

Тетяна Сергіївна ПАВЛОВА

Доктор філософських наук, професор,
професор кафедри філософії,
Дніпровський національний університет
імені Олеся Гончара,
пр. Науки, 72, Дніпро, 49010, Україна

E-mail: pavlova_tatyana@ukr.net,

Роман Анатолійович ПАВЛОВ

Кандидат економічних наук, доцент,
доцент кафедри економіки, підприємництва та
управління підприємствами,
Дніпровський національний університет
імені Олеся Гончара,
пр. Науки, 72, Дніпро, 49010, Україна

E-mail: r.pavlov.dnu@gmail.com,

Tetiana PAVLOVA

Doctor of Sciences in Philosophy, Professor,
Professor of the Department of Philosophy,
Oles Honchar Dnipro National University,
72 Gagarin Ave., Dnipro,
49010, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7178-3573>

Roman PAVLOV

Ph.D. in Economics, Associate Professor,
Associate Professor of Department of Economics,
Entrepreneurship and Enterprise Management,
Oles Honchar Dnipro National University,
72 Gagarin Ave., Dnipro,
49010, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7629-2730>

УДК 174:004.8:141.7:17.026

**ОНТОЛОГІЯ ЦИФРОВИХ ОБ'ЄКТІВ І ТЕХНОЛОГІЧНА НОРМАТИВНІСТЬ: НОВІ
ПЕРСПЕКТИВИ ДЛЯ ЦИФРОВОЇ ЕТИКИ**

Received 25 May 2024; revised 20 June 2024; accepted 28 June 2024

DOI: 10.15421/342419

Анотація

Мета дослідження: Розвиток концептуальних підходів до осмислення етичних аспектів цифрових технологій, заснований на онтологічному повороті в розумінні технологічної нормативності.

Метод / підхід дослідження: Дослідження ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує філософію техніки, етику, соціальну філософію, дослідження науки і технологій, комп'ютерні науки та когнітивну психологію. Застосовуються методи концептуального аналізу, феноменологічного опису, критичного дискурс-аналізу та порівняльного аналізу.

Результати дослідження: Проаналізовано онтологічний статус цифрових об'єктів та їхню роль у формуванні етичного досвіду. Виявлено форми нормативності цифрових технологій: інтерфейсна, алгоритмічна та інфраструктурна.

Теоретичне значення дослідження: Дослідження сприяє розвитку концептуальних підходів до етичних аспектів цифрових технологій, створюючи підґрунтя для інтеграції різних філософських традицій і розширюючи можливості етичного аналізу в цифрову епоху.

Практичне значення дослідження: Запропонований підхід можна застосовувати для розроблення стратегій етичного проектування та управління цифровими технологіями, включно зі створенням етичних настанов, проведенням етичного аудиту, проектуванням інтерфейсів і розробленням освітніх програм із цифрової етики.

Оригінальність / цінність / наукова новизна дослідження: Запропоновано комплексний підхід до розгляду етики цифрових технологій, що враховує онтологічний поворот у розумінні технологічної нормативності. Новизна полягає в інтеграції ідей постфеноменології, об'єктно-орієнтованої онтології та філософії інформації для аналізу онтології цифрових об'єктів та їхньої нормативної сили.

Перспективи подальших досліджень / обмеження дослідження: Перспективи включають емпіричні дослідження різних форм технологічної нормативності, поглиблене вивчення онтологічного статусу конкретних типів цифрових об'єктів, та аналіз взаємозв'язку між онтологією цифрових об'єктів та їхньою нормативною силою в різних контекстах. Обмеження пов'язані з теоретичним характером дослідження, що потребує подальшої емпіричної перевірки.

Тип статті: Теоретична.

Ключові слова: цифрова етика, онтологія цифрових об'єктів, технологічна нормативність, постфеноменологія, філософія інформації, електронний бізнес, підприємництво.

ONTOLOGY OF DIGITAL OBJECTS AND TECHNOLOGICAL NORMATIVITY: NEW PERSPECTIVES FOR DIGITAL ETHICS

Abstract

Purpose: Development of conceptual approaches to the understanding of ethical aspects of digital technologies, based on the ontological turn in the understanding of technological normativity.

Design/Method/Approach: The research is based on an interdisciplinary approach combining philosophy of technology, ethics, social philosophy, science and technology research, computer science and cognitive psychology. Methods of conceptual analysis, phenomenological description, critical discourse analysis and comparative analysis are used.

Findings: The ontological status of digital objects and their role in the formation of ethical experience is analyzed. The forms of normativity of digital technologies are revealed: interface, algorithmic and infrastructural.

Theoretical implications: The research contributes to the development of conceptual approaches to the ethical aspects of digital technologies, creating a basis for the integration of various philosophical traditions and expanding the possibilities of ethical analysis in the digital era.

Practical implications: The proposed approach can be used to develop strategies for ethical design and management of digital technologies, including creating ethical guidelines, conducting ethical audits, designing interfaces, and developing educational programs on digital ethics.

Originality / Value: A comprehensive approach to the consideration of the ethics of digital technologies is proposed, taking into account the ontological turn in the understanding of technological normativity. The novelty lies in the integration of the ideas of postphenomenology, object-oriented ontology and philosophy of information for the analysis of the ontology of digital objects and their normative force.

Research limitations / Future research: Prospects include empirical studies of various forms of technological normativity, in-depth study of the ontological status of specific types of digital objects, and analysis of the relationship between the ontology of digital objects and their normative force in various contexts. The limitations are related to the theoretical nature of the study, which requires further empirical verification.

Paper type: Theoretical.

Keywords: digital ethics, ontology of digital objects, technological normativity, post-phenomenology, philosophy of information, electronic business, entrepreneurship.

Постановка проблеми.

В епоху стрімкої цифровізації всіх сфер людського життя ми стикаємося з необхідністю переосмислення фундаментальних онтологічних категорій. Цифрові технології трансформують саме розуміння реальності, створюючи нові форми існування та впливу. Штучний інтелект, великі дані, інтернет речей, віртуальна та доповнена реальність формують нове цифрове середовище, в якому традиційні онтологічні концепції виявляються недостатніми.

Актуальність цього дослідження зумовлена низкою чинників:

1. Посилення ролі цифрових технологій у повсякденному житті та професійній діяльності людей, що потребує глибокого розуміння онтологічного статусу цифрових об'єктів.

2. Недостатність наявних онтологічних теорій для адекватного осмислення природи цифрових об'єктів. Традиційні концепції, що

ґрунтуються на антропоцентричній парадигмі, не враховують повною мірою специфіку цифрових сутностей.

3. Доцільність розвитку та збагачення наявних концептуальних підходів для глибшого аналізу онтології цифрових об'єктів та їхньої нормативної сили.

4. Зростаюче усвідомлення системного характеру впливу цифрових технологій на соціальні, політичні та економічні структури, що потребує комплексного онтологічного аналізу.

Наявні підходи до розуміння цифрових технологій мають низку суттєвих обмежень:

1. Вони часто не беруть до уваги онтологічний статус цифрових об'єктів, їхню активну роль у формуванні реальності. Цифрові технології розглядаються переважно як нейтральні інструменти, а не як активні агенти, що впливають на нашу реальність.

2. Недостатньо враховується специфіка

цифрових технологій, їхня здатність до автономного функціонування та прийняття рішень, особливо в контексті систем штучного інтелекту.

3. Наявні підходи часто не враховують системного характеру онтологічних проблем у цифровому світі, фокусуючись на окремих технологіях, а не на складних взаємозв'язках між різними елементами цифрової екосистеми.

Таким чином, існує гостра необхідність у розробленні нових онтологічних підходів, здатних адекватно осмислити природу цифрових об'єктів та їхню нормативну силу в сучасному світі.

Метою дослідження є розвиток концептуальних підходів до осмислення етичних аспектів цифрових технологій, ґрунтуючись на онтологічному повороті в розумінні технологічної нормативності.

Для досягнення цієї мети поставлено такі завдання:

1. Дослідити онтологічний статус цифрових об'єктів, їхні унікальні характеристики (нематеріальність, відтворюваність, мінливість, розподіленість) і форми агентності.

2. Проаналізувати різні форми нормативності цифрових технологій, включно з інтерфейсною, алгоритмічною та інфраструктурною нормативністю.

3. Визначити роль цифрових об'єктів у моральних ситуаціях та їхній потенціал як моральних агентів або пацієнтів.

4. Інтегрувати ідеї постфеноменології, об'єктно-орієнтованої онтології та філософії інформації для глибшого розуміння онтології цифрових об'єктів.

5. Провести критичний аналіз різних форм нормативності цифрових технологій для розуміння їхніх етичних імплікацій.

6. Дослідити взаємодію між технологічними нормами і користувачами, включно з процесами інтерпретації, заперечування і трансформації цих норм.

7. Розглянути, як різні форми нормативності цифрових технологій формують моральний досвід та етичні практики в цифрову епоху.

Методологія дослідження ґрунтується

на міждисциплінарному підході, що інтегрує філософію техніки, етику, соціальну філософію, дослідження науки і технологій, а також елементи комп'ютерних наук і когнітивної психології. У роботі використовуються методи концептуального аналізу для вивчення онтологічного статусу цифрових об'єктів, феноменологічного опису для аналізу форм технологічної нормативності, критичного дискурс-аналізу для дослідження етичних імплікацій цифрових технологій і порівняльного аналізу для зіставлення різних підходів до розуміння цифрової онтології та нормативності.

Новизна дослідження полягає у прагненні розвинути та збагатити наявні концептуальні підходи до осмислення онтології цифрових об'єктів і технологічної нормативності, спираючись на онтологічний поворот у філософії технологій. Дослідження пропонує новий погляд на природу цифрових об'єктів з огляду на їхні унікальні характеристики та активну роль у формуванні етичного досвіду. Пропонований підхід спрямований на розширення можливостей наявних онтологічних та етичних теорій стосовно цифрового світу. Він відкриває додаткові перспективи для аналізу форм технологічної нормативності та їхнього впливу на етичні практики в цифрову епоху. Інтеграція ідей з різних філософських традицій дає змогу створити більш комплексну картину онтології та нормативності цифрових технологій, що робить значний внесок у розвиток цифрової етики.

Аналіз літератури.

Проблема етичних аспектів цифрових технологій привертає дедалі більшу увагу дослідників в останні десятиліття. Можна виокремити кілька основних напрямів в осмисленні цієї проблематики:

1. *Етика використання цифрових технологій.* Цей підхід фокусується на моральних аспектах дій користувачів і розробників технологій. У межах цього підходу розглядаються такі питання, як конфіденційність і захист персональних даних, свобода слова в інтернеті, цифрова нерівність, кібербезпека тощо. Джеймс Мур визначає її як «аналіз природи та соціального впливу комп'ютерних технологій,

а також відповідне формулювання та обґрунтування політик етичного використання таких технологій» [Moore 1985]. Такий підхід розвивається у працях таких авторів, як Дебора Джонсон, Херман Тавані, Лучано Флоріді. Дебора Джонсон розглядає широкий спектр етичних проблем, пов'язаних із використанням комп'ютерних технологій, включно з питаннями інтелектуальної власності, приватності, безпеки та професійної відповідальності [Johnson 2009]. Вона наголошує на необхідності адаптації традиційних етичних теорій до специфіки цифрового середовища. Герман Тавані пропонує систематичний огляд ключових етичних проблем, що виникають у зв'язку з розвитком інформаційних технологій [Tavani 2016]. Він розглядає такі теми, як етика кіберпростору, етика штучного інтелекту, етика робототехніки, приділяючи особливу увагу питанням приватності та інформаційної безпеки. Лучано Флоріді розробляє концепцію «інформаційної етики», яка розглядає інформацію як фундаментальну категорію, що лежить в основі всіх етичних проблем цифрової епохи [Floridi 2013]. Він пропонує розширити сферу моральних пацієнтів, включивши до неї не тільки живі істоти, а й інформаційні об'єкти. Однак, як зазначає Пітер-Пол Вербік, фокусуючись на діях користувачів і розробників, етика використання часто випускає з уваги етичні аспекти, закладені в самих технологічних об'єктах [Verbeek 2011]. Пітер-Пол Вербік підкреслює, що технології не є нейтральними посередниками, але активно формують наше сприйняття світу та моральний досвід.

2. Прикладна етика та деонтологічний підхід. Іншим поширеним підходом є розгляд етики цифрових технологій як галузі прикладної етики. У межах цього підходу робляться спроби застосувати наявні етичні теорії та принципи до проблем, що виникають у сфері цифрових технологій. Такий підхід, який можна охарактеризувати як деонтологічний, фокусується на визначенні етичних обов'язків і правил поведінки. Прикладом може слугувати Кодекс етики та професійної поведінки Асоціації обчислювальної техніки [ACM 2018]. Цей кодекс встановлює низку етичних

принципів для професіоналів у галузі комп'ютерних технологій, включно з відповідальністю перед суспільством, уникненням шкоди, чесністю та надійністю. Деонтологічний підхід до етики цифрових технологій розвивається в роботах таких авторів, як Мері Фленаган і Хелен Ніссенбаум. Вони пропонують концепцію «Values at Play» (Втілення цінностей в ігровому дизайні), яка спрямована на інтеграцію етичних цінностей у процес розроблення цифрових технологій, особливо комп'ютерних ігор та інших інтерактивних систем [Flanagan, Nissenbaum 2014]. Однак, як зазначає Шеннон Валлор [Vallor 2016], такий підхід може бути недостатньо гнучким для розв'язання нових етичних проблем, що виникають у технологічному середовищі, яке швидко змінюється. Шеннон Валлор пропонує звернутися до етики чесноти як альтернативного підходу, що фокусується на розвитку моральних якостей і практичної мудрості, необхідних для навігації в складному цифровому світі.

3. Постфеноменологічний підхід. Постфеноменологічний підхід, що розвивається такими філософами, як Дон Айді та Пітер-Пол Вербік, пропонує розглядати технології не як нейтральні інструменти, а як активних посередників, які формують наше сприйняття світу і моральний досвід. Дон Айді розвиває концепцію «технологічної інтенціональності», показуючи, як технології структурують наше сприйняття і взаємодію зі світом [Ihde 1990]. Він виокремлює різні типи стосунків між людиною і технологією, включно з втіленими, герменевтичними і фоновими стосунками. Пітер-Пол Вербік, спираючись на ідеї Дона Айді, розробляє концепцію «моральної медіації технологій» [Verbeek 2011]. Він показує, як технології не лише впливають на наше сприйняття світу, а й активно формують наші моральні судження та дії. Пітер-Пол Вербік пропонує розглядати етику не як набір абстрактних принципів, а як практику, нерозривно пов'язану з технологічними медіаціями [Verbeek 2011]. Такий підхід дає змогу глибше проаналізувати, як технології впливають на наші етичні практики та судження. Однак він часто обмежується аналізом окремих технологій і не пропонує цілісної етичної

теорії для цифрової епохи.

4. *Об'єктно-орієнтована онтологія.*

Об'єктно-орієнтована онтологія, представлена в роботах Грема Гармана та інших філософів, пропонує радикальне переосмислення статусу об'єктів, зокрема технологічних. Цей підхід відкриває нові перспективи для розуміння онтологічного статусу цифрових об'єктів, але його етичні імплікації залишаються недостатньо дослідженими. Грем Гарман пропонує розглядати об'єкти не як пасивні сутності, повністю доступні людському пізнанню, а як активних агентів із власним «внутрішнім життям» [Harman 2018]. Це відкриває нові перспективи для розуміння цифрових об'єктів як автономних сутностей, здатних впливати на реальність незалежно від людських намірів. Леві Брайант розвиває ідеї об'єктно-орієнтованої онтології в контексті соціальної та політичної філософії [Bryant 2011]. Він пропонує концепцію «плоскої онтології», в якій усі об'єкти, включно з цифровими, розглядаються як рівноправні учасники соціальних і політичних процесів [Bryant 2011]. Це відкриває нові перспективи для осмислення етичної та політичної ролі цифрових технологій. Тімоті Мортон у своїх роботах застосовує ідеї об'єктно-орієнтованої онтології до екологічних проблем, вводячи поняття «гіпероб'єктів» – сутностей, що розподілені в часі та просторі настільки широко, що перевершують традиційне людське сприйняття [Morton 2013]. Ця концепція може бути продуктивно застосована до аналізу глобальних цифрових інфраструктур та їхніх етичних імплікацій.

Виклад основного змісту.

Онтологія цифрових об'єктів. Для розроблення адекватної етичної теорії цифрових технологій необхідно насамперед осмислити онтологічний статус цифрових об'єктів. Це вимагає глибокого філософського аналізу природи і специфіки цифрових сутностей, їхнього місця в загальній картині реальності та їхніх відносин з іншими типами об'єктів.

Цифрові об'єкти являють собою новий клас сутностей, які не вписуються в традиційні онтологічні категорії. Вони не є ані суто матеріальними, ані суто ідеальними

об'єктами, а посідають своєрідне проміжне положення.

Прикладом такого складного цифрового об'єкта є віртуальний світ Second Life, який наочно демонструє, як цифрові об'єкти можуть створювати цілі екосистеми, які імітують і водночас трансформують звичні для нас соціальні та економічні відносини. Second Life не просто відтворює елементи реального світу, а створює нову форму реальності, де цифрові об'єкти мають власну економічну цінність і впливають на поведінку користувачів [Pavlov 2011]. Це ставить перед нами важливі етичні питання про природу цінності в цифровому світі, про межі між реальним і віртуальним, а також про відповідальність за дії у віртуальному просторі.

Онтологічна невизначеність створює низку філософських проблем, що вимагають переосмислення базових категорій буття, таких як існування, ідентичність, причинність і агентність. Цифрові об'єкти мають низку унікальних характеристик, що відрізняють їх від традиційних матеріальних артефактів (табл. 1). Ці характеристики не тільки визначають специфіку їхнього існування, а й створюють нові форми взаємодії з людиною та навколишнім світом, що має глибокі етичні імплікації.

Розуміння онтологічного статусу цифрових об'єктів є ключовим для розвитку етики цифрових технологій, адже воно дає нам змогу точніше визначити їхню роль у моральних ситуаціях, їхній потенціал як моральних агентів або пацієнтів, а також їхній вплив на формування нашого етичного досвіду в цифрову епоху.

Проблема дематеріалізації та віртуалізації, пов'язана з цифровими об'єктами, має глибокі філософські імплікації. Вона розмиває межу між реальним і віртуальним, матеріальним та інформаційним. Як пише Жан Бодрійяр, ми стикаємося з «гіперреальністю», де симуляція стає більш реальною, ніж сама реальність [Baudrillard 1981]. Це створює нові виклики для етичної теорії, яка традиційно спиралася на чіткий розподіл між суб'єктом і об'єктом, реальним і уявним.

Ключові характеристики цифрових об'єктів

№ з/п	Характеристика	Опис
1	Нематеріальність	Цифрові об'єкти існують у вигляді інформаційних патернів, а не фізичних сутностей, що порушує питання про природу їхнього існування і ставлення до матеріального світу
2	Відтворюваність	Цифрові об'єкти можуть бути скопійовані нескінченну кількість разів без втрати якості, що кидає виклик традиційним поняттям оригіналу і копії, унікальності та ідентичності
3	Мінливість	Цифрові об'єкти легко піддаються модифікації та трансформації, що створює проблеми для встановлення їхньої стабільної ідентичності та відповідальності за створення і зміну
4	Розподіленість	Цифрові об'єкти можуть існувати одночасно в різних місцях і контекстах, що розмиває традиційні просторові та часові координати їхнього існування
5	Алгоритмічна природа	Багато цифрових об'єктів, особливо програми та системи штучного інтелекту, володіють здатністю до автономного функціонування та ухвалення рішень на основі закладених у них алгоритмів
6	Мережева пов'язаність	Цифрові об'єкти часто існують не ізольовано, а в складних мережах взаємозв'язків з іншими об'єктами, що створює нові форми агентності та впливу

Джерело: складено авторами на основі узагальнення [Floridi 2013, 2014], [Verbeek 2011], [Harman 2018]

Важливо розуміти цифрові об'єкти не як пасивні сутності, а як активних агентів, здатних впливати на нашу реальність і моральний досвід. Алгоритми, програми, інтерфейси – всі ці цифрові сутності активно формують наше сприйняття світу, ухвалення рішень та етичні судження.

Наприклад, алгоритми рекомендаційних систем не просто пропонують нам контент на основі наших уподобань, а активно формують ці уподобання, створюючи «бульбашки фільтрів», як показав Елі Парайзер [Pariser 2011]. Інтерфейси соціальних мереж не просто відображають інформацію, а структурують наші соціальні взаємодії, впливаючи на форми спілкування та самопрезентації, що переконливо продемонструвала Шеррі Теркл [Turkle 2017].

Системи штучного інтелекту, особливо що базуються на машинному навчанні, мають ще складнішу форму агентності. Вони здатні не тільки виконувати задані алгоритми, а й навчатися на основі даних, формуючи влас-

ні «моделі світу», що створює нові етичні виклики, пов'язані з проблемами прозорості, зрозумілості та відповідальності за дії таких систем.

Для осмислення цієї нової онтологічної реальності ми пропонуємо інтегрувати ідеї постфеноменології, об'єктно-орієнтованої онтології та філософії інформації. Постфеноменологічний підхід, що розвивається Доном Айді [Ihde 1990] і Пітером Полом Вербіком [Verbeek 2011], дає змогу аналізувати, як цифрові технології медіують наше сприйняття світу і моральний досвід. Об'єктно-орієнтована онтологія Грема Гармана надає інструменти для розуміння цифрових об'єктів як автономних сутностей із власним «внутрішнім життям» [Harman 2018]. Філософія інформації Лучано Флоріді [Floridi 2014] дає змогу розглядати інформацію як фундаментальну онтологічну категорію, що особливо релевантно для аналізу цифрових сутностей.

Варто зазначити, що для ефективного

осмислення та комунікації складних концепцій цифрової онтології можуть бути використані інноваційні підходи. Наприклад, Оксана Гудошник та Олександр Крупський [Hudoshnyk, Krupskyi 2022] показують, як комікси можуть слугувати ефективним інструментом для передачі складних наукових концепцій широкій аудиторії. Подібні методи можуть бути адаптовані для пояснення онтологічного статусу цифрових об'єктів та їхніх етичних імплікацій як фахівцям, так і широкому загалу.

Розгляд і зіставлення цих підходів відкриває можливості для глибшого розуміння онтології цифрових об'єктів, що враховує їхні специфічні характеристики та форми агентності. Таке розуміння може слугувати підґрунтям для подальшого етичного аналізу, сприяючи точнішому осмисленню статусу цифрових об'єктів як можливих моральних пацієнтів і потенційних моральних агентів.

Нормативність цифрових технологій.

Розуміння онтологічного статусу цифрових об'єктів дає нам змогу перейти до аналізу їхньої нормативної сили. Під нормативністю технологій ми розуміємо їхню здатність формувати і підтримувати певні норми поведінки, сприйняття і мислення. Така нормативність не є нейтральною чи пасивною, але бере активну участь у конструюванні нашої соціальної, культурної та етичної реальності.

У цифровому світі нормативність набуває особливих форм і масштабів впливу. Цифрові технології, завдяки своїй всюдисущості та глибокій інтеграції в повсякденне життя, мають унікальну здатність формувати наші звички, очікування та цінності. Вони створюють нові форми соціальних взаємодій, трансформують наше розуміння приватності, ідентичності та автономії.

Важливо зазначити, що нормативність цифрових технологій часто залишається невидимою або неусвідомленою користувачами, оскільки вона діє на рівні дизайну інтерфейсів, алгоритмічних рішень та інфраструктурних особливостей, які ми приймаємо як даність. Тому критичний аналіз різних форм нормативності цифрових технологій є ключовим для розуміння їхніх етичних імплікацій.

У цифровому світі ми можемо виділити кілька основних форм нормативності (табл. 2). Кожна з них являє собою унікальний спосіб, за допомогою якого цифрові технології формують нашу поведінку, сприйняття і мислення.

Вони не діють ізольовано, а взаємодіють і підсилюють одна одну, створюючи складну мережу нормативних впливів. Розуміння таких різних форм нормативності та їхніх взаємодій є ключовим для розроблення ефективних стратегій етичного проектування та регулювання цифрових технологій.

Особливу увагу слід приділити проблемі алгоритмічної нормативності та «чорної скриньки». Алгоритми, особливо в контексті машинного навчання та штучного інтелекту, дедалі частіше ухвалюють рішення, що впливають на життя людей, водночас залишаючись непрозорими та незрозумілими навіть для їхніх творців, що створює нові етичні виклики, пов'язані з проблемами відповідальності, справедливості та автономії.

Як пише Френк Паскуале, «ми живемо в суспільстві чорної скриньки», де алгоритмічні системи ухвалення рішень залишаються прихованими від публічного контролю та критики [Pasquale 2015], що порушує питання щодо необхідності нових форм «алгоритмічної прозорості» та «етичного аудиту» цифрових систем.

Проблема алгоритмічної нормативності тісно пов'язана з питаннями влади і політики. Як показує Сафія Умоджа Ноубл у своєму дослідженні пошукових систем, алгоритми можуть відтворювати й посилювати наявні соціальні упередження та форми дискримінації [Noble 2018], що вимагає розроблення нових підходів до забезпечення справедливості та рівності в цифрову епоху.

Нормативність цифрових технологій не обмежується лише їхнім безпосереднім впливом на поведінку користувачів. Вона також проявляється в тому, як ці технології формують наше розуміння реальності, наші цінності та світогляд. Наприклад, поширення соціальних медіа змінило наше розуміння приватності, соціальних зв'язків і публічності.

Форми нормативності цифрових технологій

№ з/п	Форма нормативності	Опис
1	Інтерфейсна	Користувацькі інтерфейси цифрових пристроїв і додатків формують певні патерни взаємодії та сприйняття інформації. Наприклад, дизайн соціальних мереж з їхньою системою лайків і репостів створює певні норми соціальної взаємодії та самопрезентації
2	Алгоритмічна	Алгоритми, що лежать в основі цифрових систем, визначають способи опрацювання інформації та ухвалення рішень, часто залишаючись «чорною скринькою» для користувачів. Алгоритми пошукових систем, наприклад, не просто знаходять інформацію, а активно формують наше уявлення про світ, визначаючи, яка інформація є релевантною і такою, що заслуговує на увагу
3	Інфраструктурна	Цифрова інфраструктура (мережі, протоколи, стандарти) створює певні можливості та обмеження для комунікації та діяльності. Наприклад, архітектура інтернету з його принципом мережевої нейтральності створює певні норми поширення інформації та організації спільнот
4	Дані як нормативність	Великі дані та способи їхнього аналізу формують нові режими знання та управління. Дані ніколи не бувають «сирими», але завжди «приготованими», тобто вже містять у собі певні способи інтерпретації реальності [Kitchin 2014]
5	Афективна	Цифрові технології активно формують наші емоційні реакції та афективні стани. Наприклад, дизайн соціальних медіа часто спрямований на максимізацію залученості користувачів через маніпуляцію їхніми емоційними реакціями

Джерело: складено авторами на основі узагальнення [Verbeek 2011], [Pasquale 2015], [Pariser 2011], [Kitchin 2014]

Важливо зазначити, що нормативність цифрових технологій не є детерміністичною. Користувачі не є пасивними одержувачами технологічних норм, а беруть активну участь у їхній інтерпретації, оскарженні та трансформації. Як показують дослідження в царині соціальних досліджень науки і технологій, технології та суспільство перебувають у складних відносинах взаємного конституювання [Bijker, Hughes, Pinch 2012].

У контексті бізнес-структур це взаємне конституювання проявляється особливо яскраво. Тетяна Гринько та співавтори [Grynko, Nviniashvili, Filippova 2023] підкреслюють, що процес цифровізації потребує суттєвих змін в управлінні бізнесом. Такі зміни не лише технологічні, а й організаційні та етичні. Цифрові технології створюють нові

нормативні рамки для бізнес-процесів, одночасно вимагаючи від організацій адаптації та переосмислення їхніх етичних стандартів. Це ілюструє, як нормативність цифрових технологій та організаційні практики взаємно формують одна одну, створюючи нові етичні виклики та можливості.

При аналізі нормативності цифрових технологій в організаційному контексті важливо враховувати роль корпоративної культури. Дослідження в царині менеджменту показують, що організаційна культура може суттєво впливати на прийняття та інтерпретацію нових технологічних норм [Krupskiy 2014]. Це вказує на необхідність комплексного підходу до впровадження цифрових інновацій, що враховує не тільки технологічні, а й культурні аспекти організацій.

Неакадемічний студентський досвід, здобутий у цифровому середовищі, може відігравати суттєву роль у становленні етичних позицій молодого покоління [Pavlov, Pavlova 2024], що вказує на необхідність комплексного підходу до аналізу джерел нормативності в цифрову епоху. У контексті аналізу нормативності цифрових технологій важливо також враховувати роль емоційних чинників. Дослідження показують, що моральні емоції можуть слугувати значущим стимулом соціальної поведінки [Pavlova, Pavlov, Khmarskyi 2021]. Це спостереження може бути особливо актуальним при розгляді того, як користувачі сприймають і реагують на нормативні аспекти цифрових технологій.

Розуміння різних форм нормативності цифрових технологій є ключовим для розроблення адекватної етичної теорії та дає нам змогу вийти за рамки простого аналізу використання технологій, а також звернутися до більш фундаментальних питань про те, як ці технології формують наш моральний досвід та етичні практики.

Висновки.

У цьому дослідженні ми розглянули можливість розвитку підходів до осмислення етики цифрових технологій, спираючись на онтологічний поворот у розумінні технологічної нормативності. Такий ракурс дає змогу розширити можливості наявних етичних теорій і сприяє більш комплексному відображенню складності етичних проблем цифрового світу.

Цифрові об'єкти мають унікальний онтологічний статус і активну агентність, що вимагає перегляду традиційних етичних категорій. Їхня нематеріальність, відтворюваність, мінливість і розподіленість створюють нові форми існування і впливу, які не можуть бути адекватно осмислені в рамках класичних онтологій.

Технологічна нормативність у цифровому світі проявляється в різних формах, включно з інтерфейсною, алгоритмічною та інфраструктурною нормативністю. Такі форми нормативності активно формують наше сприйняття, поведінку та етичні судження, часто непомітно для нас самих.

Розуміння онтологічного статусу

цифрових об'єктів є ключовим для розвитку етики цифрових технологій, оскільки воно дає змогу точніше визначити їхню роль у моральних ситуаціях, їхній потенціал як моральних агентів або пацієнтів, а також їхній вплив на формування нашого етичного досвіду в цифрову епоху.

Інтеграція ідей постфеноменології, об'єктно-орієнтованої онтології та філософії інформації відкриває нові можливості для глибшого розуміння онтології цифрових об'єктів, яке б ураховувало їхні специфічні характеристики та форми агентності.

Критичний аналіз різних форм нормативності цифрових технологій є ключовим для розуміння їхніх етичних імплікацій і розроблення ефективних стратегій етичного проектування та регулювання цифрових технологій.

Нормативність цифрових технологій не є детерміністичною. Користувачі не є пасивними одержувачами технологічних норм, а беруть активну участь у їхній інтерпретації, оскарженні та трансформації.

Розуміння різних форм нормативності цифрових технологій дає змогу вийти за рамки простого аналізу використання технологій і звернутися до більш фундаментальних питань про те, як ці технології формують наш моральний досвід та етичні практики.

Теоретична значущість дослідження полягає в розвитку та збагаченні концептуальних підходів до осмислення етичних аспектів цифрових технологій. Запропонований ракурс сприяє інтеграції різних філософських традицій і відкриває додаткові перспективи для етичного аналізу цифрових технологій.

Практична значущість дослідження полягає в тому, що запропонований підхід можна використати для розроблення більш ефективних стратегій етичного проектування та управління цифровими технологіями. Це відкриває широкі можливості для застосування результатів дослідження в різних сферах, пов'язаних із цифровізацією та технологічним розвитком.

Перспективи подальших досліджень включають:

1. Емпіричні дослідження різних форм технологічної нормативності в цифровому

світі.

2. Поглиблене вивчення онтологічного статусу конкретних типів цифрових об'єктів, таких як алгоритми машинного навчання, віртуальні активи, цифрові двійники.

3. Дослідження взаємозв'язку між онтологією цифрових об'єктів та їхньою нормативною силою в різних культурних і соціальних контекстах.

4. Розробка методологій для виявлення та аналізу прихованих форм нормативності в цифрових технологіях.

5. Вивчення еволюції онтології цифрових об'єктів і форм технологічної нормативності в контексті технологій, що розвиваються.

Слід зазначити, що розглянутий у нашому дослідженні онтологічний ракурс в

осмисленні технологічної нормативності являє собою один із можливих підходів до аналізу етичних проблем цифрової епохи. Такий підхід можна розглядати як запрошення до подальшого діалогу і дослідження, яке, як ми вважаємо, може сприяти розвитку глибшого і нюансованішого розуміння етичних аспектів нашого дедалі більш цифрового світу.

Розвиток цифрових технологій продовжує ставити перед нами нові етичні виклики, і наша здатність адекватно відповідати на ці виклики багато в чому визначатиме майбутнє людства. Тому критичне осмислення етичних аспектів цифрових технологій, що ґрунтується на глибокому філософському аналізі, залишається одним із найважливіших завдань сучасної етичної думки.

Бібліографічні посилання / References

- ACM Code of Ethics and Professional Conduct. (2018). Retrieved May 10, 2024 from <https://www.acm.org/code-of-ethics>
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- Bijker, W. E., Hughes, T. P., & Pinch, T. (Eds.). (2012). *The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology*. Cambridge: MIT press.
- Bryant, L.R. (2011). *The democracy of objects*. London: Open Humanities Press.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. Cambridge: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9016.001.0001>
- Floridi, L. (2013). *The ethics of information*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199641321.001.0001>.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Grynko, T., Hvinashvili, T., & Filippova, V. (2023). Change management in business structures under the conditions of digitalization. *Efektivna ekonomika*, 5. <https://doi.org/10.32702/2307-2105.2023.5.22>
- Harman, G. (2018). *Object-oriented ontology: A new theory of everything*. London: Pelican Books.
- Hudoshnyk, O., & Krupskiy, O.P. (2022). Science and comics: from popularization to the discipline of Comics Studies. *History of Science and Technology*, 12(2), 210-230. <https://doi.org/10.32703/2415-7422-2022-12-2-210-230>
- Ihde, D. (1990). *Technology and the lifeworld: From garden to earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Johnson, D.G. (2009). *Computer ethics* (4th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Kitchin, R. (2014). *The data revolution: Big data, open data, data infrastructures and their consequences*. London: Sage. <https://doi.org/10.4135/9781473909472>.
- Krupskiy, O.P. (2014). Organizational culture: nature, types, peculiarities of implementation in Ukraine. *Economic Bulletin of the National Mining University scientific journal*, 45(45), 29-38. https://ev.nmu.org.ua/docs/2014/1/EV20141_029-038.pdf
- Moor, J.H. (1985). What is computer ethics? *Metaphilosophy*, 16(4), 266-275. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9973.1985.tb00173.x>
- Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the world*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Noble, S.U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York: New York University Press.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. New York: Penguin Press.

- Pasquale, F. (2015). *The black box society: The secret algorithms that control money and information*. Cambridge: Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674736061>
- Pavlov, R.A. (2011). Vplyv svitovoi finansovoi kryzy na ekonomiku virtualnoho svitu Second Life [The impact of the global financial crisis on the economy of the Second Life virtual world]. *Financial and Credit Activity: Problems of Theory and Practice*, 2(11), 309-316. Retrieved May 12, 2024 from <https://fkd.net.ua/index.php/fkd/article/view/2691/2732> (in Ukrainian)
- Pavlov, R.A., & Pavlova, T.S. (2024). Non-academic Student Experience in the Context of Postmodernism. *European Journal of Management Issues*, 32(1), 44-58. <https://doi.org/10.15421/192405> (in Ukrainian)
- Pavlova, T., Pavlov, R., & Khmarskyi, V. (2021). Moral emotions phenomenon with positive valence as a social behavior incentive. *Epistemological Studies in Philosophy, Social and Political Sciences*, 4(2), 26-36. <https://doi.org/10.15421/342119>
- Tavani, H.T. (2016). *Ethics and technology: Controversies, questions, and strategies for ethical computing*. (5th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Turkle, S. (2017). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other* (Third edition. Revised and expanded edition). New York: Basic Books.
- Vallor, S. (2016). *Technology and the Virtues: A Philosophical Guide to a Future Worth Wanting*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780190498511.001.0001>
- Verbeek, P.P. (2011). *Moralizing technology: Understanding and designing the morality of things*. Chicago: University of Chicago Press. <http://dx.doi.org/10.7208/chicago/9780226852904.001.0001>