

підтримують і порушують духовний і емоційний зв'язок між людьми.

Таким чином, окрім природного оточення людини об'єктивно існує інформаційне середовище, роль і значення якого весь час зростає в міру подальшого розвитку засобів масової інформації та масових комунікацій. Це середовище активно впливає на людину. Гармонійний розвиток особистості і високий рівень її психічного здоров'я може бути забезпечено лише тоді, коли людина з дитинства житиме і розвиватиметься в умовах сприятливого психогігієнічного інформаційного середовища.

Список використаних джерел

- 1 Воронкова В. Г. Інформаційне суспільство в світі та Україні: проблеми становлення та закономірності розвитку. Запоріжжя : ЗДІА, 2017. 282 с.
- 2 Дубов Д. В., Ожеван О. А., Гнатюк С. Л. Інформаційне суспільство в Україні: глобальні виклики та національні можливості. Київ : НІСД, 2010. 64 с.

Олена ХОДУС

професор кафедри політології,
соціології та публічного
управління Дніпровського
національного університету
імені Олеся Гончара, доктор
філософських наук, доцент

ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ ПУБЛІЧНОЇ СФЕРИ СУСПІЛЬСТВА: НОВІ ЦІННОСТІ, НОВІ ПРАКТИКИ, НОВА СУБ'ЄКТИВНІСТЬ

Фундаментальна риса сучасної парадигми екзистенції – постійна «міграція» зі світу реального у цифровий світ. Коротко кажучи, доступ до цифрового середовища критично змінив правила публічного і приватного життя. У нас, дійсно, «подвійне громадянство <...> ми можемо непомітно перемикатися між цими світами сотні разів на день і навіть не помічати цього» [2, с. 9]. Звісно, не потрібно перебільшувати легкість такого «цифрового серфінгу»: він є природним для тих, кого Марк Пренски [7] називає «цифровими аборигенами», натомість для «цифрових мігрантів» – людей, які сформувалися в аналогову добу – життя в умовах «цифрової нормальності» потребує не аби яких зусиль. Не випадково, одним з пріоритетних напрямів державної політики цифровізації України визначено розвиток цифрової грамотності громадян – «комплексу знань, навичок та вмінь, які знадобляться людині для успішної та впевненої взаємодії з новітніми технологіями» [1]. Якщо для «цифрових аборигенів» цифрова грамотність є найважливішою конкурентною перевагою у цифровому світі, то для «мігрантів» – це ключ: а)

до продуктивної адаптації до можливостей онлайн-середовища (наприклад, до публічних послуг, які надаються онлайн), б) до подолання «бар'єрів» входження у віртуальний світ.

До речі, про необхідність «смартфонізації літніх людей», говорив і міністр цифрової трансформації Михайло Федоров на конференції з відновлення України у Лугано (Швейцарія, 2022 рік) [4]. Мета цієї масштабної роботи очевидна – треба навчити мешканців України бути досвідченими, компетентними, поінформованими, включеними цифровими громадянами. І на сьогодні є всі підстави стверджувати, що намічені державою цілі цілком здійснені. Зокрема, як свідчать результати дослідження, проведеного з ініціативи Міністерства цифрової трансформації України, рівень цифрових навичок населення останніми роками стало зростає: скорочується частка дорослих з рівнем навичок «нижче базового»: з 53 % у 2019 році до 40,4 % у 2023 році [6].

Навіщо українцям цифрові навички? Наразі за допомогою цифрових навичок (від вміння здобувати, споживати, розуміти інформацію до знань про цифрові інструменти громадської участі й контролю за владою) різні соціальні суб'єкти отримують практичні інструменти реагування на виклики нової – цифрової реальності. Очевидно, що ці виклики мають не лише позитивні, але й негативні наслідки (цифрові патології, дисфункції) як для людей, так і для соціальних інститутів. Наприклад: однією з цифрових дисфункцій є певна толерантність до викривленої інформації. Дипфейки, кібератаки, інформаційно-психологічні спеціальні операції (ІПСО) та технології впливу – це ті речі, що утворюють токсичний інфопростір, поляризують суспільство, шкодять демократичним практикам поінформованого вибору громадян. Як справедливо зауважив знаний український експерт з інформаційної політики та комунікаційних технологій Г. Почепцов: «Інформаційна доба змінила все: і війну, і мир <...> Усі й усюди зацікавлені в тому, щоб хоча б на якийсь час змусити людину думати так, як це потрібно іншому» [5, с. 5]. Тож через різноманітні цифрові сервіси та інструменти здійснюється віна за контроль над суспільною свідомістю, Чи варто говорити про ті «зони ризику», в яких опинилося ментальне здоров'я українців в умовах повномасштабної російсько-української війни, яка супроводжується продукуванням величезною кількістю ворожої дезінформації. Мета інформаційної війни – посіяти паніку, дезорієнтувати, зневірити громадян України через маніпулятивні цифрові меседжі, а це є реальною загрозою національній безпеці. «Зараз ми бачимо великий потік дезінформації, мова не лише про Telegram. Інформаційна війна йде вже на новому рівні. Створюється дуже багато різного контенту, буцімто українського, але насправді він створюється явно з російської сторони <...> Сьогодні ми є найбільшим полігоном для тестування російської пропаганди, будь-яких нарративів та інструментів. Можна вважати, що тут ми є жертвою, шукаємо у світі допомоги, але нам потрібно швидше запропонувати рішення, як ми бачимо способи протистояння та боротьби з дезінформацією», – саме так Михайло Федоров пояснив завдання нової української агенди щодо

боротьби з російською дезінформацією [3].

А отже, цифрові трансформації, які відбуваються у сучасному світі (Україна тут не є виключенням) – це не стільки історія про технологічні зміни, спричинені новими соціальними медіа, Інтернетом речей, цифровими платформами, аналітикою великих даних; це радикальна зміна природи соціальності як такої. Йдеться про зміну структури, процесів, форм та особливостей функціонування всіх соціальних інститутів суспільства (формальних і неформальних правил гри), форм міжособистісної взаємодії, параметрів людської суб'єктивності через застосування цифрових технологій. Якщо відобразити логічний алгоритм процесу цифрових трансформацій на різних рівнях соціального простору, то виглядати це буде так: нові технології → нові життєві практики → нові цінності → нові інститути.

Словом, цифровізація і цифрова трансформація утворює *новий* простір життя, створює *нові* можливості, породжує *нові* соціальні явища і ризики, які мають прояви:

а) на рівні суб'єктивності: через смартфон, соціальні мережі самість людини (Self) набуває надзвичайних можливостей самовираження, її життя розгортається в умовах віртуальної реальності, де «цифрова людина» виступає одночасно у декількох ролях – як виробник/споживач/власник інформації, цифровий суб'єкт, цифровий комунікатор, об'єкт і суб'єкт цифрового управління). Відповідно найбільшою цінністю цифрового суспільства, окрім інформації (цифрових слідів) стає комунікація, спрямована на задоволення різноманітних потреб, зокрема, творче самовираження. Не випадково виникає запит на «гнучкі», надпрофесійні, «соціальні» компетенції (soft skills), які сприяють особистому успіху, особистісному зростанню;

б) на мезосоціальному рівні: йдеться про зміни характеру соціальних відносин (мережеві комунікації, цифрові технології й сервіси зробили інформацію більш доступною для поширення, дозволяючи все більшої кількості людей брати участь у політичній, економічній, культурній, управлінській сферах життя суспільства, впливати на прийняття суспільно важливих рішень. Спираючись на міжособистісну комунікацію, мобільний зв'язок, цифрові месенджери та інші форми цифрової активності у великою кількості людей з'явилася реальна можливість бути залученими до «добрих справ». Зокрема, серед трендів сучасного глобального розвитку стає посилення ролі «недержавного світу» (як приклад: Юнайтед 24 – фандрейзингова платформа, запущена за ініціативою Президента України Володимира Зеленського у травні 2022 року в підтримку України; платформа об'єднує міжнародних партнерів і благодійників, яка бажають підтримати і допомогти Україні у війні з Росією);

в) на мікросоціальному рівні відбувається цифрова трансформація всієї інституційної системи суспільства (цифровізація економіки, публічного управління, освіти, охорони здоров'я, креативних індустрій).

Водночас, ще раз зазначимо: прогрес цифрових технологій – далеко не

завжди соціальний прогрес. Відтак, сучасні технології можуть не лише створювати нові перспективи життя, але й відтворювати ризики, зокрема, а) для процесів демократизації політичного життя (йдеться про дискусії в дусі «цифровий тоталітаризм» vs. «повернення прямої демократії»), б) для ринку праці (ризики радикальної зміни трудового стилю, що змушує по-новому осмислювати цінність професійної праці на тлі переваг штучного інтелекту, появи «зайвих людей»), в) для соціальних відносин, практик міжособистісної взаємодії рухаються у напрямку (пост)соціальних, таких що утворюються через експансію в життєвий світ людини цифрових технологій, цифрових продуктів, цифрових сервісів, технологій, які все більше опосередковують реальні людські відносини.

Список використаних джерел

1. Двадцять навичок майбутнього для ери цифровізації. *Kyivstar Business Hub*. URL : <https://hub.kyivstar.ua/articles/20-navychok-majbutnogo-dlya-ery-cyfyrovizacziyi>.
2. Кулатта Р. Цифрові громадяни. Як виробити здорові диджитал-навички у ваших дітей; пер. з англ. Анастасії Дудченко. Київ : Yakaboo Publishing, 2022. 216 с.
3. Ми маємо запропонувати світу нову адженду боротьби з дезінформацією, – міністр Федоров. *Центр стратегічних комунікацій та інформаційної безпеки*. URL : <https://spravdi.gov.ua/my-mayemo-zaproponuvaty-svitu-novu-adzhendu-borotby-z-dezinformacziyeu-ministr-fedorov/>.
4. План відновлення України. Що презентували в Лугано. *Суспільне новини*. URL : <https://suspilne.media/257340-plan-vidnovlenna-ukraini-so-prezentuvali-v-lugano/>.
5. Почепцов Г. Токсичний інфопростір. Як зберегти якісне мислення і свободу дії. Харків : Віват, 2022. 384 с.
6. Цифрова грамотність України – 2023. Звіт за результатами загальнонаціонального опитування. *Єдиний державний веб-портал цифрової освіти «Дія. Цифрова освіта»*. URL : <https://osvita.diiia.gov.ua/research>.
7. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Vol. 9 No. 5. October 2001, P. 1-6. URL : <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.