



Філософія

УДК 004.77:316.4:316.77:330.34

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20117929>

**Від «печери» Платона до гіперреальності Бодріяра в епоху
генеративного штучного інтелекту**

Козловець Микола Адамович,

доктор філософських наук, професор,

Житомирський державний університет імені

Івана Франка, м. Житомир, Україна,

<https://orcid.org/0000-0002-5242-912X>

Прийнято: 19.04.2026 | Опубліковано: 30.04.2026

***Анотація.** Новітні інформаційні технології спричинили фундаментальний онтологічний зсув, прискорюють зміни в структурі об'єктивної реальності та реорганізують освіту, науку й суспільство в цілому. Стрімка експансія новітніх технологій у всі сфери людської життєдіяльності зумовлює необхідність фундаментального переосмислення класичних онтологічних категорій. **Метою статті** є соціально-філософський аналіз онтологічного статусу цифрових об'єктів, дослідження трансформації концепту симуляції в контексті новітніх інформаційних технологій-рішень. **Методологія дослідження.** При написанні статті використано низку методологічних підходів: дискурсивний аналіз – для вивчення концептів «симулякр / гіперреальність»; системно-структурний підхід – для визначення структури сучасного суспільства; мережевий підхід – у дослідженні мережі, котра стала морфологією суспільства; метод E-Social*



Science для аналізу електронної Інтернет-поведінки блогерів у режимі реального часу. У статті використано також синергетичну методологію, філософські, загальнонаукові та конкретно-наукові методи, зокрема, аналізу і синтезу, індукції й дедукції, узагальнення та аналогії. **Висновки та перспективи подальших досліджень.** Новітні інформаційні технології зумовили новий рівень існування людини, яка перейшла з епохи оригінала в епоху копії, замінила реальне – гіперреальним. Сучасна «цифрова печера», сформована алгоритмами рекомендацій та генеративним штучним інтелектом (ШІ), виявилася значно ефективнішою за платонівську, оскільки вона не просто викривлює істину, а заміщує її комфортною, гіперреальною копією. У цьому середовищі симулякри набувають статусу самодостатніх сутностей, що функціонують незалежно від наявності фізичного оригіналу, розмиваючи межу між фактом та його алгоритмічною імітацією. Цифрові алгоритми атомізують суспільство, замикаючи кожного у приватній галюцинації, де істина підміняється персоналізованим підтвердженням власних ілюзій. Водночас процес цифровізації веде до кризи суб'єктності: делегування творчих та когнітивних функцій нейромережам провокує не лише «смерть автора», а й розмивання моральної відповідальності індивіда. Людина в інфосфері поступово втрачає роль автономного деміурга, стаючи частиною замкненого циклу обміну знаками. Зумовлена втратою референту епістемологічна криза ставить під загрозу інститути науки та журналістики, перетворюючи істину на результат технологічної конвенції. Доведено, що головним викликом сучасності є не стільки технічне вдосконалення систем ШІ, скільки пошук нових етичних та антропологічних засад збереження «людського». Тому подальші розвідки мають бути спрямовані на розробку стратегій десимуляції та відновлення критичної дистанції між суб'єктом і цифровим інтерфейсом.



Ключові слова: *новітні інформаційні технології, штучний інтелект, віртуальна та доповнена реальність, цифрова реальність, цифрова гіперреальність, симулякр, цифрові алгоритми, Інтернет, цифровий інтерфейс, нейромережа, текст, зоображення, аудіо та відео.*

From Plato's "cave" to Baudrillard's hyperreality in the era of generative artificial intelligence

Mykola Kozlovets,

Doctor of Philosophical Sciences, Professor,

Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, Ukraine,

<https://orcid.org/0000-0002-5242-912X>

Abstract. *The latest information technologies have caused a fundamental ontological shift, accelerating changes in the structure of objective reality and reorganizing education, science, and society as a whole. The rapid expansion of new technologies into all spheres of human life necessitates a fundamental rethinking of classical ontological categories. **Research methodology.** When writing the article, a number of methodological approaches were used: discursive analysis - to study the concepts of "simulacrum / hyperreality"; system-structural approach - to determine the structure of modern society; network approach - in the study of the network, which has become the morphology of society; E-Social Science method for analyzing the electronic Internet behavior of bloggers in real time. The article also uses synergetic methodology, philosophical, general scientific and specific scientific methods, in particular, analysis and synthesis, induction and deduction, generalization and analogy. **Conclusions and prospects for further research.** The latest information technologies have led to a new level of human existence, which has moved from the era of the original to the era of the copy, replacing the real with the hyperreal. The modern "digital cave," shaped by recommendation algorithms*



and generative artificial intelligence (AI), has proven to be much more effective than Platonic's, as it doesn't simply distort the truth, but replaces it with a comfortable, hyperreal copy. In this environment, simulacra acquire the status of self-sufficient entities that function regardless of the presence of a physical original, blurring the line between fact and its algorithmic imitation. Digital algorithms atomize society, locking everyone in a private hallucination, where truth is replaced by personalized confirmation of one's own illusions. At the same time, the process of digitalization leads to a crisis of subjectivity: delegating creative and cognitive functions to neural networks provokes not only the "death of the author", but also the erosion of the individual's moral responsibility. A person in the infosphere gradually loses the role of an autonomous demiurge, becoming part of a closed cycle of sign exchange. The epistemological crisis caused by the loss of the referent endangers the institutions of science and journalism, turning truth into the result of technological convention. It has been proven that the main challenge of our time is not so much the technical improvement of AI systems, but the search for new ethical and anthropological principles for preserving the "human". Therefore, further exploration should be aimed at developing strategies for desimulation and restoring the critical distance between the subject and the digital interface.

Keywords: *latest information technologies, artificial intelligence, virtual and augmented reality, digital reality, digital hyperreality, simulacrum, digital algorithms, Internet, digital interface, neural network, text, imaging, audio and video.*

Постановка проблеми. Стрімка експансія новітніх інформаційних технологій у всі сфери людської життєдіяльності зумовлює необхідність фундаментального переосмислення класичних онтологічних категорій. Сьогодні цифровізація перестає бути лише технічним процесом оптимізації

даних; вона трансформується у глобальний соціокультурний феномен, що формує нову архітектуру реальності. Активування потенціалу генеративного штучного інтелекту загострює старі й породжує нові моральні, гуманітарні, світоглядні проблеми, змінює уявлення людини про саму себе, сенс і норми свого життя. В умовах домінування генеративного штучного інтелекту, віртуальної та доповненої реальностей (VR/AR), межа між об'єктивним фізичним світом та його цифровою проєкцією стає дедалі дифузнішою, що актуалізує запит на філософську рефлексію природи сучасного буття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Новітні інформаційні технології, феномен генеративного штучного інтелекту та їх вплив на об'єктивну реальність й суспільство в цілому та зумовлені ними виклики для людства об'єктом дослідження таких західних дослідників, як Р. Барт, С. Бернекер, Ж. Бодріяр, Нік Бостром, С. Бреннен, Дж. Гінтон, Т. Грундманн, Дж. Вейз, Е. Венс, Поль Вірілію, Р. Девід, Ж. Дельоз, С. Жижек, С. Крістофер, Е. Парзер, Д. Тапскотт О' Райлі Тім, А. Фловеррі, Л. Флоріді, Ювал Харарі, М. Хайм, Р. Хассам та інших.

В останні роки новітні інформаційні технології, семантичне моделювання на основі генеративного ШІ та залучення його в суспільні практики досліджуються й українськими науковцями. Серед них слід назвати насамперед таких дослідників, як О. Баранов, С. Барановський, П. Богачевський, О. Білокобильський, С. Ботвіновська, С. Водолазька, І. Девтеров, О. Дзьобань, В. Дудар, С. Корсуновський, О. Краковецький, Д. Ланде, І. Лук'янець, Б. Малиновський, М. Требін, Н. Хамітов, А. Шевченко. Феномен ШІ крізь призму сучасних філософсько-антропологічних тенденцій як фактора розвитку людського потенціалу аналізують М. Кисельов, М. Козловець, С. Куцепал, Ю. Мелков, О. Мороз, О. Радутний, С. Шаров. Процеси цифровізації суспільства, можливості

використання ШІ в менеджменті та маркетингу досліджують В. Воронкова, А. Золотова, В. Косєвцов, В. Ліпкан, Н. Метеленко, Т. Ніколаєнко, В. Остроухов, Б. Погореленко, О. Пунченко, О. Рубанець, О. Соснін, В. Толубко, В. Хавроненко, С. Хрупович та ін.

Водночас проблематика трансформації людської сутності під впливом новітніх технологій та викликів, які несе генеративний штучний інтелект, залишається відкритою для дискусій й потребує подальшого наукового осмислення.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.

Теоретичне підґрунтя для розуміння піднятих в статті процесів закладене ще в античній традиції, зокрема в алегорії «печери» давньогрецького філософа Платона, де пізнання розглядається як шлях від споглядання тіней-ілюзій до досягнення істинних сутностей. Як одна з найвідоміших філософських метафор Платона алегорія представляє ментальну візуалізацію впливу освіти, і, відповідно, її відсутності, на суспільство [6, с. 209–239]. Проте в епоху постмодерну ця концепція зазнає радикальної інверсії. Згідно з ідеями Жана Бодріяра, сучасна цивілізація переходить у стан гіперреальності, де місце реальних об'єктів займають симулякри – копії, що не мають оригіналу [1; 2]. Якщо платонівський в'язень прагнув виходу до світла істини, то сучасний суб'єкт опиняється всередині самовідтворюваної цифрової системи, де технологія вже не просто відображає світ, а конструює його за власними алгоритмічними лекалами.

Попри значну кількість розвідок, питання про те, як саме генеративні технології та штучний інтелект (ШІ) трансформують межу між об'єктивним фізичним світом та його цифровою проєкцією залишається відкритим, що й зумовлює актуальність пропонованого дослідження.

Метою статті є дослідження зв'язку між об'єктивним фізичним світом та його цифровою проєкцією, аналіз трансформації концепту симуляції в контексті новітніх інформаційних технологій-рішень.

Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

1. Проаналізувати як перехід від «тіней на стіні» до «алгоритмічних симулякрів» змінює епістемологічні установки суб'єкта та які виклики це створює для класичної європейської метафізики.

2. Охарактеризувати онтологічний статус цифрових об'єктів, які, попри свою нематеріальність, набувають ознак граничної реальності в індивідуальному та суспільному досвіді.

Методологія дослідження. При написанні статті використано низку методологічних підходів: дискурсивний аналіз – для вивчення концептів «симулякр / гіперреальність»; системно-структурний підхід – для визначення структури сучасного суспільства; мережевий підхід – у дослідженні мережі, котра стала морфологією суспільства; метод E-Social Science для аналізу електронної Інтернет-поведінки блогерів у режимі реального часу. У статті використано також синергетичну методологію, філософські, загальнонаукові та конкретно-наукові методи, зокрема, аналізу і синтезу, індукції й дедукції, узагальнення та аналогії.

Дискусії та результати дослідження. Основою для розуміння образів, продукованих цифровою реальністю, стала праця французького філософа Жюльєна Дельоза «Логіка смислу», в якій описано теорію симулякрів [12]. Однак фундаментальне підґрунтя для розуміння онтологічного статусу цифрових об'єктів та механізмів симуляції закладене у класичній праці Жана Бодрійєра «Симулякри і симуляція», в якій сучасний простір він характеризує як епоху гіперреальності, котра знаменується втратою реальності. Автор концептуалізує стан гіперреальності як домінування знаків над денотатами. В межах цього підходу цифрова копія перестає бути відображенням дійсності,

перетворюючись на самодостатню сутність (симулякр), що не потребує оригіналу для свого функціонування. Фактично це вже не реальне, а гіперреальне, вироблене в результаті синтезу комбінаторних моделей у гіперпросторі. Людина завдяки власним зусиллям перейшла з епохи оригінала в епоху копії, замінила реальне – гіперреальним. Симулякр, за Ж. Бодріяром, «є відображенням базової реальності; він маскує й спотворює базову реальність; він маскує відсутність базової реальності; він не має ніякого відношення до будь-якої реальності: він є своїм власним чистим симулякром» [1, с. 6]. У цьому переході у простір, викривленість якого не збігається ні зі спотвореністю реального, ні зі спотвореністю істини, відкривається ера симуляції через ліквідацію всіх референцій, штучне воскресіння їх у системах знаків.

Ця лінія аналізу знаходить своє логічне продовження у працях французького філософа-постмодерніста Поля Віріліо [16]. Досліджуючи «логіку сприйняття» в епоху швидкісних медіа, філософ наголошує на тому, що сучасні технології не просто транслюють реальність, а заміщують її миттєвими образами, створюючи ефект «телеприсутності», що нівелює фізичний простір, призводить до автоматизації сприйняття. Розглядаючи розвиток технологій у зв'язку з їх швидкістю та потужністю, Віріліо зазначає, що війна зображень і звуків підмінює собою війну об'єктів і речей, і щоб виграти в цій новій війні, необхідно завжди бути у полі зору. Цифрова оптика здатна викликати загальну ілюмінацію, ланцюг ілюзій зору, «раціональних ілюзій», які стосуються не тільки розмірковування, а й розуміння [15; 16].

З точки зору епістемологічних викликів цифрової доби вагомим є внесок авторів збірки «The Epistemology of Fake News» за редакцією С. Бернекера, А. Фловеррі та Т. Грундманна [9]. Дослідники акцентують увагу на кризі довіри до інформації та когнітивних механізмів формування переконань у медіатизованому середовищі. Їхні напрацювання дозволяють трактувати

цифрові викривлення не як випадкові помилки, а як структурні елементи нової системи знання, де алгоритмічні фільтри («бульбашки фільтрів») визначають межі пізнаваного. Доповнює цей аналіз антропоцентричний підхід Юваля Ноя Харарі, який розглядає здатність до створення вигаданих інтерсуб'єктивних реальностей як базову рису людського виду, що в цифрову епоху завдяки технологічному прискоренню набула глобального масштабу, «зламала операційну систему людської цивілізації». Розглядаючи філософські проблеми еволюції й домінування у світі технологічного прогресу та його впливу на людство, дослідник припускає, що на заміну Homo Sapiens прийде Homo Deus – надлюдина з унікальними здібностями, включаючи вічне життя [7; 14].

Окремий пласт досліджень присвячений соціально-філософському виміру ІТ-технологій у працях Е. Парзера та Л. Флоріді [13; 17]. Концепція «інфосфери» Лучано Флоріді пропонує розглядати людину як «інфоорганізм» (inforg), що існує в гібридному середовищі, де межа між онлайнним та офлайнним буттям (onlife) остаточно стирається. Попри значну кількість розвідок, питання про те, як саме генеративні технології та штучний інтелект (ШІ) трансформують класичну опозицію «істина – хиба» у структурі суспільної комунікації, залишається відкритим, що й зумовлює актуальність пропонованого дослідження.

У класичній алегорії Платона в'язні були обмежені фізичними кайданами та спільним для всіх екраном-стіною, на яку падало світло вогню. Сучасна технологічна реінкарнація цього сюжету є значно витонченішою: алгоритми рекомендацій (TikTok, YouTube, Facebook) створюють для кожного користувача персоналізовану «цифрову печеру». Завдяки безперервному збору метаданих та аналізу поведінкових патернів, система генерує індивідуальну стрічку контенту, яка не просто відображає світ, а фільтрує його крізь призму вже наявних упереджень суб'єкта. Таким чином, «тіні», які



бачить сучасна людина, – це не випадкові викривлення реальності, а математично вивірені проєкції, покликані максимізувати час перебування всередині інтерфейсу.

Феномен «бульбашок фільтрів» (filter bubbles) та «луна-камер» (echo chambers) призводить до радикального звуження епістемологічного горизонту. Користувач опиняється в інтелектуальному вакуумі, де будь-яка інформація, що суперечить його світогляду, відсікається алгоритмом як «нерелевантна». Це створює ілюзію інтелектуального комфорту та всезнання, хоча насправді суб'єкт споглядає лише фрагментарну, викривлену копію дійсності. Якщо у Платона тіні були спільними для всієї громади в'язнів, що давало шанс на спільну рефлексію, то цифрові алгоритми атомізують суспільство, замикаючи кожного у приватній галюцинації, де істина підміняється персоналізованим підтвердженням власних ілюзій.

Найбільш критичним аспектом цієї обмеженості є втрата суб'єктом усвідомлення самого факту обмеження. У цифровій печері світло «вогню» замінено на випромінювання екрана, а «кайдани» стали невидимими – вони трансформувалися у нейрофізіологічну залежність від дофамінових циклів, які запускаються алгоритмами. В'язень XXI століття не відчуває дискомфорту; навпаки, інтерфейс печери спроектований так, щоб бути максимально ергономічним та привабливим. Це призводить до онтологічного зсуву: цифрова проєкція стає настільки щільною та переконливою, що питання про існування реальності за межами алгоритмічної стрічки втрачає свою актуальність для суб'єкта, остаточно закріплюючи перемогу симулякра над живим досвідом [10].

Класичний платонівський сюжет передбачає, що звільнення від кайданів і вихід до справжнього світла ідеї є болючим, але безумовно необхідним етапом розвитку душі. Проте в умовах сучасної диджиталізації концепт «виходу» зазнає кризи через зміну аксіологічних пріоритетів. Якщо для



античного в'язня зовнішній світ був джерелом істини та життя, то для сучасної людини «зовнішнє» (фізична реальність) часто постає як простір непередбачуваності, дискомфорту та високих когнітивних витрат. Натомість цифрова симуляція пропонує режим «керованої реальності», де кожна взаємодія оптимізована під потреби індивіда, перетворюючи перебування в печері на форму добровільного гедоністичного усамітнення.

Феномен «небажання виходу» зумовлений тим, що цифрова гіперреальність стала насиченішою та яскравішою за саму дійсність. Алгоритми генеративного ШІ та віртуальні світи створюють контент, що має вищу інтенсивність стимулів, ніж повсякденний досвід. У цьому контексті реальність починає програвати конкуренцію симулякру: вона здається «надто повільною», «сірою» або «недостатньо інтерактивною». Суб'єкт не просто обирає тіні – він наділяє їх статусом вищої якості буття, де цифрові досягнення, віртуальний статус та ігрові перемоги стають вагомішими за фізичне існування, остаточно маргіналізуючи «сонце» об'єктивної істини [2; 3].

Зрештою, проблема виходу трансформується у проблему втрати критерію розрізнення. Коли симуляція стає безшовною, потреба в «оригіналі» зникає на рівні прагматики. Для сучасного в'язня цифрова печера – це не місце ув'язнення, а простір безмежної самореалізації, де ілюзія свободи замінює саму свободу. Це призводить до виникнення нового типу ідентичності – «цифрового номада», який, залишаючись фізично в печері, подорожує нескінченними лабіринтами кодів, вважаючи цей шлях справжнім прогресом. Таким чином, сучасний «вихід» стає неможливим не через зовнішній примус, а через внутрішню атрофію волі до істинного, що робить симуляцію Бодрійяра тотальною та незворотною [3].

Поява та стрімке розповсюдження великих мовних моделей (LLMs) та дифузійних нейромереж (Midjourney, Stable Diffusion) ознаменували перехід від технологій репродукції до технологій чистої генерації. Якщо класичне

мистецтво чи фотографія намагалися «відобразити» світ, то генеративний ШІ працює за принципом комбінаторики векторів ймовірностей у багатовимірних латентних просторах. ШІ не має доступу до реальних об'єктів; він оперує статистичними закономірностями знаків. Відтак продукт діяльності нейромережі є «симулякром четвертого порядку» за Бодрійяром – зображенням чи текстом, що не має жодного зв'язку з реальною дійсністю, а є результатом самореферентної гри алгоритмів. За таких умов онтологічний статус цифрових об'єктів, попри свою нематеріальність, набувають ознак граничної реальності в індивідуальному та суспільному досвіді [1; 3].

Особливої гостроти ця проблема набуває у контексті технології Deepfake, яку можна визначити як симулякр третього порядку, що маскує відсутність базової реальності. Цифровий образ, створений ШІ, володіє всіма зовнішніми атрибутами людського суб'єкта: тембром голосу, мімікою, мікрорухами очей. Проте за цим фасадом немає біологічного носія, свідомості чи наміру. Виникає онтологічний парадокс: ми спостерігаємо «присутність» там, де є лише математична порожнеча. Це руйнує традиційну антропологічну впевненість у тому, що обличчя та голос є безпосередніми доказами існування особистості (Subiectum) [11].

Епістемологічні наслідки такого стану речей є деструктивними для класичної концепції істини. В епоху генеративного ШІ інформація втрачає свій референт – зв'язок із подією у фізичному світі. Коли нейромережа генерує «фотографію» події, якої ніколи не було, або пише «мемуари» неіснуючої людини, вона створює гіперреальність, яка за своєю переконливістю та естетичною довершеністю часто перевершує документальні свідчення. Суспільство опиняється в ситуації «пост-правди», де критерієм достовірності стає не відповідність факту, а технічна якість виконання симулякра та його здатність викликати емоційний відгук.

Більше того, генеративний ШІ створює замкнену екосистему симуляції, де алгоритми починають навчатися на даних, створених іншими алгоритмами. Цей процес «моделювання моделей» веде до остаточного вимивання реального досвіду з інформаційного поля. Людина в цій системі перетворюється на пасивного споживача статистичних галюцинацій, які стають підґрунтям для прийняття цілком реальних політичних, економічних та соціальних рішень. Таким чином, ШІ виступає не просто дзеркалом, а активним деміургом нової реальності, у якій «оригінал» стає архаїчним пережитком доцифрової епохи.

Зрештою, ми стаємо свідками народження автономної онтології коду. Якщо раніше симуляція залежала від людського оператора, то сучасні автономні агенти на базі ШІ здатні підтримувати та розширювати гіперреальність самостійно. Це ставить перед філософією радикальне питання: чи залишається місце для «людського» у світі, де найважливіші сенси та образи генеруються системами, що принципово позбавлені досвіду буття, але володіють монополією на його імітацію?

Перехід до постмодерної економіки ознаменувався остаточним розривом між знаком вартості та його матеріальним забезпеченням. Якщо класичний золотий стандарт апелював до фізичного ресурсу, то сучасні криптовалюти (Bitcoin, Ethereum) представляють собою чисту математичну функцію, що існує винятково в розподіленому реєстрі. У цьому контексті гроші стають досконалим симулякром: вони не мають внутрішньої речовинної цінності, а їхня «реальність» підтримується лише консенсусом алгоритмів та вірою мережевої спільноти. Це втілення ідеї Бодрійяра про «екстаз комунікації», де капітал перетворюється на потік чистих цифр, позбавлений будь-якого заземлення у світі речей [1, с. 45–89].

Феномен NFT (невзаємозамінних токенів) підносить цю абстракцію на новий рівень, створюючи дефіцит там, де за природою цифрового коду його

бути не може. В епоху, коли будь-який цифровий об'єкт можна скопіювати без втрати якості, NFT, як унікальний цифровий сертифікат, пропонує симуляцію володіння «оригіналом». Це радикальний зсув у розумінні власності: покупець володіє не самим твором мистецтва чи файлом, а лише криптографічним сертифікатом, який вказує на нього. Таким чином, цінність переноситься з об'єкта на метадані, створюючи ринок, що базується на торгівлі чистими знаками престижу та ексклюзивності в безмежному морі цифрових копій.

Економіка знаків демонструє триумф гіперреальності над матеріальним виробництвом. У цьому середовищі спекулятивні цикли та «хайп» (від англ. *hype* – роздутий ажіотаж) стають невід'ємною частиною сучасних фінансових ринків, реальними економічними силами, здатними генерувати мільярдні капіталізації з віртуальних активів, що не мають жодного суспільно корисного еквівалента. Це призводить до виникнення «фінансової метафізики», де успіх залежить від здатності маніпулювати символами та наративами всередині цифрової печери. Реальність ринку тепер визначається не кількістю вироблених товарів, а інтенсивністю циркуляції кодів, що остаточно відокремлює добробут від фізичних обмежень планети, але водночас робить систему критично вразливою до втрати довіри до самого коду.

Одним із найгостріших етичних викликів сучасності є радикальна втрата референту в публічному та науковому просторах. Коли будь-який факт – від історичної події до біометричних даних – може бути безшовно підроблений за допомогою генеративних технологій, поняття «об'єктивної істини» перестає бути онтологічним фундаментом. Вона трансформується у конвенційну величину, що базується на тимчасовій домовленості між групами інтересів або на авторитеті платформи-носія. Це створює ситуацію епістемологічної аномії, де істинним вважається не те, що відповідає дійсності, а те, що володіє більшою потужністю поширення та візуальною переконливістю в межах цифрової мережі.

У науці та журналістиці цей процес веде до девальвації доказовості. Якщо раніше фотографія чи аудіозапис слугували «онтологічним доказом» події, то сьогодні вони стають лише елементами риторичної маніпуляції. Виникає етична дилема: як забезпечити право людини на правдиву інформацію в середовищі, де технологія виробництва фальсифікату випереджає технологію його виявлення? Пошук істини перетворюється на нескінченну верифікацію кодів, що виснажує інтелектуальні ресурси суспільства та сприяє переходу до «пост-правди» як нової соціальної норми.

Не менш важливою є проблема цифрової ідентичності та трансформації поняття авторства. Коли текст, зображення чи код створюються нейромережею, класична фігура «автора» як джерела сенсу остаточно нівелюється. Ми спостерігаємо не лише «смерть автора», про яку писав французький філософ-постструктураліст Ролан Барт у контексті літературного тексту [8, р. 142–148], а й «смерть суб'єкта» як цілісної творчої одиниці. У цифровому просторі суб'єкт розмивається, стаючи лише точкою перетину алгоритмічних впливів та потоків великих даних. Питання про те, кому належить інтелектуальна власність або хто несе моральну відповідальність за висловлювання ШІ, залишається без однозначної відповіді.

Повертаючись до Р. Барта, зазначимо, що він зіштовхнув автора та читача, внаслідок чого читач «поглинув» автора, звів його роль до функції записувального пристрою. Для Барта смерть автора є необхідною передумовою народження читача: «Щоб забезпечити письму майбутнє, треба перевернути міф про нього – народження читача доводиться оплачувати смертю Автора» [8, р. 148], – такою оптимістичною фразою закінчує Барт свій есей.

Ця децентралізація суб'єкта веде до розмивання моральної агентності. Якщо рішення приймається алгоритмом на основі статистичних ймовірностей, категорія провини або заслуги втрачає свій зміст. Соціальний простір

перетворюється на систему взаємодії анонімних функцій, де людина делегує свою ідентичність та волю цифровим посередникам. В результаті ми отримуємо парадокс: розширюючи свої можливості за допомогою новітніх інформаційних технологій, людина водночас втрачає контроль над власною ціннісною вертикаллю, стаючи частиною глобального симулякра соціальних відносин. Так, розроблений дослідницькою лабораторією OpenAI генеративний штучний інтелект уже тепер може спілкуватися з людьми, створювати новий контент (зображення, текст, аудіо та відео), що майже не відрізняються від творінь людини, імітувати тим самим її творчі процеси [4, с. 60–63; 5, с. 116–118].

Спілкування між людьми відбувається не безпосередньо, а через цифрові інструменти – комп'ютери, інтернет, месенджери, соцмережі, електронну пошту тощо. Така модель комунікації, що характеризується знеособленістю, дає можливість людині створити образ Іншого, який не обов'язково відповідає реальному образу, тим самим вона відчужується не лише від соціуму, а й від себе. Відчуження втрачає ознаки зовнішнього примусу та набуває характеру внутрішньо прийнятої норми.

Останнім часом застосування технологічних реалізацій ШІ розширюється на сферу креативної діяльності людини. Поява нейронних мереж, здатних здійснювати швидку обробку великих обсягів інформації та давати більш-менш обґрунтовані й змістовні відповіді під час «спілкування» з людиною, відкриття публічного доступу до ChatGPT змушує замислитися над місцем людини у світі штучного інтелекту, який нібито спроможний генерувати знання і таким чином перевершувати своїх творців [9; 11].

Зазначимо, що з розвитком технологій VR, виникла серйозна проблема впливу комп'ютеризації на особистість, на психіку людини та її душевну організацію. Людська психіка схильна до віртуалізації, вона з легкістю може

сприймати нові уявні світи, які несуть у собі певні самообрази, на відміну від образів, які відображаються в звичайній реальності.

Зрештою, етична дискусія навколо новітніх ІТ зводиться до питання збереження людського в «постлюдському» світі. Якщо реальність стає симуляцією, а суб'єкт – алгоритмом, то етика має бути переглянута не як набір правил поведінки, а як практика опору тотальній цифровізації сенсів. Головним соціальним викликом стає відновлення здатності до критичного розрізнення та захисту зон «нецифрового» досвіду, які ще зберігають зв'язок із живою, неалгоритмізованою істиною буття.

Висновки. Новітні інформаційні технології спричинили фундаментальний онтологічний зсув: від класичної моделі пізнання об'єктивної реальності людство перейшло до існування в умовах тотальної симуляції. Сучасна «цифрова печера», сформована алгоритмами рекомендацій та генеративним ШІ, виявилася значно ефективнішою за платонівську, оскільки вона не просто викривлює істину, а заміщує її комфортною, гіперреальною копією. У цьому середовищі симулякри – від дипфейків до криптовалют – набувають статусу самодостатніх сутностей, що функціонують незалежно від наявності фізичного оригіналу, остаточно розмиваючи межу між фактом та його алгоритмічною імітацією.

Епістемологічна криза, зумовлена втратою референту, ставить під загрозу інститути науки та журналістики, перетворюючи істину на результат технологічної конвенції. Водночас процес цифровізації веде до кризи суб'єктності: делегування творчих та когнітивних функцій нейромережам провокує не лише «смерть автора», а й розмивання моральної відповідальності індивіда. Людина в інфосфері поступово втрачає роль автономного деміурга, стаючи частиною замкненого циклу обміну знаками.

Таким чином, головним викликом сучасності є не стільки технічне вдосконалення систем штучного інтелекту, скільки пошук нових етичних та

антропологічних засад збереження «людського». Подальші розвідки мають бути спрямовані на розробку стратегій десимуляції та відновлення критичної дистанції між суб'єктом і цифровим інтерфейсом. Лише через усвідомлення механізмів гіперреальності можливо віднайти шлях до автентичного досвіду буття, який залишається поза межами алгоритмічного коду.

Список використаних джерел

1. Бодріяр, Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
2. Бодріяр, Ж. Символічний обмін і смерть / з французької переклав Леонід Кононович. Львів : Кальварія, 2004. 374 с.
3. Бодріяр, Ж. Фатальні стратегії / з французької переклав Леонід Кононович. Львів : Кальварія, 2010. 192 с.
4. Козловець М. А. Технології штучного інтелекту та їх вплив на буттевість людини. *Humanities Studies : збірник наукових праць* / гол. ред. В. Г. Воронкова. Запоріжжя : Видавничий дім «Гельветика», 2024. Випуск 19 (96). С. 55–66.
5. Огороднійчук, Юлія. Віртуалізація і віртуальна реальність: філософсько-антропологічний вимір. *Humanities Studies: збірник наукових праць* / гол. ред. В. Г. Воронкова. Запоріжжя : Видавничий дім «Гельветика». 2025. Випуск 25 (102). С. 111–118.
6. Платон. Держава / Пер. з давньогр. Д. Коваль. Київ: Основи, 2000. 355 с.
7. Ювал Ной Харарі. Людина розумна. Історія людства від минулого до майбутнього / пер. з англ. Ярослава Лебеденка. Київ: Вид-во «BookChef», 2024. 544 с.
8. Barthes, Roland. The Death of the Author. *Image-Music-Text: Roland Barthes Essays*. Translated by Stephen Heath. London : Fontana 1977. P. 142–148.

9. Bernecker Sven, Flowerree Amy K., Grundmann Thomas. The Epistemology of Fake News. Oxford University Press, 2021. 370 p.
10. Chomsky N., Roberts I., Watumull J. Noam Chomsky: The False Promise of ChatGPT. URL: <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html>.
11. David D. Clark, K. Sollins, J. Wroclawski, R. Braden. Tussle in Cyberspace: Defining Tomorrow's Internet. *Proceedings of SIGCOMM 2002*, ACM Press, 2002.
12. Deleuze Gilles. The Logic of Sense. Columbia University Press, 1990. 393 s.
13. Floridi, L. The Fourth Revolution: How the infosphere is reshaping human reality. *Oxford: Oxford University Press*. 2014. 272 p. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199606726.001.0001>
14. Harari Y. N. AI and the future of humanity. Yuval Noah Harari at the Frontiers Forum. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LWiM-LuRe6w>
15. Virilio P. L'espace critique. Paris, 1984.
16. Virilio P. Logistique de la perception. Paris, 1984. 147 p.
17. Floridi, L., Chiriatti, M. GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences. *Minds and Machines*, 30 (4), 2020. P. 681–694;