювати дії, формувати смисли, впливати на реальність. Машинне навчання створює знання без знаючого, рекомендаційні системи генерують бажання без бажуючого. Це не антропоморфна проєкція, а емерджентність нових форм агентності, що вимагає переосмислення традиційних етичних і політичних категорій.

Темпоральна революція. Digital modern створює принципово нову часовість – не лінійну прогресію, а мережевий час між нотифікаціями. Суб'єкт живе в режимі постійної часткової уваги, втрачаючи здатність до глибокої концентрації, але набуваючи навичок паралельної обробки множинних потоків інформації. Lag стає не технічною проблемою, а

екзистенційною ситуацією – мить, коли система «думає», а ми разом з нею згадуємо про тілесність часу.

Культурно-естетичні трансформації. Мемна епістемологія. Мемни виявилися не просто жартами, а найменшими одиницями культурної трансмісії в епоху digital modern. Вони функціонують як цифрові афоризми, що «вистрілюють» у позасвідоме, мінуючи логіку традиційної аргументації. Мемна культура створює нові форми колективного знання, де іронія стає інструментом серйозного мислення.

Глітч як поетика. Технологічний збій перетворився на естетичну категорію – форму опору гегемонії «гладкого інтерфейсу». Глітч оголює механізм, руйнує ілюзію безшовності, нагадує про матеріальність цифрового. Це не просто візуальний ефект, а філософський жест, що виводить з комфорту споживання технології.

Нова сакральність. Digital modern породжує власні ритуали і міфи. Лайк стає актом цифрового визнання, селфі – метафізичним актом самоконституювання, алгоритм обростає магічними уявленнями. Формується цифровий анімізм, де програми «хочуть» і «знають», а технологія набуває квазі-релігійного статусу.

Етико-політичні виклики. Постгуманістична етика. Традиційна гуманістична етика виявляється недостатньою для осмислення кіборг-реальностей. Постає необхідність у новій етиці, що враховуватиме права алгоритмічних агентів, проблеми цифрового безсмертя, етику використання даних померлих. Межі моральної спільноти розширюються за межі виключно людського.

Цифрова нерівність. Digital modern створює нові форми стратифікації – не лише за доступом до технологій, а за якістю алгоритмічного сервісу, рівнем цифрової грамотності, можливостями когнітивного розширення.

Екологічна відповідальність. Виявлено критичну необхідність переосмислення екологічних наслідків цифрової культури. Кожен стрім має

вуглецевий слід, кожен гаджет – екологічну ціну, кожен дата-центр – планетарні наслідки. Цифрова етика неможлива без екологічної відповідальності.

Антропологічна кульмінація: концепт людина.dll Усі описані трансформації – від гібридизації суб'єктності до мемної епістемології – не є лише сумою симптомів цифрової епохи. Вони конвергують у цілісну онтологічну фігуру, яку в межах цього дослідження означено як людина.dll. Це концептуальна формула, що фіксує нову антропологічну умову в добу digital modern. Йдеться про суб'єктність, яка більше не ґрунтується на есенції, стабільності чи автономії, а виконується як процес, версіонується, перебуває в постійному оновленні, реагує на алгоритмічну інфраструктуру, в якій вона ж і функціонує та характеризується конфігураційністю, тобто здатністю збиратись і розбиратись у відповідь на змінні умови середовища. Її тіло – це інтерфейс; її бажання – результат алгоритмічних фільтрів; її пам'ять – частково зовнішня, розміщена у хмарних сервісах і архівах додатків. Її воля – розподілена між push-нотифікаціями, протоколами аутентифікації та UX-архітектурою. Але попри це – або саме завдяки цьому – людина.dll є новим типом гуманності, здатної до критичної участі у власній цифровій конфігурації. Цей концепт дозволяє уникнути як технофобного есенціалізму, що мріє повернутися до «доцифрового раю», так і наївного техноутопізму, який ідеалізує алгоритмічне майбутнє. Людина.dll – це філософське поняття для осмислення буття в умовах, коли межа між користувачем і системою, між тілом і даними, між суб'єктом і агентом вже не є очевидною. Це суб'єкт, який більше не просто «живе в культурі», а живе як культура, що безперервно відображає, синхронізує, сканує, оптимізує.

Таким чином, ключовий результат цієї дисертації – це не лише аналіз фрагментованих проявів цифрової доби, а артикуляція їхнього об'єднуючого онтологічного знаменника. Людина.dll постає як постгуманістичне продовження гуманістичного проєкту: не його відмова, а його перезбірка під

нові умови – з урахуванням цифрової багатовекторності, технологічного посередництва і мережевої темпоральності.

Перспективи подальших досліджень. З огляду на сформульований у дисертації концепт digital modern як нової онтологічної конфігурації, а також на артикуляцію антропологічної фігури людина.dll, постає низка напрямів, які потребують подальшого філософського осмислення. Вони не є зовнішнім доповненням до вже сказаного, а радше природним продовженням логіки дослідження – розгалуженням у ризоматичному полі сучасності, де мислення повинне розгортатися не лінійно, а мережево. Насамперед актуальним видається розвиток спекулятивної етики цифрової суб'єктності, яка здатна враховувати нестабільність, багатоверсійність і алгоритмічну посередкованість людина.dll. Це потребує переосмислення таких понять, як автономія, відповідальність, свобода, а також виходу за межі виключно людського горизонту моралі. Йдеться не лише про права користувача, а й про обов'язки перед тими цифровими агентами, що беруть участь у формуванні досвіду, афектів і рішень. Також відкритим лишається питання когнітивної екології digital modern, тобто умов, у яких формується й циркулює знання в алгоритмізованому інформаційному просторі. Як трансформується структура аргументації, які нові форми легітимації набуває епістемологічна практика, що означає «знати» в умовах мемної компресії, гіперскорочення уваги та постійного скролінгу – ці питання вимагають не лише спостереження, а розробки нових методів критичного аналізу. Не менш важливим напрямом є постмортальна етика та онтологія цифрових залишків, адже людина.dll не припиняє існування зі смертю біологічного тіла. Профілі, архіви, дата-сліди, штучно відтворені голоси, постмортальні чат-боти – все це створює нову реальність, у якій пам'ять стає операційною системою посмертної присутності. Потрібне філософське осмислення меж особистого після смерті, права на забуття й онтологічного статусу цифрових тіней. І нарешті, необхідно розвивати інструментарій планетарного мислення в добу цифрової матеріальності. Попри позірну нематеріальність цифрового, його існування

вписане в інфраструктури споживання енергії, ресурсів, логістики. Філософія digital modern не може лишатися інтелектуально чистою дисципліною – вона має перетворюватися на критичну екософію, здатну осмислювати цифрове не лише як код і культуру, а як матеріальну практику з реальними наслідками для планети. Усі ці напрями – етика, епістемологія, танатологія, екологія – в умовах digital modern втрачають чіткі межі. Дослідження цифрового більше не може бути тематично вузьким чи дисциплінарно обмеженим. Воно має прийняти свою трансдисциплінарну природу як ресурс, а не як виклик. І саме в цьому полягає головна перспектива: навчитися мислити не лише про digital modern, а в його логіці – як людина.dll, що в реальному часі збирає себе з категорій, збоїв, алгоритмів і можливостей.

Заключні рефлексії. У межах цього дослідження Digital modern постає як специфічний онтологічний режим сучасності, у межах якого формуються актуальні способи мислення, структури досвіду та моделі конституювання суб'єктивності. Це радше умова мислення, аніж його об'єкт – середовище, що визначає саму можливість філософської рефлексії. Цифрове середовище постає не зовнішнім інструментом людської діяльності, а структурною умовою можливості сприйняття, інтерпретації та соціальної взаємодії, що визначає фундаментальні параметри сучасного буття.

Проведений аналіз засвідчує, що в умовах Digital modern трансформується класичне філософське уявлення про суб'єкта як автономного та стабільного носія свідомості. Сучасна суб'єктивність набуває процесуального, динамічного та технічно опосередкованого характеру, формуючись у взаємодії з алгоритмічними структурами, інтерфейсами та цифровими платформами, які впливають не лише на форми комунікації, а й на способи самоідентифікації, мислення та практичної діяльності. Кожен читач на цифровому носії вже є потенційним втіленням людини.dll – процесуальної, версіонованої форми екзистенції, що здійснює навігацію власного буття крізь інтерфейсні структури.

У цьому контексті завдання сучасної філософії полягає не лише в описі або критичному аналізі цифрових трансформацій, а передусім у розробці адекватного концептуального апарату, здатного забезпечити рефлексію над досвідом, який формується в умовах алгоритмічно структурованої реальності, машинної обробки даних і постійного оновлення інформаційних середовищ. Філософське мислення має адаптуватися до ситуації, у якій змінюються самі умови його здійснення – до мислення у середовищі, що саме є мислячим, де алгоритми не просто обчислюють, а структурують саму можливість пізнання.

Результати дослідження формують методологічну рамку, що поєднує критичний аналіз цифрової культури з конструктивним осмисленням нових форм соціальної взаємодії, пізнання та етичної орієнтації в умовах гібридної реальності. Філософія тут функціонує і як деконструкція усталених понять, і як продуктивна сила – дисципліна, здатна виробляти концептуальні моделі, релевантні до викликів цифрової епохи, як навігаційна практика в умовах перманентного онтологічного оновлення.

Цифрова сучасність актуалізує необхідність утримання балансу між антропоцентричною перспективою та постгуманістичними підходами, між ідеєю критичної автономії суб'єкта та фактом його глибокої технологічної опосередкованості. У цьому сенсі Digital modern виявляється не тимчасовим етапом, а стійким онтологічним і епістемологічним режимом, у межах якого переосмислюється співвідношення між буттям, мисленням і технічними умовами їх здійснення.

Отже, філософія тут осмислює не цифрове як зовнішній об'єкт, а способи мислення, що реалізуються безпосередньо в цифровому середовищі – на рівні інтерфейсних структур, алгоритмічних процедур і платформних форм організації досвіду, у режимі версіонування та логіці патчів. Філософія в цьому контексті постає як форма теоретичної навігації, спрямованої на осмислення складних і динамічних процесів сучасності, зберігаючи

критичний потенціал не через дистанцію від свого предмета, а через розуміння власної вмонтованості в нього.

Digital modern не потребує додаткової теоретичної легітимації, оскільки вже функціонує як домінуючий режим сучасного соціокультурного розвитку. Це не капітуляція перед технологічним детермінізмом, а визнання того, що мислення завжди здійснюється в певному середовищі – і нинішнє середовище є цифровим за своєю структурою. Водночас залишається відкритим питання здатності філософського мислення адекватно відповідати викликам цього режиму в умовах постійної трансформації суб'єктивності та досвіду.

Таким чином, здійснене дослідження підтверджує доцільність подальшого розвитку філософських підходів, орієнтованих на аналіз Digital modern як комплексного феномена, що визначає сучасні форми буття, мислення та соціальної взаємодії, відкриваючи перспективи для подальших міждисциплінарних досліджень у цій царині.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Abidin C. Mapping internet celebrity: platform, persona, and microcelebrity. Emerald Publishing, 2020.
2. Adorno T. W., Horkheimer M. Dialectic of enlightenment: philosophical fragments / trans. E. Jephcott. Stanford : Stanford University Press, 2002. (First published 1944).
3. Agamben G. The coming community. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1993.
4. Ajana B. Digital health and the biopolitics of the quantified self. *Digital Health*. 2017. Vol. 3. P. 1–18. <https://doi.org/10.1177/2055207616689509>
5. Ajana B. Governing through biometrics: the biopolitics of identity. London : Palgrave Macmillan, 2013. <https://doi.org/10.1057/9781137290755>
6. Amoore L. Cloud ethics: algorithms and the attributes of ourselves and others. Durham : Duke University Press, 2020.
7. Amoore L. Data derivatives: on the emergence of a security risk calculus for our times. *Theory, Culture & Society*. 2011. Vol. 28, No. 6. P. 24–43. <https://doi.org/10.1177/0263276411417430>
8. Amoore L. Security and the claim to privacy. *International Political Sociology*. 2014. Vol. 8, No. 1. P. 108–112. <https://doi.org/10.1111/ips.12044>
9. Andersen J. Now you've got the shiveries: affect, intimacy, and the ASMR whisper community. *Television & New Media*. 2015. Vol. 16, No. 1. P. 27–41. <https://doi.org/10.1177/1527476414556184>
10. Artemenko A. P. Nova lohika kultury v metamodernistskii estetytsi [New logic of culture in metamodernist aesthetics]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Teoriia kultury i filosofii nauky»*. 2024. No. 70. P. 14–24. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-02>

11. Artemenko A. P. Sotsiologhiia metamodernu: lehitymatsiia prekariatu v estetychnii paradyhmi [Sociology of metamodernism: legitimation of the precariat in the aesthetic paradigm]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Filosofiiia. Filosofski perypetii»*. 2025. No. 72. P. 52–59. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-5>
12. Artemenko A. P., Kravchenko M. V. Vizualna rytoryka kultury metamodernu: vid epistemolohichnoho zsuvu do afektyvnoi struktury rezonansu [Visual rhetoric of metamodern culture: from epistemological shift to affective structure of resonance]. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Filosofski nauky*. 2025. Vol. 2, No. 98. P. 61–72. [https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2\(98\).2025.61-72](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2(98).2025.61-72)
13. Artemenko A., Kravchenko M. Between image and gesture: Groupe μ visual rhetoric within the metamodern horizon. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*. 2025. No. 73. P. 20–29. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-2>
14. Barad K. Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning. Durham : Duke University Press, 2007. <https://doi.org/10.1215/9780822388128>
15. Barker T. Re-composing the digital present. *Contemporaneity: Historical Presence in Visual Culture*. 2011. Vol. 1, No. 1. P. 1–16. <https://doi.org/10.5195/contemp.2011.6>
16. Barratt E. L., Davis N. J. Autonomous sensory meridian response (ASMR): a flow-like mental state. *Frontiers in Psychology*. 2015. Vol. 6. Art. 247. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00247>
17. Barthes R. S/Z: an essay / trans. R. Miller. New York : Hill and Wang, 1974. (First published 1970).
18. Baudrillard J. Simulacra and simulation / trans. S. F. Glaser. Ann Arbor : University of Michigan Press, 1994. (First published 1981).
19. Bauman Z. Liquid modernity. Cambridge : Polity Press, 2000.

20. Bauman Z., Lyon D. *Liquid surveillance: a conversation*. Cambridge : Polity Press, 2013.
21. Baym N. K. *Personal connections in the digital age*. 2nd ed. Cambridge : Polity Press, 2015.
22. Beck U. *Risk society: towards a new modernity*. London : Sage Publications, 1992.
23. Bell D. *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*. New York : Basic Books, 1973.
24. Benjamin W. *The work of art in the age of mechanical reproduction* // In: Arendt H. (ed.). *Illuminations* / trans. H. Zohn. New York : Schocken Books, 2008. P. 217–251. (First published 1936).
25. Benjamin W. *The writer of modern life: essays on Charles Baudelaire*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2006.
26. Benkler Y. *The wealth of networks: how social production transforms markets and freedom*. New Haven : Yale University Press, 2006. <https://doi.org/10.12987/9780300127232>
27. Bennett C. L., Rosner D. K. *The promise of empathy: design, disability, and knowing the «other»* // In: *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York : ACM, 2019. Paper No. 298. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300528>
28. Berry D. M. *Critical theory and the digital*. London : Bloomsbury Academic, 2014. <https://doi.org/10.5040/9781472542311>
29. Berry D. M. *The philosophy of software: code and mediation in the digital age*. London : Palgrave Macmillan, 2011. <https://doi.org/10.1057/9780230306479>
30. Berry D. M. *Understanding digital humanities*. London : Palgrave Macmillan, 2012. <https://doi.org/10.1057/9780230371934>
31. Blum A. *Tubes: a journey to the center of the Internet*. New York : Ecco, 2012.

32. Boellstorff T. For whom the ontology turns: theorizing the digital real. *Current Anthropology*. 2016. Vol. 57, No. 4. P. 387–407. <https://doi.org/10.1086/687362>
33. Bogost I. Alien phenomenology: what it's like to be a thing. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2012. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816678976.001.0001>
34. Boltanski L., Chiapello E. The new spirit of capitalism. London : Verso, 2005.
35. Bostrom N. Existential risks: analyzing human extinction scenarios. *Journal of Evolution and Technology*. 2002. Vol. 9, No. 1. P. 1–31.
36. Bourriaud N. Altermodern: Tate triennial. London : Tate Publishing, 2009.
37. boyd d. It's complicated: the social lives of networked teens. New Haven : Yale University Press, 2014.
38. Braidotti R. The posthuman. Cambridge : Polity Press, 2013.
39. Bratton B. H. The stack: on software and sovereignty. Cambridge, MA : MIT Press, 2015. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262029575.001.0001>
40. Brügger N. Digital humanities in the 21st century: digital material as a driving force. *Digital Humanities Quarterly*. 2018. Vol. 12, No. 3. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Digital-Humanities-in-the-21st-Century%3A-Digital-as-Br%C3%BCgger/255963604ffd6cd629f42044d664e79e363f12b2> (date of access 28.04.26)
41. Bruns A. Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage. New York : Peter Lang, 2008.
42. Bucher T. If...then: algorithmic power and politics. Oxford : Oxford University Press, 2018. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190493028.001.0001>
43. Bucher T. The algorithmic imaginary: exploring the ordinary affects of Facebook algorithms. *Information, Communication & Society*. 2017. Vol. 20, No. 1. P. 30–44. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1240872>

44. Burrell J., Fourcade M. The unglamorous everyday realities of algorithms. *Sociological Theory*. 2021. Vol. 39, No. 1. P. 1–24. <https://doi.org/10.1177/0735275121996930>
45. Candy S., Dunagan J. Designing an experiential scenario: the people who vanished. *Futures*. 2017. Vol. 86. P. 63–69. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2016.05.006>
46. Caplan R. The artisan and the decision factory: the organizational dynamics of private speech governance // In: Bernholz L., Landemore H., Reich R. (eds.). *Digital technology and democratic theory*. Chicago : University of Chicago Press, 2021. P. 167–190. <https://doi.org/10.7208/9780226748603-007>
47. Capurro R. Digital hermeneutics: an outline. *AI & Society*. 2010. Vol. 25, No. 1. P. 35–42. <https://doi.org/10.1007/s00146-009-0255-9>
48. Card S. K., Mackinlay J. D., Shneiderman B. *Readings in information visualization: using vision to think*. San Francisco : Morgan Kaufmann, 1999.
49. Carr N. *The shallows: what the Internet is doing to our brains*. New York : W. W. Norton & Company, 2010.
50. Cassam Q. *Vices of the mind: from the intellectual to the political*. Oxford : Oxford University Press, 2019. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198826903.001.0001>
51. Castells M. *Networks of outrage and hope: social movements in the Internet age*. Cambridge : Polity Press, 2012.
52. Castells M. *The rise of the network society*. 2nd ed. Chichester : Wiley-Blackwell, 2010. <https://doi.org/10.1002/9781444319514>
53. Chalmers D. J. *The conscious mind: in search of a fundamental theory*. Oxford : Oxford University Press, 1996.
54. Cheney-Lippold J. *We are data: algorithms and the making of our digital selves*. New York : NYU Press, 2017. <https://doi.org/10.18574/nyu/9781479808700.001.0001>

55. Chun W. H. K. *Discriminating data: correlation, neighborhoods, and the new politics of recognition*. Cambridge, MA : MIT Press, 2021. <https://doi.org/10.7551/mitpress/13076.001.0001>
56. Chun W. H. K. *Programmed visions: software and memory*. Cambridge, MA : MIT Press, 2011. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262015424.001.0001>
57. Chun W. H. K. *Updating to remain the same: habitual new media*. Cambridge, MA : MIT Press, 2016. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10581.001.0001>
58. Citton Y. *The ecology of attention*. Cambridge : Polity Press, 2017.
59. Clark A. *Supersizing the mind: embodiment, action, and cognitive extension*. Oxford : Oxford University Press, 2008. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195333213.001.0001>
60. Coeckelbergh M. *AI ethics*. Cambridge, MA : MIT Press, 2020. <https://doi.org/10.7551/mitpress/12549.001.0001>
61. Colebrook C. *Death of the posthuman: essays on extinction*. Vol. 1. London : Open Humanities Press, 2014. URL: http://openhumanitiespress.org/books/download/Colebrook_2014_Death-of-the-PostHuman.pdf (date of access 28.04.26)
62. Connor S. *Beyond words: sobs, hums, stutters and other vocalizations*. London : Reaktion Books, 2014.
63. Cooper S., Khatib F., Treuille A., Barbero J., Lee J., Beenen M., Leaver-Fay A., Baker D., Popović Z., Foldit Players. Predicting protein structures with a multiplayer online game. *Nature*. 2010. Vol. 466, No. 7307. P. 756–760. <https://doi.org/10.1038/nature09304>
64. Crary J. *24/7: late capitalism and the ends of sleep*. London : Verso Books, 2013.
65. Crawford K. *Atlas of AI: power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. New Haven : Yale University Press, 2021. <https://doi.org/10.12987/9780300252392>

66. Crawford K., Lingel J., Karppi T. Our metrics, ourselves: a hundred years of self-tracking from the weight scale to the wrist wearable device. *European Journal of Cultural Studies*. 2015. Vol. 18, No. 4–5. P. 479–496. <https://doi.org/10.1177/1367549415584857>

67. D'Ignazio C., Klein L. F. Data feminism. Cambridge, MA : MIT Press, 2020. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11805.001.0001>

68. Danaher J. Robotic rape and robotic child sexual abuse: should they be criminalised? *Criminal Law and Philosophy*. 2016. Vol. 10, No. 1. P. 45–72. <https://doi.org/10.1007/s11572-014-9303-6>

69. Dawkins R. The selfish gene. Oxford : Oxford University Press, 1976.

70. Dean J. Blog theory: feedback and capture in the circuits of drive. Cambridge : Polity Press, 2010.

71. Deleuze G. Difference and repetition / trans. P. Patton. New York : Columbia University Press, 1994. (First published 1968).

72. Derrida J. Of grammatology / trans. G. C. Spivak. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1976. (First published 1967).

73. Derrida J. Specters of Marx: the state of the debt, the work of mourning and the new international. London : Routledge, 1994.

74. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining «gamification». *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. New York : ACM, 2011. P. 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

75. Dourish P. Where the action is: the foundations of embodied interaction. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7221.001.0001>

76. Dourish P., Bell G. «Resistance is futile»: reading science fiction alongside ubiquitous computing. *Personal and Ubiquitous Computing*. 2014. Vol. 18, No. 4. P. 769–778. <https://doi.org/10.1007/s00779-013-0678-7>

77. Dronov N. R., Tytar O. V. Philosophical-anthropological and ethical aspects of modern computerization: Hans Jonas's ethics of responsibility and the

challenges of the digital age. *Visnyk humanitarnykh nauk. Seriiia Filosofiia*. 2025. No. 6. P. 1–20. URL: <https://h-visnyk.com.ua/index.php/home/article/view/51>
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15316992> (date of access 28.04.26)

78. Dunne A., Raby F. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge, MA : MIT Press, 2013.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9376.001.0001>

79. Ellul J. *The technological society* / trans. J. Wilkinson. New York : Vintage Books, 1964. (First published 1954).

80. Elsaesser T. *Film theory: an introduction through the senses*. London : Routledge, 2009.

81. Ernst W. *Digital memory and the archive*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2013.
<https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816677665.001.0001>

82. Eubanks V. *Automating inequality: how high-tech tools profile, police, and punish the poor*. New York : St. Martin's Press, 2018.

83. Fallis D. The epistemic promises and perils of Wikipedia. *Truth and objectivity in science and everyday life*. / Cooke M., Elgin C. (eds.). Cambridge, MA : MIT Press, 2016. P. 73–95.

84. Fisher M. *Capitalist realism: is there no alternative?* Winchester : Zero Books, 2009.

85. Floridi L. Artificial intelligence, responsibility and the future of philosophy. *Philosophy & Technology*. 2020. Vol. 33, No. 3. P. 357–372.
<https://doi.org/10.1007/s13347-020-00405-8>

86. Floridi L. The ethics of artificial intelligence. *The Cambridge handbook of information and computer ethics* / Durante K. G. (ed.). Cambridge : Cambridge University Press, 2018. P. 347–378. <https://doi.org/10.1017/9781316165256.020>

87. Floridi L. *The fourth revolution: how the infosphere is reshaping human reality*. Oxford : Oxford University Press, 2014.

88. Floridi L. *The logic of information: a theory of philosophy as conceptual design*. Oxford : Oxford University Press, 2019. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198833635.001.0001>
89. Floridi L. *The philosophy of information*. Oxford : Oxford University Press, 2011.
90. Floridi L., Chiriatti M. GPT-3: its nature, scope, limits, and consequences. *Minds and Machines*. 2020. Vol. 30, No. 4. P. 681–694. <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09548-4>
91. Floridi L., Cowls J. A unified framework of five principles for AI in society. *Harvard Data Science Review*. 2019. Vol. 1, No. 1. <https://doi.org/10.1162/99608f92.8cd550d1>
92. Flusser V. *Into the universe of technical images*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2011.
93. Foucault M. *The archaeology of knowledge* / trans. A. M. Sheridan Smith. New York : Pantheon Books, 1972. (First published 1969).
94. Frosh P. The gestural image: the selfie, photography theory, and kinesthetic sociability. *International Journal of Communication*. 2015. Vol. 9. P. 1607–1628. URL: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/3147> (date of access 28.04.26)
95. Fuchs C. *Digital work and labour: towards a critical theory of working conditions in the Internet age*. London : Routledge, 2014.
96. Gaboury J. Hidden surface problems: on the digital image as material object. *Journal of Visual Culture*. 2013. Vol. 12, No. 1. P. 18–40. <https://doi.org/10.1177/1470412912470287>
97. Gabrys J. *Digital rubbish: a natural history of electronics*. Ann Arbor : University of Michigan Press, 2011. <https://doi.org/10.3998/mpub.9375037>
98. Galloway A. R. *Protocol: how control exists after decentralization*. Cambridge, MA : MIT Press, 2004.

99. Galloway A. R., Thacker E. *The exploit: a theory of networks*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2007. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816650439.001.0001>
100. Gerlitz C., Helmond A. The like economy: social buttons and the data-intensive web. *New Media & Society*. 2013. Vol. 15, No. 8. P. 1348–1365. <https://doi.org/10.1177/1461444812472322>
101. Ghosh A. *The great derangement: climate change and the unthinkable*. Chicago : University of Chicago Press, 2016. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226323176.001.0001>
102. Giddens A. *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Cambridge : Polity Press, 1991.
103. Gillespie T. The politics of ‘platforms’. *New Media & Society*. 2010. Vol. 12, No. 3. P. 347–364. <https://doi.org/10.1177/1461444809342738>
104. Gillespie T. The relevance of algorithms. *Media technologies: essays on communication, materiality, and society* / Gillespie T., Boczkowski P. J., Foot K. A. (eds.). Cambridge, MA : MIT Press, 2014. P. 167–194. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262525374.003.0009>
105. Ginsberg A. D., Calvert J., Schyfter P., Elfick A., Endy D. *Synthetic aesthetics: investigating synthetic biology’s designs on nature*. Cambridge, MA : MIT Press, 2014. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262019996.001.0001>
106. *Raw data is an oxymoron* / Gitelman L. (ed.). Cambridge, MA : MIT Press, 2013. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262518284.001.0001>
107. Goff P. *Consciousness and fundamental reality*. Oxford : Oxford University Press, 2019. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190661427.001.0001>
108. Grau O. *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, MA : MIT Press, 2003. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7104.001.0001>
109. Halstyan Y., Perchyk A. Rhetoric of digital subjectivity: Neo, Shrek, and the evolution of agency in the age of algorithms. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series “Theory of Culture and Philosophy of Science”*. 2025. No. 71. P. 52–58. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2025-71-06>

110. Hamraie A. Building access: universal design and the politics of disability. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2017. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9781517901639.001.0001>
111. Han B.-C. The burnout society. Stanford : Stanford University Press, 2015.
112. Hansen M. B. N. Bodies in code: interfaces with digital media. London : Routledge, 2006. <https://doi.org/10.4324/9780203942390>
113. Hansen M. B. N. Feed-forward: on the future of twenty-first-century media. Chicago : University of Chicago Press, 2015.
114. Hansen M. B. N. New philosophy for new media. Cambridge, MA : MIT Press, 2004. <https://doi.org/10.7551/mitpress/4930.001.0001>
115. Harari Y. N. 21 lessons for the 21st century. New York : Spiegel & Grau, 2018.
116. Haraway D. J. Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature. London : Routledge, 1991.
117. Haraway D. J. When species meet. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2008.
118. Hardt M., Negri A. Empire. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2000.
119. Hartog F. Regimes of historicity: presentism and experiences of time. New York : Columbia University Press, 2015. <https://doi.org/10.7312/hart16486>
120. Hassan R. Empires of speed: time and the acceleration of politics and society. Leiden : Brill, 2009. <https://doi.org/10.1163/9789004186859>
121. Hayles N. K. How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. Chicago : University of Chicago Press, 1999. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001>
122. Hayles N. K. How we think: digital media and contemporary technogenesis. Chicago : University of Chicago Press, 2012. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321370.001.0001>

123. Hayles N. K. Hyper and deep attention: the generational divide in cognitive modes. *Profession*. 2007. P. 187–199.
<https://doi.org/10.1632/prof.2007.2007.1.187>
124. Hayles N. K. My mother was a computer: digital subjects and literary texts. Chicago : University of Chicago Press, 2005.
<https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321493.001.0001>
125. Heidegger M. Being and time / trans. J. Macquarrie, E. Robinson. New York : Harper & Row, 1962. (First published 1927).
126. Heidegger M. The question concerning technology. *The question concerning technology and other essays* / trans. W. Lovitt. New York : Harper & Row, 1977. P. 3–35. (First published 1954).
127. Hicks M. Programmed inequality: how Britain discarded women technologists. Cambridge, MA : MIT Press, 2017.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/10844.001.0001>
128. Hoskins A. Media, memory, metaphor: remembering and the connective turn. *Parallax*. 2011. Vol. 17, No. 4. P. 119–132.
<https://doi.org/10.1080/13534645.2011.605585>
129. Hu T.-H. A prehistory of the cloud. Cambridge, MA : MIT Press, 2015.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262029513.001.0001>
130. Media archaeology: approaches, applications, and implications / E. Huhtamo, J. Parikka (eds.). Berkeley : University of California Press, 2011.
<https://doi.org/10.1525/9780520948518>
131. Hui Y. On the existence of digital objects. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2016.
132. Hui Y. The question concerning technology in China: an essay in cosmotechnics. Falmouth : Urbanomic, 2016.
133. Husserl E. Ideas: general introduction to pure phenomenology / trans. W. R. Boyce Gibson. London : Macmillan, 1913. (First published 1913).

134. Husserl E. On the phenomenology of the consciousness of internal time (1893–1917) / trans. J. B. Brough. Dordrecht : Kluwer Academic Publishers, 1991. (First published 1928).
135. Hutcheon L. Irony's edge: the theory and politics of irony. London : Routledge, 1994.
136. Hutchins E. Cognition in the wild. Cambridge, MA : MIT Press, 1995.
137. Ihde D. Postphenomenology: essays in the postmodern context. Evanston : Northwestern University Press, 1993.
138. Ihde D. Technology and the lifeworld: from garden to earth. Bloomington : Indiana University Press, 1990.
139. Ilyin I. Korpusna filosofiia ta metamodernizm: shchaslyva zustrich? [Corpus philosophy and metamodernism: a happy encounter?]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Filosofiia. Filosofski perypetii»*. 2024. No. 70. P. 48–72. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-4>
140. Jameson F. Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions. London : Verso, 2005.
141. Jameson F. Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism. Durham : Duke University Press, 1991. <https://doi.org/10.1215/9780822378419>
142. Jemielniak D., Wilamowski M. Wikipedia's epistemology: between pragmatism and authoritarianism. *Social Epistemology*. 2021. Vol. 35, No. 2. P. 168–180. <https://doi.org/10.1080/02691728.2020.1851096>
143. Jenkins H. Convergence culture: where old and new media collide. New York : NYU Press, 2006.
144. Jonas H. The imperative of responsibility: in search of an ethics for the technological age. Chicago : University of Chicago Press, 1984.
145. Kallis G. Degrowth. Newcastle upon Tyne : Agenda Publishing, 2018.
146. Kant I. Critique of judgment / trans. J. H. Bernard. Cambridge : Cambridge University Press, 1790. (First published 1790).

147. Kaplan C. Interface aesthetics: toward an ideology of design. *Configurations*. 2014. Vol. 22, No. 1. P. 93–110. <https://doi.org/10.1353/con.2014.0006>
148. Kirby A. Digimodernism: how new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture. London : Continuum, 2009.
149. Kirschenbaum M. Mechanisms: new media and the forensic imagination. Cambridge, MA : MIT Press, 2012. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262113113.001.0001>
150. Kittler F. Gramophone, film, typewriter. Stanford : Stanford University Press, 1999.
151. Kittler F. Optical media / trans. A. Enns. Cambridge : Polity Press, 2010.
152. Klein N. This changes everything: capitalism vs. the climate. New York : Simon & Schuster, 2014.
153. Knox H., Walford A. Is there an ontology to the digital? *Theorizing the Contemporary: Fieldsights*. 2016. URL: <https://culanth.org/fieldsights/is-there-an-ontology-to-the-digital> (date of access 28.04.26)
154. Kockelman P. The anthropology of an equation: sieves, spam filters, agentive algorithms, and ontologies of transformation. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*. 2013. Vol. 3, No. 3. P. 33–61. <https://doi.org/10.14318/hau3.3.003>
155. Kononenko V., Komarova, T. Digital diplomacy as a means of strategic state communication. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series «Issues of Political Science»*. 2024. Vol. 45. P. 15–20. <https://doi.org/10.26565/2220-8089-2024-45-02>
156. Kress G. Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication. London : Routledge, 2010.
157. Kristeva J. Desire in language: a semiotic approach to literature and art / trans. T. Gora, A. Jardine, L. S. Roudiez. New York : Columbia University Press, 1980. (First published 1969).

158. Lash S. Reflexive modernization: politics, tradition and aesthetics in the modern social order. Cambridge : Polity Press, 1994.
159. Lash S. Reflexivity as non-linearity. *Theory, Culture & Society*. 2003. Vol. 20, No. 2. P. 47–65. <https://doi.org/10.1177/0263276403020002003>
160. Latour B. Down to earth: politics in the new climatic regime. Cambridge : Polity Press, 2018.
161. Latour B. Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory. Oxford : Oxford University Press, 2005. <https://doi.org/10.1093/oso/9780199256044.001.0001>
162. Latour B. We have never been modern. Cambridge, MA : Harvard University Press, 1993.
163. Lazzarato M. Immaterial labor. *Radical thought in Italy: a potential politics* / P. Virno, M. Hardt (eds.). Minneapolis : University of Minnesota Press, 1996. P. 133–147.
164. Le Guin U. K. The language of the night: essays on fantasy and science fiction. New York : HarperCollins, 1989.
165. Lessig L. Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy. New York : Penguin Press, 2008.
166. Levitin D. J. A field guide to lies: critical thinking in the information age. New York : Dutton, 2016.
167. Lévy P. Collective intelligence: mankind's emerging world in cyberspace. Cambridge, MA : Perseus Books, 1997.
168. Lima M. The book of circles: visualizing spheres of knowledge. New York : Princeton Architectural Press, 2017.
169. Lima M. Visual complexity: mapping patterns of information. New York : Princeton Architectural Press, 2011.
170. Liu A. The laws of cool: knowledge work and the culture of information. Chicago : University of Chicago Press, 2004. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226487007.001.0001>

171. Liu A. The meaning of the digital humanities. *PMLA*. 2013. Vol. 128, No. 2. P. 409–423. <https://doi.org/10.1632/pmla.2013.128.2.409>
172. Livingstone S. The participation paradigm in audience research. *The Communication Review*. 2013. Vol. 16, No. 1–2. P. 21–30. <https://doi.org/10.1080/10714421.2013.757508>
173. Lopes D. M. A philosophy of computer art. London : Routledge, 2010. <https://doi.org/10.4324/9780203871409>
174. Lupton D. The quantified self: a sociology of self-tracking. Cambridge : Polity Press, 2016.
175. Lyotard J.-F. The postmodern condition: a report on knowledge / trans. G. Bennington, B. Massumi. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1984. (First published 1979).
176. MacKenzie D. Trading at the speed of light: how ultra-fast algorithms are transforming financial markets. Princeton : Princeton University Press, 2017.
177. Manovich L. Software takes command. London : Bloomsbury Academic, 2013. <https://doi.org/10.5040/9781472544988>
178. Manovich L. The language of new media. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. <https://doi.org/10.7551/mitpress/4130.001.0001>
179. Marcus G., Davis E. Rebooting AI: building artificial intelligence we can trust. New York : Pantheon Books, 2020.
180. Marwick A. E., Caplan R. Drinking male tears: language, the manosphere, and networked harassment. *Feminist Media Studies*. 2018. Vol. 18, No. 4. P. 543–559. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1450568>
181. Masuda Y. The information society as post-industrial society. Washington, DC : World Future Society, 1980.
182. Matz S. C., Kosinski M., Nave G., Stillwell D. J. Psychological targeting as an effective approach to digital mass persuasion. *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2017. Vol. 114, No. 48. P. 12714–12719. <https://doi.org/10.1073/pnas.1710966114>

183. Mayer-Schönberger V. Delete: the virtue of forgetting in the digital age. Princeton : Princeton University Press, 2009. <https://doi.org/10.1515/9781400838455>
184. Mayer-Schönberger V., Cukier K. Big data: a revolution that will transform how we live, work, and think. Boston : Houghton Mifflin Harcourt, 2013.
185. McCormack J. Aesthetic evolution and the emergence of form. *Leonardo*. 2014. Vol. 47, No. 3. P. 198–206. https://doi.org/10.1162/LEON_a_00734
186. Meillassoux Q. After finitude: an essay on the necessity of contingency. London : Continuum, 2008.
187. Menkman R. The glitch moment(um). Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2011.
188. Merleau-Ponty M. Phenomenology of perception / trans. D. A. Landes. London : Routledge, 2012. (First published 1945).
189. Metzinger T. The ego tunnel: the science of the mind and the myth of the self. New York : Basic Books, 2009.
190. Miazin M., Perchyk A., Bednarskyi S. Homo brassicus: na peryferii digital modern [Homo brassicus: at the margins of digital modernity]. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. 2026. Vol. 1, No. 99. P. 127–137. [https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1\(99\).2026.127-137](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1(99).2026.127-137)
191. Miller D. Social media in an English village. London : UCL Press, 2016. <https://doi.org/10.14324/111.9781910634424>
192. Miller D. Webcams and the digital transformation of the self. *Digital anthropology* / D. Miller, H. Horst (eds.). London : Bloomsbury Academic, 2013. P. 101–118.
193. Milner R. M. The world made meme: public conversations and participatory media. Cambridge, MA : MIT Press, 2016. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9386.001.0001>

194. Monteiro-Krebs L., Zaman B., Geerts D., Caregnato S. E. Every word you say: algorithmic mediation and implications of data-driven scholarly communication. *Personal and Ubiquitous Computing*. 2022. Vol. 26, No. 4. P. 1023–1039. <https://doi.org/10.1007/s00779-021-01653-2>
195. Moore J. W. *Anthropocene or Capitalocene? Nature, history, and the crisis of capitalism*. Oakland : PM Press, 2016.
196. Morin E. *Method: towards a study of humankind*. Vol. 1: the nature of nature / trans. J. L. Roland B elanger. Bern : Peter Lang, 1992. (First published 1990).
197. Morozov E. *To save everything, click here: the folly of technological solutionism*. New York : PublicAffairs, 2013.
198. Morton T. *Dark ecology: for a logic of future coexistence*. New York : Columbia University Press, 2016. <https://doi.org/10.7312/mort17788>
199. Mosco V. *To the cloud: big data in a turbulent world*. Boulder, CO : Paradigm Publishers, 2014.
200. Mumford L. *The myth of the machine: technics and human development*. New York : Harcourt Brace Jovanovich, 1967.
201. Mumford L. *The myth of the machine: the pentagon of power*. New York : Harcourt Brace Jovanovich, 1970.
202. Neff G., Nafus D. *Self-tracking*. Cambridge, MA : MIT Press, 2016. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10421.001.0001>
203. Nguyen C. T. Echo chambers and epistemic bubbles. *Episteme*. 2020. Vol. 17, No. 2. P. 141–161. <https://doi.org/10.1017/epi.2018.32>
204. Nicolescu B. *Manifesto of transdisciplinarity*. Albany : SUNY Press, 2002.
205. Nixon R. *Slow violence and the environmentalism of the poor*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2011. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674061194>

206. Noble S. U. Algorithms of oppression: how search engines reinforce racism. New York : NYU Press, 2018. <https://doi.org/10.18574/nyu/9781479833641.001.0001>
207. Noël C. Thinking through fiction: philosophy, literature and narrativity. London : Bloomsbury Academic, 2021.
208. Norman D. A. Emotional design: why we love (or hate) everyday things. New York : Basic Books, 2004.
209. Norman D. A. The design of everyday things. Rev. ed. New York : Basic Books, 2013.
210. Pappas I. O., Mikalef P., Giannakos M. N., Krogstie J., Lekakos G. Big data and business analytics ecosystems: paving the way towards digital transformation and sustainable societies. *Information Systems and e-Business Management*. 2018. Vol. 16, No. 3. P. 479–491. <https://doi.org/10.1007/s10257-018-0375-1>
211. Parikka J. A geology of media. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2015. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816695515.001.0001>
212. Parikka J. What is media archaeology? Cambridge : Polity Press, 2012.
213. Parisi L. Contagious architecture: computation, aesthetics, and space. Cambridge, MA : MIT Press, 2013. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262018630.001.0001>
214. Parisi L. Interactive computation and artificial epistemologies. *Theory, Culture & Society*. 2021. Vol. 38, No. 7–8. P. 115–130. <https://doi.org/10.1177/02632764211036791>
215. Paul C. Digital art. London : Thames & Hudson, 2015.
216. Perchyk A. «Ia tut. Ty khto?»: Briuhhe yak filosof tsyfrovoy vidmovy (Martin McDonagh «Zaliahty na dno u Briuhhe» (In Bruges, 2008)) [«I am here. Who are you?»: Bruges as a philosopher of digital withdrawal]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia "Filosofia. Filosofski perypetii"*. 2025. No. 72. P. 166–176. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-16>

217. Perchyk A. V., Bednarskyi S. S. Mizh tsytatoiu ta kodom u didzhymodernistskii tekstualnosti: interpretatsiia [Between quotation and code in digimodernist textuality: interpretation]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Teoriiia kultury i filosofiiia nauky»*. 2024. No. 70. P. 96–105. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-11>

218. Perepelytsia O. M., Kordiumov Ye. V. Zhyttievyi svit tsyfrovoy epokhy: trans(in)dyvid i tekhnosofistyka [The life-world of the digital age: trans(in)dividual and technosophistry]. *Antropolohichni vymiry filosofskykh doslidzhen*. 2025. No. 28. P. 39–49. <https://doi.org/10.15802/ampr.v0i28.349011>

219. Perepelytsia O., Khrabrova V. Osvita i universytet v epokhu shtuchnoho intelektu [Education and the university in the era of artificial intelligence]. *Filosofiiia osvity. Philosophy of Education*. 2024. Vol. 30, No. 2. P. 186–198. <https://doi.org/10.31874/2309-1606-2024-30-2-12>

220. Perepelytsia O., Mohylat V. Simple net diagram: liudyna – mashyna – komunikatsiia [Simple net diagram: man – machine – communication]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Filosofiiia. Filosofski perypetii»*. 2025. No. 72. P. 90–98. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-8>

221. Petrenko D. V. Suchasne mystetstvo v konteksti hlobalizatsiinykh transformatsii kultury: antahonizm i temporalnist [Contemporary art in the context of global transformations of culture: antagonism and temporality]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Teoriiia kultury i filosofiiia nauky»*. 2023. No. 67. P. 6–13. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2023-67-01>

222. Petrenko D. V., Starodubtseva L. V. Mystetstvo auhmetovanoi realnosti v suchasni vizualni kulturi [Art of augmented reality in modern visual culture]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriiia «Teoriiia kultury i filosofiiia nauky»*. 2024. No. 69. P. 6–15. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-69-01>

223. Plantin J.-C., Lagoze C., Edwards P. N., Sandvig C. Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*. 2018. Vol. 20, No. 1. P. 293–310. <https://doi.org/10.1177/1461444816661553>
224. Plantin J.-C., Punathambekar A. Digital media infrastructures: pipes, platforms, and politics. *Media, Culture & Society*. 2019. Vol. 41, No. 2. P. 163–174. <https://doi.org/10.1177/0163443718818376>
225. Popova N., Perchyk A., Miazin M., Bednarskyi S. Digital modern: a philosophical perspective on urbanism and digital humanities. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*. 2024. No. 70. P. 133–140. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-11>
226. Pressman J. Digital modernism: making it new in new media. Oxford : Oxford University Press, 2014. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199937103.001.0001>
227. Putnam H. The nature of mental states. *Art, mind, and religion* / W. H. Capitan, D. D. Merrill (eds.). Pittsburgh : University of Pittsburgh Press, 1967. P. 37–48.
228. Rasch M. Dataism and its limits. *Eurozine*. 2020. URL: <https://www.eurozine.com/topical-dataism-and-its-limits/> (date of access 28.04.26)
229. Rasch M. Friction: ethics in times of dataism. Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2020.
230. Rheingold H. Net smart: how to thrive online. Cambridge, MA : MIT Press, 2012. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8823.001.0001>
231. Rosa H. Social acceleration: a new theory of modernity. New York : Columbia University Press, 2013. <https://doi.org/10.7312/rosa14834>
232. Postphenomenological investigations: essays on human-technology relations / R. Rosenberger, P.-P. Verbeek (eds.). Lanham : Lexington Books, 2015.

233. Rouvroy A. Algorithmic government: governing with the anticipation of potential. *Algorithmic life: calculative devices in the age of big data*. London : Routledge, 2013. P. 143–170.

234. Searle J. R. Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*. 1980. Vol. 3, No. 3. P. 417–457.
<https://doi.org/10.1017/S0140525X00005756>

235. Seaver N. Algorithms as culture: some tactics for the ethnographic study of algorithmic systems. *Big Data & Society*. 2017. Vol. 4, No. 2. P. 1–12.
<https://doi.org/10.1177/2053951717738104>

236. Senft T. M. Camgirls: celebrity and community in the age of social networks. New York : Peter Lang, 2008.

237. Shapoval V. M., Tolstov I. V. The order and chaos in human relationships: objective grounds and the ways of harmonization. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*. 2024. No. 25. P. 68–76.
<https://doi.org/10.15802/ampr.v0i25.307610>

238. Sharon T., Bruns A. Algorithmic knowledge and epistemic opacity. *New Media & Society*. 2019. Vol. 21, No. 4. P. 1093–1110.
<https://doi.org/10.1177/1461444818816629>

239. Shaviro S. No speed limit: three essays on accelerationism. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2013.
<https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816697670.001.0001>

240. Shaviro S. The universe of things: on speculative realism. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2014.
<https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816689262.001.0001>

241. Shifman L. Memes in digital culture. Cambridge, MA : MIT Press, 2014. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9428.001.0001>

242. Silva J. M., Almeida F., Carvalho R. A machine learning ontology. *Proceedings of the 11th International Conference on Knowledge Engineering and Ontology Development*. Setúbal : SCITEPRESS, 2020. P. 127–138.
<https://doi.org/10.5220/0009796401270138>

243. Small G., Vorgan G. *iBrain: surviving the technological alteration of the modern mind*. New York : HarperCollins, 2008.
244. Spitzer M. *Digitale Demenz: wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München : Droemer Verlag, 2012.
245. Srnicek N. *Platform capitalism*. Cambridge : Polity Press, 2017.
246. Stalder F. *The digital condition*. Cambridge : Polity Press, 2018.
247. Starodubtseva L. V., Petrenko D. V. Tsyfrovyyi ekshibitsionizm u suchasnyy mediakulturi [Digital exhibitionism in modern media culture]. *Actual Problems of Philosophy and Sociology*. 2024. No. 52. P. 158–164. <https://doi.org/10.32782/apfs.v052.2024.24>
248. Starosielski N. *The undersea network*. Durham : Duke University Press, 2015. <https://doi.org/10.1215/9780822376224>
249. Stengers I. *Cosmopolitics I*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2010.
250. Stengers I. *Thinking with Whitehead: a free and wild creation of concepts*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2011.
251. Stiegler B. *Technics and time, 1: the fault of Epimetheus*. Stanford : Stanford University Press, 1998.
252. Stokes P. *Digital legacy and posthumous privacy: the ethics of managing online remains*. Cham : Springer, 2019. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-21947-5>
253. Stone L. Continuous partial attention. 2007. URL: <https://lindastone.net/> (date of access 28.04.26)
254. Striphas T. Algorithmic culture. *European Journal of Cultural Studies*. 2015. Vol. 18, No. 4–5. P. 395–412. <https://doi.org/10.1177/1367549415577392>
255. Terranova T. *Network culture: politics for the information age*. London : Pluto Press, 2012.
256. Tiidenberg K. *Selfies: why we love (and hate) them*. Bingley : Emerald Publishing, 2018.
257. Toffler A. *The third wave*. New York : William Morrow, 1980.

258. Tolstov I. V., Shapoval V. M. Person of mass information consumption as a phenomenon of post-information society. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*. 2025. No. 27. P. 66–75. <https://doi.org/10.15802/ampr.v0i27.333992>
259. Tolstov I., Danilian V. Information society and new global ethics. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*. 2023. No. 68. C. 39-44. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2023-68-4>
260. Tufekci Z. YouTube, the great radicalizer. *The New York Times*. 2018. March 10. URL: <https://www.nytimes.com/2018/03/10/opinion/sunday/youtube-politics-radical.html> (date of access 28.04.26)
261. Tufte E. R. Beautiful evidence. Cheshire, CT : Graphics Press, 2006.
262. Tufte E. R. The visual display of quantitative information. Cheshire, CT : Graphics Press, 2001.
263. Turkle S. Alone together: why we expect more from technology and less from each other. New York : Basic Books, 2011.
264. Turner L. Metamodernism: a brief introduction. *Notes on Metamodernism*. 2015. URL: <http://www.metamodernism.com/2015/01/12/metamodernism-a-brief-introduction/> (date of access 28.04.26)
265. Twenge J. M., Campbell W. K. The narcissism epidemic: living in the age of entitlement. New York : Atria Books, 2018.
266. van Dijck J., Poell T., de Waal M. The platform society: public values in a connective world. Oxford : Oxford University Press, 2018. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190889760.001.0001>
267. Verbeek P.-P. What things do: philosophical reflections on technology, agency, and design. University Park, PA : Penn State University Press, 2011.
268. Vermeulen T., van den Akker R. Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*. 2010. Vol. 2, No. 1. Article 5677. <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>

269. Waisbord S. Truth is what happens to news: on journalism, fake news, and post-truth. *Journalism Studies*. 2018. Vol. 19, No. 13. P. 1866–1878. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2018.1492882>

270. Zuboff S. The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power. New York : PublicAffairs, 2019.

ДОДАТОК А

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Публікації у виданнях, внесених до переліку фахових видань України з присвоєнням категорії «Б»:

1. Popova, N., **Perchyk, A.**, Miazin, M., & Bednarskyi, S. (2024). Digital modern: a philosophical perspective on urbanism and digital humanities. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (70), 133–140.

<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-11>

(Особистий внесок здобувача: аналіз сучасних філософських підходів до цифрової гуманітаристики; теоретичне обґрунтування концепту «цифрового модерну»; участь у підготовці аналітичних розділів).

2. **Перчик, А. В.**, Беднарський, С. С. (2024). Між цитатою та кодом у діджимодерністській текстуальності: інтерпретація. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 70, 96–105.

<https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-11>

(Особистий внесок здобувача: формулювання дослідницької проблеми та інтерпретаційної рамки аналізу діджимодерністської текстуальності; аналіз теоретичних підходів до проблеми цитатності та цифрового коду в сучасній культурі; участь у підготовці аналітичних розділів статті).

3. Галстян, Я. С., **Перчик, А. В.** (2025). Риторика цифрової суб'єктності: Нео, Шрек та еволюція агентності в епоху алгоритмів. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*, 71, 52–58. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2025-71-06>

(Особистий внесок здобувача: розробка теоретико-методологічної рамки аналізу риторики цифрової суб'єктності; обґрунтування концептів постіронії, алгоритмічної риторики та мультимодальності; участь у структуруванні й науковому редагуванні тексту статті).

4. **Перчик, А.** (2025). «Я тут. Ти хто?»: Брюгге як філософ цифрової відмови (Мартін Макдона «Залягти на дно у Брюгге» (In Bruges, 2008)). *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, 72, 166–176.
<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-16>

5. Мязін, М., **Перчик, А.**, & Беднарський, С. (2026). Homo brassicus: на периферії digital modern. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*, 1(99), 127–137.
[https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1\(99\).2026.127-137](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.1(99).2026.127-137)

(Особистий внесок здобувача: розробка теоретико-методологічної рамки дослідження; обґрунтування концептів постнарративності та постбезнадії в контексті Digital Modern; наукове редагування та фінальна верифікація теоретичних положень статті).

Публікації, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

1. Перчик А. В. (2023). Digital modern. *XIX Харківські студентські філософські читання: матеріали наукової конференції студентів та аспірантів*, (Харків, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 13–14 травня 2023 р.), С. 31–33.

2. **Перчик А. В.**, Мязін М. В., Беднарський С. С. Цифровий модерн: констеляція філософських смислів у новій реальності. *Studia SLOBOZHANICA: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Слобожанський гуманітарій – 2025»* (Харків, ДБТУ, 30 квітня 2025 р.). Харків, 2025. С. 136–140

URI <https://repo.btu.kharkiv.ua/handle/123456789/67395>

Онлайн сервіс створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

ПРОТОКОЛ
створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

Дата та час: 15:57:39 21.05.2026

Назва файлу з підписом: Perchyk_dissertation.pdf
Розмір файлу з підписом: 1.7 МБ

Перевірені файли:
Назва файлу без підпису: Perchyk_dissertation.pdf
Розмір файлу без підпису: 1.7 МБ

Результат перевірки підпису: Підпис створено та перевірено успішно. Цілісність даних підтверджено

Підписувач: Перчик Артем Вікторович
П.І.Б.: Перчик Артем Вікторович
Країна: Україна
РНОКПП: 3493103494

Час підпису (підтверджено кваліфікованою позначкою часу для підпису від Надавача): 16:57:27
21.05.2026

Сертифікат виданий: "Дія". Кваліфікований надавач електронних довірчих послуг
Серійний номер: 514B5C86A1E5DA110400000086640C00C752AD05
Тип носія особистого ключа: ЗНКІ криптомодуль ІІТ Гряда-301
Алгоритм підпису: ДСТУ 4145
Тип підпису: Кваліфікований
Тип контейнера: Підписаний PDF-файл (PAdES)
Формат підпису: З повними даними для перевірки (PAdES-B-LT)
Сертифікат: Кваліфікований

Версія від: 2026.04.06 13:00