УДК 130.2:004]:[7.071:792]
DOI https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.1.33

Целковський Геннадій Анатолійович,
кандидат філософських наук,
старший викладач кафедри богослов'я та релігієзнавства
Навчально-наукового інституту філософії та освітньої політики
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
h.a.tselkovskyy@udu.edu.ua
orcid.org/0000-0002-2652-9506

Федоришин Василь Ілліч,
доктор педагогічних наук, професор,
декан факультету мистецтв імені Анатолія Авдієвського
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
orcid.org/0000-0002-0994-1910

Василенко Вікторія Станіславівна,
старший викладач кафедри богослов'я та релігієзнавства
Навчально-наукового інституту філософії та освітньої політики
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
v.s.vasylenko@udu.edu.ua

ОСНОВНІ ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТТЯ ДИГІТАЛЬНОГО ТІЛА В ДИГІТАЛЬНИХ СТУДІЯХ

У статті проводиться аналіз поняття «дигітальне тіло», що використовується в дигітальних студіях. Дигітальні студії є міждисциплінарним проектом з дослідження цифрової реальності як соціо-культурного феномену та поєднує в собі культурологічні, антропологічні, соціологічні, психологічні та філософські дослідження.

Поняття «дигітального тіла» потребує пояснення та чіткого визначення, з відповідною опорою на методологію дигітальних студій. Теоретико-методологічне підґрунтя дефініції дигітального тіла полягає в постмодерністський критиці класичного уявлення про тіло та тілесне та проведення деконструкції тілесного як сталого фізичного обєкту, з відповідним розумінням його як культурний конструкт.

В українській гуманітаристиці культурні явища цифрового простору тільки починають досліджуватися. Ці явища набувають атрибуції «дигітальне», тобто як таке що має цифрову природу та має віртуальний характер, подібними явищами є дигітальний простір, дигітальна свідомість, дигітальне тіло тощо. Застосування прикметника «дигітальний» вказує на природу явища, на його цифрову сутність, тобто є віртуальним і інформаційним знаком, який набув власного життя.

Визначення «Дигітального тіла» автор пропонує на основі феноменологічного підходу, як складова досвіду присутності людини в цифровій реальності та його знаковій репрезентації в соціальних мережах та інтернеті. Цифровий досвід є особливим типом досвіду, що пов'язаний з присутністю у вигляді профайлу, різноманітною діяльністю – від творчості до комерції, споживанням медіа-контенту в інтернеті.

Евристична цінність визначення поняття «дигітального тіла» дозволяє глибше зрозуміти феномен соціальних мереж, поведінки людини та є складовою теоретико-методологічного оформлення дигітальної культурології та антропології.

Ключові слова: дигітальне тіло, дигітальні студії, цифрова реальність, цифрова культурологія, феномен соціальних мереж, виконавське мистецтво, сценічний бар'єр.

Tselkovsky Gennadii,
Candidate of Philosophical Sciences,
Senior Lecturer at the Department of Theology and Religious Studies
Mykhailo Dragomanov State University of Ukraine

Fedoryshyn Vasyl,
Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Dean of the Faculty of Arts named after Anatoliy Avdievskyi
Mykhailo Dragomanov State University of Ukraine

Vasylenko Viktoriia,
Senior Lecturer at the Department of Theology and Religious Studies
Mykhailo Dragomanov State University of Ukraine

BASIC DEFINITIONS OF THE CONCEPT OF DIGITAL BODY IN DIGITAL STUDIOS

The article analyzes the concept of "digital body" used in digital studies. Digital studies are an interdisciplinary project to study digital reality as a socio-cultural phenomenon and combines cultural, anthropological, sociological, psychological and philosophical research.

The concept of the "digital body" needs to be explained and clearly defined, with appropriate reliance on the methodology of digital studies. The theoretical and methodological basis for the definition of the digital body lies in the postmodernist critique of the classical idea of the body and the corporeality and the deconstruction of the corporeality as a stable physical object, with a corresponding understanding of it as a cultural construct.

In Ukrainian humanities, the cultural phenomena of digital space are just beginning to be studied. These phenomena are being attributed as "digital," i.e., as having a digital nature and being virtual; similar phenomena are digital space, digital consciousness, digital body, etc. The use of the adjective "digital" indicates the nature of the phenomenon, its digital substance, i.e., it is a virtual and informational sign that has acquired a life of its own.

The author proposes a definition of the "digital body" based on a phenomenological approach, as a component of the experience of human presence in digital reality and its iconic representation on social networks and the Internet.

Digital experience is a special type of experience that is associated with presence in the form of a profile, various activities ranging from creativity to commerce, and consumption of media content on the Internet.

The heuristic value of the definition of the "digital body" allows for a deeper understanding of the phenomenon of social networks and human behavior and is part of the theoretical and methodological design of digital cultural studies and anthropology.

Key words: digital body, digital studios, digital reality, digital cultural studies, phenomenon of social networks, performance art, stage barrier.

В межах дигітальних студій йде осмислення всієї сукупності феноменів, пов'язаних з цифровою реальністю, що позначає собою медіа, соціальні мережі та віртуальне середовище. Це середовище є ще одним виміром буття людства, відповідно до більш традиційних – природи та культури. Розмова про цифрову реальність як ще один вимір дозволяє говорити про відповідну присутність людини в цьому вимірі. Ця присутність полягає у тілесності як усвідомлення людиною своєї біологічності. Тіло є і природною, і культурною даністю. Природне тіло є просторовим предметом, річчю; культурне тіло та всі явища, пов'язані з ним, є складною семіотичною системою. Згідно О. Сінькевич, є ще соціальне тіло – результат взаємодії природного тіла з соціальним середовищем (Сінькевич, 2016, стор. 70).

Присутність людини в цифровому просторі потребує її тілесної репрезентації та тілесних форм взаємодії, що дозволяє ввести поняття «цифрове тіло» або «дигітальне тіло», оскільки дигітальність є модальним поняттям, без зайвих конотацій, що несе в собі поняття «цифрове». Таким чином, *метою статті є розкриття визначень поняття «дигітальне тіло» в дигітальних студіях, показати науковий вжиток та науковий потенціал цього поняття в дослідженнях соціальних мереж та цифрової реальності в цілому*.

Дисциплінарне поле аналізу поняття «дигітальне тіло» полягає у зверненні до двох дисциплін – до цифрової антропології та цифрової культурології. Цифрова антропологія вивчає людину, як мешканця цифрової реальності, в якій послуговується вже певними усталеними нормами та практиками, та має певні уявлення, пов'язані з устроєм цього простору. В свою чергу, цифрова культурологія має своїм об'єктом вивчення власне цифрову реальність

як продукт культури та таким, що є специфічним простором творчої діяльності людини (Slater M., 2008).

В українській гуманітарістиці проблематикою цифрової тілесності займається О. Сінькевич. В своєму дисертаційному дослідженні «Ідентифікаційні практики масової культури: соціально-філософський аналіз» (2016 р.) українська дослідниця визначає тілесноорієнтований характер сучасної культури, а техноморфний спосіб її існування дозволяє говорити про специфічний спосіб репрезентації тілесності – техноморфна тілесність.

Теоретико-методологічні засади вивчення «дигітального тіла» мають постмодерністські та феноменологічні коріння в працях М. Мерло-Понті, Ж. Дельоза, Ф. Гваттарі (Мерло-Понті, 2001). Семіотичне розуміння тіла полягає у його знаково-символічній природі, а феноменологічне – як продукт зустрічі людини з власним тілом, а його атрибути, такі як хвороби, потреби, смертність, потяги стають екзістенціалами людського існування. Постмодернізм, на основі деконструкції, руйнує уявлення про тілесне як про природну даність та показує соціокультурну обумовленість уявлень та практик про тіло, а воно саме може стати тілом без тіла або тілом без органів (Сінькевич, 2016 стор. 111).

«Перебуваючи у віртуальному просторі, людина переживає тілесну дезінтеграцію: її реальне тіло існує паралельно з дигітальним (створеним за допомогою цифрових технологій).» (Сінькевич, 2016 стор. 128) Феноменологічне розуміння тілесного як продукту особливого досвіду, в нашому випадку цифрового досвіду, постмодерністська деконструкція тілесного як універсального явища та знаково-символічна природа тілесного у сукупності дозволяють зробити визначення цифрового (дигітального) тіла як особливої форми присутності людини в цифровій реальності, що має наступні характеристики: 1. Має специфічний досвід, що є результатом взаємодії з цифровою реальністю; 2. Дигітальне тіло в цифровій реальності, на відміну від природи, може мати різноманітні форми втілення; 3. Тіло не просто має знаково-символічний вимір, а в цифровій реальності зводиться до знаків та символів.

Проблема «цифрового тіла» пов’язане з проблемою «цифрової свідомості» та «цифрового досвіду». Головна проблема філософії про єдність тіла та свідомості в дигітальних студіях набуває нових забарвлень, оскільки в цифровій реальності вони стають автономними акторами. Зрозуміло, що в міфологічній та релігійній свідомості тіло та душа можуть бути автономними один від одного, але тільки з появою цифрової реальності це стало можливим і в цьому світі, тобто роз’єднання свідомості і тіла один від одного. Власне, мова йде про цифровий носій для свідомості (Leaver T., 2012).

Історично першими формами дигітальності тіла є кібер-тілесність. Терміни «кіборг» і «кіберпростір» (серед багатьох інших «кібернетичних» неологізмів) були прийняті для обговорення способів, якими користувачі комп'ютерів взаємодіяли зі своїми комп'ютерами та один з одним в Інтернеті. Робота Донни Гаравей про політичні наслідки кіборга як гетерогенної, неоднозначної та гібридної сутності була особливо важливою для привернення уваги до плинності втілення та самосвідомості (Lupton D, 2017).

Д. Лаптон показує важливість поняття «поєднання (assemblage)» як спосіб поєднання кіберреальності та людської тілесності: «Поєднання людської плоті та нелюдських (nonhuman) акторів постійно конфігуруються та реконфігуруються. Вони полегшують способи пізнання та проживання тіла.» (Lupton D, 2017)

У цифрову епоху практики втілення все частіше реалізуються за допомогою цифрових технологій. Ми більше не говоримо про окреме середовище «кіберпростору», оскільки наш повсякденний світ став настільки оцифрованим. Там, де колись фігура кіборга був науково-фантастичним витвором надлюдських здібностей, наші тіла тепер повсякденно взаємодіють з цифровими технологіями до такої міри, що це сприймається як належне. Зараз часто стверджують, що онлайн і офлайн «я» вже неможливо відрізнити одне від одного, зважаючи на одне від одного, зважаючи на поширеність і повсюдність онлайн-участі. Натомість категорії плоті, ідентичності та технологій є пористими і переплетеними. Наші тіла – це збірки цифрових даних. (Lupton D, 2017)

Отже, перший варіант цифрової тілесності полягає у її принциповій можливості стати носієм для реально існуючої свідомості конкретної людини. Такі можливості розкривається в науковій фантастиці, наприклад, в телесеріалі

«Чорне дзеркало». Іншим способом конструювання дигітального тіла є цифрова копія – створення віртуальної точної копії зовнішності. Вже наявні цифрові копії Президента України Володимира Зеленського, а деякі актори дозволяють використовувати свою цифрову копію в кіновиробництві. В цьому контексті виникають і морально-етичні наслідки використання діпфейків.

Deepfake – це техніка комп'ютерної відеообробки, яка використовує методи глибокого навчання для створення синтетичних зображень з метою відтворення характеристик вихідного зображення в цільовому зображенні. (Etienne, 2021). Використання синтетичних діпфейків в відео та інтернеті має великий потенціал, який вже сьогодні використовується в кіновиробництві. Як зазначає Г. Ет'єн, негативний імідж технології синтетичних зображень, створених нейромережею, пов'язаний, по перше, з технофобією, по друге поняттям фейк, який тісно асоціюється з цією технологією та несе в собі посилання до інформаційного протистояння.

В контексті дигітального тіла використання діпфейків породжує етичні проблеми: шантаж, порнографія, чорний піар тощо (Денисов С., 2020). Можливість створення нейромережею будь-якого контенту з будь-яким сюжетом та абсолютною правдоподібністю дозволяє потрапити в апорію – герой буде стверджувати, що це фейк, а власники контенту, що це оригінал. Можливо в майбутньому нас очікує презумпція неналежності тіла носію, тобто будь-який відеоконтент можна звинуватити в фейковості та автори відео мають доводити оригінальність знятої людини, а не людина має доводити, що це не вона на відео, а підроблений образ. Отже, технології діпфейків відчужують дигітальне тіло людини, що ускладнюється значною присутністю людини в інтернеті при зменшені контактів в оффлайні.

Серіал «Чорне дзеркало», як провідний твір сучасної кінофантастики, в якому автори осмислюють сучасні технології, велику увагу приділяє подібній технології відчуження тіла для артистів. Камео Сальми Гайек в стрічці говорить продюсерам, про те що вона дозволила в контракті робити з зображенням її тіла усе що завгодно, включно зі сценами сексу. Оцифрування акторів здається забавкою або кінотехнологією, але це може набути масового характеру і до подібних практик будуть звертатися пересічні люди, прагнучі увічнити себе або своїх родичів. До того ж це буде не проста цифрова копія, а працююча лінгвістична модель відповідної особи, тобто ця цифрова копія буде відтворювати приблизні діалоги, які могла би вести ця людина. Це можна досягнути на основі оцифровування не тільки тіла, але й запису всіх її цифрових слідів.

Цифрові сліди є однією з найбільш цікавих та найбільш заміфологізованих складових дигітальності людини. Поведінка в інтернеті, коментарі, твіти, платежі, запити, пересування, тегі та сторіз – вже сьогодні цифрові технології здатні скомпілювати цифровий образ людини, не звертаючись до неї самої.

Позитивний бік синтетечних зображень на основі реальних людей полягає в збільшенні можливостей присутності в інтернеті. Освіта, наприклад, потребує специфічних тілесно-орієнтованих практик, на відсутність яких під час онлайн-навчання скаржились як учні, так і викладачі, а саме: зорові контакти, зчитування жестів та міміки, тримання уваги тощо. Перехід освіти в інтернет показує необхідність врахувати переваги оффлайного та онлайного способів освітнього процесу. Перед мітінг-сервісами постає технологічне завдання забезпечити тілесно-орієнтований спосіб комунікації з можливим використанням технології діпфейків для всіх учасників освітнього процесу.

Соціальні мережі стають важливою платформою для сценічного мистецтва та музикальної освіти. Здатність розповсюджувати власне виконання або композиції на велику аудиторію робить революцію в сучасній музиці. Особиста присутність митця на сцені замінюється його цифровою репрезентацією в мережах, а сценічний бар'єр долається за рахунок цифрового посередництва.

Як вказує дослідниця Є. Проворова: «сучасним інструментом для реалізації основних завдань фахової підготовки майбутніх вчителів музики можуть бути соціальні мережі, насамперед, вебсервіси, які дозволяють студентам та науково-педагогічним працівникам створювати свій профіль, який є доступний для всіх учасників освітнього процесу; формувати перелік учасників; здійснювати управління списком користувачів; швидко передавати важливу

навчальну інформацію. (Проворова Є., 2022) Крім того, що стосується недоліків онлайн-навчанн, вона стверджує: «Крім того, на наш погляд, важливим під час фахової підготовки майбутніх вчителів музики в умовах дистанційного навчання є використання інтерактивного відео, основними перевагами якого є мотивація та залучення, об'єднання зображення й звуку, можливість показу процесів у русі.» (Проворова Є., 2022)

Чи дозволяє цифрова реальність долати ті бар'єри, які постають перед людиною в реальному житті, артистична присутність в віртуальній реальності набуває таких різних форм реалізації – ліпсінки, віртуальні персонажі, що дозволяє виходити за межі звичайного виконання з відповідним зняттям усіх супутніх проблем. Ліпсінк на сьогодні є однією з найбільш популярних музикальних репрезентацій тілесних практик в цифровій реальності. Феномен успішності відео Белли Порч, що в соціальних мережах дорівнює вірусності та кількості переглядів, полягає у вдалій тілесній, але не художній, складовій, що викликає позитивні емоції, а не естетичне задоволення. Власне, цифрова реальність для музики висуває вимоги не в якості контенту, а в його шоковості, здатності викликати сильну емоцію.

Таким чином, дигітальне тіло є формою присутності людини в цифровій реальності, дозволяє їй отримувати цифровий досвід, що є результатом взаємодії з цією цифровою реальністю, та набуває різноманітних проявів, таких як аватари, цифрові копії, цифровий носій тощо.

На відміну від біологічної тілесності, дигітальна тілесність не представляє собою конкретний різновид, а може втілюватися в різноманітні конструкти, що вже мають конкретні аналоги в сучасності, або присутні поки в уяві наукової фантастики.

Особливим явищем кібер-реальності є кібербуллінг, онлайн-переслідування, в яких відсутні фізичні контакти, але шкода є реальною та вимірюваною. Присутність дітей від народження в віртуальній реальності робить для них цю віртуальну реальність настільки ж значимою як і звичайна реальність, а всі конфлікти та переживання мають таку саме інтенсивність. Вилучення однокласника зі спільної групи в соцмережі може мати такі самі наслідки як і звичайний бойкот.

У використанні цифрових технологій для моніторингу та репрезентації тіл дітей ми бачимо дітей у різних формах втілення. Оцифровані масиви даних дитячих тіл створюються ще до народження за допомогою комбінації пристроїв, які мають на меті досягти медичних, пов'язаних зі здоров'ям, соціальних та афективних цілей. Ці набори даних можуть переміщатися між різними сферами: коли, наприклад, оцифроване ультразвукове зображення, яке було створено для медичних цілей, майбутні батьки перепрофільовують його як артефакт соціальних мереж, спосіб оголосити про вагітність, представити свій плід як нову особистість і встановити соціальні зв'язки нової людини та встановлення її соціальних зв'язків. Цифрові пристрої батьків, а згодом навчальних закладів, а згодом і самих дітей, коли вони починають користуватися цифровими пристроями, потенційно стають персоналізованими сховищами для величезної кількості унікальної цифрової інформації про кожну окрему дитину, від її зображень до описів їхнього росту, розвитку, психічного та фізичного здоров'я і благополуччя, пересувань у просторі, досягнень і результатів навчання. (Lupton D, 2017)

М. Маклюен використовуючи цю ж кібер-термінологію, пропонує іншу реальність – медіа. Відмінність медіа-простору від кібер-простору полягає в її спільнотних характеристиках. Якщо кібер-простір є цифровим простіром, тоді як медіа є способом буття сенсів. Оскільки медіа має комунікаційну природу, то можна говорити про медіа-простір вже при існуванні доцифрових способів існування інформації. «Змістом телеграфу були потрійно абстрактні електронні сигнали, які представляли літери алфавіту (як в азбуці Морзе), які самі по собі представляли вимовлені слова, які, в свою чергу, представляли реальність. І кожне з цих репрезентацій було довільним, на відміну від прямого буквального зв'язку між початковим фотографічним зображенням та його об'єктом. Таким чином, ми можемо лише споглядати з труднощами уявити собі поняття Маклюена про "відправника, якого відправляють" у телеграфі, оскільки те, що було надіслано, мало фізичну схожість з відправником.» (Levinson P., 1999)

Соціальні мережі та цифрова реальність в цілому виходять за межі комунікаційних функцій та поступово набувають субстанційний

характер та стають самодостатнім виміром людського буття. Якщо раніше до інтернету зверталися з метою вирішення ситуації в реальному житті, то на сьогодні значна кількість завдань, ситуацій, життєвих потреб вже реалізуються в середині цифрового світу, власне слово «світ» і є адекватним розумінням нової реальності. Субстанційність цифрової реальності передбачає і її тілесність, тобто матеріалізацію та втіленність в образах та діях, але тілесність матеріального світу є матеріальною, тобто тіло є фізичною річчю, то тілесність цифрового світу є дигітальною (цифровою) і тіло є інформаційною (кібернетичною) річчю. Присутність людини в інтернеті відбувається через посередництво такої цифрової тілесної репрезентації – аватари, цифрові копії, діпфейки, ігрові персонажі.

Віртуалізація простору культуру в інтернеті не просто копіює людський світ в цифру, а й дозволяє ускладнювати його, як в свій час людське мислення від копіювання природи перейшло до утворення нових образів і духовного світу в цілому, так і інтернет від простого копії здатний збагатити людську культуру новими феноменами, які неможливі були б в реальному світі. Можливо це станеться з розвитком AI, але поки ми спостерігаємо перенос соціальних і культурних явищ в цифровий простір – буллінг стає кібербуллінгом, освіта стає онлайн-освітою, все те, що ми називаю діджіталізацією культури, і тіло не є виключенням, а переосмислення тіла та його культурної складової, тобто тілесності, в постмодерністській філософії як конструкту та опції дозволяє нам говорити про дигітальне тіло.

Дигітальне тіло – фіксована через певні цифрові образи, персонажі присутність людини в цифровому просторі. Ця присутність передбачає отримання цифрового досвіду, тобто переживання зустрічі, події. Дигітальность тіла проявляється в цифровій реальності залишенням цифрового сліду – сукупності унікальних дій, притаманних конкретноому користувачеві.

Список використаних джерел:

1. Etienne, H. (2021). The future of online trust (and why Deepfake is advancing it). *AI and Ethics*, *1*(4), 553–562. DOI: 10.1007/s43681-021-00072-1
2. Leaver, T. (2011). *Artificial culture: Identity, technology, and bodies*. Routledge.
3. Levinson, P. (2003). *Digital McLuhan: A guide to the information millennium*. Routledge. DOI: 10.4324/9780203164341
4. Lin, J., & Latoschik, M. E. (2022). Digital body, identity and privacy in social virtual reality: A systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, *3*, 974652. DOI: 10.3389/frvir.2022.974652
5. Lupton, D. (2017). Digital body. *Routledge Handbook of Physical Cultural Studies*, edited by D. Andrews, M. Silk and H. Thorpe. London: Routledge
6. Slater, M., Pérez Marcos, D., Ehrsson, H., & Sanchez-Vives, M. V. (2008). Towards a digital body: the virtual arm illusion. *Frontiers in human neuroscience*, *2*, 181.
7. Денисов, С. Ф. (2020). Порнографічні фейки: проблеми протидії. *Вісник Пенітенціарної асоціації України*. № 2 (12). С. 94–102. DOI: 10.34015/2523-4552.2020.2.09
8. Зварич, І.М. (2021). *Віртуальна ідентифікація сучасної людини*. *Psychological Journal.* Volume 7. Issue 2 (46). С. 9–24. DOI: 10.31108/2018vol12iss2
9. Мерло-Понти, М. (2001). *Феноменологія сприйняття*. К.: Український Центр духовної культури. 552 с.
10. Проворова, Є.М. (2022) Організаційно-методичне забезпечення фахової підготовки майбутнього вчителя музики в умовах дистанційного навчання. *«Перспективи та інновації науки» (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»).* №7(12). С. 358–366. DOI: 10.52058/2786-4952-2022-7(12)-358-366
11. Русаков С.С. (2015). Інструменти цифрової культури: культурологічний погляд на інновації в освітній галузі. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова : збірник наукових праць. Київ*, Вип. 33 (46). С. 130–136. Серія 7 «Релігієзнавство. Культурологія. Філософія»
12. Сінькевич О.Б. (2016). Ідентифікаційні практики масової культури: соціально-філософський аналіз: дис. докт.: 09.00.03. Львів, 2016. 446 с.

References:

1. Etienne, H. (2021). The future of online trust (and why Deepfake is advancing it). *AI and Ethics*, *1*(4), 553–562. DOI: 10.1007/s43681-021-00072-1
2. Leaver, T. (2011). *Artificial culture: Identity, technology, and bodies*. Routledge.

3. Levinson, P. (2003). *Digital McLuhan: A guide to the information millennium*. Routledge. DOI: 10.4324/9780203164341

4. Lin, J., & Latoschik, M. E. (2022). Digital body, identity and privacy in social virtual reality: A systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, *3*, 974652. DOI: 10.3389/frvir.2022.974652

5. Lupton, D. (2017). Digital body. *Routledge Handbook of Physical Cultural Studies*, edited by D. Andrews, M. Silk and H. Thorpe. London: Routledge

6. Slater, M., Pérez Marcos, D., Ehrsson, H., & Sanchez-Vives, M. V. (2008). Towards a digital body: the virtual arm illusion. *Frontiers in human neuroscience*, *2*, 181.

7. Denysov, S. F. (2020). Pornohrafichni feiky: problemy protydii [Pornographic fakes: problems of countermeasures]. *Visnyk Penitentsiarnoi asotsiatsii Ukrainy.* № 2 (12). S. 94–102. DOI: 10.34015/2523-4552.2020.2.09 [In Ukrainian]

8. Zvarych, I.M. (2021). Virtualna identyfikatsiia suchasnoi liudyny [Virtual identification of a modern person]. *Psychological Journal*. Volume 7 Issue 2 (46) S. 9–24. https://doi.org/10.31108/2018vol12iss2 [In Ukrainian]

9. Merlo-Ponty, M. (2001). Fenomenolohiia spryiniattia. [Phenomenology of perception]. K.: Ukrainskyi Tsentr dukhovnoi kultury. 552 s. [In Ukrainian]

10. Provorova, Ye.M. (2022) Orhanizatsiino-metodychne zabezpechennia fakhovoi pidhotovky maibutnoho vchytelia muzyky v umovakh dystantsiinoho navchannia. [Organizational and methodical provision of professional training of the future music teacher in distance learning conditions] *«Perspektyvy ta innovatsii nauky» (Seriia «Pedahohika», Seriia «Psykholohiia», Seriia «Medytsyna»).* №7(12). P. 358–366. DOI: 10.52058/2786-4952-2022-7(12)-358-366 [In Ukrainian]

11. Rusakov, S.S. (2015). Instrumenty tsyfrovoi kultury: kulturolohichnyi pohliad na innovatsii v osvitnii haluzi. *Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M.P. Drahomanova: zb. nauk. pr.* Kyiv, Vyp. 33 (46). S. 130–136. (Seriia 7: Relihiieznavstvo. Kulturolohiia. Filosofiia)[in Ukrainian].

12. Sinkevych O.B. (2016). Identyfikatsiini praktyky masovoi kultury: sotsialno-filosofskyi analiz [Identification practices of mass culture: socio-philosophical analysis]: dys. dokt.: 09.00.03. Lviv, 2016. 446 s. [In Ukrainian]