

Інформаційне право

УДК 316(477)

ДЗЬОБАНЬ О.П., доктор філософських наук, професор, головний науковий співробітник Інституту інформації, безпеки і права НАПрН України.

ЦИФРОВА ЛЮДИНА ЯК ФІЛОСОФСЬКА ПРОБЛЕМА

Анотація. Пропонується розглядати цифрову людину як новітній етап розвитку людини як основного об'єкта й суб'єкта інформаційних відносин в інформаційному суспільстві на останніх стадіях його розвитку; постмодерний вид людини розумної, здатної переробляти інформацію, створюючи нові інформаційні феномени, взаємозв'язки та структури. Обґрунтовується, що перехід до цифрової людини стався завдяки конвергенції технологій штучного інтелекту, машинного навчання і потужних баз даних, здатних використовувати необмежену кількість інформації з метою її обробки, класифікації та багаторазового використання. Акцентується увага на тому, що цифрова людина – це, перш за все, людина нових моральних цінностей, яка занурюється у віртуальну реальність симуляцій і усе більшою мірою сприймає світ як цифрове ігрове середовище, усвідомлюючи його умовність, керованість його параметрів і можливість виходу з нього.

Ключові слова: цифрова людина, інформаційний простір, цифровий простір, інформаційні процеси, віртуальна реальність.

Summary. It is proposed to consider a digital person as the latest stage of human development as a major object and subject of information relations in the information society at the latest stages of its development; as a postmodern type of a homo sapiens capable of processing information, creating new information phenomena, interconnections and structures. It is substantiated that the transition to a digital person occurred due to convergence of technologies of artificial intelligence, machine training and powerful databases capable of using an unlimited amount of information for its processing, classification and multiple use. The attention is drawn to the fact that a digital person is, first of all, a person of new moral values, which immerses in the virtual reality of simulations and increasingly perceives the world as a digital game environment, realizing its conventionality, controllability of its parameters and the possibility of exiting it.

Keywords: digital person, information space, digital space, information processes, virtual reality.

Аннотация. Предлагается рассматривать цифрового человека как новейший этап развития человека как основного объекта и субъекта информационных отношений в информационном обществе на последних стадиях его развития; постмодернистский вид человека разумного, способного перерабатывать информацию, создавая новые информационные феномены, взаимосвязи и структуры. Обосновывается, что переход к цифровому человеку произошел благодаря конвергенции технологий искусственного интеллекта, машинного обучения и мощных баз данных, способных использовать неограниченное количество информации с целью ее обработки, классификации и многократного использования. Акцентируется внимание на том, что цифровой человек – это, прежде всего, человек новых моральных ценностей, который погружается в виртуальную реальность симуляций и все в большей степени воспринимает мир как цифровую игровую среду, осознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее.

Ключевые слова: цифровой человек, информационное пространство, цифровое пространство, информационные процессы, виртуальная реальность.

Постановка проблеми. Інформаційне суспільство є надскладним і багат шаровим механізмом не лише з онтологічних позицій, але й у розрізі значної кількості суперечностей, з якими доводиться зіштовхуватися вперше. Такими є процеси розмивання меж віртуального й реального, внаслідок чого звичні і традиційні аспекти людської сутності переходять у площину цифровізації, проблематики контролю експонентного розширення комунікаційних зв'язків та збільшення швидкості потоків інформації.

У даний час активно формується нова глобальна соціальна реальність, яка діалектично поєднується з локальною соціальною реальністю. Світ на глобальному й на локальному рівнях стикається з ускладненням соціокультурної динаміки суспільства, небаченими раніше біфуркаціями. В умовах глобалізації конкретні культури, піддаючись змінам, починають не тільки активно протидіяти, але й рефлексувати, прагнучи підтримувати свою ідентичність. Зі свого боку місцеві, культурні особливості, представлені, в тому числі, у персональних, локальних мережах, впливають на характер рефлексії самої глобалізації, того соціуму, який продукує глобальні віртуальні мережі.

Нові соціокультурні реалії несуть екзистенційну невизначеність і ризики. Сучасній людині доводиться жити без стійких орієнтирів, довготривалих чинників порядку, загально визнаних авторитетів. Зростає обізнаність про те, що нові культурні реалії перестають бути однозначно "хорошими" або "ворожими"; вони амбівалентні, оскільки несуть у собі не тільки очевидні блага, але й часом приховані небезпеки і навпаки [1, с. 14].

Основними технологічними трендами розвитку цифрового середовища є розширення телекомунікаційної інфраструктури, прогрес комп'ютерних, мережевих і мобільних технологій використання технологічних новацій у складних соціотехнічних системах. При цьому цифровий простір, що формується, відіграє вирішальну роль у новій інформаційній картині світу, коли інформація виступає як двигун суспільного й технічного прогресу і стає об'єктивною характеристикою матеріальних систем і їх взаємодії.

З позиції постмодернізму особистість, що загубилася в незліченних потоках інформації та комунікацій, не має певної системи цінностей і уявлень про права, обов'язки та відповідальність за вчинки, а тому втрачає будь-який сенс.

Сучасний постмодернізм є специфічним світоглядом інформаційного суспільства, відмінною рисою якого є плюралістичність, тобто допущення одночасного співіснування розмаїтих точок зору. У такій плюралістичності й полягає сама суть постмодерну, водночас вона ж є його найуразливішим місцем. Багато аспектів уразливості постмодернізму пов'язують з тим, що його світогляд не є універсальною системою відліку для суспільства в цілому і для окремої особистості. Ступінь його поширення обмежується наявністю доступу до інформаційних ресурсів. Тим не менше, сьогодні практично не залишається місць, неохоплених інформаційним полем.

Розвиток телебачення, Інтернету, мереж мобільного зв'язку стає фактором, що свідчить про входження інформаційної культури в життя основної маси населення і цифровізацію особистості під впливом технологічного прогресу. Якщо раніше для виходу за рамки сформованих моделей ідентифікації було необхідним докладання особливих зусиль, то використання сучасних електронних гаджетів гранично спрощує вибір рольової моделі [2, с. 132]. Зворотною стороною легкості й простоти досягнення нової моделі ідентифікації є відсутність культурного та екзистенційного досвіду використання засобів, що надають нові можливості комфортного існування в умовах глобальних мереж та інформаційних потоків.

Усе це спровокувало втрату суспільством вибудованих раніше соціальних правил, представивши натомість необхідність індивідові здійснювати пошуки нових способів самореалізації у сформованому цифровому світі. Практично безмежні можливості у

виборі способів конструювання власної ідентичності надають нові цифрові технології, які проникають в усталені формати соціальних взаємовідносин. В інформаційному просторі спостерігаються тенденції до трансформації представлення особистості в її віртуальній формі, яка виконує завдання необхідної адаптації у мінливих інформаційних потоках глобального цифрового простору. В умовах сучасного розвитку суспільства цифровізація людини є важливою умовою соціальної адаптації до нових викликів постмодерного світу.

Термін “цифрова людина” вперше використаний у 2001 році американським письменником Марком Пренскі [3] для позначення людей, що народилися після цифрової революції, які живуть в оточенні комп’ютерів, відеоігор, плеєрів, відеокамер, мобільних телефонів (смартфонів), мереж тощо і які звикли отримувати інформацію через цифрові канали, і усе перераховане стає невід’ємною частиною їх життя. На думку Пренскі, люди, що народилися в кінці минулого століття, відрізняються від усіх інших. Такий висновок він зробив, спостерігаючи за школярами і студентами 2000-х років. Вони живуть в оточенні комп’ютерів, відеоігор, плеєрів, відеокамер, мобільних телефонів і Мережі – і все перераховане стає невід’ємною частиною їхнього життя. Таких людей Пренскі запропонував назвати “цифровими тубільцями” – носіями рідної для них цифрової мови комп’ютерів, відеоігор та Інтернету. У 2008 році Гері Смол і Гігі Ворган видали книгу “Мозок онлайн. Людина в епоху Інтернету” [4], у якій, висвітлюючи тему трансформації людського мозку під впливом зміни епох, також згадали “цифрових тубільців”.

Людей, що народилися до цього періоду, Пренскі назвав “цифровими іммігрантами” (*Digital Immigrants*). Відповідно до теорії Пренскі, у “іммігрантів”, як би вони не старалися, залишається щось на кшталт “акценту” – своєрідні “відлуння минулого”, спроби поєднувати новітні можливості з колишніми (наприклад, коли людина по телефону підтверджує отримання електронного листа чи замість того, щоб редагувати текст на комп’ютері, роздруковує його і править від руки).

У 2007 році американські підприємці Джош Спір і Аарон Дігнан ввели в обіг поняття *Born Digital* (“цифрові від дня свого народження”) [5], яке згодом трансформувалося у *Digital Generation* (“цифрове покоління”). У 2007 році компанія Gartner вже розробила комплекс технологій для цифрової людини і продемонструвала низку тенденцій розвитку цифрових технологій на Міжнародному науковому Симпозіумі “IT Expo (Emerging Trends) Symposium” у Барселоні.

У сучасних доробках вітчизняних дослідників проблема цифрової людини також піднімається неодноразово. Разом з тим, вказана проблема здебільшого розглядається “у контексті”, у площині окремих наук. Так, наприклад О. Головка розглядає проблему цифрової людини у контексті цифрової та інформаційної культури [6].

К. Гончаренко акцентує свою увагу на питаннях стосовно того, яким чином можливо розглядати людину у цифровому світі та чим є її ідентичність за відповідних детермінант, які проявляються в умовах віртуалізації та цифровізації дійсності [7].

М. Кириченко концентрується на теоретичних і практичних аспектах розвитку інформаційно-технологічної сфери та на напрямках її впливу на формування цифрового світогляду та цифрової ідеології сучасної людини [8].

О. Овчарук виходить на проблему цифрової людини, розглядаючи проблеми розвитку цифрової компетентності людини та цифрового громадянства [9].

О. Радутний пропонує розглядати цифрову людину у контексті революційних винаходів у сфері біоінженерії, створення неорганічної форми життя та (або) живих істот, які поєднують органіку з неорганікою, а також у контексті впливу феноменів

штучного інтелекту та цифрової людини на мораль і право сучасного суспільства та майбутніх поколінь [10 – 11].

Таким чином, очевидна необхідність комплексного міждисциплінарного розуміння феномена людини цифрової і одночасно вузькоспеціалізована галузева спрямованість сучасних досліджень людини цифрової епохи зумовили філософський інтерес до означеної проблеми.

Мета статті – актуалізувати науковий міждисциплінарний дискурс стосовно осмислення нової фази еволюції людини – людини цифрової та її зв'язків з віртуальною реальністю, кіберпростором, новими формами культури, мережевими комунікаціями.

Виклад основного матеріалу. Перетворення “статистичного суспільства” XIX століття на “кібернетичне” суспільство XX століття докорінно змінило взаємозв'язок між інформацією та об'єктивною реальністю [2, с. 131].

Як зазначав ще чверть століття назад В. Розін, Інтернет і ЗМІ не просто інформують людину, але і створюють певні реальності, в які занурюють її. У рамках подібних – майже віртуальних реальностей усвідомлено, але частіше неусвідомлено програмується не лише переживання людини, але і її думки, світовідчуття [12, с. 45].

Цілком слушною вважається точка зору К. Гарбузенка, який стверджує, що світ, у якому живе сучасна людина, можна представити у вигляді трьох сфер – світу речей, світу інформаційного і світу символічного. Між згаданими трьома світами – світом речей, інформаційним і символічним – існують фільтри, які ускладнюють перехід з одного світу в інший. У світі реальному відбуваються тисячі подій, але тільки одиниці з них перейдуть у світ інформаційний. У свою чергу, у світі інформаційному відбуваються сотні подій, але лише мала їх частка переходить у світ символічний. Подія, помітна у світі речей, може бути абсолютно незначною у світі інформаційному, і навпаки. А оскільки у світі інформаційному ми маємо справу швидше з індивідуальною пам'яттю людини, а у світі символічному – з соціальною, то світ символічний виступає як певне мірило для двох інших світів [13, с. 94].

Значну роль тут відіграють комп'ютерні технології та перехід від моделі “знання” до моделі “інформації”. Але звернення до числа (цифри) у системі масової культури носить вже імперативний характер. Вона не тільки вкорінена у науковій, виробничій діяльності, побуті, але стала повсякденністю. Звук, картина, книга, досвід, бажання – все може за подібною схемою опинитися в “цифрованому” вигляді. Велике відкриття сучасності – це універсальна схема конвертованості досвіду і знання в інформацію, а останньої – в цифру [13, с. 94].

Цифровий простір з його пріоритетом мобільності у сучасному суспільстві, може відображати не тільки нову соціальну свободу, але і всеосяжність механізмів контролю. Характерний для цифрових технологій зворотний зв'язок легко обертається функціональною тотальністю, що перевершує споконвічну ідею єдності людської спільноти, адже час великих діячів, грандіозних планів, проектів минув і натомість маємо суспільство “атомізованих” індивідів, які втягнуті у якийсь броунівський рух, де відсутні чітко визначені орієнтири [14].

У цифровому світі система цінностей значно трансформувалася: релігійні цінності поступилися місцем науковому світогляду, що поставив людину у центр світу і побачив її крізь призму числа. Змінилося і ставлення до природи та вирішення проблеми безсмертя. Якщо раніше людина прагнула пристосуватися до навколишнього середовища, жити відповідно до природних ритмів, то в даний час вона виступає як істота, яка пристосовує, перетворює навколишнє середовище відповідно до своїх потреб. Найважливішими стали інтереси і права особистості, що знайшло відображення в індивідуальній свободі вибору в

усіх сферах життя. Наприклад, в економічній сфері індивідуальна свобода вибору особистості означає можливість вибору професії і типу зайнятості, у політичній – політичну демократію і дотримання універсальних прав людини.

І взагалі, у житті суспільства зароджується більш складне, рефлексивне осмислення свободи – “парадоксальна свобода”. Її сутнісними характеристиками є неминуче нав’язування і прийняття на себе відповідальності за явні та латентні наслідки ризиків: соціальний суб’єкт виявляється поставленим в такі умови життя, коли необхідно постійно вибирати, просто не можна не вибирати щось або когось з урахуванням фактора негайного або відкладеного, явного або латентного ризиків. Оцінки зробленого вибору активно варіюються у соціокультурному просторі і змінюються у часі. Вибір, який виявився функціональним, ефективним для одного культурного простору, не є універсальним для інших культур. Девіація в одному ціннісно-нормативному просторі стає інновацією в іншому [1, с. 14].

Будемо відстоювати позицію, згідно з якою цифрова людина – це новітній етап розвитку людини як основного об’єкта й суб’єкта інформаційних відносин в інформаційному суспільстві на останніх стадіях його розвитку; постмодерний вид людини розумної, здатної переробляти інформацію, створюючи нові інформаційні феномени, взаємозв’язки та структури.

В українській мові словосполучення “цифрова людина” є неологізмом, синонімами якого є поняття “інформаційна людина” (*homo informaticus*) та “мережева людина”. Цифрова людина створює нові штучні взаємозв’язки в межах, які вона інформаційно може попередньо встановити, в результаті чого виникають відповідні інформаційні структури. Формування цифрової людини – це одна з базисних характеристик інформаційного суспільства, коли кожне з діалектично взаємопов’язаних начал людини: фізичне, психічне й соціальне, вимагає спеціального урахування, оскільки лише у цьому випадку нові можливості інформаційного суспільства можуть бути повною мірою використані для розвитку цифрової людини.

Перехід до цифрової людини стався завдяки конвергенції технологій штучного інтелекту, машинного навчання і потужних баз даних, здатних використовувати необмежену кількість інформації з метою її обробки, класифікації та багаторазового використання. Електронні пристрої, підключені до глобальної мережі, залишають цифрові сліди навіть якщо у них немає фактичного користувача. За допомогою пристроїв особистого, сімейного, виробничого, соціального та інших рівнів відбувається цифрова обробка не тільки людини як об’єкта, але й усієї світової інфраструктури для можливості її повної симуляції і відтворення.

На сучасному етапі тотального упровадження цифрових технологій змінюється не тільки те що робить людина, але й те, ким вона є і в кого перевтілюється. Цифрові трансформації у соціумі здійснюють багатоплановий вплив на людину і позначаються на всіх сферах її життєдіяльності: на недоторканності особистого життя і формах власності, на зміні характеру поведінки споживачів, на кількості часу, присвячуваного роботі, відпочинку й сім’ї, на принципах розвитку кар’єри та методах удосконалення навичок. Цифрова людина може змінювати свої корпоративні зв’язки, не будучи до них жорстко прив’язаною; вона може і здатна дуже гнучко вибудовувати стосунки з іншими людьми, долучатися до різних соціальних спільнот і різних культурних традицій. Цифрова людина менше обтяжена сформованими та історично обумовленими стереотипами, вона володіє більш мобільними реакціями і здатністю маніпулювати будь-якими пластами інформації, вона набуває нової абстрактної форми свого існування.

Цифрова людина стикається з декількома видами ідентичності, які піддаються позитивним і негативним змінам під впливом інформаційно-комунікаційних технологій. Головними з них є два типи ідентичності: *ipse*-ідентичність (відчуття власної особистості) та *idem*-ідентичність (більш формальна ідентичність, що залежить від контексту, оточення й ситуації). Комп'ютери накопичують інформацію, створюють профілі, здійснюючи внесок в *idem*-ідентичність користувача, який і не підозрює про ці профілі і про те, як вони впливають на його *ipse*-ідентичність, що суттєво впливає на позитивну свободу цифрової людини.

Отже, сучасні інформаційно-технологічні процеси призводять до зміни реальності, у якій перебуває людина, здебільшого переводять їх у цифрову площину. Врешті, ця реальність стає віртуальною: образно-особистісною та метафоричною, веде людину іншим витком спіралі розвитку, одночасно повертаючи її в царину архетипів і символів (цифри).

У віртуальній реальності поступово зникають просторові та часові розмежування, стираються міждержавні кордони, пропагуються нові цінності, моделі поведінки, світоглядні стереотипи. Феномен віртуалізації просторово-часового континууму, в якому існують людина та суспільство, характеризує принципово новий тип символічного існування людини, соціуму, культури [15, с. 123]. На слушну думку О. Сотнікової, соціальна віртуальна реальність – це особлива субкультура, з власними ідеалами, принципами, мовою і стилем спілкування [16]. Тобто створювані засобами комп'ютерних технологій “світи існування” набувають самостійного значення [13, с. 95].

Ще однією інфраструктурною технологією, яка охоплює практично всі сфери людського життя мережевого суспільства, стає кіберпростір. У кіберпросторі віртуальна реальність відрізняється яскраво вираженим інструментальним характером, інтерактивністю, модифікацією просторово-часових характеристик. Віртуальна реальність, сформована новими інформаційними технологіями, сприяла створенню мережевого суспільства, а існування кіберпростору є його основою, яка впливає на всі сфери суспільного життя і є однією з ключових детермінант формування цифрової людини [17, с. 20].

Віртуальний світ, створений новітніми інформаційними технологіями, включає людину у процес сприйняття цілком і відразу. Виникає багатолічність створюваного віртуального світу, нескінченне павутиння ходів користувача інформаційно-комунікаційних засобів. Залежно від ситуації один і той же контекст може бути розглянуто під різними кутами зору, і це вже накладає певний відбиток на створюваний віртуальний потік. Відповідно, нові ситуації й контексти, з якими стикається індивід, блукаючи у безкрайньому просторі мережі віртуального світу, вимагають від нього щоразу іншої поведінки.

Віртуальному простору притаманні зміщення реальності, наслідком чого постає зміщення полюсів того, що означається, і того, що означає. Останнє, у свою чергу, призводить до того, що весь зміст реальності переводиться у площину видовищного, а сама реальність втрачає основу, і в ній відбувається нейтралізація смислу. Актуалізація віртуального як форма трансгресії може сприяти збагаченню сфер свідомості та діяльності особистості, розширенню її життєвого світу і життєвих можливостей. Але актуалізація віртуальної складової життєвого простору й часу може бути й деструктивною для особистості, оскільки містить у собі загрозу нічим не обмеженої, демонічної творчості, яка може знищити як особистість, так і суще [18, с. 177].

Споживання у цифровому просторі супроводжується рутинізацією процесів обміну інформацією через публікацію, нагадування, визнання, посилення, коментування тощо.

Це змінює способи поведінки людини, її інформаційну культуру, природу сприйняття. Усе частіше замість пошуку релевантної інформації вона фактично споживає рекомендований членами її соціальної віртуальної спільноти (організованої за принципом соціального графа) так званий контент “швидкого сприйняття”, переповнений інформаційним шумом [19, с. 141].

Принципово новий тип символічного існування цифрової людини характеризує віртуалізація життєвого простору й часу. Ведучи мову про віртуальний простір, насамперед, варто відзначити, що він тісно пов'язаний зі сприйняттям людиною зовнішнього світу і саме він є ключовим чинником формування людини цифрової. Новітні технології цілеспрямовано на рівні відчуттів прагнуть створити у користувача найбільш достовірну ілюзію реальності штучного світу. Органи почуттів якраз і є тим механізмом, за допомогою якого здобуваються знання про навколишнє середовище і створюються уявлення. Якщо їх піддати цілеспрямованому впливу певного роду штучних стимулів, то сукупність цих відчуттів також становитиме образ деякої віртуальної реальності. Таким чином, як справедливо стверджує О. Єлхова, віртуальний простір базується на перцептуальному типі простору, який є передумовою і найважливішою умовою для нього [20, с. 240]. Коли користувач виявляється зануреним у віртуальну реальність, то його свідомість живе інформацією, яка сприйнята органами почуттів, і ця інформація координує його положення у віртуальному просторі. Знаки, які сприймаються як відповідні елементи навколишнього світу, наділяються смислом, а також встановлюються смислові зв'язки між ними, зміна ж положення користувача задає новий потік інформації [21, с. 167].

Смислова схема у внутрішньому просторі виникає шляхом отримання й обробки інформації в результаті досвіду постійної взаємодії людини з навколишнім світом. Поява і розвиток інформаційних технологій, специфічних засобів масової комунікації призвела до зміни світосприйняття людини, визначила формування нового типу простору – віртуального. М. Маклюен, одним із перших звертаючи увагу на роль впливу інформаційно-комунікаційних технологій на світосприйняття людини безвідносно змісту повідомлення, робить висновок: “засіб передачі повідомлення сам є повідомленням” [22, с. 11]. М. Маклюен вважає, що засіб масової інформації не є нейтральним. Він значно впливає на суспільство скоріше не своїм змістом, а характером передачі повідомлення. Так, наприклад, усе передане по телебаченню, стає “телегенним”. Головною рисою “телегенності” є мозаїчність повідомлення, яка є обставиною порушення причинно-наслідкових зв'язків у свідомості людини і повернення її до структури донаукового міфологічного мислення [23].

Наприклад, при трансляції новин телебачення привертає увагу глядачів до минулого і тут же повідомляє про кінцевий результат. В результаті створюється ілюзія того, що демонстрація дії призводить до даного наслідку. Людина, що знаходиться перед екраном телевізора, з'єднує всю прогресивну телевізійну мозаїку через резонанс взаємних відображень її окремих елементів. У результаті у свідомості сучасної людини постійно формується і відтворюється “кулястий” космос миттєво виникаючих взаємозв'язків, що вбирає в себе все, що відбувається на телеекрані [24].

У таких умовах людина сприймає інформацію як потік, причому, сучасні телекомунікаційні засоби дозволяють людині самій конструювати складні інформаційні потоки. Яскравим прикладом тут може служити занурення людини у світ Інтернету, при якому вона починає сприймати гіпертекстову інформацію. М. Маклюен у зв'язку з цим називає нові засоби масової комунікації виведеною назовні нервовою системою людини.

Дійсно, нові інформаційні технології не підміняють реальність, а людина, використовуючи їх, створює нову віртуальну реальність зручним для себе способом.

Коли людина опиняється зануреною у віртуальну реальність, “у цифру”, як особливе середовище, виявляються можливими два варіанти її сприйняття. У першому випадку користувач акцентується на чомусь логічному й абстрагованому, всезагальному й подібному. У другому ж випадку користувач занурюється у міфологічне сприйняття навколишнього середовища, акцентується вже на чомусь неповторному, конкретному, емоційно-образному. Таким чином, різні типи світосприйняття в результаті зумовлюють різні типи структурування, побудови віртуального простору, ніби дві проекції світу, що не перетинаються одна з одною. Причина ж такої множинності полягає в акцентах уваги, розставлених кожним користувачем по-своєму. У більшості випадків сприйняття й конструювання віртуальної реальності здійснюється за другим, емоційно-образним типом [21, с. 166].

Крім того, при частому спілкуванні з комп’ютерними системами трапляється інформаційне зараження особистості “числовим баченням світу”: в активних Інтернет-користувачів формується звикання до цифрового зображення на рівні логіко-ментальних структур, що призводить до мозаїчності. Перемикаючись між різними інформаційними каналами людина конструює нову реальність. Сучасна людина підлаштовується під цю мозаїчність, адаптується до ситуації – це стає однією з її навичок. У зв’язку з цим виникають проблеми із засвоєнням, переробкою та аналізом більш глибокої інформації, що пов’язана з детермінантами аналізу зв’язків у природі та соціумі [13, с. 96].

Стосовно темпоральних вимірів віртуальної реальності варто зазначити, що час цієї реальності можна зупинити, за рахунок інверсії час віртуальної реальності втрачає свою безвихідну незворотність, його різні пласти перетинаються, зливаються. У віртуальній реальності допускається зворотний рух елементів, цифровій людині гарантується можливість у будь-який момент, починаючи з будь-якого елемента і з твердою впевненістю, що до нього можна буде повернутися, пограти у своє народження і смерть.

До якісних особливостей часу віртуальної реальності слід віднести також наявність певних часових циклів (ритмів). Фрактальний принцип, що лежить в основі віртуальної реальності, задає ритмічне повторення однієї структури, її безперервну зміну відповідно до заданого алгоритму. Віртуальна реальність постає як процес зі зворотним зв’язком, у якому знову і знову виконується одна і та ж операція, а результат однієї ітерації стає початковим значенням для наступного циклу [15, с. 121]

Віртуальний світ, створений новітніми інформаційними технологіями, включає людину у процес сприйняття цілком і відразу. Виникає багатолічність створюваного віртуального світу, нескінченна павутина ходів користувача. Залежно від ситуації один і той же контекст може бути розглянуто під різним кутом зору і це вже накладає певний відбиток на створюваний віртуальний потік. Відповідно, нові ситуації й контексти, з якими стикається користувач, блукаючи по безкрайньому простору мережі, вимагають від нього кожен раз іншої поведінки.

Миттєве подолання відстані за допомогою наднових телекомунікацій і надшвидкісних транспортних засобів дає можливість цифровій людині проводити час і комунікувати без безпосереднього просторового зближення, що переходить у діючі й постійно оновлювані мережі взаємодії. Час багато в чому знищується миттєвим зв’язком між комп’ютерами. Зміни часових меж, поява позачасових понять в інформаційну епоху пов’язані також з новітніми репродуктивними технологіями людського організму, в тому числі й шляхом клонування.

Отже, віртуалізація простору й часу створюють так званий “дигітал-континуум” мережевої комунікації [25], визначальними характеристиками якого є поверхневність та площинність. Це призводить до того, що цінність інформаційної діяльності визначається фактом присутності інформації, інформаційного продукту у полі зору цифрової людини (на поверхні її інформаційного поля) – ризомність мережевих комунікацій поглинає глибину. “Тому, – як справедливо зазначає І. Сілютіна, – у щільному сплетінні ризомних з’єднань для інформаційного продукту надзвичайно важливим є модус “теперішнього”. Минуле й майбутнє для інформації й інформаційного продукту у соціальних мережах існують тільки як потенція. Постійний потік нової інформації зносить з поверхні інформаційної атенції старий. Після нього можуть залишитися гіпертекстові сліди: посилання, теги, мітки, за якими може рухатися індивід, як за ниткою Аріадни. Але в наш час для пересічного індивіда це може бути свого роду подвигом, оскільки потребує докладання вольових зусиль” [26, с. 172].

У результаті маємо той факт, що “дигітал-континуум” мережевого суспільства має всі ознаки гіперреальності. Ж. Бодрійяр, який ввів у обіг це поняття, у своїх роботах вказував, що реальність у процесі розвитку суспільства споживання замінюється гіперреальністю у процесі симуляції дійсності й супроводжується заміною реальності симулякрами – знаками реальності й утратою почуття реальності [27], що яскраво свідчить про поступове еволюціонування людини інформаційної до людини цифрової.

Важливим атрибутом цифрової людини є біометрія – система розпізнавання людей за індивідуальними фізичними і поведінковими рисами, такими, як ДНК, відбитки пальців, тривимірна фотографія обличчя або тіла, голос, фото рогівки ока. Біометричними передавачами даних про особу є вживлені датчики й чіпи, біометричні паспорти, банківські картки, фітнес-браслети, розумні годинники, смартфони, комп’ютерна техніка, домашня електроніка, камери відеоспостереження та фіксації звуку. Основною сферою використання біометричних даних є ідентифікація громадян з метою контролю доступу та виявлення порушень.

Соціокультурний портрет цифрової людини визначається наступними технологічними та процесуальними характерними рисами [7; 10; 28 – 30]:

- цифрова людина формується як інформаційно-знанневий носій та інтерпретатор величезної кількості інформації. Інформація відповідно до мети наділяється певним суб’єктивним змістом, перетворюючись на знання – основу розвитку. Інформація є ресурсом для реалізації інтелектуальних здібностей людини;
- у когнітивній сфері повсюдно спостерігається підвищення цінності швидкості сприйняття й переробки інформації, причому, часто на шкоду глибині сприйняття;
- зниженням потреби у тренуванні оперативної пам’яті, яку можна передати пристроям;
- мобільні засоби зв’язку набувають рис “психічного органу”, винесеного назовні: опинившись без гаджета або мобільного телефону, людина відчуває себе безпорадною, позбавленою пам’яті й комунікативної функції у цілому;
- втратою інтересу до фундаментального знання основ, задовольняючись поверхневим знанням проблем, ігноруючи перевірку досвідом і критичність мислення; формуванням особливого типу наочно-образного “кліпового” мислення, де яскравість і доступність змісту цінується вище його глибини;
- можливістю отримання практично необмеженої кількості інформації за відносно короткий проміжок часу;
- віртуалізацією міжособистісних контактів, що, з одного боку, полегшує комунікацію, а з іншого – породжує ілюзію доступності й легкості відносин;

- перетворенням гаджетів на елемент підсвідомості, індивідуальний зовнішній носій колективного несвідомого;
- перенесенням різноманітних видів і способів комунікації в онлайн сферу;
- збільшенням кількості патологій внаслідок заздрості через чітко виражене майнове розшарування;
- ідентифікація цифрової людини відбувається через причетність людини до тієї чи іншої сфери інформації, віртуального та соціального просторів;
- самопрезентація індивіда в Інтернеті здійснюються через нік, аватар, сторінку у соціальній мережі, завдяки свободі їх конструювання та привабливості для користувачів.

Висновки.

Віртуалізація життєвого часу у просторово-часовому континуумі характеризує принципово новий тип символічного існування соціуму, культури, людини. Цифрова людина – це, перш за все, людина нових моральних цінностей, яка занурюється у віртуальну реальність симуляцій і усе більшою мірою сприймає світ як цифрове ігрове середовище, усвідомлюючи його умовність, керованість його параметрів і можливість виходу з нього.

Миттєве подолання відстані за допомогою наднових телекомунікацій і надшвидкісних транспортних засобів дає можливість організаціям і індивідам спільно проводити час без безпосереднього просторового зближення, що включає їх у пластичні багатопросторні структури, які плавно переходять у діючі й постійно оновлювані мережі взаємодії.

Суперечливі реалії формування цифрового простору знаходять відображення у всіх сферах життєдіяльності соціуму, індивідів і зумовлюють тенденції формування цифрової людини. Глобальність цих процесів загострює не тільки технічні та комунікаційні аспекти розвитку інформаційного суспільства, а й актуалізує широкий спектр складних світоглядних питань, соціокультурних проблем, породжуваних самим фактом формування цифрової людини.

Використана література

1. Danilyan O., Dzoban A. Existence-network dimension of information security in modern society. *Схід*. – (Аналітично-інформаційний журнал). 2021. Т. 1 (1). С. 11-17.
2. Мозговий А.А. Конфлікти в цифрову добу: проблема суб'єктності та ідентичності. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія: "Релігієзнавство. Культурологія. Філософія"*. 2019. Вип. 41. С. 129-136.
3. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon MCB University Press*. 2001. Vol. 9. № 5. URL: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (дата звернення: 22.03.2021).
4. Small G., Vorgan G. *IBrain: Surviving the Technological Alternation of the Modern Mind*. New-York: Harper Collins, 2008. 256 с.
5. Digital natives are those. URL: <https://cbo.org.ua/digital-natives-are-those-pereklad-na-rosijsku-prikladni-anglijska> (дата звернення: 22.03.2021).
6. Головка О.М. Цифрова культура та інформаційна культура: права людини в епоху цифрових трансформацій. *Інформація і право*. № 4(31)/2019. С. 37-44.
7. Гончаренко К.С. Цифрова людина: фантазм втрати ідентичності. *Філософські обрії*. 2019. № 42. С. 137-140.
8. Кириченко М.О. Розвиток інформаційно-технологічної сфери та її вплив на формування цифрового світогляду та цифрової ідеології сучасної людини. *Гуманітарний вісник ЗДІА*. 2019. Вип. 77. С. 35-46.

9. Овчарук О.В. Сучасні підходи до розвитку цифрової компетентності людини та цифрового громадянства в європейських країнах. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Т. 76. № 2. С. 1-13.
10. Радутний О.Е. Цифрова людина з точки зору загальної та інформаційної безпеки: філософський та кримінально-правовий аспект. *Інформація і право*. № 2(25)/2018. С. 158-170.
11. Радутний О.Е. Мораль і право для штучного інтелекту та цифрової людини: закони робототехніки та “проблема вагонетки”. *Інформація і право*. № 3(30)/2019. С. 78-95.
12. Розин В.М. Мистические и эзотерические учения и практики в средствах массовой информации. *Общественные науки и современность*. 1997. № 3. С. 44-54.
13. Гарбузенко К.А. Від інтелектуальності “числа” до соціуму “цифри”: числова магія Піфагора як складова сучасної квазірелігійності в Інтернет-просторі. *Наука. Релігія. Суспільство*. 2012. № 4. С. 93-98.
14. Соціокультурні та теоретичні засади філософії постмодерну / В.В. Лях, О.М. Йосипенко, Я.В. Любимий, В.С. Пазенок, К.Ю. Райда, Л.А. Ситніченко. Київ, 2017. 312 с.
15. Дзьобань О.П. Темпоральна складова у просторово-часовому континуумі віртуальної реальності. *Стратегічні пріоритети*. 2018. № 2 (47). С. 118-126.
16. Сотникова О.О. Соціальність віртуальної реальності. Філософські перипетії. *Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна*. 2002. № 547. С. 138-141.
17. Данильян О.Г., Дзьобань О.П. Віртуальна реальність і кіберпростір як атрибути сучасного суспільства. *Інформація і право*. № 4(35)/2020. С. 9-21.
18. Ігнатко В. Ціннісні пріоритети життєвого простору людини індустріальної та постіндустріальної епохи. *Гілея: науковий вісник: зб. наукових праць*. 2016. Вип. 111 (8). С. 175-179.
19. Марьина Е.Ю. Особенности потребления информации в цифровом пространстве. *Молодой ученый*. 2017. № 12. С. 139-142.
20. Елхова О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: дис. ...д-ра филос. наук. Уфа, 2011. 330 с.
21. Дзьобань О.П. Сучасний віртуальний простір: конгеніальність віртуальності й міфу. *Стратегічні пріоритети. Серія: “Філософія”*. 2017. № 3. С. 163-170.
22. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В.Г. Николаева. Москва; Жуковский: “Канон-пресс-Ц”, “Кучково поле”, 2003. 464 с.
23. Маклюэн М. Телевидение. Робкий гигант. *Современные проблемы личности*. 2001. № 1. С. 138-148.
24. Прудникова О.В. Феномен інформаційної культури: онтологічний статус та соціоантропологічні детермінанти: монографія; за заг. ред. О.П. Дзьобаня. Харків: Право, 2017. 496 с.
25. Рябініна О.В., Коваленко І.І. Простір Homo Virtualis і пост-цифрова естетика музики. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2018. № 4. С. 214-221.
26. Сілютіна І.М. Інформаційна діяльність в мереженому суспільстві. *Гілея: науковий вісник: зб. наукових праць*. 2017. Вип. 120 (5). С. 170-173.
27. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. Москва: ПОСТУМ, 2016. 238 с.
28. Пархоменко О.В., Пархоменко В.Д. Людина майбутнього в умовах формування інформаційно-знаннєвої парадигми цивілізаційного розвитку. *Наука, технології, інновації*. 2017. № 4 (4). С. 3-9.
29. Скіннер К. Людина цифрова. Четверта революція в історії людства, яка торкнеться кожного. Київ: Фабула, 2020. 272 с.
30. Сучасне суспільство, людина, право в умовах глобальних трансформацій: монографія / О.Г. Данильян, О.П. Дзьобань, С.Б. Жданенко та ін.; за ред. О.Г. Данильяна. Харків: Право, 2020. 344 с.