

Отримана 24.10.2025

Прорецензована: 17.11.2025

Прийнята до друку: 24.11.2025

Електронна адреса: yevhenii.bordiuk@oa.edu.ua

DOI: <http://doi.org/10.25264/2312-7112-2025-29-45-49>

Бордюк Є. Homo virtualis як bios politikos: нові виміри політичної ідентичності. Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філософія»: науковий журнал. Острог : Вид-во НаУОА, 2025. № 29. С. 45–49.

УДК 141:316.4

Євгеній Бордюк

НОВО ВИМІРИ ПОЛІТИЧНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

Дослідження спрямоване на вивчення аспектів трансформації політичної ідентичності у цифрову добу, зосереджуючись на особливостях переходу від стабільних, колективних зв'язків до більш мінливих, мережових ідентифікацій. Спираючись на праці сучасних філософів, соціологів, теоретиків медіа, які аналізують інформаційне мережове суспільство, досліджується вплив цифрових платформ, соціальних медіа та алгоритмічного управління на індивідуальні та колективні політичні ідентичності. Виникнення децентралізованої та проблемно-орієнтованої політичної приналежності кидає виклик традиційним формам партійної та національно-державної ідентичності. Соціальні медіа сприяють новим формам активізму, спонукаючи стрімку мобілізацію, поляризацію та фрагментацію публічного дискурсу. Водночас цифрова комунікація розширює можливості маргіналізованих груп, надаючи їм платформи для політичного самовираження та колективних дій поза традиційними інституційними рамками. Однак аспекти політичної ідентичності в умовах мережового суспільства, рідко стають предметом дослідження українських вчених. У цьому дослідженні стверджується, що політична ідентичність в інформаційному суспільстві стає динамічною, адаптивною та формується як технологічними можливостями, так і соціокультурними трансформаціями, відображаючи подвійну природу змін – цифрові технології створюють нові форми політичної участі та плюралізму, вони також створюють проблеми для демократичних дискусій і стійких політичних зв'язків. Розуміння цих змін має вирішальне значення для аналізу сучасної політичної поведінки та простору демократичного управління, що розвивається.

Ключові слова: ідентичність, віртуальне, алгоритмічне посередництво, мережове суспільство, політична участь.

Yevhenii Bordiuk

HOMO VIRTUALIS AS BIOS POLITIKOS: NEW DIMENSIONS OF POLITICAL IDENTITY

The rapid evolution of communication technologies and information production profoundly affects personal identity, reshaping traditional forms of political identification and fostering new modes of engagement in the public sphere. This study explores how political identity is being transformed in the digital era, shifting from stable, collective affiliations toward more fluid, network-based configurations. Drawing on the works of contemporary philosophers, sociologists, media theorists who examine the information and network society, the study examines the impact of digital platforms, social media, and algorithmic governance on both individual and collective political identities. The emergence of decentralized and issue-driven political affiliations challenges traditional party-based and nation-state identity models.

Social media fosters new forms of activism, enabling rapid mobilization and contributing to polarization and the fragmentation of public discourse. At the same time, digital communication empowers marginalized groups, providing them with platforms for political expression and collective action beyond traditional institutional frameworks.

This research argues that political identity in the information society is increasingly dynamic, adaptive, and shaped by both technological affordances and socio-cultural transformations. Digital technologies thus embody a dual potential: while they expand opportunities for participation and pluralism, they also create new challenges for democratic deliberation and the stability of political commitments. Understanding these shifts is crucial for analyzing contemporary political behavior and the evolving landscape of democratic governance. Focusing on the figure of homo virtualis, the study analyzes how political identity is reconfigured through digital mediation. By tracing the shift from embodied to digital presence, the research contributes to a deeper understanding of political subjectivity in the age of informationalism.

Keywords: identity, virtual, algorithmic mediation, network society, political participation.

У сучасному інформаційному суспільстві межі між приватним і публічним, реальним та віртуальним значно розмиваються та розчиняються. Ця трансформація є не лише технологічною, а й онтологічною, кидаючи виклик усталеним уявленням про суб'єктивність, ідентичність та політичну діяльність [9]. Цифрове середовище сприяло появі нової форми людського існування – *homo virtualis* – чия політична присутність формується та виражається через опосередковану комунікацію, мережеві

взаємодії та алгоритмічну видимість. Такий суб'єкт не просто діє у цифровому просторі – він є продуктом його логіки, що змінює природу участі та відповідальності [8]. Трансформація політичної ідентичності в цьому контексті порушує фундаментальні філософські питання. Хто є політичним суб'єктом у віртуальну епоху? Як людина бере участь, формує думки та стверджує свою діяльність у децентралізованих, часто анонімних цифрових спільнотах? Ці питання спонукають до переосмислення *bios politikos*, який більше не обмежується фізичною присутністю чи традиційними інституційними рамками, а виникає в нових формах віртуальної взаємодії, дискурсу та мобілізації.

Трансформація політичної ідентичності в контексті інформаційного суспільства стала важливим питанням у сучасній політичній філософії, соціології та теорії медіа. Вчені погоджуються, що цифрове середовище змінює способи саморозуміння індивідами, проте інтерпретації цієї трансформації описують різні аспекти.

Переосмислення змін, що впливають на розуміння ідентичності в цифрову епоху, має починатися з аналізу умов, у які технологічний розвиток поставив людину. Сучасний агент, окрім фізичного світу, наповненого звичними об'єктами, доступними для сприйняття та відображення, перейшов у новий простір, який функціонує через інтерпретацію цифрових кодів машинами. Цифровий світ огорнув людей новим віртуальним виміром існування, наділивши їх можливостями, недоступними у фізичному світі.

Тема віртуальної реальності отримала значну увагу як у вітчизняних, так і в міжнародних дослідженнях, що відображає зростаючий інтерес як до самого феномену віртуальної реальності, так і до людини як її творця та безпосереднього актора у віртуальному просторі. Концепція віртуальної реальності є багатогранною та багатоплосковою, та, згідно панівними науковими поглядами, її природа корениться в постмодерністській теорії симулякрів, розробленій Жилем Дельозом та Жаном Бодрійяром. Відповідно до запропонованої теорії, симулякр можна визначити як знак, який набуває власного існування, створюючи власну реальність і перестаючи тим самим бути знаком у строгому сенсі. У цьому контексті, як стверджує Бодрійяр, віртуальне не представляє ілюзію чи просте представлення реального, а являє собою автономну систему нереференційних симулякрів – знаків, які більше не посилаються на жодну первісну реальність, а лише на інші знаки реального. Віртуальний простір стає сферою, де симулякр еволюціонує від маскування реальності до її заміни, породжуючи стан гіперреальності – такої, що є більш реальною, ніж реальне, і зрештою замінює саму реальність [1]. Таким чином, віртуальне не просто відображає реальність, а конструє реальність другого порядку, в межах якої зникає різниця між автентичним та симульованим. Цей стан має безпосередні наслідки для формування ідентичності – суб'єкт більше не відображає соціальну реальність, а функціонує як елемент симуляції, що постійно відтворює себе у взаємодії з цифровими образами. Автентичність суб'єкта, у цьому випадку, стає не початковою умовою, а ефектом технологічного посередництва.

Поняття ідентичності є комплексним поняттям, а теорія ідентичності за своєю суттю є міждисциплінарною, та знаходиться на перетині філософії, соціології, психології, культурології та політології. Теоретичні підходи до ідентичності умовно поділяються на індивідуалістичні та колективістські. Перший наголошує на автономному «Я», сформованому через внутрішню рефлексію, досвід та пам'ять, а засадничими поняттями є самість та самоідентифікація. Другий, розглядає ідентичність як продукт соціальних відносин та структур, сформованих належністю до певних груп – етнічних, релігійних, расових, гендерних, професійних та інших. Сучасні вчені все більше визнають недостатність цієї дихотомії та звертаються до інтегративних моделей, які розглядають індивідуальні та колективні виміри ідентичності як взаємопов'язані рівні в рамках єдиного процесу самоідентифікації. У контексті домінування цифрових технологій ці підходи потребують переосмислення, оскільки віртуальне середовище створює нові умови для формування, множинності та фрагментації ідентичності, порушуючи традиційні межі між особистим та соціальним, реальним та віртуальним.

У віртуальному просторі, структурованому симулякрами, змінюється не лише природа реальності, але й умови формування та реалізації людської ідентичності. Віртуальне середовище, вільне від фізичних просторових обмежень, сприяє створенню нових соціальних зв'язків та дає змогу експериментувати з ідентичністю, включаючи тимчасове прийняття ролей, які можуть бути недоступними або соціально неприйнятними у фізичному світі. Цей потенціал віртуального особливо очевидний в онлайн-віртуальних спільнотах. Як зазначає Шеррі Теркл, простір, де відбувається «гра ідентичності», часто знаходиться в багатокористувацьких середовищах, де участь буквально починається зі створення персонажів [6, с. 643]. Навіть сам акт створення персонажа стає засобом самопізнання,

оскільки дозволяє людям наділити своє нове «Я» рисами, які є незвичними або недостатньо вираженими в їхній реальній ідентичності, відкрити світу ту частину власної самості, яка приховується або пасивно існує за звичних умов. Цифровий світ, як його визначає Теркл, пропонує можливість для нового початку [7, с. 190], дозволяючи людям переосмислити себе поза межами обмежень соціальних очікувань та попереднього досвіду. У своїй роботі «*Life on the screen*», яка досліджує трансформацію особистості в цифровому світі, Теркл наводить численні приклади використання людьми віртуального середовища для створення альтернативних версій самих себе. Так віртуальне середовище стає місцем, де людина перетворюється на активного творця, який конструює та перевіряє нові ідентичності, займається саморефлексією, порівнює свій реальний досвід з досвідом віртуального світу. Традиційні рамки існування ідентичності зникають, людина позбавляється референцій реального світу, її самоідентифікація набуває вільного самокерованого характеру. Водночас ця свобода не є абсолютною – вона детермінована структурою цифрового простору, де навіть акти самовираження відбуваються в межах заданих техно-соціальних параметрів. У такий спосіб, *homo virtualis* стає актором, чия самість формується на межі між вибором і запрограмованістю.

Розглядаючи ідентичність у контексті сучасності, Ентоні Гідденс пропонує концепцію *рефлексивного проекту* індивіда, який слід «вивчати та конструювати як частину рефлексивного процесу поєднання особистих та соціальних змін» [5, с. 33], та який перебуває у постійному русі від минулого досвіду до очікуваного майбутнього. У такому підході, суб'єкт постає як активний агент самотворення та самоідентифікації, чия ідентичність є результатом постійного осмислення та адаптації. Гідденс підкреслює, що людина живе в умовах постійного вибору, змушена обирати серед різноманіття варіантів [5], тому усі його дії це не просто реакція на зовнішні подразники, а «рішення не тільки як діяти, а ким бути» [5, с. 81]. У цифрових умовах така рефлексивність посилюється, адже кожна дія – лайк, репост чи коментар – стає публічним актом самовизначення. Такий рефлексивний проект себе розширюється до постійного оновлення цифрового образу, який частково замінює традиційні політичні форми самопредставлення. Ці міркування стають доречними для осмислення політичної ідентичності у цифровому середовищі, де практика власного позиціонування та вибору постає як постійний і надзвичайно інтенсивний процес, насичений альтернативними варіантами. А це забезпечує можливість реалізації фрагментованого політичного інтересу. Індивід може займати ситуативну політичну позицію та приймати тимчасові ролі залежно від контексту взаємодії. Наприклад, у одному випадку підтримувати націоналістичний дискурс, та, в той же час, бути прихильником екологічних ініціатив.

Поворот політичної активності у напрямку ситуативних спільнот є предметом досліджень теоретика мережевого суспільства Мануеля Кастельса. Він, на протигагу індивідуалістського підходу Гідденса, підкреслює, що сучасний процес конструювання ідентичності є наслідком глибших структурних змін суспільства, які розкриваються через мережеву конфігурацію та взаємодію в усіх сферах людської діяльності, а «побудова близькості на основі довіри вимагає повністю автономного переосмислення ідентичності відносно мережевої логіки домінантних інституцій та організацій» [2, с. 11]. У контексті мережевого суспільства, Кастельс, відзначає істотну втрату легітимності традиційних інститутів – політичних партій, профспілок, державних структур – як основних носіїв і каналів політичної ідентифікації. Їх здатність формувати сталу ідентичність зменшується, що відкриває простір для появи нових форм солідарності та самоідентифікації, як позбавлених територіальних та просторових обмежень, так і місцевих спільнот, об'єднаних навколо спільної проблеми чи за певною ознакою. Індивіди дедалі частіше звертаються до альтернативних джерел політичної участі, зокрема, до мережевих спільнот, які формуються навколо спільних інтересів, культурних кодів або проблем. За таких умов, найактуальнішим концептом ідентичності є *проектна ідентичність*, «коли соціальні актори, виходячи з будь-яких доступних для них культурних основ, створюють нову ідентичність, яка перевизначає їх позицію в суспільстві і, тим самим, прагне трансформувати загальну соціальну структуру» [2, с. 8]. Вони виникають у просторі, де інформація стає основним ресурсом, а комунікація – ключовим механізмом мобілізації. У результаті, віртуальне середовище постає як один із головних майданчиків, де ці ідентичності народжуються, зазнають трансформації та входять у взаємодію. Саме в цьому виявляється нова природа політичної ідентичності – вона функціонує не лише як засіб самоідентифікації, а й як форма комунікації, що конструює суб'єкта і впливає на структуру публічного простору.

Сучасний суб'єкт поміщений у простір, який одночасно пропонує нові шляхи самовизначення, інструментарій для конструювання та реалізації самості, та у той же час, встановлює нові обмеження

та виклики для критичного сприйняття власного оточення, та тих агентів, які здатні впливати на автономність індивіда через маніпулятивні механізми. Поняття мережі не обмежується участю суб'єкта-людини, як виключного джерела інтенційної дії та джерела виникнення зв'язку з іншими учасниками. Сучасна мережа, розкривається як простір взаємодії та комунікації алгоритмічних систем та людини. Середовищем цифрової комунікації та циркуляції інформаційних потоків виступає інфраструктура цифрових медіа, які набули власної (квазі)суб'єктності у міжособистісних стосунках. Проте, їх самостійність визначається не здійсненням автономної волі, а підкоряється визначеним правилам, які регулюють розповсюдження контенту, визначають, які позиції набувають видимості, які форми участі вважаються легітимними, а які – маргіналізуються. За таких обставин необхідно враховувати посилення ролі цифрового посередництва у процесах взаємодії та самопрезентації, яка виражається у практиці публікації окремих фрагментів – постів, фото та зображень, реакцій, коментарів. Такий тип взаємодії співвідноситься з аналізом Джоді Дін у праці «*Blog Theory: Feedback and Capture in the Circuits of Drive*», яка наполягає на тому, що у цифровому середовищі суб'єктивність все менше визначається через цілісну наративну структуру і дедалі більше набуває фрагментованого, перформативного характеру. У цьому сенсі, як стверджує Дін, «блогова суб'єктивність не є оповідною; вона “публікується” у вигляді фрагментованих моментів, таких як зображення, реакції, почуття або події» [3, с. 47]. Такий контекст проявляє політичну ідентичність, радше, серією уривчастих позиціонувань та виступів, аніж цілісно та послідовно розповідається – вона існує як набір ситуативних виявів, які залежать від логіки платформи. У той же час, цифрова платформа ретельно збирає, зберігає та аналізує кожен акт взаємодії з таким фрагментом, визначає його актуальність чи піддає цензурі, встановлює межі видимості для суб'єктів чи соціальних груп, формуючи таким чином, набір інформації та можливих зв'язків, які визначають горизонти суб'єктивного самовизначення. Алгоритми зайняли позицію соціальних конструкторів, які виступають з ініціативою контакту з новими друзями чи людьми зі схожими інтересами, визначаючи цим можливі соціальні траєкторії користувача. Як зазначає Йосе ван Дейк, у цьому випадку «дружба постає не тільки як спонтанний результат, людськими взаємодіями, а також як результат програмованої соціальності» [4, с. 51], що вказує на вагому алгоритмічну роль у процесі соціальної селекції та самоідентифікації. Окрему увагу ван Дейк звертає на здатність цифрових платформ до *соціального кодування* «що робить діяльність людей формальною, керованою та маніпульованою, дозволяючи платформам впроваджувати соціальність у повсякденне життя людей» через «кнопку, яка показує що ваші друзі дивляться, слухають, читають та купують, фіксуючи їх уподобання та одночасно формуючи їх» [4, с. 12]. З цього слідує, що інший учасник взаємодії активно втручається у процес формування інтересів людини, нав'язує уподобання та підштовхує до вибудовування зв'язків, неявно модифікує відчуття самості, посилюючи фрагментованість та плинність ідентичності, яка, у цьому випадку, втрачає власну автономність суб'єкта, та постає результатом взаємодії між його ситуативною частковою самопрезентацією та алгоритмічно опосередкованими механізмами її обробки, ранжування та розповсюдження.

Отже, у контексті цифрової епохи, ідентичність дедалі більше формується в гібридних середовищах, де межа між реальним та віртуальним дедалі більше зникає. Технологічне посередництво не лише переосмислює умови людського існування, але й ставить під сумнів традиційні філософські підходи до суб'єктивності та індивідуальності. Віртуальний простір, інтерпретований через постмодерністські теорії та досліджений сучасними вченими, постає як сфера множинності, експериментів та гіперреальності. Ці трансформації поширюються на політичну сферу, змінюючи способи громадянської активності, участі та представництва. Цифрові платформи опосередковують політичну присутність та уможливають нові форми діяльності на основі ідентичності, вимагаючи переоцінки того, що означає діяти політично у віртуальних контекстах. Як результат, процес самоідентифікації набуває нової динаміки, що вимагає інтегративних та міждисциплінарних рамок для розуміння еволюційної природи ідентичності та політичної суб'єктивності.

Цифрове середовище спричиняє зміщення самої логіки формування політичної ідентичності – від сталих, структурно визначених ідентичностей до ситуативних, фрагментованих і алгоритмічно сконструйованих форм суб'єктивності. В умовах мережевої взаємодії та цифрового посередництва особистість більше не є винятковим джерелом своєї політичної саморепрезентації – вона формується у взаємодії з платформами, які відображають та активно кодують, спрямовують і визначають соціальні шляхи індивіда. Ідентичність у цифрову добу постає як динамічний результат взаємодії між суб'єктом, його віртуальною активністю та технологічними структурами, що функціонують через

алгоритмічне сортування, видимість і соціальну інженерію. У цій перспективі *homo virtualis* постає не як тінь реальної людини, а як нова форма політичного буття, у якій суб'єктність розгортається між технологічним посередництвом і прагненням до самодетермінації.

Література:

1. Baudrillard J. *Simulacra and simulation*. trans. S. F. Glaser. Ann Arbor, Mich : Univ. of Michigan Press, 2019. 164 p.
2. Castells M. *The power of identity*. 2. ed., with a new pref., Chichester : Wiley-Blackwell, 2010. 538 p.
3. Dean J. *Blog theory: feedback and capture in the circuits of drive*. Cambridge, UK Malden, MA : Polity, 2010. 140 p.
4. Dijck J. van. *The culture of connectivity: a critical history of social media*. Oxford New York : Oxford University Press, 2013. 228 p.
5. Giddens A. *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Reprint. Cambridge : Polity Press, 1991. 256 p.
6. Turkle S. *Cyberspace and Identity*. Contemporary Sociology. Volume. 28, № 6. 1999. 643-648 p.
7. Turkle S. *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York : Simon and Schuster, 1995. 352 p.
8. Шевчук Д. Культура у мереживі мереж. *Критика*. 2011. № 3-4. С. 14-16.
9. Шевчук Д. М. Публічне і приватне в горизонті соціального буття людини. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія, Культурологія*. Вип. 2 (14). К.: НАУ, 2011. С. 76-80.