

УДК 141.319.8:316.774:004.8

DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v052.2024.15>

А. О. Лемпій

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-2791-565X>

кандидат філософських наук,

викладач кафедри соціально-економічних дисциплін

Барського гуманітарно-педагогічного коледжу імені Михайла Грушевського

ВІД ГАДЖЕТА ДО «НАДРЕЧІ»:

ТРАНСФОРМАЦІЯ ПЕРСОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В ЕПОХУ ГЕНЕРАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Починаючи з 2007 року, коли світ побачив перший iPhone, а інтернет вступив в епоху Web 2.0 з появою таких віртуальних мереж як Facebook (2004), YouTube (2005), Twitter (2006), людство поступово влилось в епоху візуальних гаджетів. Це стало поворотним моментом у історії технологічного розвитку, який радикально трансформував структуру повсякденного життя. Гаджети перестали бути просто технічними засобами і перетворились на невід’ємних супутників людського існування, медіаторів нашого досвіду, комунікації та дозвілля. Смартфони, планшети та інші персональні пристрої створили новий вимір людської повсякденності, де цифрова та фізична реальності перебувають у постійному взаємопроникненні. Ці пристрої не просто змінили спосіб виконання певних задач – вони фундаментально переформатували наше розуміння простору, часу, соціальних зв’язків та власної ідентичності.

Ця фундаментальна трансформація способу життя породжує низку **важливих філософських питань** щодо природи та меж людської суб’єктивності в епоху тотальної технологізації. Як змінюється наше розуміння власного “Я” в умовах постійної взаємодії з персональними технічними пристроями? Яким чином технологічні медіатори впливають на процеси самоідентифікації та конструювання особистісних наративів? Ці питання набувають особливої актуальності в контексті розвитку генеративних технологій та систем штучного інтелекту, які демонструють безпрецедентну здатність до імітації людських когнітивних процесів.

Особливої гостроти цій проблематиці надає те, що сучасні технологічні трансформації відбуваються з небаченою раніше швидкістю, випереджаючи наше теоретичне осмислення їхніх наслідків. Якщо попередні технологічні революції залишали людству достатньо часу для адаптації та рефлексії, то сьогодні ми змушені осмислювати радикальні зміни в режимі реального часу. Це створює унікальну ситуацію, коли філософська рефлексія має не лише описувати та пояснювати існуючі явища, але й намагатися передбачити потенційні антропологічні наслідки технологічних інновацій, що перебувають на етапі становлення.

Проблематика впливу сучасних технологій на формування персональної ідентичності перебуває у фокусі міждисциплінарних досліджень, об’єднуючи філософів, соціологів та дослідників медіа. У цьому контексті **можна виділити декілька ключових напрямків досліджень та їхніх представників**.

Фундаментальні роботи Бернарда Стіглера, зокрема його праця “Техніка та час” [18], заклали теоретичне підґрунтя для розуміння нерозривного зв’язку між технічною еволюцією та розвитком людської свідомості. Стіглер розглядає технічні об’єкти не просто як інструменти, а як конститутивні елементи людського досвіду, що визначають способи нашого сприйняття та взаємодії зі світом. Його концепція “епіфілогенезу” – еволюції через технічні об’єкти – стала важливим внеском у розуміння антропологічних аспектів технологічного розвитку.

Значний внесок у розуміння проблеми зробив Девід Чалмерс [3], який у своїй нещодавній роботі “Реальність +: Віртуальні світи та проблеми філософії” (2022) пропонує революційний погляд на онтологічний статус віртуальної реальності [3]. Його аргументація щодо “реальності” віртуальних світів суттєво доповнює більш ранні дослідження Ніколаса Негропonte [12] та Говарда Рейнгольда [14] щодо природи цифрового досвіду.

Важливе місце в дослідженні проблеми займають роботи Поля Вірільо [22], особливо його концепція “дромосфери” та “естетики зникнення”. Його аналіз впливу швидкості на перцептивні процеси знаходить продовження в сучасних дослідженнях Шеррі Теркл, яка у своїх роботах “Життя на екрані” [20] та “Самотні разом” [19] аналізує психологічні аспекти цифрової комунікації та їх вплив на формування ідентичності.

Окремої уваги заслуговують дослідження Бруно Латура [10] в рамках акторно-мережевої теорії, які розвинули його послідовники, зокрема Джон Ло [11] та Мішель Каллон [2]. Їхні роботи пропонують методологічний інструментарій для аналізу складних взаємодій між людьми та технологічними об’єктами. Цей напрямок досліджень знаходить своє продовження в роботах Ендрю Фінберга, який розвиває критичну теорію технології.

Важливий внесок у розуміння проблеми зробили представники постфеноменологічної школи, зокрема Дон Айді [9] та Пітер-Пол Вербек [21]. Їхні дослідження медіації технологічного досвіду та концепція “технологічної інтенціональності” допомагають зрозуміти, як технології впливають на наше сприйняття світу та самих себе.

У контексті дослідження штучного інтелекту та його впливу на людську ідентичність важливими є роботи Деніела Деннета [4] та Дерека Парфіта [13], які досліджують природу свідомості та персональної ідентичності. Їхні ідеї знаходять продовження в дослідженнях Люсіано Флоріді [6], який розробляє концепцію “інфосфери” та досліджує онтологічні аспекти цифрової реальності.

Проте, незважаючи на значний обсяг досліджень, **низка аспектів проблеми залишається недостатньо вивченою**. Зокрема, потребує глибшого аналізу вплив генеративних технологій на процеси формування персональної ідентичності. Малодослідженим залишається феномен “технологічного Іншого” в контексті новітніх систем штучного інтелекту. Недостатньо розробленими є питання етичних наслідків прагматичної суб’єктизації техніки в повсякденному житті.

Особливої **актуальності** набуває потреба в інтеграції різних філософських підходів – від континентальної феноменології до аналітичної філософії свідомості – для створення комплексної теоретичної рамки, що дозволила б адекватно осмислити нові форми людино-машинної взаємодії в епоху генеративних технологій.

Мета статті. В статті здійснено філософське осмислення трансформації персональної ідентичності в контексті розвитку генеративних технологій з метою виявлення фундаментальних векторів впливу персональних пристроїв на формування ідентичності. Дослідження спрямоване на виявлення ключових векторів впливу сучасних технологій на процеси самоідентифікації та прогнозування потенційних антропологічних наслідків подальшого розвитку людино-машинної взаємодії в епоху генеративного штучного інтелекту.

В повсякденності “людина є тим, чим вона зайнята” [8, с. 267], а історія сучасної повсякденності – це оповідання про техніку. Як влучно зазначив Бернард Стіглер, сутність людини нерозривно пов’язана з її технічною діяльністю, а історія людства може бути прочитана як історія технічної еволюції. Стіглер наголошував на тому, що технічні об’єкти не просто доповнюють людське існування, але й формують саму структуру людської темпоральності та свідомості [18, с. 97–101]. Згідно з його концепцією, технічні артефакти виступають не лише як інструменти, але як конститутивні елементи людського досвіду, що визначають способи нашого сприйняття та взаємодії зі світом.

Масштаб впливу візуальних гаджетів на всі сфери людського існування є настільки широким, що ми досі до кінця не охопили ті зміни, які настали з їх появою. Однак, якщо сконцентруватися саме на проблемі персональної ідентичності, тут можна виділити три основних вектори впливу.

Перший вектор спрямований на ідентичність тіла і пов’язаний із вторгненням техніки в тілесний простір, за допомогою якого людина контактує зі світом. Вбудовуючись у наші тілесні відчуття та виконуючи функції, що є аналогічними і неподільними з нашими фізіологічними можливостями (чути, відчувати, бачити об’єкт), гаджет сприймається як частина власного тілесного простору. Як наслідок, він стає частиною тієї третьої сторони пізнання світу, завдяки якій конструється суб’єктивна реальність. Я не думаю про існування телефону, коли роблю дзвінок або пишу повідомлення, так само як не думаю про свої очі, коли бачу об’єкт. «Особливим для того, що є у нас під рукою, є те, що воно, так би мовити, відступає від характеру підручності, щоб бути справді підручним» [8, с. 93]. Як тільки я сприймаю щось за допомогою гаджета, я віддаляюся від самотнього існування цього засобу.

Другий вектор реалізується в ідентичності зайнятості. Він базується на “магічній” самотійності персональних пристроїв та гедоністичному сприйнятті людиною цієї автономності. Гаджетами властивий антропоморфізм, вони повторюють деякі особливості свідомості людини, зокрема уяви, аби ми могли більш ефективно з ними взаємодіяти і отримували більше сенсорної органічності. Якщо, наприклад, на знаряддях праці, механічних машинах або меблях чітко спостерігається відбиток людського образу та присутності, то «на автоматизовані вироби проєктуються вже не жести, енергія, потреби, тілесний образ людини, але самотійність її свідомості, її здатність контролю, її індивідуальність, її поняття про себе» [1, с. 112]. Перенесення ментальних функцій на техніку утворює виняткову “примочку” мислення. Гаджет у своїй діяльності з людиною “прищеплюється” не лише до тіла, але й до свідомості, формуючи єдиний механізм уяви. У фігуральній моделі це можна уявити як своєрідний “протез” думки.

Третій вектор проявляє себе через вплив на конституювання ідентичності в речовому світі. Персональна техніка, виходячи зі своїх можливостей накопичувати і зберігати наративні елементи історії власника, репрезентує особистості її ідентичність у “надречових” масштабах. У часи дозвілля людина може переглядати фото, що зберігаються в її гаджеті, поповнювати їх, гортати історію повідомлень і відвідувань сайтів, згадуючи те, про що турбувалася місяць тому. Завдяки гаджету особистість може бачити образи самого

себе в минулому і робити висновки відповідно до уявлення про себе теперішньому. Для окремих індивідів віддати сторонній людині гаджет є рівнозначним тому, щоб дати прочитати особистий щоденник. Ступінь акумуляції гаджетом оповідей про свого власника дуже висока і багатогранна. Саме тому моя персональна техніка, виходячи з глибини її значень і їх динамічного накладання один на одного, є “надріччю”.

Однак час не стоїть на місці – сучасний технологічний горизонт демонструє виразні ознаки наближення принципово нової техніки, яка може змінити наше буття так само радикально, як свого часу змінили його мобільні пристрої після 2007 року. Спираючись на попередній досвід технологічних трансформацій, ми можемо висунути обґрунтовані припущення про потенційний вплив цієї техніки на процеси самоідентифікації та конструювання людської суб’єктивності.

Вочевидь, майбутня технологічна “надріч” буде характеризуватися тенденцією до ще глибшої інтеграції в людську повсякденність. Враховуючи особливості попередньої “сателітної” парадигми, вона, вочевидь, також буде тяжити до не інструментального існування і може стати топологічним продовженням людського тіла та свідомості. Хоча наразі й складно передбачити точні технічні особливості “нового гаджета”, можна окреслити домінуючий вектор розвитку – максимальне розмивання меж між технологічним явищем та людською винятковістю.

Так, однією з визначальних характеристик нової техніки стане ще більш акцентована орієнтація на імітацію людських ментальних станів та процесів. Ця особливість знаменує собою якісно новий етап у розвитку людино-машинної взаємодії, де технічні системи не просто виконують запрограмовані алгоритми, а демонструють здатність до емуляції людської когнітивної діяльності. Такий розвиток подій неминуче призведе до подальшого розмивання традиційних розмежувальних ліній між реальним та віртуальним вимірами людського досвіду, створюючи новий гібридний простір існування, де технологічні системи функціонують як продовження людської свідомості.

Деякі філософи-дослідники уже наголошують на тому, що грань між віртуальним та реальним, як ми її собі уявляємо в буденному розумінні, є доволі умовною. Зокрема, Девід Чалмерс в своїй останній роботі “Реальність +: Віртуальні світи та проблеми філософії” [3] наголошує на онтологічному значенні віртуальних світів та речей, вказуючи на те, що вони не менш “реальні”, ніж світ який ми називаємо фізичним. В доказ своїх слів Чалмерс наводить різні аргументи: по-перше, наш досвід у віртуальному світі є таким же “реальним” з точки зору суб’єктивного сприйняття, по-друге,

неможливо доказово встановити відмінність між фізичною та віртуальною реальностями. Окрім того, і це по-третє, реальність визначається не фізичною природою, а складністю інформаційних процесів, а віртуальні світи мають внутрішню структуру, правила та закономірності, подібні до фізичного світу. Реальність, згенерована комп’ютерною програмою, – звісно є особливою, однак не менш реальною. “Віртуальні об’єкти та віртуальні події не є звичайними фізичними об’єктами, але вони все одно реальні” [3, с. 197].

Нова “надріч” буде поглиблювати процес “віртуалізації” нашого дозвілля та повсякденного побуту. Як уже підкреслювалось вище, все більше явищ, що будуть являтися нашій свідомості, матимуть цифрове або ж “змішане” походження. Широке практичне та комерційне втілення цифрових нейромереж, що є технологічним моделюванням способу функціонування людського інтелекту, уже зараз надає значно досконаліші можливості до імітації окремих ознак людської свідомості, ніж їх мали гаджети епохи “Web 2.0”. Цей факт переносить питання: “чи є досконала імітація онтологічно рівнозначною біологічній свідомості” – з сфери мисленнєвих експериментів у реальну площину.

В історико-філософському дискурсі щодо проблеми технологічної імітації свідомості та ідентичності можна виділити два фундаментально відмінні підходи. Їх витоки лежать у різному розумінні природи свідомості та персональної ідентичності. Дихотомія особливо яскраво проявляється в розбіжностях між континентально-європейською та англо-американською філософськими традиціями. Континентально-європейська, зокрема французька, традиція базується на постулюванні нередукованості трансцендентального Я, картезіанської апріорності суб’єкта, що визнає існування певного фундаментального “центру” людської свідомості. З цієї перспективи, сучасна технологізація постає як виклик не лише контексту людського існування, але й самій сутності людського Я. Це породжує глибоку стурбованість щодо можливості “втрати себе” та розчинення індивідуальної суб’єктивності та свободи в новій віртуальній соціальності. До новітніх представників цієї традиції можна віднести Жака Еллюля [5], Поля Вірільо [22], Бернарда Стіглера [18] та інших. Натомість, значна частина англосовітської традиції аналітичної філософії свідомості, спираючись на локківську концепцію “континуальності”, розглядає свідомість як сукупність ментальних актів, об’єднаних плинністю пам’яті. В цій парадигмі персональна ідентичність постає або як адаптивна функція свідомості, або навіть як певна необхідна ілюзія. Відповідно, сучасні технологічні трансформації інтерпретуються як органічний етап еволюції

мислячих істот, як перехід від біологічного до віртуального контексту існування. Схожих точок зору притримувались Дерек Парфіт [13], Деніел Деннет [4] та Девід Чалмерс [3].

Виключне місце в нашому умовному розмежуванні займають погляди Джона Сьорла [16]. Останній виступає своєрідним медіатором між аналітичною англо-американською та континентально-європейською філософськими традиціями. Його підхід характеризується спробою поєднати натуралістичне розуміння свідомості з визнанням її унікальних властивостей, що не піддаються повній редукції до імітаційних процесів. Особливу увагу Сьорл приділяє розмежуванню між фактичною свідомістю та її технологічною симуляцією. Його знаменитий уявний експеримент “Китайська кімната” демонструє ключову тезу: навіть найдосконаліша симуляція когнітивних процесів не є тотожною реальній свідомості [17, с. 417–424]. Критикуючи редукцію людської свідомості до біологічної “Тюрінгової машини”, Сьорл ще у 80-их роках ХХ століття пропонував розділити поняття штучного інтелекту на слабкий ІІІ та сильний ІІІ. Слабкий ІІІ – це результат алгоритмічної імітації мислення, сильний ІІІ – це мисляча машина з рефлексією та самоусвідомленням. За Сьорлом, сильний ІІІ принципово неможливий [17]. Він стверджує, що комп’ютер може лише імітувати розумову діяльність, але не мати справжньої свідомості чи розуміння. З його точки зору, навіть найсучасніші нейромережі залишаються лише витонченими маніпуляторами інформації без реального розуміння.

Як бачимо, філософський дискурс з проблеми імітації самосвідомості та свідомості загалом не є новим. Перенесення цього дискурсу в практичне поле, зокрема в сферу моралі або права, залучить до суперечок ще більше думок та поглядів. Однак ми наважимося припустити, що в антропологічному сенсі відповідь на питання “чи є імітована свідомість рівнозначною?” не матиме жодного значення. Незалежно від того, стверджуємо або відкидаємо ми існування нередукованого центру нашої свідомості, практична реальність нових технологічних пристроїв, які досконало імітують нашу суб’єктність, призведе до суб’єктивації техніки як мінімум в повсякденному значенні. Цей процес уже можна спостерігати у тому, як користувачі взаємодіють з сучасними розмовними нейромережами – навіть розуміючи їх алгоритмічну природу, люди схильні приписувати їм певну суб’єктність та автономність. В міру вдосконалення імітаційних можливостей техніки ця тенденція буде лише посилюватися, створюючи своєрідний “прагматичний парадокс” – навіть ті, хто теоретично заперечує можливість справжньої технологічної свідомості, на практиці будуть змушені взаємодіяти з технікою як із суб’єктом. Подібно

до того, як сьогодні ми не рефлексуємо над інструментальністю смартфона при написанні повідомлення, завтра ми можемо перестати рефлексувати над “несправжністю” технологічної суб’єктності в процесі комунікації з нею. Така прагматична суб’єктивація техніки може стати новим етапом у розвитку людино-машинної взаємодії, де філософське питання про природу свідомості поступиться місцем практичній необхідності визнання за технікою певного квазі-суб’єктного статусу.

Епоха Web 2.0 створила особливий тип гаджетів, функціонування яких базувалося переважно на обміні візуальними образами в соціальних мережах. Ці образи здебільшого були репрезентаціями матеріальної реальності – фотографіями, відео, мемами, які відтворювали, коментували або іронічно переосмислювали фізичний світ. Така парадигма візуальної комунікації створила специфічну форму соціальності, де обмін готовими візуальними артефактами став основним способом самовираження та взаємодії.

Однак сьогодні ми стоїмо на порозі появи принципово нового типу “домінуючого пристрою”, який радикально змінить характер нашої взаємодії з візуальним контентом. На відміну від попередників, цей пристрій не обмежуватиметься простим обміном готовими образами. Його революційність полягатиме у здатності миттєво трансформувати, декомпонувати та рекомбінувати візуальні образи, створюючи нескінченні варіації, адаптовані під індивідуальні преференції користувача.

Якщо в епоху портативних гаджетів мультимедійна швидкість проявляла себе переважно у передачі та розповсюдженні готових візуальних образів, то нова технологічна парадигма може передбачати миттєву генерацію та трансформацію візуального контенту. Це те, що французький філософ та дослідник антропологічних проблем техніки Поль Вірільо називав “естетикою зникнення” – стан, де швидкість створення та споживання образів стає настільки високою, що розмиває межі між реальним та віртуальним, між конкретним та абстрактним. “Зі швидкістю світ продовжує наступати на нас на шкоду об’єкту, який сам тепер асимілюється з передачею інформації” [22, с. 101]. В новій технологічній реальності ця “естетика зникнення” досягне своєї нової якості: візуальні образи не просто швидко змінюватимуть один одного, але постійно трансформуватимуться, створюючи неперервний потік “персонально нового”, однак “завжди впізнаваного”.

Концепція “дромосфери” Вірільо – простору, де швидкість стає визначальним фактором – знаходить своє втілення в здатності генеративних пристроїв миттєво адаптувати візуальний контент під індивідуальні преференції користувача. Ця миттєвість реакції створить новий тип темпо-

ральності, де традиційне розуміння часу та простору як послідовності подій та місця заміщується відчуттям і не близьких, і не далеких моментів “зараз”, що сповнені мінливістю візуального руху. “Маневр, який колись полягав у тому, щоб поступитися місцем заради виграшу Часу, втрачає своє значення: наразі виграш Часу є виключно питанням векторів” [22, с. 149].

Домінування таких пристроїв в нашій повсякденності буде забезпечене не лише за рахунок їх нових надшвидких креативних можливостей, але й за рахунок удосконалення перцептивних. Поєднання генеративних візуальних ШІ з технологіями віртуальної та доповненої реальності, які зараз в силу недостатньо органічної взаємодії з нашими органами відчуттів дещо зійшли з порядку денного комерційних проєктів, потенційно дозволить досягти небаченої раніше швидкості взаємодії біологічної свідомості та цифрового інтелекту. Таке генеративне пришвидшення може призвести до геометричного зростання гетерогенізації наших ідентичностей, коли між вами і вашими сусідами, містянами та співвітчизниками буде дедалі менше спільного і дедалі більше протиріч, а пошук соціального розуміння та конституювання себе в інших, задоволення потреби у спів-бутті й ще більше мігрує у віртуальний світ. В умовах, коли кожен користувач існує у власному, алгоритмічно оптимізованому візуальному просторі, традиційні механізми формування соціальної солідарності та спільного досвіду можуть виявитися під загрозою.

У меншій мірі ця проблема уже була присутня в техніці епохи “другої хвилі інтернету”. Парадоксальним чином технології, формально створені для покращення комунікації та взаєморозуміння, призвели до поглиблення соціальних розривів. Це явище можна охарактеризувати як “парадокс перцептивної індивідуалізації” – чим більш досконалішими стають технології персоналізації візуального досвіду, тим складнішим стає формування спільного соціального простору та колективних ідентичностей.

Якщо гаджети епохи Web 2.0 функціонували переважно як інструменти накопичення та ретрансляції персональних наративів, де користувач залишався єдиним автором власної цифрової історії, то нова технологічна парадигма передбачатиме появу принципово іншого типу наративної взаємодії. Нові пристрої, наділені квазі-суб’єктною завдяки розвиненим системам штучного інтелекту, перетворюються з пасивних акумуляторів на активних співавторів особистісних наративів.

Антропологічне підґрунтя для цього впливу вдало описане в роботах Пола Рікера, який у своїй концепції наративної ідентичності підкреслював, що особистість конституюється через оповіді про себе та їх інтерпретацію. Зокрема, особливу роль

у цьому плані відіграє здатність людини будувати історію власного життя, подібно до того як сюжети вибудовуються авторами художніх творів. Зокрема, мова йде про специфічну “модель взаємозв’язку подій, що утворена побудовою сюжету, яка дозволяє нам інтегрувати з постійністю в часі те, що здається її протилежністю у сфері тотожності-ідентичності, а саме різноманітність, мінливість, переривчастість та нестабільність” [15, с. 140]. В контексті нових технологій ця ідея набуває нового виміру: генеративний пристрій стає не просто медіатором, але й активним інтерпретатором та співтворцем особистісних оповідей власника.

Нові пристрої виступатимуть у ролі своєрідних “креативних спостерігачів”, здатних не лише фіксувати, але й інтерпретувати поведінку, вподобання та ціннісні орієнтації користувача. Завдяки здатності до глибокого аналізу патернів поведінки та преференцій, вони зможуть генерувати складні наративні конструкції, що відображають не лише явні, але й приховані аспекти особистості користувача. Це перетворює їх на своєрідних “арбітрів ідентичності”, здатних не лише відображати, але й активно впливати на процеси самоідентифікації та самовизначення.

Сьогодні реалізація таких можливостей має перед собою ряд технічних перепон. Адже зараз спілкування особистості з LLM являє собою аплікацію тематичних діалогів, не поєднаних однією ниткою пам’яті та не являє собою жодної імітації людських стосунків, окрім формальних. Однак екстенсивне збільшення персоніфікованого контексту мовленнєвих нейромереж в майбутньому може надати можливість гаджетам бути цілісними генераторами пам’яті та особистісних оцінок власника.

В контексті генеративних технологій нових значень набувають теоретичні передбачення французького соціолога Бруно Латура. В своїй акторно-мережевій теорії Латур наголошує на необхідності розглядати технічні об’єкти не просто як інструменти, а як повноправних учасників соціальних взаємодій, що володіють власною агентністю [10]. Генеративні пристрої, накопичивши безпрецедентний об’єм персоналізованих даних про своїх користувачів та володіючи здатністю до складного аналізу патернів поведінки, можуть перетворитись на справжніх “персонажів” індивідуальних життєвих історій. “Навіть як текстові сутності об’єкти переповнюють своїх творців, посередники стають медіаторами” [10, с. 85]. Вони вже не просто пасивно відображають події життя користувача, але активно включаються в процес їх інтерпретації та осмислення.

Подібно до того, як значимі люди в нашому житті стають дійовими особами наших особистих наративів, генеративні пристрої поступово

набуватимуть статусу “технологічних Інших” – активних співучасників нашого досвіду, здатних не лише фіксувати, але й впливати на розвиток особистісного сюжету. Особливо важливим є те, що ця наративна суб’єктність технологічних пристроїв не є простою імітацією людської агентності. Як зазначав Латур, технічні об’єкти володіють власним, специфічним типом дієвості, що відрізняється від людської, але не є менш реальною чи значущою [10, с. 63-86]. В контексті генеративних технологій це проявляється у здатності пристроїв створювати унікальні форми наративної взаємодії, недоступні в рамках суто людської комунікації. Наприклад, вони можуть одночасно утримувати та аналізувати величезні масиви особистісних даних, виявляючи приховані патерни та зв’язки, що залишаються невидимими для людського спостерігача.

Означені нами особливості “генеративних гаджетів” дозволяють зробити ряд важливих **висновків** щодо сучасного впливу технологій на формування людської ідентичності та окреслити перспективи подальших трансформацій у цій сфері:

– Поява персональних гаджетів, особливо після 2007 року, призвела до фундаментальних змін у структурі людської повсякденності та способах конструювання особистісної ідентичності. Вплив цих змін реалізується через три основні вектори: трансформацію тілесної ідентичності, модифікацію ідентичності зайнятості та конституювання ідентичності в речовому світі.

– Сучасний технологічний розвиток веде до появи принципово нової техніки, яка характеризується глибшою інтеграцією з людською повсякденністю та досконалішою імітацією ментальних станів. Це створює передумови для формування нового типу гібридного простору існування, де межі між фізичним та віртуальним стають все більш умовними.

– Філософська дискусія щодо природи технологічної свідомості, що розгорнулася між континентально-європейською та англо-американською традиціями, набуває нового звучання в контексті сучасних технологій. Однак, незалежно від теоретичного вирішення питання про природу технологічної свідомості, практична реальність призведе до прагматичної суб’єктивації техніки в повсякденному житті та появи технічної квазі-суб’єктності.

– Новий генеративний пристрій, утвердження якого стане можливим в найближчому майбутньому, передбачатиме радикальну зміну характеру візуальної комунікації. На зміну обміну готовими візуальними образами прийде швидка генерація та адаптація візуального змісту, що створить новий тип темпоральності та може призвести до поглиблення процесів соціальної фрагментації.

– Новому етапу розвитку персональної техніки буде характерна трансформація ролі технологічних пристроїв від пасивних акумуляторів та обмінників до активних співавторів особистісних наративів. Генеративні технології створюють передумови для появи “технологічних Інших” – активних учасників процесу формування особистісної ідентичності, здатних не лише фіксувати, але й впливати на розвиток індивідуального життєвого наративу.

Проведене дослідження відкриває перспективи для подальшого вивчення проблем взаємодії людини і техніки в контексті формування особистісної ідентичності. Особливо актуальним видається дослідження етичних аспектів технологічної суб’єктності та розробка принципів гуманістичного проектування генеративних систем, які б сприяли розвитку автономної особистості, а не призводили до її розчинення в технологічному середовищі.

Література

1. Baudrillard J. The System Of Objects / translation from French James Benedict. London & New York: Verso, 1996. 213 p.
2. Callon M. Techno-economic networks and irreversibility. Sociological Review. London, 1990. Vol. 38, Issue 1. P. 131–161.
3. Chalmers D. J. Reality+ Virtual worlds and the problems of philosophy. New York: W&W Norton Company, 2022. 301 p.
4. Dennett C. D. Consciousness Explained. New York: Back Bay Books, 1991. 511 p.
5. Ellul J. The technological society / translation from French John Wilkinson. New York: Vintage books, 1980. 362 p.
6. Floridi L. The Fourth Revolution: How the infosphere is reshaping human reality. New York: Oxford University Press, 2014. 272 p.
7. Heidegger M. Being and Time: A Revised Edition of the Stambaugh Translation. New York and London: SUNY Press, 2010. 512 p.
8. Heidegger M. The Question Concerning Technology and Other Essays / translation from German Willian Lovitt. New York and London: Garland Publishing, 1977. 214 p.
9. Ihde D. Postphenomenology and technoscience: the Peking University lectures. Albany: State University of New York Press, 2009. 103 p.
10. Latour B. Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford & New York: Oxford University Press, 2005. 312 p.
11. Law J. A Sociology of Monsters: Essays on power, technology, and domination. London and New York: Routledge, 1991. 273 p.
12. Negroponte N. Being Digital. London: Hodder & Stoughton, 1995. 252 p.
13. Parfit D. Reasons and Persons. Oxford: Clarendon Press, 1984. 543 p.
14. Rheingold H. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. New York: Perseus Books, 1993. 325 p.

15. Ricoeur P. Oneself as Another / translation from French Kathleen Blarney. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1994. 364 p.
16. Searle J. Minds Brains and Science. Cambridge: Harvard University Press, 1986. 104 p.
17. Searle J. Minds, Brains and Programs. The Behavioral and Brain Sciences. 1980. Vol. 3. P. 417–457.
18. Stiegler B. *Technics and Time, 2 – Disorientation* / translation from French Richard Beardsworth and George Collins. Stanford: Stanford University Press, 2009. 285 p.
19. Turkle S. *Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other*. New York: Basic Books, 2011. 379 p.
20. Turkle S. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995. 347 p.
21. Verbeek P-P. *What Thing Do. Philosophical reflections on technology, agency and design* / translated by Robert P. Crease. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2005. 259 p.
22. Virilio P. *Speed and Politics* / translation from Semiotext(e) and Mark Polizzotti. Los Angeles: Semiotext(e). 184 p.
23. Virilio P. *The Aesthetics of Disappearance* / translation from French Philip Beitchman. Los Angeles: Semiotext(e). 132 p.

Анотація

Лемпій А. О. Від гаджета до «надречі»: трансформація персональної ідентичності в епоху генеративних технологій. – Стаття.

У статті здійснюється комплексний філософсько-антропологічний аналіз проблеми трансформації персональної ідентичності людини під впливом сучасних технологій та прогнозування потенційних змін у контексті розвитку генеративних систем штучного інтелекту. Досліджується історична еволюція взаємодії людини з персональними технічними пристроями, починаючи від появи перших смартфонів у 2007 році та становлення епохи Web 2.0 до сучасних форм технологічної квазі-суб'єктності. На основі міждисциплінарного підходу, що поєднує філософію техніки, феноменологію та теорію наративної ідентичності, виявлено три фундаментальні вектори впливу персональних пристроїв на формування ідентичності: 1) трансформація тілесної ідентичності через інтеграцію гаджетів у тілесні практики та перцептивні процеси; 2) модифікація ідентичності зайнятості через перенесення ментальних функцій на технічні пристрої; 3) конституювання ідентичності в речовому світі через акумуляцію персоналізованих наративів. Обґрунтовується концепція «надречі» як особливого статусу сучасних персональних пристроїв, що виходять за межі традиційної інструментальності. Особлива увага приділяється аналізу потенційного впливу генеративних технологій на процеси самоідентифікації та конструювання людської суб'єктивності в контексті філософських дискусій між континентально-європейською та англо-американською традиціями щодо природи технологічної свідомості. Артикулюється теза про появу нового типу «технологічного Іншого», який функціонує не просто

як інструмент, а як активний співавтор особистісних наративів, що здатний не лише фіксувати, але й впливати на розвиток індивідуального життєвого сюжету. Розглядаються філософські імплікації прагматичної суб'єктивації техніки в повсякденному житті та її вплив на формування гібридного простору людського існування, де технологічні системи функціонують як продовження людської свідомості. На основі теоретичного аналізу окреслено перспективи подальших антропологічних трансформацій у контексті розвитку генеративних технологій, зокрема поглиблення процесів соціальної фрагментації та виникнення нових форм наративної взаємодії. Запропоновано напрямки подальших досліджень етичних аспектів технологічної суб'єктності та розробки принципів гуманістичного проектування генеративних систем.

Ключові слова: персональна ідентичність, генеративні технології, філософська антропологія, технологічна суб'єктність, гаджети, штучний інтелект, наративна ідентичність.

Summary

Lempii A. O. From Gadget to “Super-thing”: Transformation of Personal Identity in the Age of Generative Technologies. – Article.

The article presents a comprehensive philosophical-anthropological analysis of the transformation of personal human identity under the influence of modern technologies and forecasts potential changes in the context of generative artificial intelligence systems development. The historical evolution of human interaction with personal technical devices is examined, starting from the emergence of the first smartphones in 2007 and the formation of the Web 2.0 era to contemporary forms of technological quasi-subjectivity. Based on an interdisciplinary approach combining philosophy of technology, phenomenology, and narrative identity theory, three fundamental vectors of personal devices' influence on identity formation are identified: 1) transformation of bodily identity through integration of gadgets into bodily practices and perceptual processes; 2) modification of occupational identity through the transfer of mental functions to technical devices; 3) constitution of identity in the material world through accumulation of personalized narratives. The concept of “super-thing” is substantiated as a special status of modern personal devices that transcend traditional instrumentality. Particular attention is paid to analyzing the potential impact of generative technologies on self-identification processes and the construction of human subjectivity in the context of philosophical discussions between Continental European and Anglo-American traditions regarding the nature of technological consciousness. The thesis about the emergence of a new type of “technological Other” is articulated, which functions not merely as a tool but as an active co-author of personal narratives, capable not only of recording but also influencing the development of individual life narratives. The philosophical implications of pragmatic subjectification of technology in everyday life and its influence on the formation of a hybrid space of human existence are considered, where technological systems

function as extensions of human consciousness. Based on theoretical analysis, prospects for further anthropological transformations in the context of generative technologies development are outlined, particularly the deepening of social fragmentation processes and the emergence of new forms of narrative interaction. Directions for further

research on ethical aspects of technological subjectivity and the development of principles for humanistic design of generative systems are proposed.

Key words: personal identity, generative technologies, philosophical anthropology, technological subjectivity, gadgets, artificial intelligence, narrative identity.