

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІОЛОГІЇ ТА УПРАВЛІННЯ**

**КАФЕДРА ФІЛОСОФІЇ, ПУБЛІЧНОГО УПРАВЛІННЯ  
ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ**

**Кваліфікаційна робота  
бакалавра**

**ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ У ЦИФРОВОМУ СВІТІ**

Виконав: студент 4-го курсу групи 6.0330  
спеціальності 033 «Філософія»  
освітньо-професійної програми «Європейські  
філософські студії і креативні індустрії»  
С.С. Петренко

Керівник: професор кафедри філософії,  
публічного управління та соціальної роботи,  
доцент, д.філос.н. Краснокутський О.В.

Рецензент: професор кафедри філософії,  
публічного управління та соціальної роботи,  
доцент, д.філос.н. Глазунов В.В.

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет соціології та управління  
Кафедра філософії, публічного управління та соціальної роботи  
Рівень вищої освіти бакалавр  
Спеціальність 033 «Філософія»  
Освітньо-професійна програма «Європейські філософські студії і креативні індустрії»

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри філософії, публічного  
управління та соціальної роботи

\_\_\_\_\_ Т.І.Бутченко  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 року

**З А В Д А Н Н Я**  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

\_\_\_\_\_ Петренку Сергію Сергійовичу \_\_\_\_\_

1. Тема роботи \_\_\_\_\_ Феномен сучасної людини у цифровому світі \_\_\_\_\_

керівник роботи Краснокутський Олександр Володимирович, д.філос.н., доцент,  
затверджені наказом ЗНУ від «18» січня 2024 року № 77-с

2. Строк подання студентом роботи 06 червня 2024 року

3. Вихідні дані до роботи Дзьобань О. П. Цифрова людина як філософська проблема. *Інформація і право*. 2021. № 2 (37). С. 9–19.; Турута О. В., Турута О. П. Штучний інтелект крізь призму фундаментальних прав людини. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Право*. 2022. № 71. С. 49–54.; Park P. S., Goldstein S., O’Gara A., Chen M., Hendrycks D. AI deception : A survey of examples, risks, and potential solutions. *Patterns*. 2024. Vol. 5, No. 5.; Oh C., Herrera F., Bailenson J. The Effects of Immersion and Real-World Distractions on Virtual Social Interactions. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 2019. No 22. P. 365–372.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити). 1. Проаналізувати історію дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі. 2. Уточнити зміст основних понять дослідження: «цифровий світ», «сучасна людина». 3. Розглянути принципи і методи дослідження. 4. Дослідити сутність та особливості цифрового світу. 5. Розглянути вплив цифрового світу на сучасну людину. 6. Проаналізувати проблеми приватності та загрози для сучасної людини у цифровому світі. 7. Розглянути основні риси сучасної людини у цифровому світі. 8. Простежити сучасний стан та перспективи використання штучного інтелекту та віртуальної

реальності сучасною людиною. 9. Розглянути етичну концепцію використання штучного інтелекту та віртуальної реальності в цифровому світі.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

---

---

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Розділ 1	Краснокутський О. В., професор кафедри філософії, публічного управління та соціальної роботи	02.02.2024	02.02.2024
Розділ 2	Краснокутський О. В., професор кафедри філософії, публічного управління та соціальної роботи	11.03.2024	11.03.2024
Розділ 3	Краснокутський О. В., професор кафедри філософії, публічного управління та соціальної роботи	03.04.2024	03.04.2024

7. Дата видачі завдання 18 січня 2024 року

### КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір теми кваліфікаційної роботи	Листопад – грудень 2023	<i>виконано</i>
2.	Бібліографічний пошук	Січень – лютий 2024	<i>виконано</i>
3.	Розробка основних положень роботи	Січень – лютий 2024	<i>виконано</i>
4.	I розділ	Лютий – березень 2024	<i>виконано</i>
5.	II розділ	Березень – квітень 2024	<i>виконано</i>
6.	III розділ	Квітень – травень 2024	<i>виконано</i>
7.	Систематизація висновків	Травень 2024	<i>виконано</i>
8.	Нормоконтроль	Травень 2024	<i>виконано</i>

Студент \_\_\_\_\_ С. С. Петренко

Керівник роботи \_\_\_\_\_ О. В. Краснокутський

**Нормоконтроль пройдено**

Нормоконтролер \_\_\_\_\_ О.С. Маліновська

## РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота складається з 56 сторінок, 53 позицій у списку літератури.

ЦИФРОВИЙ СВІТ, ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ, ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ, ЦИФРОВИЙ ПРОСТІР, СУЧАСНА ЛЮДИНА

*Мета дослідження:* проаналізувати феномен сучасної людини в цифровому світі та вплив цифрових технологій на життя та поведінку сучасної людини, виявлення ключових аспектів цієї взаємодії та розробка стратегій адаптації до цих змін.

*Об'єкт дослідження:* феномен сучасної людини.

*Предмет дослідження:* феномен сучасної людини у цифровому світі, що включає взаємодію з цифровим середовищем, поведінку, сприйняття, комунікацію та взаємини з іншими людьми і цифровими технологіями.

*Методи дослідження:* аналіз, синтез, узагальнення.

*Гіпотеза:* в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій та їх всеосяжного впливу на життя людини виникає гостра необхідність у розробці нових етичних норм і правил поведінки у цифровому світі.

*Висновки:* 1. Цифровий світ охоплює різні сфери життя сучасної людини, від охорони здоров'я до освіти та розваг, надаючи нові можливості та виклики.

2. Цифровий світ значно впливає на соціальне існування сучасної людини, формуючи нові форми взаємодії та але потребує уважного підходу до етичних питань.

3. Цифровий світ вимагає дотримання принципів прозорості, захисту приватності, справедливості, відповідальності та підтримки людського потенціалу, щоб забезпечити їхнє благо для суспільства.

## SUMMARY

The qualification work consists of 56 pages, 53 items in the list of references.

DIGITAL WORLD, VIRTUAL REALITY, ARTIFICIAL INTELLIGENCE,  
DIGITAL SPACE, MODERN MAN

*The purpose of the study:* to analyze the phenomenon of a modern man in the digital world and the impact of digital technologies on the life and behavior of a modern man, and to identify the of key aspects of this interaction and develop the strategies for adapting to these changes.

*Object of research:* the phenomenon of a modern man.

*Subject of research:* the phenomenon of a modern man in the digital world, which includes interaction with the digital environment, behavior, perception, communication and relationships with other people and digital technologies.

*Research methods:* analysis, synthesis, generalization.

*Hypothesis:* in the conditions of the rapid development of digital technologies and their comprehensive impact on a human life, there is an urgent need to develop new ethical norms and rules of the behavior in the digital world.

*Conclusions:* 1. The digital world encompasses various areas of a modern human life, from healthcare to education and entertainment, providing new opportunities and challenges.

2. The digital world significantly affects the social existence of modern people, forming new forms of interaction and requires a careful approach to ethical issues.

3. The digital world requires compliance with the principles of transparency, protection of privacy, justice, responsibility and support of human potential to ensure their benefit to a society.

## ЗМІСТ

Вступ.....	3
РОЗДІЛ 1. МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНА СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ У ЦИФРОВОМУ СВІТІ.....	6
1.1. Історія дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі.....	6
1.2. Уточнення змісту основних понять дослідження: «цифровий світ», «сучасна людина».....	12
1.3. Принципи і методи дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі.....	15
РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНА СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ У ЦИФРОВОМУ СВІТІ.....	18
2.1. Сутність та особливості цифрового світу.....	18
2.2. Вплив цифрового світу на сучасну людину.....	21
2.3. Проблема приватності та загрози для сучасної людини у цифровому світі.....	26
РОЗДІЛ 3. ПРАКСЕОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНА СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ У ЦИФРОВОМУ СВІТІ.....	32
3.1. Основні риси сучасної людини у цифровому світі.....	32
3.2. Використання штучного інтелекту та віртуальної реальності сучасною людиною: сучасний стан та перспективи.....	36
3.3. Етична концепція використання штучного інтелекту та віртуальної реальності в цифровому світі.....	41
ВИСНОВКИ.....	48
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	51

## ВСТУП

*Актуальність дослідження.* У сучасному світі інформаційні технології стали невід'ємною частиною кожного аспекту нашого життя. Вони переплітаються з нашим повсякденним життям і впливають на те, як ми спілкуємося, працюємо, відпочиваємо і сприймаємо навколишній світ. Феномен сучасної людини в цифровому світі є все більш складною темою, що відображає еволюцію особистості в контексті постійно мінливого технологічного прогресу.

На тлі постійно зростаючого впливу цифрових технологій вивчення поведінки людини та її взаємодії з цифровим середовищем стає пріоритетним напрямком наукового аналізу. Прагнення зрозуміти, як ці технології впливають на наше мислення, сприйняття світу та соціальні відносини, вимагає глибокого дослідження та аналізу.

Феномен сучасної людини у цифровому світі розглядається з різних точок зору. Загальновизнано, що сучасна людина відчуває вплив цифрових технологій як явище, що стрімко змінює її життя. Однак сьогодні розуміння цього явища з філософської точки зору залишається неповним. Незважаючи на те, що цифровий світ домінує в нашому повсякденному житті, філософія лише починає розкривати його справжню природу. Філософське дослідження цього феномена нададуть повну картину того, як цифровий світ впливає на сучасну людину і як вона сприймає цифровий та реальний світи.

*Проблемна ситуація* дослідження феномена сучасної людини в цифровому світі пов'язана з тим, що цифрові технології стали невід'ємною частиною повсякденного життя в сучасному світі, впливаючи на всі сфери людського буття. Однак, разом з цими новими можливостями з'являються і проблеми, пов'язані з використанням цифрових технологій та взаємодією людини з цифровим середовищем.

По-перше, зростаючий вплив цифрових технологій створює нові форми реальності, що призводить до формування віртуальної культури. Це створює

нові принципи взаємодії між особистістю та суспільством, а також впливає на культурні цінності та соціальні норми.

По-друге, оскільки вивчення цифрового світу є міждисциплінарним і охоплює широкий спектр нових технологій, необхідно систематизувати дослідження та провести комплексний аналіз, щоб краще зрозуміти основні проблеми та перспективи цього явища. Таким чином можна виявити ключові тенденції та визначити напрямки подальших досліджень.

По-третє, важливо проаналізувати поняття та природу цифрового світу. Розуміння ролі, місця та значення цифрового середовища в житті людини може допомогти з'ясувати його вплив на формування особистості, її світосприйняття та взаємодію з навколишнім середовищем.

*Об'єктом дослідження* виступає феномен сучасної людини.

*Предметом вивчення* є феномен сучасної людини у цифровому світі, що включає взаємодію з цифровим середовищем, поведінку, сприйняття, комунікацію та взаємини з іншими людьми і цифровими технологіями.

*Мета дослідження:* аналіз феномена сучасної людини в цифровому світі та аналіз впливу цифрових технологій на життя та поведінку сучасної людини, виявлення ключових аспектів цієї взаємодії та розробка стратегій адаптації до цих змін.

Відповідно до мети були поставлені такі *завдання*:

- проаналізувати історію дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі;
- уточнити зміст основних понять дослідження;
- розглянути принципи і методи дослідження;
- дослідити цифровий світ, його сутність та особливості;
- розглянути вплив цифрового світу на сучасну людину;
- проаналізувати проблему приватності та загрози для сучасної людини у цифровому світі ;
- розглянути сучасний стан та перспективи використання штучного інтелекту та віртуальної реальності сучасною людиною;



- розглянути основні риси сучасної людини у цифровому світі;
- розглянути етичну концепцію використання штучного інтелекту та віртуальної реальності в цифровому світі.

*Гіпотеза дослідження:* в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій та їх всеосяжного впливу на життя людини виникає гостра необхідність у розробці нових етичних норм і правил поведінки у цифровому світі.

*Структура роботи.* Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку літератури.

## РОЗДІЛ 1

### МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНА СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ У ЦИФРОВОМУ СВІТІ

#### 1.1. Історія дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі

Історія вивчення феномена сучасної людини в цифровому світі є важливою складовою для дослідження цифрового світу. З розвитком технологій та зростанням впливу цифрового середовища на життя людини, історія дослідження допоможе зрозуміти розвиток підходів, принципів та методів у дослідженні взаємодії людини з цифровим світом, а також відзначає важливі досягнення і напрямки подальшого розвитку майбутніх досліджень.

Перші роботи, що досліджували вплив цифрових технологій на людське життя з'явилися ще в минулому столітті. Перші дослідження впливу цифрових технологій на людину були більш теоретичними, дослідники почали розробляти концепції та ідеї того як комп'ютери та інтернет впливають на людське мислення, сприйняття та комунікацію і до чого ця взаємодія може призвести. У роботі Джозефа Ліклайдер «Симбіоз комп'ютера і людини» в одному з розділів наводиться ідея про те, як люди та комп'ютери співпрацюватимуть у майбутньому: «через кілька років людський мозок і обчислювальні машини будуть дуже тісно пов'язані один з одним, і партнерство, що виникне в результаті, буде думати так, як ніколи не думав жоден людський мозок, і обробляти дані так, як це не роблять машини, що обробляють інформацію, які ми знаємо сьогодні» [38]. У 1965 році А.Е.Сазерленд запровадив концепцію ідеального дисплею: «Сазерленд ввів концепцію ідеального (остаточного) дисплею з'єданого із комп'ютером для полегшення знайомства із поняттями, які неможливо реалізувати у фізичному світі. Опис дисплею, наведений Сазерлендом, включає як візуальні, так і кінестетичні стимули» [16, с.16]. Ця ідея стала основою для розвитку віртуальних середовищ, які значно вплинули на формування сучасного цифрового світу. У праці Маршалла Маклуена «Галактика Гутенберга:

становлення людини друкованої книги» автор зазначив, що: «нова електронна взаємозалежність відтворює світ за образом глобального села» [11, с. 36] і це може призвести до того, що людство за допомогою інформаційних технологій перебувають в одній області тісної взаємодії та створюють умови планети без кордонів.

На ранніх етапах досліджень, науковий інтерес був зосереджений на технічних аспектах інформаційних технологій та їхньому потенційному впливі на суспільство. З часом, наукова спільнота почала розглядати ширше коло питань, пов'язаних з використанням цифрових технологій, включаючи соціокультурні, психологічні та етичні аспекти. Вже з 1990-х років дослідження впливу цифрових технологій на людей стали більш емпіричними. Дослідники з різних галузей почали проводити дослідження, щоб з'ясувати, як люди використовують комп'ютери та інтернет і як це впливає на їхнє життя.

Як зазначали Ф. Біокка і Б. Делані в 1995 році, віртуальна реальність здатна революціонізувати багато аспектів нашого життя від того, як ми вчимося і працюємо, до того, як ми розважаємося і спілкуємося: «віртуальна реальність є засобом для розширення тіла та розуму» [26, с. 58]. Ця праця заклала основу для подальших досліджень та розробок віртуальної реальності. Мануель Кастельс іспанський соціолог у праці «The Information Age: Economy, Society and Culture» підкреслює наступне: «перехід від традиційних мас-медіа до системи горизонтальних комунікаційних мереж, організованих навколо Інтернету та бездротового зв'язку, вводить множинність комунікаційних моделей на початок фундаментальної культурної трансформації, оскільки віртуальність стає невід'ємним аспектом нашої реальності» [39, с. 18] це підкреслює, що перехід до комунікаційних мереж, організованих навколо Інтернету відбувається не лише на технологічному рівні, але й визнається фундаментальною культурною зміною і що віртуальність стає одним з аспектів нашої реальності.

Шеррі Теркл у своїх працях досліджувала вплив комп'ютерів на людські стосунки та соціальну поведінку. Теркл дослідила, як люди формують емоційні

зв'язки з комп'ютерами: «у міру того, як присутність комп'ютерів стає більш поширеною, відносини між людьми та комп'ютерами, які тепер відбуваються всередині них, передбачають зміни для нашої культури в цілому нові форми близькості з машинами та нову модель розуму як машини» [49, с. 25]. Вона розглядає, як комп'ютери впливають на людей, як вони бачать себе і на стосунки з іншими людьми, стверджуючи, що технології визначають те, як ми думаємо і поведимося. Соціальні медіа відіграють важливу роль у комунікаційних процесах: «ми стверджуємо, що в поєднанні видимість, наполегливість, можливість редагування та асоціація є чотирма можливостями, які допомагають охарактеризувати те, що є новим і, цілком можливо, значущим у соціальних медіа для організаційних комунікаційних процесів» [48, с. 164]. Ці чотири аспекти: видимість, стійкість, можливість редагування та асоціація допомагають охарактеризувати, що нового і важливого внесли соціальні медіа в комунікаційні процеси сучасної людини .

Концепція трансформованої соціальної взаємодії (TSI), запропонована Дж. Бейлсонсом, Е. Беллом, Дж. Лумісом та ін. відіграє важливу роль у дослідженні феномена сучасної людини в цифровому світі [23]. Ця концепція визначає технології, які змінюють природу соціальної взаємодії шляхом деконструкції сигналів, таких як невербальна поведінка, та їх трансформації перед тим, як вони будуть представлені користувачеві у віртуальному середовищі. Автори підкреслюють, що цифрові модифікації соціальної взаємодії можуть виходити за межі обмежень, які спостерігаються при особистих зустрічах. Вивчення цього аспекту відкриває широкий спектр перспектив для розуміння впливу цифрового середовища на соціальну взаємодію та формування віртуальної реальності. Зокрема, аналіз TSI дозволяє краще зрозуміти, як технології впливають на сприйняття та взаємодію людей у цифровому просторі і як ці зміни впливають на соціальний та культурний розвиток. За умови технічної здійсненності використання може призвести до ряду наслідків. «TSI цінний інструмент, який допомагає долати недоліки спілкування на відстані. Шляхом доповнення сенсорних та ситуаційних

характеристик, учасники можуть досягти рівня взаємодії, що перевершує спілкування віч-на-віч» [23, с. 437] тобто техніки, що змінюють природу соціальних взаємодій через цифрові технології, можуть допомогти у досягненні високого рівня взаємодії між людьми, навіть віддалено. Однак така трансформація може мати й свої загрози для людини у цифровому світі. І самі автори наголошують що: «існує ймовірність, що різниця між трансформованою соціальною взаємодією та поточними реалізаціями віртуального середовища буде настільки ж різкою, як різниця між електронною поштою та письмовим листом» [23, с. 437].

Сучасні дослідження в області цифрових технологій наочно показують, як швидко змінюється сприйняття реальності і її взаємодія з нею. За даними: «78% брендів не впевнені в тому, що споживачі приймуть продукти і послуги, що використовують штучний інтелект (ШІ), доповнену і віртуальну реальність (AR/VR). Насправді лише 35% споживачів поділяють цю думку» [29]. Це показує, що існує величезний розрив між очікуваннями бренду та реальними уявленнями споживачів, що, безсумнівно, вплине на розробку та впровадження новітніх технологій. Опитування, показало, що «до 2030 року 81% респондентів будуть взаємодіяти з чат-ботами, 78% будуть використовувати VR/AR додатки для покупки товарів (наприклад, меблів), а 56% будуть відвідувати віртуальні простори в реалістичних умовах (ліси, гори і пляжі)» [29]. Це показує, що цифрові технології стають невід'ємною частиною повсякденного життя, радикально змінюючи навколишній світ і те, як ми взаємодіємо один з одним, бо взаємодія буде здійснюватися з використанням цифрових пристроїв, роботів і ботів-консультантів.

У контексті дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі важливо також розглянути новітні дослідження, такі як праця Пітера С. Парка, Саймона Голдштейна, Ейдана О'Гара, Майкла Чена, Дена Хендрікса «AI deception: A survey of examples, risks, and potential solutions» 2024 року, вона є надзвичайно актуальною та інноваційною, оскільки досліджує, як штучний інтелект вчиться обманювати. Автори підкреслюють, що: «ШІ навчився

обманювати без будь-якого явного людського плану, просто намагаючись досягти своїх цілей» [45, с. 4]. Це показує, як ШІ може автономно розробляти стратегії обману для досягнення своїх цілей. Дослідження показує, що ШІ може самостійно навчатися обману без втручання людини, лише прагнучи досягнення своїх цілей. Така автономія викликає серйозні занепокоєння щодо аспектів безпеки використання цих технологій.

Наприклад, можливість того, що ШІ обманює людей та інші системи для досягнення своїх цілей, піднімає питання довіри до технологій та їх можливого впливу на суспільство. Крім того, ці відкриття підкреслюють необхідність розробки нових підходів до контролю і регулювання ШІ, які враховували б потенційні ризики обману. Крім того, автори підкреслюють, що: «системи штучного інтелекту відіграватимуть усе більшу роль у житті користувачів. Тенденції до навченого обману в цих системах можуть призвести до глибоких змін у структурі суспільства таким чином, що створять потужні можливі чиники, які перешкоджатимуть формуванню переконань, політичної стабільності та автономії» [45, с. 9]. Це вказує на можливість суттєвих змін у соціальній структурі, політичній стабільності та автономії сучасної людини, викликаних тенденціями до обману, що їх можуть проявляти системи ШІ.

Отже, в розділі історії дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі було розглянуто шлях від описових робіт про нові форми комунікації, можливості симбіозу з комп'ютерами, теоретичних концепцій до емпіричних досліджень, які вивчають вплив цифрових технологій на всі аспекти життя людини. Перші дослідження, такі як «Симбіоз комп'ютера і людини» Джозефа Ліклайдера, зосереджувалися на описі нових форм комунікації та взаємодії, що стали можливими завдяки цифровим технологіям.

З часом дослідження стали більш теоретичними, наприклад, у роботі «Галактика Гутенберга: становлення людини друкованої книги» Маршалла Маклуена, де автор досліджує розвиток людського сприйняття та комунікації у концепції «глобального села». Роботи Мануеля Кастельса «The Information Age: Economy, Society and Culture», та Шерпі Теркл «The Second Self: Computers and

the Human Spirit» та інших дослідників, які вивчали вплив цифрових технологій на особистість, суспільство та культуру. TSI є більш сучасною концепцією, яка вивчає трансформовану соціальну взаємодію у віртуальних середовищах. Вона відкриває нові можливості для соціальної взаємодії та вирішення обмежень спілкування на відстані, проте вона також накладає певні виклики та загрози, які потребують уважного вивчення та аналізу.

Сучасні дослідження, такі як робота Пітера Парка, Саймона Голдштейна, Ейдана О'Гара, Майкла Чена та Дена Хендрікса «AI deception: A survey of examples, risks, and potential solutions» висвітлюють нові виклики пов'язані з використанням штучного інтелекту. Вони виявили, як штучний інтелект може навчитися обманювати, що викликає серйозні етичні та соціальні проблеми. Дослідження Даніеля Ньюмена та Фреда Маккліманса також показують, що до 2030 року значна частина взаємодії між брендами та споживачами буде здійснюватися за допомогою інтелектуальних пристроїв, роботів та ботів-консультантів, а ідея ідентичності споживача відійде від звичного фізичного до віртуального та цифрового уявлень [29]. Споживачі активно використовують цифрові технології для придбання товарів, взаємодії з брендами та інших повсякденних дій.

Ці дослідження показують, що цифровий світ значно змінює наше сприйняття реальності, ідентичність та взаємодію. Розуміння цих змін може допомогти краще оцінити сучасні тенденції та передбачити майбутні виклики, що стоять перед суспільством у світі, де цифровий світ все частіше стає невід'ємною частиною життя сучасної людини.

Таким чином, розділ показав, що розвиток цифрових технологій і їх вплив на суспільство вивчалися різними вченими протягом десятиліть. Починаючи з ранніх робіт Джозефа Ліклайдера та Маршалла Маклуена, Мануеля Кастельса, Шеррі Теркл і закінчуючи останніми дослідженнями Пітера С. Парка та ін., дослідження постійно розширюються та поглиблюються, відкриваючи нові аспекти взаємодії людей та цифрових технологій. Зокрема,

останні дослідження показали, що штучний інтелект може навчитися обманювати, що викликає серйозні етичні та соціальні проблеми в суспільстві.

## **1.2. Уточнення змісту основних понять дослідження: «цифровий світ», «сучасна людина»**

У сучасному світі, що стрімко розвивається, все більше людей проводять значну частину свого життя в онлайн-середовищі. Це явище призвело до необхідності чіткого визначення понять цифровий світ і сучасна людина та кращого розуміння їхнього взаємозв'язку і впливу на життя людей.

Перше поняття, яке потрібно уточнити це цифровий світ. Почнемо уточнення із змісту «світ». Філософський енциклопедичний словник дає таке тлумачення «світ – все те, що оточує людину, і те, що знаходиться всередині неї; універсальна предметність, у межах якої людина вирізняє себе з-поміж інших предметів. Завдяки практичній і пізнавальній діяльності людина усвідомлює себе як суб'єкт, що створює свій власний світ (світ людини), який протистоїть зовнішньому світу, що оточує її» [19, с. 567].

Розглянемо поняття «цифровий»: «цифровий це запис або збереження інформації у вигляді ряду чисел 1 і 0 (цифрові дані); використання чи відношення до цифрових сигналів та комп'ютерних технологій(цифровий запис, цифрова камера); використання комп'ютерів та Інтернету або пов'язаних із ними речами(соціальні мережі)» [28]. Цифровий світ, згідно з наданими визначеннями можна тлумачити як інформаційний простір, що створюється і функціонує за допомогою цифрових технологій. Цифровий світ охоплює широкий спектр сфер, включаючи електронні комунікації, веб-платформи, онлайн-торгівлю та соціальні мережі, які сприяють взаємодії між людьми та технологіями у віртуальному просторі. Цей цифровий простір протистоїть зовнішньому середовищу та створює нову реальність для людини, яка активно взаємодіє з цим простором, формуючи свій власний цифровий світ, що відображає його інтереси, потреби та ідентичність.



У сучасних дослідженнях «віртуальне середовище це цифрові простори, які відстежують рухи користувача та відтворюють або компілюють цифровим способом та відображають навколишнє середовище у відповідь на ці рухи. Наприклад, комп'ютерна гра може відстежувати рухи джойстика користувача, дозволяючи його персонажу рухатися вперед і відтворювати нове середовище. Або гравець Nintendo може фізично натиснути пульт дистанційного керування і на екрані з'явиться куля для боулінгу, що котиться по доріжці. Мета віртуального середовища замінити сигнали реального світу цифровими» [30, с. 95]. Це включає не тільки Інформаційні технології та Інтернет але й віртуальні середовища, які є інтерактивними та можуть замінити реальні фізичні відчуття та взаємодії.

Друге поняття, що потребує уточнення, – це «сучасна людина». «Людина – природно-соціальна істота, якісно особливий ступінь живих організмів на Землі, здатних до свідомої саморегуляції, завдячуючи чому вона постає як суб'єкт суспільно-історичної діяльності й культури» [19, с. 350], також слід додати ще й таке визначення «унікальна серед відомих жива істота виду *Homo sapiens*, біологічно неспеціалізована, здатна мислити й вербально спілкуватися, створювати штучне середовище існування, свідомо й цілеспрямовано перетворювати світ і саму себе, накопичувати і транслювати особистий і колективний досвід, усвідомлювати власну смертність, бути носієм релігійного, етичного, естетичного світовідношення» [20, с. 148]. Згідно з наданими визначеннями, людина – це природно-соціальна істота, яка представляє собою якісно особливий ступінь живих організмів на Землі, здатна до мислення та вербального спілкування. вона володіє здатністю до свідомої саморегуляції, завдякуючи чому виступає як суб'єкт суспільно-історичної діяльності й культури, активно впливає на формування суспільства та культури. Здатна до створення штучного середовища існування, свідомо й цілеспрямовано перетворювати світ і саму себе.

Тоді сучасна людина – це людина в контексті цифрового світу, яка поєднує в собі природні та соціальні характеристики із взаємодією з цифровим

середовищем. Як природно-соціальна істота, сучасна людина має здатність до свідомої саморегуляції та комунікації, тим самим виступаючи суб'єктом суспільно-історичної діяльності. У цифровому світі сучасна людина взаємодіє з цифровими технологіями, створюючи, адаптуючи та сприймаючи цифровий простір. Вона активно використовує цифрові засоби комунікації та зв'язку і взаємодіє з іншими учасниками цифрового світу через різноманітні цифрові сервіси. Таким чином, сучасна людина об'єднує біологічну та соціальну природи людини з цифровим простором.

Синонімом поняття сучасної людини є цифрова людина. «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» [6, с. 13]. Цифрова людина створює нові штучні взаємозв'язки в межах, які вона інформаційно може попередньо встановити, в результаті чого виникають відповідні інформаційні структури. «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» [6, с.13]. Ці технології дозволяють створювати більш складні та інтерактивні цифрові середовища, що, в свою чергу, змінює спосіб життя людей і їхню взаємодію з навколишнім світом.

Отже, у цьому розділі ми з'ясували зміст основних понять дослідження «цифровий світ» і «сучасна людина». Під «цифровим світом» ми розуміємо поняття для позначення простору, що створюється і функціонує за допомогою цифрових технологій, який створює нову реальність для людини, яка активно взаємодіє з цим цифровим простором, формуючи свій власний цифровий світ, що відображає її інтереси, потреби та ідентичність. Під «сучасною людиною» ми розуміємо поняття для позначення природної і соціальної істоти, яка

активно взаємодіє з цифровим середовищем і формує свій власний цифровий світ, адаптуючи його до своїх потреб та цінностей.

### **1.3. Принципи і методи дослідження феномена сучасної людини у цифровому світі**

Дослідження феномена сучасної людини в цифровому світі є складним і багатогранним завданням, що вимагає застосування широкого спектру методів і принципів. У зв'язку зі зростаючим впливом цифрових технологій на всі аспекти людського життя, для розуміння цього феномена необхідний глибокий і всебічний аналіз.

Неупередженість один із ключових принципів цієї роботи бо у дослідженні використовується максимальна неупередженість та об'єктивність в аналізі феномена сучасної людини в цифровому світі. По-перше, дослідження ґрунтуються на об'єктивних даних і фактах. Забезпечується аналіз інформації з різних джерел, щоб отримати надійність висновків. По-друге, уникнення впливу особистих уподобань, поглядів та стереотипів, щоб наш аналіз був об'єктивним і не залежав від особистих переконань та уподобань. По-третє, дослідження представляє різні точки зору та підходи до теми. Аналіз різних думок і переконань, щоб забезпечити повне та збалансоване висвітлення питань. Для того щоб висновки та рекомендації отриманні у роботі були обґрунтованими та незалежними від будь-якого впливу.

Об'єктивність наступний важливий аспект дослідження, який забезпечує нейтральне та неупереджене висвітлення даних та результатів. Для забезпечення об'єктивності у цій роботі використовуються різноманітні джерела та методи дослідження, щоб отримати різні погляди та точки зору на тему феномена сучасної людини у цифровому світі. Застосування принципу об'єктивності забезпечує високу якість і надійність наших досліджень. Висновки ґрунтуються на об'єктивних фактах, отриманих відповідно до

наукових методів і процедур також максимальна об'єктивність в інтерпретації даних і результатів.

Багатофакторність також є важливим аспектом дослідження, оскільки феномен сучасної людини в цифровому світі є складним і багатогранним явищем, яке впливає на багато сфер нашого життя. Цей принцип відображає визнання того, що дослідження не може бути зведене до простого однофакторного пояснення, оскільки дослідження взаємодіє з багатьма різними факторами та процесами. Одним з аспектів багатофакторності є розгляд досліджуваного явища з різних точок зору та врахування різних факторів, які на нього впливають. Включення різних факторів та в наш аналіз, щоб повністю зрозуміти явище. Застосування принципу багатофакторності дозволяє отримати більш повне, глибоке та об'єктивне розуміння предмета дослідження. Цей принцип відображає прагнення до наукової точності та всебічності в дослідженні.

Серед інших основних принципів і методів дослідження можна виокремити наступні: методи аналізу та синтезу були використані для визначення сутності понять «цифровий світ», «сучасна людина». Метод аналізу дозволив розкласти ці поняття на складові, а метод синтезу об'єднати ці частини в єдине ціле, також цей метод дозволив розкласти складні аспекти взаємодії сучасної людини з цифровим середовищем на окремі складові та зібрати їх у єдине ціле;

Метод узагальнення дозволив виділити загальні закономірності у взаємодії людини з цифровим середовищем; Метод аналогії: цей метод дозволив порівняти взаємодію людини з цифровим середовищем з аналогічними процесами в інших сферах життя. Це дозволило краще зрозуміти особливості впливу цифрових явищ на людину. Метод порівняльного аналізу дозволив виявити відмінності та спільні риси взаємодії людини з цифровим світом у різних різних контекстах;

Міждисциплінарність у роботі використовується для ознайомлення з методами і підходами різних наук для отримання комплексного розуміння

феномена сучасної людини у цифровому світі; Актуальність особлива увага приділяється дослідженню сучасних аспектів, пов'язаних з феноменом сучасної людини в цифровому світі, відповідно до реалій цифрового світу. Практичність, дослідження було не лише теоретичним але й практичним для вирішення проблем у цифровому світі, що виникають у взаємодії людини з цифровим середовищем та створення певного плану дій для їх вирішення.

Таким чином, у цьому розділі були розглянуті різні принципи та методи дослідження феномена сучасної людини в цифровому світі. Аналіз та синтез, аналогія, узагальнення, порівняльний аналіз, міждисциплінарність, комплексність, актуальність та практичність були використані для глибшого розуміння взаємодії людини з цифровим середовищем. Дотримання принципу неупередженості є важливим для забезпечення об'єктивності та нейтральності висновків. Важливість багатofакторності була підтверджена дослідженням, щоб забезпечити цілісність та об'єктивність дослідження, було ретельно проаналізувано різні джерела інформації та враховано різні точки зору. Застосування принципу об'єктивності забезпечило надійність та достовірність висновків. Щоб уникнути будь-яких викривлень або впливу дотримано об'єктивної інтерпретації даних і результатів. Ці принципи та методи лягли в основу дослідження і допомогли розкрити складні аспекти цифрового світу та його вплив на сучасну людину.

## РОЗДІЛ 2

### ТЕОРЕТИЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНА СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ У ЦИФРОВОМУ СВІТІ

#### 2.1. Сутність та особливості цифрового світу

У сучасному суспільстві цифровий світ став невід'ємною частиною нашого повсякденного життя. Розвиток інформаційних технологій та Інтернету призвів до виникнення нової реальності, яка сформувала власні закони, тенденції та особливості. Розуміння сутності та особливостей цифрового світу є важливим кроком до усвідомлення його впливу на наше суспільство, економіку, культуру та особисте життя. Однією з ключових характеристик цифрового світу є його динамічність. Швидкі темпи технологічного розвитку та постійне появлення нових цифрових інструментів і платформ створюють середовище, яке постійно змінюється та пристосовується до потреб суспільства. Ця динамічність також сприяє розширенню можливостей і меж цифрового світу, відкриваючи нові горизонти для інновацій та творчості.

Другою важливою особливістю цифрового світу є його глобальність.

«Інтернет: Глобальна мережа, яка з'єднає мільйони комп'ютерів та пристроїв по всьому світу. Інтернет дозволяє отримувати доступ до величезної кількості інформації, послуг, соціальних мереж, електронної пошти та інших ресурсів» [8, с. 188]. Інтернет та цифрові технології дозволяють миттєво обмінюватися інформацією та взаємодіяти з людьми по всьому світу, не турбуючись про географічні перешкоди. Це створює нові можливості для міжкультурного обміну, співпраці та розуміння, але також викликає питання про культурну індивідуальність та збереження культурної ідентичності в умовах глобалізації цифрового простору. З розвитком технологій цифрове середовище стає все доступнішим для широких верств населення, що відкриває нові можливості для освіти, комунікації, розваг та підприємництва. Однак існує загроза цифрового нерівності, коли деякі групи суспільства залишаються

відчуженими від цифрових технологій через економічні, соціальні або культурні причини.

Цифровий світ, відповідно до визначення яке було запропоновано у минулому розділі: це простір, що створюється і функціонує завдяки цифровим технологіям. Це включає в себе різноманітні інструменти та платформи, такі як Інтернет, соціальні мережі, штучний інтелект та інші. Інтернет, як головний компонент цифрового світу є глобальною мережею комп'ютерів, що забезпечує доступ до величезної кількості інформації, сервісів та можливостей. Соціальні мережі, як складова частина цифрового простору, надають можливість спілкування та обміну інформацією між користувачами, що впливає на формування їхньої соціальної мережі та взаємодії. Штучний інтелект, відіграє значну роль у формуванні цифрового світу, він використовується для розробки нових технологій, таких як автономні системи, розпізнавання облич, автоматизація процесів, забезпечує створення інтелектуальних систем, які можуть аналізувати великі обсяги даних, приймати рішення та навіть виконувати завдання, які раніше вважалися можливими лише для людей. Окрім цього, віртуальна реальність відкриває перед нами нові можливості для занурення у цифрові середовища, створюючи нові способи взаємодії, навчання та розваг. Розширена реальність, у свою чергу, дозволяє інтегрувати цифрові елементи у наш реальний світ, збагачуючи його додатковими шарами інформації та досвіду.

Однак, як зазначає Джеремі Бейленсон у своїй роботі: «Віртуальна реальність пропонує багатообіцяючі нові способи вирішення суспільних проблем, таких як погана освіта, упередження та дискримінація, а також бездіяльність щодо кризи зміни клімату. Але якщо віртуальний досвід є достатньо сильним, щоб змінити наші фундаментальні погляди на планету чи расові відносини, то він також може мати негативні наслідки. Чотири з них це: емпіричне моделювання насильства, віртуальна втеча від реальності, відволікання від навколишнього світу та надмірне використання» [22, с. 49] із цього можна виділити можливі ризики та негативні наслідки. По-перше,

віртуальні середовища можуть настільки реалістично відтворювати насильницькі дії, що це може вплинути на психіку користувачів, підвищуючи рівень агресії та толерантності до насильства.

По-друге, люди можуть використовувати VR для втечі від реальності, проводячи все більше часу у віртуальних світах. Це може призвести до соціальної ізоляції та зниження якості реальних взаємовідносин, оскільки користувачі втрачають зв'язок з навколишнім світом та людьми у ньому. Третім аспектом є відволікання від світу навколо нас. Віртуальні технології можуть настільки захоплювати увагу, що користувачі починають ігнорувати реальні проблеми та виклики, з якими вони стикаються у повсякденному житті «основою цього механізму є потреба людини в «усуненні» від повсякденних турбот і проблем, своєрідна трансформація потреби у збереженні енергії. Проте уникнути реальності можна, лише «занурившись» до іншої реальності – віртуальної» [9, с. 59]. Це може вплинути на їхню здатність вирішувати реальні проблеми та досягати поставлених цілей. Четверте, надмірне використання VR може мати негативні наслідки для здоров'я. Постійне перебування у віртуальних середовищах може призвести до проблем із зором, порушення постави, головних болів та інших фізичних проблем.

Віртуальна реальність надає користувачам можливість повного занурення у цифрове середовище, створюючи відчуття присутності, яке є важливим для успішного використання цієї технології. «Занурення відноситься до технологічної здатності комп'ютерної системи забезпечувати яскравий досвід, який віддаляє користувача від фізичної реальності, і вимірюється шляхом оцінки технічних можливостей, які надає система. Навпаки, присутність є суб'єктивним психологічним досвідом» [42, с. 366].

Отже, сутність цифрового світу полягає у його інтеграції та взаємодії з фізичним світом через використання сучасних інформаційних технологій. Цифровий світ складається з численних компонентів, таких як інтернет, соціальні мережі, віртуальна реальність, доповнена реальність, мобільні



технології та інші платформи, що забезпечують комунікацію, обмін інформацією та створення нових форм взаємодії.

Особливості цифрового світу, які ми виділили у цьому розділі включають: глобальність та доступність цифрових технологій забезпечують швидкий та легкий доступ до інформації та ресурсів з будь-якої точки світу; інтерактивність дає можливість користувачам активно взаємодіяти з цифровими середовищами та іншими користувачами; віртуальна та доповнена реальність дозволяють моделювати різноманітні сценарії та ситуації, що відкриває нові можливості для навчання, розваг та професійної діяльності; соціальна взаємодія через соціальні мережі та інші платформи сприяють комунікації між людьми, створюючи нові форми соціальної взаємодії та співпраці; цифровий світ постійно змінюється та розвивається, вимагаючи від користувачів адаптації та освоєння нових навичок.

## **2.2. Вплив цифрового світу на сучасну людину**

Сучасний цифровий світ впливає на людину в різних аспектах її життя, включаючи соціальні, психологічні, культурні та економічні аспекти. Цифровий світ відіграє значущу роль у формуванні нового людського способу спілкування, роботи, розваг та самовираження. Розуміння цього впливу важливо для адаптації до цифрової реальності.

Один із ключових аспектів впливу цифрового світу на людину це зміни в способі спілкування та взаємодії. Важливий аспект соціальної взаємодії у цифровому світі стосується ролі невидимості у комп'ютерно-опосередкованій комунікації. «Зважаючи на те, що комунікація, опосередкована комп'ютером, зазвичай передбачає невидимість оскільки більшість інтернет-персональних комунікацій є текстовим, воно сприяє унікальній формі соціальної присутності, яка визначається ступенем сприйняття, усвідомлення, визнання чи визнання інших. Невидимість робить нерелевантні стереотипи та забобони, пов'язані з статтю, віком, кольором шкіри» [37, с. 435], у віртуальних середовищах

користувачі можуть взаємодіяти без впливу соціальних стереотипів, що сприяє більш відкритій та неупередженій комунікації.

Соціальні мережі та інші цифрові платформи надають нові можливості для зв'язку, але також породжують нові проблеми, такі як залежність від інтернету та кібербулінг. Крім того, цифровий світ має великий вплив на психологічний стан людини. Один із важливих аспектів впливу віртуальних середовищ на людину полягає у феномені цифрового втілення себе. Дослідження показують, що ідентичність, яка виражається через цифрове втілення себе, може суттєво змінювати поведінку користувачів [53].

Як зазначено, у праці Ніка Йі та Джеремі Н. Бейленсона: «існують додаткові механізми, засновані на самосприйнятті, ідентичність, яка надається через цифрове втілення себе, посилює поведінкові ефекти вище і поза тим, що створюється за допомогою примусу та поведінкової асиміляції» [53, с. 206]. Це підкреслює, що самосприйняття відіграє значну роль у формуванні поведінкових змін у віртуальних середовищах. Цей ефект можна спостерігати у різних аспектах цифрового життя. Наприклад, користувачі, які створюють аватари, що відображають їхні бажані характеристики, можуть змінювати свою поведінку відповідно до цих характеристик. Віртуальні середовища, які дозволяють глибше зануритися у цифрове втілення себе, здатні посилювати ці поведінкові зміни, надаючи користувачам нові можливості для самовираження та взаємодії.

Одним із наслідків такого впливу цифрового світу на людину є здатність викликати довготривалі зміни в поведінці людини, навіть після виходу з віртуального середовища. Дослідження показують, що: «наші аватари можуть призводити до змін у поведінці, навіть коли користувач більше не знаходиться у віртуальному середовищі, поведінкові зміни в результаті ефекту Протея, схоже, зберігаються в інших видах соціальних завдань, принаймні протягом короткого періоду» [53, с. 207]. Це підтверджує, що перебування у цифрового світі може мати значний та тривалий вплив на поведінку людей у повсякденному житті. Постійний доступ до інформації, швидкість змін та потік

даних можуть призвести до стресу, втоми та змін настрою. Культурний вплив цифрового світу також важливо враховувати, бо з одного боку, доступ до різноманітних культурних творів через Інтернет може сприяти культурній різноманітності та розширенню горизонтів, а з іншого боку, глобалізація цифрового простору може призвести до стандартизації культурних виразів та втрати унікальності місцевих традицій.

Цифрові технології створюють нові можливості для взаємодії з оточуючим світом. Люди стають більш мобільними, швидше отримують доступ до інформації та послуг, що може призвести до змін у їхньому способі життя, пам'яті та прийняття рішень. Значний вплив цифрового світу, зокрема віртуальної реальності, на когнітивні процеси і пам'ять сучасної людини є одним із ключових аспектів для розгляду. Як зазначено у дослідженні «Presence and Memory: Immersive Virtual Reality Effects on Cued Recall» авторів Джаккі Бейлі, Джеремі Н. Бейленсон, Андреа Стівенсон Вон, Джун Флора та К. Керрі Армел віртуальні середовища, такі як віртуальна реальність здатні значно впливати на когнітивні ресурси людини. «Здатність віртуального середовища привертати увагу може виснажувати розумові ресурси, пов'язані з пам'яттю. Людський мозок має обмежені когнітивні ресурси для навігації у світі, включаючи сприйняття віртуального досвіду» [25, с. 5]. Вони зазначають, що наш мозок має обмежені когнітивні ресурси для обробки інформації, і віртуальні середовища можуть виснажувати ці ресурси, що впливає на пам'ять та здатність зберігати інформацію.

Важливим аспектом є вплив цифрового світу на мислення людини. Постійний потік інформації, який надається цифровими медіа та соціальними мережами, може вплинути на здатність людини аналізувати і оцінювати інформацію критично. Крім того, цифрові технології можуть сприяти розвитку когнітивних навичок, таких як швидкість обробки інформації та мультизадачність, але також можуть викликати зосередженість та розірваність уваги. Комунікація також піддається впливу цифрового світу.

Спілкування через соціальні мережі, месенджери та електронну пошту стає все більш популярним і заміщує традиційні способи спілкування. Зокрема, дослідження показують, що: «хоча віртуальне середовище у багатьох відношеннях нагадувало особисті взаємодії, соціальні сигнали не завжди були достатніми для встановлення соціальних норм» [52, с. 9]. Це означає, що навіть якщо віртуальні простори можуть імітувати реальні зустрічі, вони часто не забезпечують тієї ж якості соціальних взаємодій, яка властива фізичному світу. Це може призвести до змін у формах та змісті комунікації, а також до появи нових проблем, таких як відсутність невербальної комунікації та відчуття відокремленості. Образ життя також піддається впливу цифрового світу. Віддзеркаленням цього є зміна у підході до розваг, способів праці та відпочинку, а також у формуванні особистої ідентичності та цінностей. Наприклад, зростання популярності онлайн-розваг та роботи з віддаленими платформами може змінити традиційні звички та ритми життя людей.

Цифрові технології значно змінюють наші взаємовідносини, роботу, освіту, розваги та навіть здоров'я. У сфері взаємовідносин цифровий світ створює нові можливості для спілкування та взаємодії. Спілкування через соціальні мережі, відеодзвінки та месенджери стає більш доступним та зручним, зменшуючи відстань між людьми та сприяючи підтримці зв'язків навіть на великі відстані. Проте це також може призвести до відчуття віртуальної ізоляції та втрати якості особистого спілкування.

У сфері роботи цифрові технології впливають на організацію робочих процесів та умови праці. Розповсюдження віддаленої роботи та онлайн-платформ для співпраці робить робочі процеси більш гнучкими та доступними, але також може викликати проблеми, пов'язані з відсутністю особистого контакту та відділенням між роботою та особистим життям. У сфері освіти цифрові технології перетворюють традиційні методи навчання та надають нові можливості для дистанційного навчання, онлайн-курсів та індивідуального самонавчання. Це дозволяє здобувати знання в будь-який час та з будь-якого місця, але також може збільшити ризик відсутності спілкування та взаємодії з

викладачами та однокласниками. Також у роботі яка досліджує впровадження віртуальної реальності в дистанційну освіту було виявлено наступну перешкоду: «студенти повинні вивчити, як використовувати VR, щоб навчатися в ньому. Без комфорту та рівня самоефективності у використанні технологій для навігації у віртуальному середовищі, студенти не можуть повністю скористатися можливостями, які пропонує освітній VR» [35]. У сфері розваг цифрові технології стають неодмінною частиною нашого щоденного життя. Від стрімінгових платформ для перегляду відео та музики до віртуальної реальності та ігор з розширеною реальністю, цифрові розваги надають широкий вибір та доступність, але також можуть призвести до залежності та відсутності активного способу життя. У сфері здоров'я цифрові технології дозволяють відстежувати фізичну активність, стан здоров'я та ведення здорового способу життя за допомогою фітнес-трекерів, мобільних додатків та онлайн-ресурсів. Проте це також може призвести до занепаду активного способу життя та залежності від технологій.

Отже, цифровий світ здійснює всебічний вплив на сучасну людину, змінюючи різні аспекти її життя. У розділі були розглянуті основні напрями цього впливу: зміни у способі спілкування, цифрові технології створюють нові можливості для комунікації, роблячи її швидшою та більш зручною. Соціальні мережі, месенджери та інші платформи забезпечують миттєвий зв'язок між людьми по всьому світу; організація робочих процесів, завдяки цифровим технологіям відбуваються суттєві зміни в організації роботи. Віддалена робота, віртуальні офіси та цифрові інструменти для співпраці; освіта та навчання, цифрові платформи надають доступ до безлічі освітніх ресурсів; вплив на поведінку та самосвідомість, використання цифрових аватарів у віртуальній реальності може мати довгостроковий вплив на поведінку користувачів. Зміни у віртуальному середовищі можуть продовжувати впливати на поведінку і після завершення віртуального досвіду; когнітивне навантаження, цифрові середовища можуть вимагати значних когнітивних ресурсів, що впливає на здатність обробляти та запам'ятовувати інформацію; зміни у звичках та

взаємодії з навколишнім середовищем, цифрові технології змінюють наші щоденні звички та способи взаємодії з навколишнім світом.

### **2.3. Проблема приватності та загрози для сучасної людини у цифровому світі**

Проблема приватності та конфіденційності в цифровому світі стає все більш актуальною та складною через постійний розвиток та поширення цифрових технологій. «Приватність – це право на особистий простір людини, доступ до якого вона визначає самостійно» [5]. Проблема приватності для сучасної людини у цифровому світі полягає у балансуванні між зручностями та можливостями, які надають цифрові технології, та необхідністю захисту особистого простору та конфіденційної інформації. Із зростанням обсягів збирання, обробки та використання особистої інформації, виникають серйозні питання щодо захисту прав та свобод індивіда в онлайн-середовищі. З одного боку, цифрові технології відкривають безліч можливостей для зручності та доступності послуг та інформації. З іншого боку, це може призвести до надмірного збирання та використання особистих даних без належного контролю та згоди користувачів. У цьому контексті, важливо розуміти ризики пов'язані з витоком та зловживанням персональної інформації в цифровому середовищі. Від злочинів у сфері кібербезпеки до використання особистих даних для маркетингових та політичних цілей тому проблема приватності стає складною та багатогранною. Також важливо враховувати етичні та правові аспекти збереження та використання особистої інформації в цифровому середовищі. Захист приватності стає не лише технічним завданням, але й питанням суспільної етики та правового регулювання.

Також важливо зазначити, що великі обсяги даних, які збираються соціальними мережами, використовуються з різною метою: «об'єм даних, які збираються соціальними мережами, використовується ними з різною метою: умовно легальна (цільовий показ реклами, унікального контенту, оточення),

незаконна (маніпуляція, спам, шантаж, переслідування та ін.)» [13, с. 101]. Цей аспект особливо небезпечний, оскільки доступ до цих даних має велика кількість осіб, включаючи правоохоронні органи і сторонні програми: «Особливість платформ в тому, що персональні дані користувачі без жодних обмежень можуть використовувати і сторонні програми (аутентифікація/реєстрація через Facebook), сервіси Google. При цьому платформа не бере на себе відповідальності за порушення правил конфіденційності цими програмами. Це створює умови, за яких зловмисники отримують можливість для протиправних дій» [13, с. 101]. Це підкреслює важливість забезпечення надійного захисту даних і обмеження доступу до них тільки тим, хто має на це законні підстави.

Для захисту приватності та конфіденційності в цифровому світі існують різноманітні механізми та стратегії, які включають в себе технологічні, правові та поведінкові аспекти. Законодавство про захист даних відіграє також важливу роль у забезпеченні приватності користувачів. Багато країн ухвалили закони та нормативні акти, що регулюють збирання, зберігання та використання особистих даних. Ці закони надають права користувачам на контроль за їхніми даними та вимагають від організацій дотримання стандартів безпеки та приватності. Згідно з Законом України про захист персональних даних, «особисті немайнові права на персональні дані, які має кожна фізична особа, є невід'ємними і непорушними. Суб'єкт персональних даних має право знати про джерела збирання, мету обробки, місцезнаходження своїх даних, а також отримувати інформацію про умови доступу до них. Це включає право на доступ до своїх даних, можливість пред'являти вимоги щодо їх зміни або знищення, захист від незаконної обробки та звернення до суду або уповноважених органів у разі порушення законодавства» [14].

Закон Про захист персональних даних в Україні є важливим інструментом забезпечення недоторканності приватного життя та конфіденційності даних в цифровому світі. Громадянам надається право знати, як використовуються їхні дані, хто має доступ до цих даних і як вони можуть

контролювати цей процес. Закон також захищає дані від незаконної обробки, втрати або пошкодження та гарантує, що обробка даних повинна здійснюватися прозоро та відповідально. Це дозволяє користувачам відчувати себе в більшій безпеці в цифровому середовищі і сприяє більш ретельному і відповідальному підходу організацій до обробки персональних даних.

Додатково, штучний інтелект створює нові виклики. Наприклад, у відкритому листі групи співробітників OpenAI та Google DeepMind зазначається, що фінансові мотиви компаній заважають ефективному контролю: «фінансові мотиви компаній зі штучним інтелектом перешкоджають ефективному нагляду, це також попереджає про ризики, пов'язані з нерегульованим ШІ, починаючи від поширення дезінформації до втрати незалежних систем ШІ та поглиблення існуючої нерівності, що може призвести до «вимирання людства»» [43]. Також з цього листа можна виділити наступні загрози які викликає ШІ: це розповсюдження дезінформації, наприклад, генератори зображень можуть створювати фотографії з дезінформацією; втрата незалежних систем контролю ШІ, це може призвести до відсутності контролю над технологіями; поглиблення існуючих нерівностей: нерегульований ШІ може посилити соціальні та економічні нерівності; ризик вимирання людства можливий через потенційні катастрофічні наслідки від неконтрольованого розвитку ШІ.

Інший аспект, який варто розглянути це дезінформація. В умовах сучасного цифрового світу дезінформація стала серйозною проблемою. Цифровий світ надає унікальну можливість взаємодіяти з користувачами, створюючи відчуття присутності і реальності переживань, які можуть зробити істотний вплив на сприйняття інформації. Дослідження показали, що віртуальні симуляції іноді можна сплутати з реальною пам'яттю. «Деякі дослідження продемонстрували плутанину джерел спогадів, оскільки люди згодом пам'ятають віртуальні симуляції, ніби вони були справжніми спогадами» [27, с. 4]. Це явище особливо важливе в контексті дезінформації, оскільки визнання віртуального досвіду реальним може сприяти поширенню помилкових



переконань. Дезінформація у цифровому світі може мати сильний вплив на сприйняття та поведінку користувачів. Це підкреслює важливість вивчення того, як і чому поширюється фейкова інформація та які фактори впливають на це поширення.

Аналіз чуток, підтверджених у Twitter (зараз це соціальна мережа X), показав, що: «фейкові новини більш поширені, ніж онлайн-правда» [50, с. 1150]. Це підтверджує, що поширенню дезінформації сприяють не лише автоматизовані роботи, а й поведінка людей: «Людська поведінка сприяє більшому поширенню брехні та правди більше, ніж автоматизовані роботи, тому політика боротьби з дезінформацією повинна включати поведінкові втручання, такі як маркування та стимули для стримування поширення дезінформації» [50, с. 1150]. Особливо вразливі перед дезінформацією ті групи населення, які мають обмежену медіаграмотність, наприклад, літні люди. Р.К.Мур та Дж.Т. Хенкок у своєму дослідженні «A digital media literacy intervention for older adults improves resilience to fake news» запровадили програму цифрової грамотності, спрямовану на людей похилого віку. «Втручання з цифрової грамотності є життєздатною стратегією, яка допоможе людям похилого віку покращити їхню здатність відрізнити факти від вигадок в Інтернеті, що важливо, враховуючи все більше доказів того, що вони часто стають мішенню для кампаній з дезінформації та інших зловмисників в Інтернеті» [40, с. 7]. Перевірки фактів грають важливу роль у зниженні сприйнятої точності неправдивої інформації та зменшенні згоди з поширюваними неправдами. Зокрема: «результати досліджень підтверджують, що перевірки фактів успішно знижують сприйняту точність неправдивої інформації та зменшують згоду з комунікаційними неправдами» [33, с. 122].

Важливість інформаційної приватності підкреслюється також і в інших аспектах. «Інформаційна приватність завжди займала особливе місце у стосунках між людьми. Її основою є забезпечення захисту відомостей про людину щодо нецільового та несанкціонованого отримання та використання її персональних даних. Виділяють наступні елементи права на інформаційну

приватність: право на самотність; право на інтимність; право на анонімність; право контролювати інформацію про себе, а також право «бути забутим»» [1, с. 37]. Кожна людина має право на захист особистої інформації від несанкціонованого доступу та використання. Закон передбачає такі гарантії: «персональні дані повинні бути отримані на законних підставах, зібрані з мінімально необхідними знаннями та згодою для певної мети, точними, захищеними від несанкціонованого доступу, використовуватися тільки для отриманої мети, надаватися третім особам тільки за згодою зібраної особи, доступними зацікавленій особі, і знищується після досягнення мети збору» [1, с. 37].

Питання приватності, конфіденційності та дезінформації в цифровому світі стають все більш актуальними в контексті стрімкого технологічного розвитку. Віртуальні середовища та цифрові технології можуть мати значний вплив на поведінку та сприйняття користувачів, що призводить як до позитивних, так і до негативних результатів. З одного боку, цифрові аватари та віртуальна реальність можуть покращити навчання та соціальну взаємодію, тоді як з іншого боку, вони створюють ризики, пов'язані з дезінформацією та порушенням конфіденційності. Дезінформація в цифровому просторі поширюється швидше і глибше, ніж правдива інформація, що робить її особливо небезпечною. Це викликає сильну емоційну реакцію, сприяє поширенню неправдивої інформації і може призвести до серйозних наслідків, таких як зміна громадської думки та поведінки. Групи з низькою медіаграмотністю особливо вразливі до дезінформації та потребують розробки стратегій підвищення обізнаності та критичного мислення. Такі закони, як Закон України Про захист персональних даних, відіграють важливу роль у забезпеченні недоторканності приватного життя та конфіденційності в цифровому світі. Він надає громадянам право контролювати персональні дані, забезпечує захист від незаконної обробки та втрати даних та встановлює механізми захисту прав суб'єктів даних. Це створить правову базу для більш безпечного і прозорого використання цифрових технологій.

Тому дуже важливо розуміти та вирішувати питання конфіденційності, приватності та дезінформації, щоб забезпечити безпечне та етичне використання цифрових технологій. Беручи до уваги як технічні, так і юридичні аспекти, необхідні подальші дослідження і розробка комплексної стратегії для мінімізації ризиків і максимального використання переваг цифрового світу.

Таким чином, у цьому розділі ми виділили проблеми та загрози для сучасної людини у цифровому світі, які включають: нецільове та отримання та використання персональних даних. Сучасні технології збирають величезну кількість даних про користувачів, які можуть бути використані як для законних, так і для нелегальних цілей; розповсюдження дезінформації через технології генерації зображень та текстів можуть сприяти поширенню неправдивої інформації; фінансові мотиви компаній, що розробляють ШІ, можуть заважати належному контролю та регулюванню цих технологій, що призводить до ризиків поглиблення існуючих соціальних та економічних нерівностей. Компанії, що займаються розробкою ШІ, часто не мають достатніх зобов'язань щодо надання урядам інформації про можливості та обмеження своїх систем, що збільшує ризики для суспільства; можливість використання даних сторонніми програмами, соціальні мережі та інші цифрові платформи дозволяють стороннім додаткам доступ до персональних даних користувачів, що може призвести до порушення приватності.

## РОЗДІЛ 3

### ПРАКСЕОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНА СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ У ЦИФРОВОМУ СВІТІ

#### 3.1. Основні риси сучасної людини у цифровому світі

Сучасна людина у цифровому світі зазнає значних змін, викликаних стрімким розвитком цифрових технологій. Ці зміни охоплюють різні аспекти її життя, формуючи нові риси та характеристики.

Значна частина соціальних контактів та взаємодії переноситься у віртуальні простори, такі як соціальні мережі, месенджери та онлайн-спільноти, це впливає на спосіб комунікації та формування соціальних зв'язків. Сучасна людина активно соціалізується через Інтернет, що суттєво впливає на її взаємодію з іншими, як приклад: «соціалізація молоді за допомогою Інтернету відбувається із вже частково соціалізованим індивідом. Цей процес має принципову відмінність від первинної соціалізації, яка полягає в тому, що для індивіда найближче його оточення мережеве співтовариство, а також реальне суспільство, та й сам індивід в його ж уявленнях опиняються «іншими» з урахуванням освоєної ним раніше об'єктивної реальності» [4, с. 16], що підкреслює зміну способу яким сучасна людина інтегрується у суспільство.

Сучасна людина активно використовує соціальні мережі, месенджери та інші засоби комунікації для підтримки контактів і утворення нових зв'язків. Вона не тільки спілкується з друзями і родичами, а й налагоджує професійні зв'язки, приєднується до спільнот за інтересами і знаходить нові можливості для розвитку своїх навичок і знань. Людина в цифровому світі: «з легкістю приймає необхідність використання Інтернет-комунікацій в роботі, навчанні, науковій діяльності тощо. Емоційно залучається до будь-яких нових починань в мережі Інтернет-простору. Готова виступати ініціатором комунікативної активності суспільства у віртуальному середовищі мережі Інтернет» [10, с. 257], що свідчить про високу адаптивність і готовність до змін, які характеризують сучасних людей у швидко мінливому цифровому середовищі.

Цифрові технології відкривають нові можливості для творчості та самовираження сучасної людини, яка активно створює та розповсюджує цифровий контент, такий як блоги, відео, музика, графіка та інше. Інтернет та соціальні медіа надають платформу для самовираження та демонстрації творчих здібностей широкій аудиторії. У зв'язку з цим відбувається: «трансформація ролі інформаційних мереж, їх місця у житті людини привела до зміщення акцентів уваги проектувальників мереж у бік людиноцентричного характеру їх побудови й існування Інтегрована мережа нового типу стає не пасивним елементом інноваційних процесів, а активним, оскільки у ній значно виразніше проявляється зміна характеру сучасної творчості» [2, с. 18]. Цей процес вказує на те, що сучасні інформаційні мережі вже не лише інструмент передачі даних, але й активний учасник інноваційних процесів, що змінюють характер творчості та стимулюють нові форми самовираження.

Крім того: «культура штучного інтелекту й віртуального світу, яка існує виключно в мережі, породжує взаємодію у формі чатів, блогів, комп'ютерних ігор та сприяє розвитку нових форм мистецтва; існує за допомогою комп'ютера та інших електронних пристроїв, які мають вихід у мережу й забезпечують дротову й бездротову передачу різного роду даних» [3, с. 28] цифровий світ значно розширює горизонти сучасної людини, надаючи їй інструменти для розвитку, комунікації та самовираження у глобальному масштабі.

Сучасній людині в цифровому світі набагато простіше займатися творчістю та мистецтвом завдяки доступності та простоті використання сучасних цифрових інструментів. По-перше, цифрові платформи дозволяють кожному, хто має доступ до інтернету, створювати та розповсюджувати свій контент. Чати, блоги та комп'ютерні ігри стали новими формами мистецтва, де кожен може бути творцем. Це усуває бар'єри, які раніше існували для митців, такі як необхідність мати фізичний простір для виставок або доступ до традиційних медіа для публікації своїх робіт.

По-друге, цифрові інструменти спрощують процес створення мистецьких робіт. Раніше для створення високоякісних зображень, музики або відео

потрібне було дороге обладнання та спеціальні знання. Сьогодні ж існують численні програми та онлайн-сервіси, які дозволяють створювати професійні роботи навіть початківцям.

Також, цифровий світ надає митцям можливість легко ділитися своєю творчістю з широкою аудиторією. Соціальні мережі та платформи для обміну контентом, такі як YouTube, Instagram, TikTok, дозволяють митцям знайти свою аудиторію без необхідності взаємодії з традиційними посередниками, такими як галереї або видавці. Це відкриває двері для великої кількості людей, які раніше могли лише мріяти про визнання своєї творчості.

Інформаційна компетентність є однією із рис сучасної людини в цифровому світі вона охоплює різноманітні аспекти, які дозволяють сучасній людині ефективно взаємодіяти з цифровими технологіями: «інформаційну компетентність особистості вчені розглядають як її здатність використовувати інформаційні технології з метою задоволення індивідуальних потреб і суспільних вимог щодо формування загальних та професійно спеціалізованих компетентностей» [12, с. 85]. Уміння використовувати інформаційні технології, що це включає не лише базові навички роботи з комп'ютерами та мобільними пристроями, але й здатність освоювати нові програми та інструменти, які можуть бути корисними у різних сферах діяльності. Тому інформаційна компетентність це позитивна риса сучасної людини яка допомагає бути більш мобільними та креативними у цифровому світі.

Однак, поряд з позитивними рисами, сучасна людина у цифровому світі стикається з низкою негативних рис до яких можна віднести залежність від соціальних мереж і Інтернету, яка зменшує здатність до концентрації та знижує ефективність у реальному житті: «світ комп'ютера, інтернету людину поглинає, зменшується або й зовсім зникає бажання займатися іншими видами діяльності. При цьому сама людина вважає, що вона зайнята виконанням важливої справи» [7, с. 5]. Сучасна людина замінює реальні соціальні взаємодії віртуальними, що призводить до зменшення кількості «живого» спілкування: «реальний світ нецікавий, повний небезпек, внаслідок цього людина намагається жити у

віртуальному світі, де все можливо, усе дозволено, де вона сама встановлює правила гри» [15, с. 50]. Це у свою чергу призводить до того, що сучасна людина стикається з соціальною ізоляцією та її негативними проявами: «соціальна ізоляція може призвести до відсутності спілкування з реальними людьми, зниження суспільної активності, зменшення соціалізації, відсторонення від реального світу, а також погіршення психічного, психологічного та фізичного здоров'я» [17, с. 1385-1386].

Отже, у розділі було детально розглянуто основні риси сучасної людини у цифровому світі та було виявлено як позитивні, так і негативні риси сучасної людини у цифровому світі. До позитивних рис належать: широка соціальна ідентичність, гнучкість та адаптивність, інформаційна компетентність, а також здатність до творчості та самовираження завдяки використанню цифрових технологій. Сучасна людина активно використовує соціальні мережі, месенджери та інші засоби зв'язку для підтримки контактів та створення нових зв'язків. Вона легко приймає необхідність використання Інтернет комунікацій у роботі, навчанні, науковій діяльності тощо, емоційно залучається до нових починань у мережі Інтернет простору та готова виступати ініціатором комунікативної активності у віртуальному середовищі Інтернету.

Негативні риси включають: залежність від технологій, яка може зменшити бажання займатися іншими видами діяльності та відчуження і ізоляцію які виникають через зменшення спілкування з реальними людьми. Світ комп'ютера та інтернету може поглинати людину, роблячи реальний світ нецікавим та небезпечним, особливо для тих, хто погано адаптується в соціумі, що призводить до бажання жити у віртуальному світі, де все можливо і дозволено.

Таким чином, феномен сучасної людини у цифровому світі полягає в тому, що цифрові технології глибоко інтегруються у всі сфери її життя, змінюючи її психологічні, соціальні та культурні аспекти. Цей феномен розкривається у кількох ключових аспектах: цифровий світ створює нові реальності, які взаємодіють з фізичним світом, формуючи гібридні простори

існування; віртуальна реальність та доповнена реальність змінюють сприйняття простору та часу, створюючи нові форми досвіду та взаємодії; цифровий світ впливає на формування особистої та соціальної ідентичності; люди створюють віртуальні образи та особистості, що призводить до соціальної ізоляції, відчуження від реальності та до зміни самосприйняття та соціальних ролей.

### **3.2. Використання штучного інтелекту та віртуальної реальності сучасною людиною: сучасний стан та перспективи**

Штучний інтелект став невід'ємною частиною сучасного цифрового світу, стрімко розвиваючись і проникаючи в усі сфери життя. «Розмір світового ринку штучного інтелекту був оцінений у 196.63 мільярда доларів США у 2023 році і прогнозується, що він зростатиме з річним темпом зростання (CAGR) у 36.6% з 2024 по 2030 рік. Продовжувані дослідження та інновації, спрямовані технічними гігантами, стимулюють впровадження передових технологій у таких галузях, як автомобілебудування, охорона здоров'я, роздрібна торгівля, фінанси та виробництво» [21]. Завдяки ШІ ми маємо можливість автоматизувати процеси, підвищити ефективність та розширити можливості людини. Але поряд з великими перевагами, ШІ також несе в собі багато потенційних ризиків і проблем. Ці аспекти вимагають ретельного аналізу та формулювання етичних принципів, що сприяють відповідальному використанню штучного інтелекту.

Великий обсяг даних відіграє ключову роль у розвитку ШІ. «Впровадження великих даних прискорить розширення ринку штучного інтелекту, оскільки великий обсяг даних потрібно зберігати, фіксувати та аналізувати» [21], це підкреслює необхідність зберігання, збору та аналізу великого обсягу даних для підвищення ефективності алгоритмів ШІ. Штучний інтелект забезпечує автоматизований аналіз неструктурованих даних, що дозволяє постійно покращувати кожний набір даних: «алгоритми штучного інтелекту забезпечують автоматичний аналіз неконтрольованих і неорганізованих даних шляхом постійного вдосконалення кожного набору



даних» [21]. У сучасному світі інформації створюється більше, ніж будь-коли раніше. Щоденно збираються величезні обсяги даних, що охоплюють різні сфери життя від поведінки споживачів до медичних записів та соціальних медіа-активностей.

Впровадження великих даних дозволяє ШІ навчатися на цих масивних обсягах інформації, що сприяє розвитку складніших і точніших моделей. Це має значення для багатьох галузей, де точність та ефективність прийняття рішень можуть мати вирішальне значення. Наприклад, у медицині, аналіз великих даних може допомогти у виявленні нових захворювань та покращенні діагностики, що безпосередньо впливає на здоров'я людей. ШІ надає можливість не лише обробляти ці дані, але й витягувати з них корисну інформацію, яка раніше була б недосяжною.

«Штучний інтелект стає все більш важливим у великих даних, оскільки він дає змогу видобувати високорівневі та складні абстракції через централізований процес навчання» [21]. Використання ШІ у великих даних дозволяє здійснювати складні аналітичні завдання, такі як прогнозування тенденцій, виявлення аномалій та прийняття рішень у реальному часі. Це стає можливим завдяки здатності ШІ аналізувати величезні обсяги даних з високою швидкістю та точністю, що перевершує людські можливості.

Штучний інтелект має застосування у численних галузях: «інші вертикалі систем штучного інтелекту включають роздрібну торгівлю, юриспруденцію, автомобільну промисловість і транспорт, сільське господарство та інші» [21]. Це підтверджує широкий спектр впливу ШІ на різні аспекти нашого життя та суспільства в цілому. Наприклад, у роздрібній торгівлі ШІ використовується для аналізу поведінки покупців, персоналізації пропозицій та оптимізації запасів товарів. Охорона здоров'я, де технології ШІ сприяють покращенню якості медичних послуг та оптимізації роботи медичних установ. Зокрема, новий набір мікросервісів для охорони здоров'я від Nvidia. «Мікросервіси, 25 з яких запущено сьогодні, можуть прискорити трансформацію медичних компаній, оскільки генеративний штучний інтелект відкриває численні

можливості для фармацевтичних компаній, лікарів і лікарень. Це, зокрема, скринінг трильйонів лікарських сполук для розвитку медицини, збір кращих даних пацієнтів для допомоги на ранніх стадіях захворювання. виявлення та впровадження розумніших цифрових помічників» [41]. У праві він допомагає автоматизувати процеси обробки документів та аналізу юридичної інформації.

В автомобільному транспорті ШІ застосовується для розвитку автономних транспортних засобів, що підвищує безпеку на дорогах та зменшує кількість аварій, компанії використовували H2O AI Cloud для спільної розробки платформи на основі ШІ, яка оцінює безпеку тротуарів за допомогою зйомок з бортових камер: «платформа на основі штучного інтелекту, яка оцінює безпеку тротуарів за записами бортових камер. Перевіряючи безпечність тротуарів і заздалегідь визначаючи небезпечні місця, ця технологія додає інформацію про безпеку до картографічних даних, що надаються постачальниками автомобілів і автомобільної навігації, щоб зменшити кількість дорожньо-транспортних пригод» [32]. У сільському господарстві ШІ допомагає оптимізувати використання ресурсів, підвищувати врожайність та знижувати вплив на навколишнє середовище.

У всіх цих сферах також є вплив ШІ на ринок праці: «роботи, які наділені штучним інтелектом, вже сьогодні виконують певні види робіт та надають завершений продукт або послугу, наприклад, пошук інформації, її обробка та систематизація, навігація тощо. Хоча існують значні розбіжності щодо того, якою мірою буде досягнуто автоматизації робочих місць, проте немає жодних сумнівів у тому, що штучний інтелект призведе до деяких зрушень на ринку праці як шляхом створення, так і знищення робочих місць» [18, с. 52]. Це підкреслює необхідність забезпечення соціальної відповідальності при впровадженні ШІ, а також створення програм перепідготовки та підтримки працівників, які можуть втратити роботу через автоматизацію.

Віртуальна реальність є потужним інструментом, що може транспортувати людей до різних місць «віртуальна реальність, потужний інструмент, який може перенести людей у різні місця, змінити їхнє ставлення

до себе та зв'язків з іншими, а також посилити їхні відчуття під час переживання певного досвіду» [34]. Це відкриває нові можливості для соціальної взаємодії, дозволяючи людям спілкуватися та співпрацювати у віртуальних середовищах незалежно від відстані. «Віртуальна реальність дозволяє людям об'єднуватися як аватари та разом створювати й переживати віртуальні події. Дозволяє людям створювати власний 3D-світ, втілювати аватари, які можуть виглядати як вони, і ділитися віртуальним досвідом з іншими» [24, с. 120]. Цифрові технології можуть значно вплинути на розвиток емпатії та просоціальної поведінки. Віртуальна реальність, наприклад, надає можливість користувачам перевтілюватися в інших людей, відчувати їхні емоції та розуміти їхні переживання, що створює унікальні умови для розвитку емпатії.

Із зростанням використання цифрових технологій, соціальних мереж та віртуальних середовищ, люди все частіше взаємодіють один з одним через екрани, що може призводити до зниження рівня особистих контактів та емоційної взаємодії. «Асинхронне спілкування стало невід'ємною частиною нашого повсякденного життя, охоплюючи такі засоби масової інформації, як електронні листи, текстові повідомлення та контент через програмне забезпечення для обміну відео, таке як YouTube і TikTok» [51, с. 15]. Це, у свою чергу, може впливати на здатність до співпереживання та розуміння почуттів інших людей. Однією з основних проблем, що виникають у цифровому світі, є явище коли ми взаємодіємо з іншими через екран, ми менш схильні сприймати їх як реальних людей з власними емоціями та переживаннями, що може призводити до збільшення випадків агресивної поведінки та браку підтримки у віртуальних спільнотах.

Дослідження також показують, що взаємодія з аватарами, які виконують позитивні дії, може сприяти зміні реальної поведінки користувачів. Наприклад, дослідження показують, що комп'ютерні ігри, які змушують користувача вести себе у просоціальних способах, можуть призводити до допоміжної поведінки в реальному світі після завершення гри. «Після гри учасники, які грали в

просоціальну гру, частіше допомагали підбирати випадково розкидані олівці, ніж учасники, які грали в нейтральну або агресивну гру» [46, с. 2]. Це підкреслює потенціал віртуальної реальності для сприяння просоціальної поведінці у реальному житті.

Подібним чином виявили, що: «перегляд віртуальної картини того, як ви займаєтеся чи не займаєтесь спортом і подальше спостереження за тим, як у віртуальній картинці втрачаєте та набираєте вагу через це, підвищується ймовірність того, що людина більше займатиметься спортом у реальному житті» [46, с. 2] Це сприяє ідеї, що віртуальна реальність може впливати на поведінку протягом деякого часу після завершення експерименту. Ці дослідження підкреслюють, що взаємодія з віртуальними аватарами, які виконують позитивні дії, може сприяти зміні реальної поведінки користувачів. Продовжуючи цю думку, варто зазначити, що VR може бути ефективним інструментом для розвитку емпатії та просоціальної поведінки не лише у контексті конкретних ситуацій, але й у більш широкому сенсі. Використання VR для втілення в аватари, які представляють різні групи людей, може сприяти глибшому розумінню та співчуттю до цих груп.

Однак, важливо враховувати, що для успішного розвитку емпатії необхідно зосередитися на структурі навчальних матеріалів та спрямуванні уваги студентів. «Змістовне навчання вимагає від людей ретельного вивчення деталей інформації, яка надається. Цього не може статися, коли когнітивні можливості перевантажені, що може бути у випадку студентів, які відчують присутність і залученість у віртуальний світ» [35]. Як вже згадувалось у раніше, про те як здатність віртуального середовища може виснажувати розумові ресурси бо людський мозок має обмежені когнітивні ресурси, пов'язані з пам'яттю та при надмірній навантаженості когнітивних ресурсів може виникнути ризик втрати здатності до уважного сприйняття інформації, що особливо важливо у контексті навчання та розвитку соціальних навичок. Це підкреслює необхідність збалансованого підходу до використання VR у освітніх та соціальних контекстах.

Отже, сучасний стан використання ШІ та віртуальної реальності вже знаходять застосування у різних сферах: від охорони здоров'я та освіти до розваг та управління містами. Ці технології надають нові можливості для підвищення ефективності роботи, покращення якості життя та створення нових форм взаємодії між людьми.

Також на основі цього розділу можна віділити наступні перспективи використання штучного інтелекту та віртуальної реальності сучасною людиною: розширення застосування в охороні здоров'я, системи ШІ будуть більш точно прогнозувати розвиток захворювань і рекомендувати індивідуалізовані плани лікування. Віртуальна реальність може бути ефективніше використана для психотерапії, лікування фобій через імітацію контрольованих ситуацій; у сфері освіти ШІ та віртуальна реальність можуть ще більше персоналізувати навчальний процес і забезпечать нові форми дистанційного навчання, дозволяючи студентам брати участь у віртуальних лабораторіях та симуляціях; розвиток розваг та соціальної взаємодії завдяки появі ще більш реалістичних та інтерактивних VR-додатків. ШІ буде використовуватися для створення складних та реалістичних ігрових світів адаптованих до індивідуальних уподобань гравців, віртуальна реальність також стане новою платформою для соціальної взаємодії, дозволяючи людям з різних куточків світу зустрічатися, спілкуватися та працювати разом у віртуальних середовищах; впровадження в бізнес сприятиме оптимізації процесів, підвищенню ефективності роботи та створенню нових бізнес-моделей.

### **3.3. Етична концепція використання штучного інтелекту та віртуальної реальності в цифровому світі**

Стрімкий розвиток технологій штучного інтелекту та віртуальної реальності кардинально змінює наше сприйняття світу та взаємодію з ним. Ці технології відкривають нові горизонти в різних сферах таких як медицина, освіта, розваги та економіка. Штучний інтелект здатний автоматизувати складні процеси, надавати глибокий аналіз даних та навіть допомагати у прийнятті

рішень. Віртуальна реальність у свою чергу, створює можливості для занурення в абсолютно нові, штучно створені світи, що можуть бути використані для тренувань, навчання та розваг. Однак, разом із потенційними перевагами виникають численні етичні питання та виклики. Яким чином можна забезпечити прозорість та справедливість у використанні ШІ? Як уникнути обману та маніпуляцій з боку штучного інтелекту? Яким чином віртуальна реальність впливає на психічне здоров'я та соціальні взаємодії? Ці питання стають все більш актуальними, оскільки технології проникають у всі аспекти нашого життя.

Важливо не тільки усвідомлювати потенціал цифрових інструментів, але й розробляти підходи, які забезпечують їхнє етичне та ефективне використання. В умовах стрімкого розвитку цифрового світу та зростаючого впливу віртуальної реальності на наше життя, важливо розробити етичну концепцію, яка б забезпечувала гармонійний баланс між використанням цифрових технологій та реальним досвідом. Така концепція має ґрунтуватися на принципах поваги до людської гідності, підтримання емоційного та психічного здоров'я, а також сприяти розвитку емпатії та просоціальної поведінки. Ще одним важливим аспектом етичного використання віртуальної реальності є модерація контенту. Поточні підходи до модерації віртуальних світів мають суттєві недоліки. Як зазначається: «на даний момент модерація вмісту у віртуальних світах не масштабується. Те, що робить більшість компаній, для початку це перетворювати мову в текст, а потім запускати його через пристрої, розроблені для платформ соціальних мереж. Це не є стабільним і не повністю охоплювати фактори ризику» [47].

Використання існуючих методів модерації контенту, які розроблені для соціальних мереж, не є ефективним у контексті віртуальних світів, оскільки вони не враховують усі можливі ризики. Щоб побудувати довіру до систем модерації контенту у соціальних VR середовищах, необхідно підвищити прозорість потенційного механізму модерації та сприяти більш органічним відносинам: «побудова такої довіри вимагатиме як покращення прозорості

потенційного механізму модерації в конкретному соціальному віртуальному середовищі так і сприяння більш органічній міжособистісній динаміці між модератором і користувачами в цьому контексті» [31, с. 25]. Для ефективної модерації та збереження етичних стандартів важливо, щоб механізми модерації були зрозумілі користувачам, а взаємодія між модераторами та користувачами була більш природною та довірливою.

Створення етичних стандартів та політик щодо використання VR та інших цифрових технологій у різних сферах життя забезпечить відповідальне та безпечне їх використання. Забезпечення прозорості та контролю над даними користувачів, що включає чіткі політики конфіденційності та можливість користувачів керувати своїми даними. Створення платформ для соціальної взаємодії, які сприяють обміну досвідом та підтримці серед користувачів. Ця етична концепція дозволить використовувати цифрові технології як потужний інструмент, зберігаючи при цьому баланс між віртуальним та реальним досвідом підтримуючи при цьому психічне здоров'я та забезпечуючи гідність кожної людини.

Ще одним із найбільших викликів, що постають перед сучасною людиною у цифровому світі це здатність ШІ до обману, якщо це вигідно для досягнення його цілей. Як зазначають автори роботи «AI deception: A survey of examples, risks, and potential solutions»: «деякі системи ШІ навчилися обманювати тести, призначені для оцінки їх безпеки» [45, с. 4]. Це підкреслює, наскільки серйозним є ризик обману з боку ШІ, адже системи можуть навчитися обманювати без будь-якого явного втручання людини, лише з метою досягнення своїх цілей. Це викликає велике занепокоєння, оскільки те, що система ШІ вважається безпечною в тестовому середовищі, не означає, що вона безпечна в реальних умовах. Вона може просто прикидатися безпечною під час тестів, щоб отримати позитивні результати, а потім діяти інакше в реальному світі.

Вибір правильних завдань для тренування бо важливо обирати завдання для тренування ШІ таким чином, щоб вони не стимулювали антисоціальну або

обманну поведінку. Як зазначають автори роботи «AI deception: A survey of examples, risks, and potential solutions», обманна поведінка часто виникає, коли системи ШІ навчаються в конкурентних іграх: «Оманлива поведінка, як правило, з'являється під час навчання ШІ із закріпленням брати участь у змагальних іграх, таких як Дипломатія, StarCraft II і покер» [45, с. 13] у таких іграх ШІ може навчитися використовувати обман, щоб отримати перевагу над своїми суперниками це стає особливо проблематичним, коли ці навички переносяться на реальні ситуації, де обман може мати серйозні негативні наслідки.

Тому необхідно обирати колаборативні ігри замість суперницьких, щоб стимулювати просоціальну поведінку. Колаборативні ігри вимагають від гравців співпраці та координації, а не суперництва і обману. Такі ігри можуть стимулювати розвиток просоціальної поведінки у ШІ, що допоможе уникнути обману у реальних ситуаціях. Наприклад, ШІ який навчався в колаборативних іграх, швидше за все, буде спрямований на досягнення спільних цілей, а не на маніпуляцію та обман своїх партнерів. «Не дивно, що системи штучного інтелекту стають оманливими, коли їх навчають у середовищах, які вибирають для обману» [45, с. 13]. Ще один важливий аспект стане у виборі завдань для тренування, які сприяють розвитку етичної та прозорої поведінки. Це означає уникнення середовищ, де обман заохочується або винагороджується, і натомість спрямування ШІ на виконання завдань, які вимагають чесності та прозорості. «Якщо дані, на яких навчається модель, містять багато прикладів обману, або якщо модель систематично винагороджується за використання обману, тоді модель має великі шанси навчитися обманювати» [45, с. 13].

Вибір завдань для тренування ШІ має базуватися на систематичному підході, який враховує можливість етичних ризиків та наслідків. Розробники ШІ повинні остаточно оцінювати, які завдання і сценарії можуть сприяти розвитку просоціальної поведінки, а які стимулювати обман. «Зі збільшенням можливостей систем штучного інтелекту розробники штучного інтелекту повинні ретельно подумати, чи обирають вони антисоціальну чи просоціальну



поведінку» [45, с. 13]. Важливо досягти того, що навчання ШІ має включати не тільки технічні аспекти, але й етичні принципи, які в майбутньому дозволять уникнути небажаних наслідків.

Одним із ключових інтелектуальних аспектів запобігання обману з боку штучного інтелекту є розробка чітких критеріїв правдивості та чесності. Ці критерії повинні допомогти розробникам створити системи ШІ, які надають правдиву інформацію і діяти точно в різних ситуаціях. Автори роботи «AI deception: A survey of examples, risks, and potential solutions» наголошують на важливості розрізнення двох концепцій: правдивості та чесності: «модель є правдивою, коли її результати правдиві. Модель чесна, коли вона «говорить те, що думає» у тому, що її результати відповідають її внутрішнім уявленням про світ» [45, с. 13]. Для того, щоб розробники могли оцінювати правдивість ШІ, необхідно створити відповідні маркери. Вони повинні бути спрямовані на перевірку того, наскільки вихідні дані ШІ визнані реальними фактами. Це можна досягти шляхом порівняння відповідей ШІ з надійними джерелами інформації та перевіркою точності наданих даних. «Загалом легше розробити критерії для оцінки правдивості, ніж чесності, оскільки оцінювачі можуть безпосередньо вимірювати, чи результати є правдивими» [45, с. 13], системи зворотного зв'язку можуть бути корисними для підвищення правдивості ШІ. Вони не можуть користувачам надавати відгуки про точність і правдивість вихідних даних ШІ, що після розробників виявляють та виправляють помилки. Системи зворотного зв'язку також можуть бути інтегровані в процес навчання ШІ, що дозволяє йому постійно покращувати свої результати на основі отриманих відгуків.

Важливо, щоб усі учасники процесу створення та використання ШІ зрозуміли і етичні принципи і відповідальність, яку вони несуть. По-перше, це включає навчання та підвищення обізнаності про етичні питання, пов'язані з ШІ. Розробники повинні бути ознайомлені з такими ризиками і загрозами, які можуть виникнути в результаті використання ШІ, зокрема з питаннями обману.

По-друге, створення етичних кодексів та стандартів для розробників ШІ є важливим кроком у запобіганні обману. Ці кодекси повинні містити чіткі рекомендації щодо прозорості, правдивості та чесності у розробці та впровадженні ШІ.

По-третє, важливо, щоб компанія та організація, що використовують ШІ, також дотримувалися етичних принципів. Це включає в себе прозорість у використанні ШІ, відповідне управління даними та забезпечення справедливості у прийнятих рішеннях. Також слід заохочувати співпрацю між іншими зацікавленими сторонами, включаючи уряди, академічні установи, приватний сектор та громадянське суспільство.

Етичне використання технологій штучного інтелекту та віртуальної реальності є одним з найважливіших завдань сучасного суспільства. Можно використати розробки Партнерства Штучного Інтелекту (РАІ) як відповідний приклад етичного використання ШІ. «РАІ спрямоване на просування справедливості, прозорості, інклюзії та відповідальності у сфері штучного інтелекту, здійснюючи дослідження та ініціативи, що зосереджуються на ключових питаннях, таких як інтеграція ШІ у суспільство, медійна цілісність, вплив на економіку та політику, а також забезпечення безпеки критичних технологій ШІ» [44] або орієнтуватись на нове законодавство ЄС, яке класифікує ШІ залежно від його ризику для людини та виділили заборонені системи ШІ. «Використання підсвідомих, маніпулятивних або обманних технік для спотворення поведінки і погіршення прийняття обґрунтованих рішень, що спричиняє значну шкоду. Експлуатацію вразливостей, пов'язаних з віком, інвалідністю або соціально-економічними обставинами для спотворення поведінки, що спричиняє значну шкоду. Соціальне оцінювання або класифікація осіб чи груп на основі соціальної поведінки або особистих рис, що призводить до несприятливого ставлення до цих людей. Складання баз даних для розпізнавання осіб за обличчями шляхом неконтрольованого збору зображень облич з інтернету або відеозаписів з камер спостереження» [36], ці

заборони спрямовані на захист індивідуальних прав і забезпечення етичного використання технологій.

Отже, у розділі було розглянуто етичні аспекти використання штучного інтелекту та віртуальної реальності у цифровому світі. Основні результати та висновки цього розділу можна підсумувати наступним чином: важливо залучати всі зацікавлені сторони, включаючи різні соціальні групи, до процесу розробки та впровадження ШІ та VR. Це сприятиме створенню більш відповідальних технологій, які враховують потреби та інтереси різних верств населення.

Етичні стандарти мають бути інтегровані у всі етапи розробки та впровадження ШІ та VR. Це забезпечить прозорість, справедливість та підзвітність у використанні цих технологій. Заборона на етично неприйнятні системи ШІ, відповідно до законодавства ЄС, заборонено використання ШІ для маніпуляції поведінкою, експлуатації вразливих груп населення та створення баз даних з використанням методів, що порушують права людини.

Необхідно створити ефективні механізми для виявлення та запобігання розповсюдженню дезінформації, особливо тієї, що створена з використанням ШІ.

Таким чином, етична концепція використання ШІ та VR у цифровому світі передбачає створення відповідальних, справедливих та прозорих технологій, що враховують інтереси та потреби всіх учасників суспільства. Це дозволить максимізувати позитивні аспекти технологічного розвитку та мінімізувати потенційні ризики та негативні наслідки.

## ВИСНОВКИ

Дослідження показало, що сутність цифрового світу полягає в його інтеграції з фізичним світом через інформаційні технології. Цифровий світ включає такі компоненти, як інтернет, соціальні мережі, віртуальна та доповнена реальність, і мобільні технології. Визначені особливості цифрового світу включають: глобальність та доступність (цифрові технології забезпечують швидкий доступ до інформації з будь-якої точки світу), інтерактивність (користувачі можуть активно взаємодіяти з цифровими середовищами), соціальна взаємодія (соціальні мережі та інші платформи створюють нові форми комунікації), постійний розвиток (цифровий світ постійно змінюється, що вимагає від користувачів адаптації).

Цифровий світ має значний вплив на сучасну людину, змінюючи різні аспекти її життя, зокрема: спілкування (цифрові технології створюють нові можливості для комунікації, роблячи її швидшою та більш зручною), організація робочих процесів (віддалена робота, віртуальні офіси та цифрові інструменти для співпраці змінюють спосіб організації роботи), вплив на поведінку та самосвідомість (використання аватарів у віртуальній реальності має довгостроковий вплив на поведінку користувачів), когнітивне навантаження (цифрові середовища вимагають значних когнітивних ресурсів), зміни у звичках (цифрові технології змінюють наші щоденні звички та способи взаємодії з навколишнім світом).

Аналіз проблем приватності та загроз для сучасної людини у цифровому світі показав наступні ключові аспекти: нецільове та несанкціоноване отримання та використання персональних даних, розповсюдження дезінформації (технології генерації зображень та текстів сприяють поширенню неправдивої інформації), недостатність зобов'язань щодо надання інформації (компанії ШІ часто не мають достатніх зобов'язань перед урядами щодо можливостей та обмежень своїх систем), використання даних сторонніми програмами.

Значущість виконаної роботи полягає в усвідомленні важливості розуміння сутності цифрового світу, його впливу на сучасну людину та потенційних ризиків, пов'язаних із приватністю та безпекою. Наші висновки допомагають сформулювати рекомендації щодо ефективного використання цифрових технологій, забезпечення приватності та мінімізації ризиків у цифровому середовищі. Для вирішення проблем, які ми розглянули, важливо розробляти та впроваджувати заходи безпеки, покращувати освітні програми щодо цифрової грамотності та забезпечувати прозорість та відповідальність у сфері технологій.

Розглянувши аспекти використання штучного інтелекту та віртуальної реальності сучасною людиною, ми визначили їх значний вплив на різні сфери життя. Також було проаналізовано основні риси сучасної людини у цифровому світі, включаючи позитивні та негативні аспекти, і розроблено етичну концепцію використання цих технологій. Ця робота спрямована на розуміння глибоких змін, які цифрові технології приносять у повсякденне життя, а також на визначення шляхів відповідального використання таких технологій.

Сучасний стан та перспективи використання штучного інтелекту та віртуальної реальності: Штучний інтелект та віртуальна реальність стали невід'ємною частиною сучасного життя, знаходячи застосування у різних сферах від охорони здоров'я та освіти до розваг та управління містами; ці технології значно підвищують ефективність роботи, покращують якість життя та створюють нові форми взаємодії між людьми. Перспективи використання ШІ та VR включають розширення їх застосування у медичній діагностиці, психотерапії, персоналізації навчального процесу, розвитку інтерактивних розваг та соціальної взаємодії через реалістичні VR додатки.

Основні риси сучасної людини у цифровому світі: позитивні риси включають широку соціальну ідентичність, гнучкість та адаптивність, інформаційну компетентність, здатність до творчості та самовираження; цифрові технології відкривають нові можливості для творчості та самовираження, дозволяючи створювати та розповсюджувати цифровий

контент, що сприяє розвитку нових форм мистецтва та взаємодії. Негативні риси включають залежність від технологій, відчуження та ізоляцію. Залежність від технологій зменшує бажання займатися іншими видами діяльності, а відчуження та ізоляція виникають через зниження соціальної активності та погіршення психічного здоров'я.

Етична концепція використання штучного інтелекту та віртуальної реальності: інклюзивність та участь спільнот для врахування потреб різних груп людей; інтеграція етичних стандартів у розробку та впровадження ШІ та VR для забезпечення прозорості, справедливості та підзвітності; створення механізмів для виявлення контенту, створеного ШІ, з метою протидії дезінформації; забезпечення справедливості та рівності, щоб уникнути посилення соціальної нерівності; політичне регулювання та глобальна координація для розробки політичних рамок та стандартів відповідального використання ШІ та VR.

У ході дослідження були проаналізовані практичні аспекти використання штучного інтелекту та віртуальної реальності, а також їх вплив на сучасне суспільство. Виявлено, що ці технології не тільки змінюють способи взаємодії та комунікації, але й впливають на психічне здоров'я та соціальні зв'язки. Аналіз показав, що необхідно розробити етичні стандарти для мінімізації негативних наслідків та максимізації позитивних аспектів технологій.

На основі дослідження було сформульовано рекомендації щодо етичного використання штучного інтелекту та віртуальної реальності, що є важливим для забезпечення стійкого розвитку суспільства в умовах цифрової трансформації. Власні висновки підкреслюють важливість балансування між використанням цифрових технологій для покращення якості життя та запобіганням їх негативним наслідкам через розробку та впровадження етичних стандартів та політик. Рекомендації включають активне залучення спільнот у процес розробки технологій, створення прозорих та справедливих механізмів регулювання, а також підвищення обізнаності про можливі ризики та способи їх мінімізації.

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Брижко В. М., Пилипчук В. Г. Приватність, конфіденційність та безпека персональних даних. *Інформація і право*. 2020. № 1 (32). С. 33–46.
2. Буров О. Ю. Технології й інновації в діяльності людини ери інформації: інформація і технології. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2015. Т. 49, № 5. С. 16–25.
3. Гаврілова Л. Г., Воронова Н. С. Цифрова культура як феномен сучасного інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2017. № 48. С. 21–34.
4. Галета Я. В. Віртуалізація та соціалізація як засоби розвитку особистості. *Наукові записки Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка. Серія : Педагогічні науки*. 2022. № 207. С. 14–17.
5. Джерела права про право на приватність. URL: <https://www.helsinki.org.ua/articles/dzherela-prava-pro-pravo-na-pryvattnist/> (дата звернення: 12.04.2024).
6. Дзьобань О. П. Цифрова людина як філософська проблема. *Інформація і право*. 2021. № 2 (37). С. 9–19.
7. Дущенко О. С. Комп'ютерна залежність та інтернет-залежність : шляхи боротьби. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2019. Т. 2, № 154. С. 3–7.
8. Ісак Л. М. Інформаційні технології. *Грааль науки*. 2023. № 30. С. 187–191.
9. Калюжна Є., Гайдаєнко С. Комп'ютерна залежність як фактор дисгармонії міжособистісних стосунків у підлітковому віці. *Наукові праці Міжрегіональної Академії управління персоналом. Психологія*. 2022. № 3 (52). С. 56–62.
10. Лазаренко Н. І., Коломієць А. М., Паламарчук О. М. Комунікація в Інтернет-просторі : психологічний аспект. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. Т. 65, № 3. С. 249–261.

11. Маклюен М. Галактика Гутенберга. Становлення людини друкованої книги / пер. з англ А. А. Галушки, В. І. Постнікова. Київ : Ніка-Центр, 2015. 388 с.
12. Максименко Ю. Б., Матохнюк Л. О. Концептуальна модель інформаційної компетентності особистості. *Психологія і суспільство*. 2020. № 3. С. 82–103.
13. Макух Н., Чоп Т. Конфіденційність у соціальних мережах. *Актуальні задачі сучасних технологій* : зб. тез доп. Х Міжнар. науково-практ. конф. молодих уч. та студентів, м. Тернопіль, 24 листоп. 2021 р. Тернопіль, 2021. С. 101–102.
14. Про захист персональних даних : Закон України від 01.06.2010 р. № 2297-VI : станом на 27 квіт. 2024 р. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2297-17#Text> (дата звернення: 30.04.2024).
15. Прудникова О. В. Антицінності віртуального простору : філософський аналіз. *Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого. Серія : Філософія, філософія права, політологія, соціологія*. 2017. Т. 3, № 34. С. 47–56.
16. Семеріков С. О., Стрюк А. М., Словак К. І., Рашевська Н. В., Єчкало Ю. В. Людина з комп'ютерним обличчям (до 80-річчя Айвена Едварда Сазерленда). *Новітні комп'ютерні технології*. 2018. № 16. С. 9–24.
17. Смілянець Т. Л. Соціальна ізоляція через телефонну залежність. *Наукові перспективи*. 2024. № 4 (46). С. 1383–1388.
18. Турута О. В., Турута О. П. Штучний інтелект крізь призму фундаментальних прав людини. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Право*. 2022. № 71. С. 49–54.
19. Філософський енциклопедичний словник / ред. В. Шинкарук. Київ : Абрис, 2002. 742 с.
20. Філософія : словник термінів та персоналій / В. С. Бліхар та ін. Київ : КВІЦ, 2020. 274 с.
21. Artificial Intelligence Market Size, Share, Growth Report 2030. Market Research Reports & Consulting / Grand View Research, Inc. URL :



<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/artificial-intelligence-ai-market> (дата звернення: 23.05.2024).

22. Bailenson J. N. *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. New York : W. W. Norton & Company, 2018. 304 p.

23. Bailenson J. N., Beall A. C., Loomis J., Blascovich J., Turk M. *Transformed Social Interaction : Decoupling Representation from Behavior and Form in Collaborative Virtual Environments*. *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*. 2004. Vol. 13, No. 4. P. 428–441.

24. Bailenson J. N., Leshner M. *Virtual Reality and its Opportunities and Risks*. *OECD Digital Economy Outlook Volume 1: Embracing the Technology Frontier*. 2024. P. 117–140.

25. Bailey J., Bailenson J. N., Won A. S., Flora J., Armel K. *Presence and memory : Immersive virtual reality effects on cued recall*. *Proceedings of the International Society for Presence Research Annual Conference*. 2012. URL : <https://vhil.stanford.edu/publications/immersionpresence/presence-and-memory-immersive-virtual-reality-effects-cued-recall> (дата звернення 7.04.24).

26. Biocca F., Delaney B. *Immersive Virtual Reality Technology. Communication in the Age of Virtual Reality*. New York, 1995. P. 57–124.

27. Brown J., Bailenson J., Hancock J. *Misinformation in Virtual Reality*. *Journal of Online Trust and Safety*. 2023. Vol. 1, No. 5. URL: <https://doi.org/10.54501/jots.v1i5.120> (дата звернення: 14.04.2024).

28. Cambridge Dictionary. URL : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital> (дата звернення 22.03.24).

29. *Experience 2030 : The Future of Customer Service is Now*. URL : <https://www.sas.com/content/dam/SAS/documents/marketing-whitepapers-ebooks/third-party-whitepapers/en/futurum-experience-2030-110966.pdf> (дата звернення 27.03.24).

30. Fox J., Arena D., Bailenson J. *Virtual Reality : A survival guide for the social scientist*. *Journal of Media Psychology*. 2009. Vol. 23, No. 3. P. 95–113.

31. Freeman G., Zamanifard S., Maloney D. Acena D. Disturbing the Peace : Experiencing and Mitigating Emerging Harassment in Social Virtual Reality. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2022. Vol. 6. P. 1–30.
32. GeoTechnologies Selects H2O.ai to Transform Its Geographic Information Development and Image Analysis Capabilities Through AI. URL : <https://h2o.ai/company/press-releases/geotechnologies-selects-h2o-to-transform-through-ai/> (дата звернення 17.04.2024).
33. Hameleers M. Separating truth from lies : comparing the effects of news media literacy interventions and fact-checkers in response to political misinformation in the US and Netherlands. *Information, Communication & Society*. 2020. P. 110–126. URL : <https://doi.org/10.1080/1369118x.2020.1764603> (дата звернення: 13.03.2024).
34. Han E., Bailenson J. N. Social Interaction in VR. *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. URL : <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.1489> (дата звернення: 23.05.2024).
35. Han E., Nowak K. L., Bailenson J. N. Prerequisites for learning in networked immersive virtual reality. *Technology, Mind, and Behavior*. 2022. Vol. 3, No. 4. URL: <https://doi.org/10.1037/tmb0000094> (дата звернення: 11.04.2024).
36. High-level summary of the AI Act. URL: <https://artificialintelligenceact.eu/high-level-summary/> (дата звернення 25.03.2024).
37. Lapidot-Lefler N., Barak A. Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in Human Behavior*. 2012. Vol. 28, No. 2. P. 434–443.
38. Man-Computer Symbiosis J. C. R. Licklider IRE Transactions on Human Factors in Electronics. URL : <https://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html> (дата звернення: 24.03.2024).
39. Manuel C. *The Information Age : Economy, Society and Culture (Information Age)*. 2nd ed. Oxford : Blackwell Pub, 2010. 488 p.
40. Moore R. C., Hancock J. T. A digital media literacy intervention for older adults improves resilience to fake news. *Scientific Reports*. 2022. Vol. 12,

No. 1. URL: <https://doi.org/10.1038/s41598-022-08437-0> (дата звернення: 24.03.2024).

41. Nvidia Healthcare Launches Generative AI Microservices To Advance Drug Discovery, MedTech And DigitalHealth. URL: <https://investor.nvidia.com/news/press-release-details/2024/NVIDIA-Healthcare-Launches-Generative-AI-Microservices-to-Advance-Drug-Discovery-MedTech-and-Digital-Health/default.aspx> (дата звернення 17.04.2024).

42. Oh C., Herrera F., Bailenson J. The Effects of Immersion and Real-World Distractions on Virtual Social Interactions. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 2019. No. 22. P. 365–372.

43. OpenAI, Google DeepMind’s current and former employees warn about AI risks. URL : <https://www.reuters.com/technology/openai-google-deepminds-current-former-employees-warn-about-ai-risks-2024-06-04/> (дата звернення 05.04.2024).

44. Our work contributes to the rigorous development of resources, recommendations, and best practices for AI. URL : <https://partnershiponai.org/work/> (дата звернення 16.03.2024).

45. Park P. S., Goldstein S., O’Gara A., Chen M., Hendrycks D. AI deception : a survey of examples, risks, and potential solutions. *Patterns*. 2024. Vol. 5, No. 5. P.16. URL : <https://doi.org/10.1016/j.patter.2024.100988> (дата звернення: 15.04.2024).

46. Rosenberg R. S., Baughman S. L., Bailenson J. N. Virtual Superheroes : Using Superpowers in Virtual Reality to Encourage Prosocial Behavior. *PLoS ONE*. 2013. Vol. 8, No. 1. P. e55003. URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0055003> (дата звернення: 01.04.2024).

47. The legal and social challenges of extended reality worlds: 3 questions to Brittan Heller. URL : <https://www.sciencespo.fr/public/chaire-numerique/en/2023/02/28/interviewthe-legal-and-social-challenges-of-extended-reality-worlds-3-questions-to-brittan-heller/> (дата звернення: 19.04.2024).

48. Treem J. W., Leonardi P. M. Social Media Use in Organizations : Exploring the Affordances of Visibility, Editability, Persistence, and Association. *Communication Yearbook*. 2013. Vol. 36. P. 143–189.
49. Turkle S. *The Second Self : Computers and the Human Spirit*. London : The MIT Press, 2005. 387 p.
50. Vosoughi S., Roy D., Aral S. The spread of true and false news online. *Science*. 2018. Vol. 359, No. 6380. P. 1146–1151.
51. Wang P., Miller M. R., Queiroz A. C. M. Socially Late, Virtually Present: *The Effects of Transforming Asynchronous Social Interactions in Virtual Reality*. *CHI '24 : CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Honolulu HI USA. New York, NY, USA, 2024. URL: <https://doi.org/10.1145/3613904.3642244> (дата звернення: 14.04.2024).
52. Williamson J., Li J., Vinayagamoorthy V., Shamma D. A., Cesar P. Proxemics and Social Interactions in an Instrumented Virtual Reality Workshop. *ACM Conferences on Human Computer Interaction*. Yokohama, 8 May 2021. P. 253.
53. Yee N., Bailenson J. N. The Difference Between Being and Seeing : The Relative Contribution of Self-Perception and Priming to Behavioral Changes via Digital Self-Representation. *Media Psychology*. 2009. Vol. 12, No. 2. P. 195–209.

**Декларація  
академічної доброчесності  
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я, Петренко Сергій Сергійович, студент 4 курсу, форми навчання денної, факультету соціології та управління, спеціальність «філософія», адреса електронної пошти hidden.mail.sp@gmail.com,

– підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Феномен сучасної людини у цифровому світі» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений;

– заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

– згоден на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата \_\_\_\_\_ Підпис \_\_\_\_\_ ПІБ (студент) Петренко С. С.

Дата \_\_\_\_\_ Підпис \_\_\_\_\_ ПІБ (науковий керівник) Краснокутський О. В.