УДК 172.12:316.77
DOI https://doi.org/https://doi.org/10.31392/cult.alm.2026.2.26

Загоруйко Самсон Володимирович,
аспірант кафедри соціальної філософії,
філософії освіти та освітньої політики
Українського державного університету
orcid.org/0009-0008-3587-6623
s.v.zahoruiko@udu.edu.ua

СПРАВЕДЛИВІСТЬ ЯК МЕДІА-АФЕКТ У ЦИФРОВІЙ КУЛЬТУРІ

Стаття осмислює зміну способів існування справедливості в цифровій культурі, де моральне судження формується не лише через раціональне обґрунтування, а через афективну циркуляцію, алгоритмічну видимість і практики участі. Справедливість постає як медіа-афект – платформно зумовлена, наративно організована і колективно пережита моральна очевидність. Мета статті – осмислити справедливість як медіа-афект у цифровій культурі і виявити умови, за яких цифрові медіа трансформують моральний досвід сучасного суб'єкта. Дослідження спирається на феноменологічний підхід, герменевтичну інтерпретацію та культурологічний аналіз медіапрактик. Теоретичну основу становлять концепції справедливості А. Сена, Н. Фрейзер і Р. Форста, теорія афекту Б. Массумі, С. Ахмед і М. Везерелл, platform studies і праці про цифрове моральне обурення. Показано, що цифрова справедливість формується на перетині нормативної вимоги, афективної інтенсивності, платформної видимості, наративної організації та перформативної участі. Соціальні медіа не лише поширюють повідомлення про несправедливість, а й задають умови її публічного розпізнавання через алгоритми, хештеги, репости, морально-емоційну мову й онлайн-шеймінг. Кейс Джорджа Флойда демонструє амбівалентність цього процесу, адже він може мобілізувати солідарність і робити насильство видимим, але також здатний підміняти складне судження інтенсивністю обурення.

Висновки. Справедливість у цифровій культурі не втрачає нормативного змісту, проте змінює форму публічного існування. Афект може бути початком моральної уваги, але потребує рефлексії, контекстуалізації, співмірності та права на виправдання.

Ключові слова: справедливість, медіа-афект, цифрова культура, афективні публіки, алгоритмічна видимість, моральне обурення.

Zahoruiko Samson,
Postgraduate Student at the Department of Social Philosophy,
Philosophy of Education and Educational Policy
Ukrainian Drahomanov State University
orcid.org/0009-0008-3587-6623
s.v.zahoruiko@udu.edu.ua

JUSTICE AS A MEDIA-AFFECT IN DIGITAL CULTURE

The article examines the changing modes of existence of justice in digital culture, where moral judgment is shaped not only through rational justification but also through affective circulation, algorithmic visibility, and participatory practices. Justice is presented as a media-affect – a platform-conditioned, narratively organized, and collectively experienced moral self-evidence. The aim of the article is to conceptualize justice as a media-affect in digital culture and to identify the conditions under which digital media transform the moral experience of the contemporary subject. The study is based on phenomenological approach, hermeneutic interpretation, and cultural analysis of media practices. The theoretical framework consists of the concepts of justice developed by A. Sen, N. Fraser, and R. Forst; affect theory as represented by B. Massumi, S. Ahmed, and M. Wetherell; platform studies; and research on digital moral outrage. The article demonstrates that digital justice is formed at the intersection of normative demand,

© Загоруйко С. В., 2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

affective intensity, platform visibility, narrative organization, and performative participation. Social media not only disseminate messages about injustice but also establish the conditions for its public recognition through algorithms, hashtags, reposts, moral-emotional language, and online shaming. The case of George Floyd demonstrates the ambivalence of this process: it can mobilize solidarity and make violence visible, but it can also replace complex judgment with the intensity of outrage.

Conclusions. Justice in digital culture does not lose its normative content; however, it changes the form of its public existence. Affect may become the starting point of moral attention, but it requires reflection, contextualization, proportionality, and the right to justification.

Key words: justice, media-affect, digital culture, affective publics, algorithmic visibility, moral outrage.

Постановка проблеми. Справедливість належить до центральних понять соціальної філософії, філософії культури, етики, політичної теорії та медіадосліджень. Вона пов'язана з уявленнями про належний соціальний порядок, легітимність норм, визнання, участь, репрезентацію, відповідальність і можливість обґрунтування спільного життя. У класичному розумінні справедливість здебільшого постає як нормативний принцип або процедура, бо потребує раціонального осмислення, аргументації, співвіднесення з правом, моральним обов'язком чи інституційним порядком. У цифровій культурі змінюється спосіб її публічного існування. Справедливість дедалі частіше входить у спільний простір як інтенсивне моральне переживання, що швидко поширюється, набуває візуальної і наративної форми, колективно переживається і вимагає негайної реакції.

Цифрові медіа змінюють канали комунікації й саму структуру морального досвіду. Соціальні мережі, алгоритмічні стрічки, вірусні відео, хештег-кампанії, реакції, репости і коментарі створюють середовище, де судження про справедливе і несправедливе часто формується раніше за його раціональну перевірку. Подія, що отримує цифрову видимість, майже миттєво стає об'єктом колективного обурення, співчуття, сорому, солідарності або вимоги покарання. За таких умов справедливість переживається як афективно насичена очевидність, тобто безпосередньо зрозуміла, емоційно переконлива і така, що не залишає тривалої паузи між сприйняттям і реакцією.

Цифрова медіакультура не є нейтральним каналом передавання повідомлень. Це культура участі, в якій користувач споживає інформацію, створює її, коментує, оцінює, поширює і переозначує. Повідомлення про несправедливість у соціальних медіа майже ніколи не залишається інформаційним фактом, бо воно входить у ланцюги реакцій, репостів, мемів, візуальних свідчень, публічних закликів і колективних оцінок. Користувач стає учасником циркуляції морального повідомлення, наприклад, посилює видимість події, підтримує постраждалого, долучається до осуду, дистанціюється від винного або вписує конкретний випадок у ширший наратив соціальної кривди.

Звідси потреба осмислити справедливість не тільки як норму, інституційний принцип чи раціонально обґрунтовану вимогу, а й як медіа-афект – платформно зумовлену, наративно організовану і колективно пережиту форму моральної очевидності. У цій статті медіа-афект справедливості розуміється як афективно-дискурсивна практика, що формується на перетині п'яти механізмів: нормативної вимоги, афективної інтенсивності, платформної видимості, наративної організації та перформативної участі. Евристична цінність цього поняття – у можливості поєднати те, що зазвичай аналізують окремо, зокрема справедливість як норму, афект як інтенсивність, цифрову культуру як участь, платформу як інфраструктуру видимості і моральне обурення як форму публічного санкціонування.

Аналіз попередніх публікацій і досліджень. Проблематика справедливості як медіа-афекту потребує поєднання кількох дослідницьких напрямів: нормативної теорії справедливості, теорії афекту, досліджень цифрової культури, досліджень платформ і соціально-психологічних праць про моральне обурення. Нормативний горизонт формують праці Амартії Сена, Ненсі Фрейзер і Райнера Форста. Сен пропонує змістити увагу з абстрактної моделі ідеально справедливого суспільства на аналіз реальних несправедливостей і можливостей їхнього зменшення (Sen, 2006). Фрейзер розглядає справедливість через перерозподіл, визнання і репрезентацію, показуючи, що несправедливість пов'язана не лише з ресурсами, а й зі статусом, участю та правом бути включеним до

кола публічного судження (Fraser, 2001; Fraser, 2008). Форст наголошує на праві на виправдання як базовій умові справедливості (Forst, 2010). Разом ці підходи утримують справедливість у статусі нормативної вимоги, яку не можна нівелювати до емоційної реакції або публічного осуду.

Другий блок становлять праці з теорії афекту. Массумі розрізняє емоцію як вже названий і культурно оформлений стан та афект як інтенсивність, що передує стабілізованому значенню й може спрямовувати подальше судження (Massumi, 1995). Ахмед у понятті афективних економік показує, що емоції не належать окремому суб'єкту як внутрішня власність, а циркулюють між знаками, тілами, образами й колективами, формуючи межі між «нами» і «ними» (Ahmed, 2004). Везерелл застерігає від абстрактного розуміння афекту і пропонує мислити його як практику, реалізовану в конкретних діях, висловлюваннях і ситуаціях (Wetherell, 2014). Для нашої статті ці підходи важливі тим, що дають змогу розглядати справедливість і як норму, і як моральну інтенсивність, яка набуває форми через цифрові практики: репост, коментар, хештег, підтримку, осуд або публічне дистанціювання.

Дослідження цифрової культури уточнюють середовище, в якому формується це переживання. Деузе описує цифрову культуру через участь, ремедіацію та бриколаж, тобто як простір переоформлення і поширення контенту (Deuze, 2006). Українські дослідники Сучков і Яценко розглядають цифрову культуру як простір нових практик участі, співтворення і соціокультурної взаємодії (Сучков, 2023; Яценко, 2022). Папахаріссі розвиває поняття афективних публік, які формуються через події, наративи, сентименти і ритми цифрового розповідання (Papacharissi, 2015; Papacharissi & Oliveira, 2012). Дьовелінг, Гар'ю та Зоммер доповнюють цю перспективу поняттям цифрових афективних культур, де емоційні потоки створюють атмосфери належності, резонансу і колективного переживання (Döveling, Harju, & Sommer, 2018).

Окремий блок становлять праці про платформну логіку та алгоритмічну видимість. Ван Дейк і Поелл показують, що соціальні медіа мають власну логіку, основану на програмованості, популярності, зв'язності і датафікації (van Dijck & Poell, 2013). Ґіллеспі підкреслює, що платформи не є нейтральними посередниками, адже вони втручаються в публічну культуру, просуваючи, приховуючи, видаляючи або ранжуючи контент (Gillespie, 2015). Бухер формулює тезу про «загрозу невидимості»: у цифровому середовищі видимість не гарантована, а залежить від алгоритмічного добору (Bucher, 2012). Праці Крокетт, Брейді та Форестал пояснюють, як моральне обурення, морально-емоційна мова, MAD-модель і онлайн-шеймінг перетворюють вимогу справедливості на швидку, масову і перформативну форму цифрового осуду (Crockett, 2017; Brady et al., 2017; Brady, Crockett, & Van Bavel, 2020; Forestal, 2024). Отже, наявна література дає підстави інтегрувати нормативний, афективний, учасницький, платформний і соціально-психологічний виміри проблеми.

Мета статті – осмислити справедливість як медіа-афект у цифровій культурі і виявити умови, за яких цифрові медіа трансформують моральний досвід сучасного суб'єкта.

Методологія. Методологічну основу статті становить поєднання феноменологічного, герменевтичного та культурологічного підходів. Феноменологічний підхід дає змогу описати, як несправедливість у цифровому середовищі переживається не тільки як об'єкт раціонального судження, а як інтенсивна моральна очевидність, що передує повній аргументації. Герменевтична інтерпретація застосовується для роботи з теоретичними джерелами, а культурологічний аналіз цифрових медіапрактик дає змогу розглядати лайки, репости, коментарі, хештеги, онлайн-шеймінг і алгоритмічну видимість як форми виробництва та циркуляції морального досвіду. Допоміжно використовуються елементи дискурс-аналізу для осмислення морально-емоційної мови, публічного осуду і цифрових форм позиціювання. Аналітичний приклад Джорджа Флойда використовується не як самостійне емпіричне дослідження, а як ілюстративно-інтерпретативний кейс, що демонструє механізм: подія – цифрова видимість – афективна циркуляція – перформативна участь – публічний осуд і солідарність – нормативна амбівалентність.

Виклад основного матеріалу. У філософській традиції справедливість здебільшого осмислюють як нормативну категорію, бо

вона визначає належний порядок відносин між суб'єктами, умови легітимності соціальних інституцій, критерії розподілу благ, визнання та участі. Тому аналіз цифрової культури має зберігати нормативний горизонт справедливості. Сен, критикуючи трансцендентальний підхід, який орієнтований на визначення ідеально справедливого суспільства, пропонує змістити увагу до порівняльного аналізу реальних ситуацій несправедливості. Практична значущість теорії справедливості полягає в тому, щоб виявити зміни, здатні сприяти «просуванню справедливості – або зменшенню несправедливості – у світі» (Sen, 2006, p. 218). Тому «систематична теорія порівняльної справедливості не потребує і не обов'язково дає відповідь на питання "Що таке справедливе суспільство?"» (Sen, 2006, p. 226).

Для цифрової культури ця теза принципова, адже соціальні мережі рідко мобілізують моральну увагу навколо абстрактного питання про ідеальний суспільний устрій. Вони активізують реакцію на конкретні, видимі та емоційно насичені випадки несправедливості: відео насильства, історію дискримінації, публічний скандал, випадок приниження або соціального конфлікту. Цифрове обурення спрямоване не на побудову завершеної теорії справедливого суспільства, а на вимогу усунути або публічно визнати певну несправедливість.

Фрейзер дає інший важливий вимір. Для неї принципово не протиставляти соціально-економічний і культурно-символічний рівні справедливості: «сьогодні справедливість вимагає і перерозподілу, і визнання; жодного з них окремо недостатньо» (Fraser, 2001, p. 22). У центрі цього підходу перебуває норма паритету участі: «справедливість вимагає таких соціальних устроїв, які дозволяють усім дорослим членам суспільства взаємодіяти одне з одним як рівним» (Fraser, 2001, p. 29). Пізніше дослідниця розширює цей підхід, визначаючи справедливість як «багатовимірне поняття, що охоплює три виміри: перерозподіл, визнання і репрезентацію» (Fraser, 2008, p. 404), а в сучасних конфліктах, за її словами, «під питанням опиняються не лише змістові питання, а й сама граматика справедливості» (Fraser, 2008, p. 395).

Цифрова культура радикалізує цю «ненормальність». Тут суперечка про несправедливість часто є також суперечкою про те, хто має право говорити, кого визнають постраждалим, яка спільнота повинна реагувати, хто є адресатом вимоги і які процедури встановлення відповідальності є легітимними. Видимість у медіапросторі може допомогти групам, позбавленим статусу публічно значущого голосу, однак вона не дорівнює справедливості. У фрейзерівській перспективі справжнє визнання потребує зміни умов участі, а не тимчасового потрапляння в алгоритмічну стрічку.

Форст дає змогу точніше окреслити межу між афективним імпульсом і нормативною справедливістю. Він розуміє моральну основу прав людини через «базове право на виправдання» (basic right to justification), тобто особа має право вимагати належних підстав для норм, дій та інституційних порядків, які претендують на легітимність (Forst, 2010, p. 719). Справедливість, отже, не зводиться до інтенсивного переживання кривди; вона передбачає можливість поставити питання про підстави. Важливими є критерії взаємності й загальності, а саме жоден суб'єкт не може висувати вимогу, яку заперечує іншим, а підстави мають бути поділюваними всіма, кого вони стосуються (Forst, 2010, pp. 719–720). Для цифрової культури це означає, що моральна реакція може виникати швидше, ніж перевірка фактів і контексту, але вона не повинна скасовувати право на пояснення, відповідь і пропорційність.

Щоб зрозуміти це протиріччя, потрібно уточнити поняття афекту. В рамках афективного повороту афект розглядають не як емоцію у звичному психологічному сенсі, а як інтенсивність, що передує повністю оформленому судженню й водночас спрямовує його. Массумі наголошує на «первинності афективного» в рецепції зображення і вказує на розрив між змістом та ефектом, типу сила або тривалість впливу образу не перебуває у прямій відповідності до його репрезентованого змісту (Massumi, 1995, p. 84). Для цифрової справедливості це означає, що медіальні образи, заголовки, відео, коментарі та алгоритмічно підсилені сцени конфлікту здатні виробляти інтенсивність ще до того, як ситуація буде повністю осмислена.

Ахмед уточнює соціальність цієї інтенсивності. У її моделі афективних економік емоції не є внутрішніми станами, які потім виражаються назовні; вони циркулюють між тілами, знаками, образами та колективами. Тому

дослідниця наголошує, що в афективних економіках емоції «щось роблять», поєднуючи індивідів зі спільнотами через інтенсивність прив'язаностей (Ahmed, 2004, p. 119). Афект не «перебуває» в окремому об'єкті або знакові, а постає як ефект циркуляції між ними (Ahmed, 2004, p. 120). Цифрове обурення не просто виражає готову позицію користувача, а бере участь у формуванні моральної спільноти, зокрема тих, хто співчуває, засуджує, поширює й тим самим підтверджує належність до колективного «ми».

Везерелл застерігає від розуміння афекту як безтілесного або безконтекстного потоку. Вона прямо підкреслює, що «немає чітких і простих ліній поділу між фізичним афектом і дискурсом» (Wetherell, 2014, p. 14). Обурення, сором або солідарність не слід тлумачити ані як суто тілесну реакцію, ані як суто дискурсивну позицію. Вони формуються у практиках взаємодії, у способах бачити подію, називати її, поширювати, коментувати, емоційно оцінювати й публічно засвідчувати свою моральну належність. Тому справедливість як медіа-афект доцільно розуміти як афективно-дискурсивну практику.

Цифрова культура змінює умови, за яких такі практики виникають і набувають сили. Деузе описує її через участь, ремедіацію та бриколаж (Deuze, 2006), а Сучков підкреслює, що користувач стає не лише виробником вмісту, а й ретранслятором нових соціокультурних сенсів (Сучков, 2023, с. 79–80). У випадку цифрової справедливості користувач ретранслює інформацію про подію разом з моральною рамкою її сприйняття. Репост повідомлення про несправедливість, коментар із засудженням або лайк під дописом підтримки є мікродіями, через які моральний зміст набуває соціальної сили.

Папахаріссі пояснює, як розрізнені реакції стають публікою. Її теза «технології з'єднують нас у мережі, але саме історії нас пов'язують» (Papacharissi, 2015, p. 1) важлива для цифрової справедливості, адже афективна публіка формується тоді, коли подія починає розповідатися як спільна моральна історія – історія кривди, солідарності, втрати, гніву або надії. Хештеги в такій перспективі не є лише технічними маркерами; вони «відкриті до визначення, переозначення та повторного привласнення» (Papacharissi, 2015, p. 2), тобто відкривають спільне поле для приватних історій, колективного свідчення й переозначення досвіду.

У дослідженні Twitter-потоку під час єгипетських протестів Папахаріссі і Олівейра показують, що мережеві новини поєднують інформацію, думку та емоцію настільки тісно, що «у результаті новинний потік поєднує інформацію, думку й емоцію настільки тісно, що відрізнити одне від одного складно, та й сама спроба такого розрізнення втрачає сенс» (Papacharissi & Oliveira, 2012, p. 1). Для цифрової справедливості це означає, що публіка не просто отримує повідомлення про несправедливість, а входить у ритм її колективного переживання. Регулярність оновлень, тон і повторюваність, за авторками, «задавали пульс новинній стрічці» (Papacharissi & Oliveira, 2012, p. 9). Цифрова моральна очевидність формується не тільки через аргумент, а й через ритм, повторення та афективний резонанс.

Цей процес організований платформами, алгоритмами та економікою уваги. Ван Дейк і Поелл визначають логіку соціальних медіа через «програмованість, популярність, зв'язність і датафікація» (van Dijck & Poell, 2013, p. 2). Програмованість означає організацію видимості через алгоритмічне сортування, рекомендації й тренди; популярність – кількісне вимірювання залучення; зв'язність – формування мережевих зв'язків; датафікація – перетворення реакцій на дані. В контексті справедливості лайк, репост або коментар є і моральним жестом, і обчислюваним слідом, який може бути врахований алгоритмом і повернений як нова видимість.

Ґіллеспі поглиблює цю тезу, наголошуючи, що платформи не просто розміщують висловлювання, а втручаються в публічну культуру. Його формула «платформи вибірково відбирають» (Gillespie, 2015, p. 1) показує, що публічна видимість несправедливості не є простим наслідком її моральної ваги. Вона залежить від того, які повідомлення платформа дозволяє, підсилює, ранжує, приховує або вилучає. Публічна культура, що виникає з платформ, «значною мірою є результатом» цього втручання (Gillespie, 2015, p. 2).

Більш точно окреслює морально-культурну проблему алгоритмічної видимості Бухер. На відміну від паноптичної загрози постійної

видимості, у соціальних мережах, за її словами, «це не стільки “загроза видимості”, скільки “загроза невидимості”» (Bucher, 2012, p. 1171). Видимість не є рівним правом або автоматичним наслідком висловлювання, адже «стати видимим означає бути відібраним алгоритмом» (Bucher, 2012, p. 1174). Тому несправедливість може не стати суспільно значущою не через меншу моральну вагу, а через недостатню алгоритмічну придатність. Складне, повільне, структурне й позбавлене яскравого образу часто програє короткому, емоційно насиченому й легко поширюваному. Отже, платформна видимість не тільки репрезентує несправедливість, а й бере участь у її моральному ранжуванні.

Помітним проявом справедливості як медіа-афекту є моральне обурення. Крокетт визначає його як емоцію, що спонукає соромити і карати порушників, адже «моральне обурення – це потужна емоція, що спонукає людей соромити й карати порушників» (Crockett, 2017, p. 1). Цифрові медіа змінюють умови його вираження, «підсилюючи його тригери, знижуючи індивідуальні витрати й збільшуючи особисті вигоди» (Crockett, 2017, p. 3). Отже, онлайн-обурення формується в середовищі, яке робить моральні стимули частішими, реакції швидшими, а публічну демонстрацію позиції соціально винагороджуваною.

Брейді та співавтори доказово уточнюють цю логіку. На матеріалі великого корпусу твітів вони показують, що наявність морально-емоційних слів збільшувала дифузію повідомлень «приблизно на 20% з кожним додатковим словом» (Brady et al., 2017, p. 7313). Повідомлення про несправедливість поширюється активніше тоді, коли не лише інформує, а й задає морально-емоційну рамку: викликає гнів, сором, співчуття або відчуття неприйнятності. У MAD-моделі Brady, Crockett і Van Bavel пояснюють це через взаємодію «мотивація, увага і дизайн», адже групові мотивації сприяють поширенню моралізованого контенту, такий контент захоплює увагу, а дизайн платформ підсилює ці механізми (Brady, Crockett, & Van Bavel, 2020, p. 1). Важливо, що платформи «спеціально спроєктовані так, щоб утримувати увагу користувачів» (Brady, Crockett, & Van Bavel, 2020, p. 20). Тому справедливість як медіа-афект виникає на перетині моральної оцінки, групової належності, економіки уваги й технічного дизайну.

Поняття «зараження» не слід розуміти механічно. Везерелл слушно застерігає, що навіть коли афект здається вірусним, контекст, практики, ідентифікація, легітимність джерела і репрезентація беруть участь у його поширенні, «хоч би яким випадковим і вірусним він здавався» (Wetherell, 2014, p. 16). Цифрове обурення поширюється тому, що користувачі впізнають подію як морально значущу й співвідносять її з наявними цінностями, груповими ідентичностями та сценаріями реагування.

Ця логіка особливо виразна в онлайн-шеймінгу. Форестал розглядає його не як патологію цифрового натовпу, а як форму неформального соціального контролю, наслідки якої залежать від мережевої структури. На її думку, саме «мережева структура онлайн-шеймінгу (OPS)» може робити такі практики продуктивними або патологічними (Forestal, 2024, p. 1705). Продуктивний шеймінг ймовірний у більш закритих мережах, де учасники мають повторювані зв’язки, поділяють норми і визнають репутаційну вагу санкції, тому «публічний осуд з більшою ймовірністю є продуктивним» у рамках закритої соціальної структури або мережі (Forestal, 2024, p. 1706). У відкритих мережах осуд легко втрачає зв’язок із конкретною нормою й перетворюється на нескінченне множення покарання. Тут право на виправдання у Форста стає нормативним запобіжником проти афективного вироку без процедури, адресності й можливості бути почутим.

Показовим прикладом того, як несправедливість набуває форми медіа-афективної події, є реакція на вбивство Джорджа Флойда 25 травня 2020 року. Цей кейс важливий як ілюстрація запропонованої моделі. Він поєднує реальну несправедливість у сильному нормативному сенсі – смертельне поліцейське насильство щодо темношкірого чоловіка в умовах асиметрії влади, пізніше підтверджене як кримінальне правопорушення, – з цифровою видимістю, афективною циркуляцією, перформативною участю, публічним осудом і нормативною амбівалентністю (U.S. Department of Justice, 2021, 2022).

Вирішальним у цьому випадку була не лише сама подія, а спосіб її медіального постання. Початковий поліцейський опис смерті як

«медичне ускладнення» не містив того, що стало моральним ядром публічної реакції: тривалого притискання Флойда до землі, його слів «Я не можу дихати», безпорадності свідків і видимості насильства (Ibrahim, 2021; Qiu, 2021). Цю розбіжність між інституційною мовою та візуальним свідченням розірвало відео Дернелли Фрейзер, яке швидко перейшло із соціальних мереж у новинний обіг і було відзначене Pulitzer Prizes як громадянське свідчення, що спричинило протести проти поліцейського насильства у світі (The Pulitzer Prizes, 2021). В контексті концепції Массумі перша дія відео була інтенсивнісною, адже воно не просто інформувало, а вражало, захоплювало увагу і породжувало моральну очевидність до складного аналізу.

Далі подія перейшла в режим афективної циркуляції. У період від 26 травня до 7 червня 2020 року хештег #BlackLivesMatter був використаний у Twitter приблизно 47,8 мільйона разів, а середньодобовий рівень становив майже 3,7 мільйона згадок (Anderson et al., 2020). На Instagram дослідники проаналізували базу з 1,13 мільйона публічних постів і показали, що візуальна платформа стала одним з ключових середовищ руху, де з'явилися нові неінституційні лідери думок – мем-спільноти, незалежні журналісти, модні медіа, активісти (Chang, Richardson, & Ferrara, 2022). Дослідження Google Trends засвідчило, що інтерес до запиту «расизм» зріс у 101 країні 32 мовами і в більшості випадків утримувався щонайменше два тижні (Barrie, 2020). Реакція на смерть Флойда стала транснаціональною афективною хвилею.

Цифрова реакція на смерть Флойда була не сукупністю висловлювань, а формою перформативної участі. Коментар, репост, чорний квадрат, добірка ресурсів, історія в Instagram, публічне мовчання або публічне висловлювання бренду – усе це зчитувалося як моральна дія або як моральний провал. За логікою van Dijck і Poell, такі дії одночасно були жестами солідарності та даними, що підтримували видимість події. За логікою Gillespie і Bucher, ця видимість залежала не лише від моральної ваги, а й від платформного добору, ранжування і загрози невидимості.

Водночас цей кейс показує амбівалентність медіа-афективної справедливості. З одного боку, широке поширення відео полегшує підзвітність, бо більшість американців вважає, що такі відео роблять більш простим притягнення поліцейських до відповідальності (Horowitz, Hurst, & Braga, 2023). З іншого боку, циркуляція має психічну і політичну ціну. Pew Research Center показав, що 88% дорослих у США бачили відео поліцейського насильства щодо темношкірих людей, але оцінки широкого поширення таких відео є змішаними; значні частки респондентів говорять про негативний вплив на довіру до поліції, відчуття безпеки і ментальне здоров'я, причому серед темношкірих респондентів ці показники найвищі (Horowitz et al., 2023). Навіть солідарність не завжди була продуктивною, наприклад, Blackout Tuesday у частині випадків засмічував активістські хештеги чорними квадратами і зміщував акцент з інформації для дії на символічний жест підтримки (Lang, 2020; Romano, 2020). Приклад Джорджа Флойда демонструє головну тезу, що справедливість у цифровій культурі може бути емансипативним медіа-афектом, що робить насильство видимим і мобілізує солідарність, але може переходити в режим видовищності, травматичного повторення і мережевого самопідтвердження, де афективна очевидність витісняє контекст, співмірність і право на належне виправдання.

Обговорення результатів. Справедливість як медіа-афект не слід розуміти суто критично. Було б спрощенням стверджувати, що цифрова культура руйнує раціональну справедливість і замінює її емоційним натовпом. Медіа-афект має щонайменше два виміри. Його емансипативний потенціал – у здатності цифрових афектів робити видимими несправедливості, які раніше залишались приватними або нормалізованими. Історії про насильство, дискримінацію, приниження, корупцію чи зловживання владою отримують публічне звучання завдяки афективній силі медіа. Обурення, співчуття і солідарність у таких випадках стають не перешкодою для справедливості, а умовою моральної уваги.

Проблемний вимір полягає в тому, що медіа-афект може підміняти складне судження відчуттям очевидності. Афективна інтенсивність створює враження, що моральна істина вже дана: якщо подія викликає гнів, вона ніби не потребує подальшого аналізу; якщо більшість коментарів засуджує певну особу, здається, що справедливий вирок уже винесено. Морально-емоційна мова поширюється особливо

інтенсивно всередині політичних in-group мереж (Brady et al., 2017), а MAD-модель пояснює, чому ця поляризація виникає на перетині групових мотивацій, уваги й дизайну платформи. У результаті справедливість як медіа-афект може перетворюватися на механізм групового самопідтвердження.

Право на виправдання у Форста тут є ключовим нормативним критерієм. Якщо цифровий осуд не залишає простору для відповіді, пояснення або реінтеграції, він перестає бути формою справедливості і наближається до одностороннього морального вироку. Справедливість не може бути зведена до сили переживання, бо тоді зникає питання обґрунтування: чому реакція є справедливою, чи пропорційна вона ситуації, чи враховує контекст, чи не створює нову форму приниження? Афект може бути початком моральної уваги, але не повинен ставати єдиною підставою справедливості.

Отже, справедливість як медіа-афект – це платформно зумовлена, наративно організована і колективно пережита моральна очевидність, яка виникає через циркуляцію афектів, видимість подій і перформативні практики участі. Її сила – у здатності швидко мобілізувати моральну увагу; її небезпека – у схильності замінювати складне судження інтенсивністю публічного переживання. Тому запропоноване поняття не дублює афективні публіки, моральне обурення, платформна видимість, а поєднує їх у філософсько-культурологічну модель цифрової справедливості.

Висновки. У цифровій культурі справедливість не втрачає нормативного змісту, але змінює форму публічного існування. Вона дедалі частіше постає не лише як принцип, процедура або раціонально обґрунтована вимога, а як медіально організоване моральне переживання, що формується через видимість, афективну інтенсивність, наративну впізнаваність і практики цифрової участі. Соціальні мережі, алгоритмічні стрічки, хештеги, репости, коментарі і публічні реакції створюють середовище, в якому подія несправедливості швидко перетворюється на колективно пережиту моральну очевидність.

Емансипативний потенціал медіа-афективної справедливості – у здатності робити видимими замовчувані форми насильства, дискримінації, приниження, нерівності й виключення, мобілізувати солідарність і створювати публічний тиск на інституції. Її проблемний вимір виявляється там, де афективна інтенсивність заміщує складне судження, алгоритмічна видимість – нормативну значущість, а публічний осуд – процедури обґрунтування, контекстуалізації та права на відповідь. Тому цифрова справедливість потребує не відмови від афекту, а його критичного осмислення: лише поєднання афективної мобілізації з рефлексією, співмірністю, перевіркою підстав і відкритістю до виправдання дає змогу уникнути перетворення медіа-афективної справедливості на швидкий, видовищний і потенційно несправедливий цифровий вирок.

Список використаних джерел:

Сучков Д. Г. (2023). Аудіовізуальна культура участі: роль соціальних медіа. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв, 3*, 75–80. https://doi.org/10.32461/2226-3209.3.2023.289817.

Яценко О. Д. (2022). Цифрова культура: шляхи концептуалізації. *Культурологічний альманах, (2)*, 48–50. https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.2.14.

Ahmed, S. (2004). Affective economies. *Social Text, 22*(2), 117–139.

Anderson M., Barthel M., Perrin A., & Vogels E. A. (2020, June 10). #BlackLivesMatter surges on Twitter after George Floyd's death. Pew Research Center.

Barrie C. (2020). Searching racism after George Floyd. *Socius: Sociological Research for a Dynamic World, 6*, 1–3. https://doi.org/10.1177/2378023120971507.

Brady W. J., Crockett M. J., & Van Bavel J. J. (2020). The MAD model of moral contagion: The role of motivation, attention, and design in the spread of moralized content online. *Perspectives on Psychological Science, 15*(4), 978–1010. https://doi.org/10.1177/1745691620917336.

Brady W. J., Wills J. A., Jost J. T., Tucker J. A., & Van Bavel J. J. (2017). Emotion shapes the diffusion of moralized content in social networks. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 114*(28), 7313–7318. https://doi.org/10.1073/pnas.1618923114.

Bucher T. (2012). Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook. *New Media & Society, 14*(7), 1164–1180. https://doi.org/10.1177/1461444812440159.

Chang H.-C. H., Richardson A., & Ferrara E. (2022). #JusticeforGeorgeFloyd: How Instagram facilitated the 2020 Black Lives Matter protests. *PLOS ONE, 17*(12), e0277864. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0277864.

Crockett M. J. (2017). Moral outrage in the digital age. *Nature Human Behaviour, 1*(11), 769–771. https://doi.org/10.1038/s41562-017-0213-3.

Deuze M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society, 22*(2), 63–75. https://doi.org/10.1080/01972240600567170.

Döveling K., Harju A. A., & Sommer D. (2018). From mediatized emotion to digital affect cultures: New technologies and global flows of emotion. *Social Media + Society, 4*(1), 1–11. https://doi.org/10.1177/2056305117743141.

Forestal J. (2024). Social media, social control, and the politics of public shaming. *American Political Science Review, 118*(4), 1704–1718. https://doi.org/10.1017/S0003055423001053.

Forst R. (2010). The justification of human rights and the basic right to justification: A reflexive approach. *Ethics, 120*(4), 711–740.

Fraser N. (2001). Recognition without ethics? *Theory, Culture & Society, 18*(2–3), 21–42. https://doi.org/10.1177/02632760122051760.

Fraser N. (2008). Abnormal justice. *Critical Inquiry, 34*(3), 393–422. https://doi.org/10.1086/589478.

Gillespie T. (2015). Platforms intervene. *Social Media + Society, 1*(1), 1–2. https://doi.org/10.1177/2056305115580479.

Horowitz J. M., Hurst K., & Braga D. (2023, June 14). The impact of videos of police violence against Black people. Pew Research Center.

Ibrahim N. (2021, April 20). Did Minn. police say George Floyd died of "medical incident during police interaction"? Snopes.

Lang C. (2020, June 2). Social media posts honoring "Blackout Tuesday" with the hashtag #BlackLivesMatter draw criticism from protesters. Time.

Massumi B. (1995). The autonomy of affect. *Cultural Critique, 31*, 83–109. https://doi.org/10.2307/1354446.

Papacharissi Z. (2015). Affective publics and structures of storytelling: Sentiment, events and mediality. *Information, Communication & Society, 19*(3), 307–324. https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1109697.

Papacharissi Z., & Oliveira M. de F. (2012). Affective news and networked publics: The rhythms of news storytelling on #Egypt. *Journal of Communication, 62*(2), 266–282. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2012.01630.x.

Qiu L. (2021, April 22). What the first police statement about George Floyd got wrong. PolitiFact.

Romano A. (2020, June 3). Blackout Tuesday, explained. Vox.

Sen A. (2006). What do we want from a theory of justice? *Journal of Philosophy, 103*(5), 215–238. https://doi.org/10.5840/jphil2006103517.

The Pulitzer Prizes (2021). 2021 Pulitzer Prize winners and finalists: Special citations and awards.

U.S. Department of Justice (2021, December 15). Former Minneapolis police officer Derek Chauvin pleads guilty in federal court to depriving George Floyd and a minor victim of their constitutional rights.

U.S. Department of Justice (2022, July 7). Former Minneapolis police officer Derek Chauvin sentenced to more than 20 years in prison for depriving George Floyd and a minor victim of their constitutional rights.

Van Dijck J., & Poell T. (2013). Understanding social media logic. *Media and Communication, 1*(1), 2–14. https://doi.org/10.12924/mac2013.01010002.

Wetherell M. (2014). Trends in the turn to affect: A social psychological critique. *Body & Society, 21*(2), 139–166. https://doi.org/10.1177/1357034X14539020.

References:

Suchkov, D. H. (2023). Audiovizualna kultura uchasti: rol sotsialnykh media [Audiovisual culture of participation: The role of social media]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv [Bulletin of the National Academy of Culture and Arts Management], 3*, 75–80. https://doi.org/10.32461/2226-3209.3.2023.289817 [in Ukrainian].

Yatsenko, O. D. (2022). Tsyfrova kultura: shliakhy kontseptualizatsii [Digital culture: Ways of conceptualization]. *Kulturolohichnyi almanakh [Culturological Almanac], (2)*, 48–50. https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.2.14 [in Ukrainian].

Ahmed, S. (2004). Affective economies. *Social Text, 22*(2), 117–139 [in English].

Anderson, M., Barthel, M., Perrin, A., & Vogels, E. A. (2020, June 10). #BlackLivesMatter surges on Twitter after George Floyd's death. Pew Research Center [in English].

Barrie, C. (2020). Searching racism after George Floyd. *Socius: Sociological Research for a Dynamic World, 6*, 1–3. https://doi.org/10.1177/2378023120971507 [in English].

Brady, W. J., Crockett, M. J., & Van Bavel, J. J. (2020). The MAD model of moral contagion: The role of motivation, attention, and design in the spread of moralized content online. *Perspectives on Psychological Science, 15*(4), 978–1010. https://doi.org/10.1177/1745691620917336 [in English].

Brady, W. J., Wills, J. A., Jost, J. T., Tucker, J. A., & Van Bavel, J. J. (2017). Emotion shapes the diffusion of moralized content in social networks. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 114*(28), 7313–7318. https://doi.org/10.1073/pnas.1618923114 [in English].

Bucher, T. (2012). Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook. *New Media & Society, 14*(7), 1164–1180. https://doi.org/10.1177/1461444812440159 [in English].

Chang, H.-C. H., Richardson, A., & Ferrara, E. (2022). #JusticeforGeorgeFloyd: How Instagram facilitated the 2020 Black Lives Matter protests. *PLOS ONE, 17*(12), e0277864. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0277864 [in English].

Crockett, M. J. (2017). Moral outrage in the digital age. *Nature Human Behaviour, 1*(11), 769–771. https://doi.org/10.1038/s41562-017-0213-3 [in English].

Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society, 22*(2), 63–75. https://doi.org/10.1080/01972240600567170 [in English].

Döveling, K., Harju, A. A., & Sommer, D. (2018). From mediatized emotion to digital affect cultures: New technologies and global flows of emotion. *Social Media + Society, 4*(1), 1–11. https://doi.org/10.1177/2056305117743141 [in English].

Forestal, J. (2024). Social media, social control, and the politics of public shaming. *American Political Science Review, 118*(4), 1704–1718. https://doi.org/10.1017/S0003055423001053 [in English].

Forst, R. (2010). The justification of human rights and the basic right to justification: A reflexive approach. *Ethics, 120*(4), 711–740 [in English].

Fraser, N. (2001). Recognition without ethics? *Theory, Culture & Society, 18*(2–3), 21–42. https://doi.org/10.1177/02632760122051760 [in English].

Fraser, N. (2008). Abnormal justice. *Critical Inquiry, 34*(3), 393–422. https://doi.org/10.1086/589478 [in English].

Gillespie, T. (2015). Platforms intervene. *Social Media + Society, 1*(1), 1–2. https://doi.org/10.1177/2056305115580479 [in English].

Horowitz, J. M., Hurst, K., & Braga, D. (2023, June 14). The impact of videos of police violence against Black people. Pew Research Center [in English].

Ibrahim, N. (2021, April 20). Did Minn. police say George Floyd died of "medical incident during police interaction"? Snopes [in English].

Lang, C. (2020, June 2). Social media posts honoring "Blackout Tuesday" with the hashtag #BlackLivesMatter draw criticism from protesters. Time [in English].

Massumi, B. (1995). The autonomy of affect. *Cultural Critique, 31*, 83–109. https://doi.org/10.2307/1354446 [in English].

Papacharissi, Z. (2015). Affective publics and structures of storytelling: Sentiment, events and mediality. *Information, Communication & Society, 19*(3), 307–324. https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1109697 [in English].

Papacharissi, Z., & Oliveira, M. de F. (2012). Affective news and networked publics: The rhythms of news storytelling on #Egypt. *Journal of Communication, 62*(2), 266–282. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2012.01630.x [in English].

Qiu, L. (2021, April 22). What the first police statement about George Floyd got wrong. PolitiFact [in English].

Romano, A. (2020, June 3). Blackout Tuesday, explained. Vox [in English].

Sen, A. (2006). What do we want from a theory of justice? *Journal of Philosophy, 103*(5), 215–238. https://doi.org/10.5840/jphil2006103517 [in English].

The Pulitzer Prizes (2021). 2021 Pulitzer Prize winners and finalists: Special citations and awards [in English].

U.S. Department of Justice (2021, December 15). Former Minneapolis police officer Derek Chauvin pleads guilty in federal court to depriving George Floyd and a minor victim of their constitutional rights [in English].

U.S. Department of Justice (2022, July 7). Former Minneapolis police officer Derek Chauvin sentenced to more than 20 years in prison for depriving George Floyd and a minor victim of their constitutional rights [in English].

Van Dijck, J., & Poell, T. (2013). Understanding social media logic. *Media and Communication, 1*(1), 2–14. https://doi.org/10.12924/mac2013.01010002 [in English].

Wetherell, M. (2014). Trends in the turn to affect: A social psychological critique. *Body & Society, 21*(2), 139–166. https://doi.org/10.1177/1357034X14539020 [in English].

Дата першого надходження статті до видання: 26.03.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.04.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 29.05.2026