

ОЛЕКСАНДР ЗУБАРЄВ,

кандидат соціологічних наук, доцент кафедри соціології Навчально-наукового інституту соціології та медіакомунікацій Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна (61022, Харків, пл. Свободи, 6)

OLEKSANDR ZUBARIEV,

Candidate of Sciences in Sociology (PhD), Associate Professor at the Department of Sociology, Educational and Scientific Institute of Sociology and Media Communications, V.N. Karazin Kharkiv National University (6, Svobody Sq., Kharkiv, 61022)

alexandr.zubarev@karazin.ua

<https://orcid.org/0000-0002-9722-2851>

Цифрова нерівність, скролінг і смерть

Що таке філософія сьогодні — я хочу сказати: філософська діяльність, — якщо не критична робота думки над самим собою? Якщо вона полягає не в тому, щоб спробувати дізнатися (замість того щоб узаконювати те, що вже відомо), як і до яких меж можна було б мислити інакше?

М. Фуко

Суспільство спектаклю і суспільство нагляду

«Ми греки набагато меншою мірою, ніж нам здається» (Foucault, 1998: pp. 271–272), — пише М. Фуко у знаменитій, але недооціненій роботі «Наглядати та карати». Спокуса зробити акцент на «метаморфозах» одразу наштовхується на сумніви, адже, якщо твердження М. Фуко слушне, то який у цьому сенс? Всі апеляції до міфології як універсальної пояснювальної схеми у такому разі не більш як загравання зі спробою бути тим, ким ми не є. Сучасна людина навряд чи здатна до овідіївського сприйняття світу, у якому перетворення розглядаються як його найперша й фундаментальна закономірність. Світ для античної людини живий, наповнений сенсом і божественною присутністю, зовсім не так для нас. Тому нині спроба відтворити цей досвід переживання світу у міфологічних образах буде суто симуляцією. Виходячи з цього, можна сказати, що у соціальній структурі сучасного українського суспільства не відбувається жодних метаморфоз. Зрештою, метаморфози — це перетворення сутності, приро-

Цитування: Зубарєв, О. (2026). Цифрова нерівність, скролінг і смерть. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*, 1, 202–209, <https://doi.org/10.15407/sociology2026.01.202>.

Публікується на засадах ліцензії Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

ди, зміна порядку буття. Прекрасний юнак Нарцис закохується у власне відображення у воді й перетворюється на квітку, що символізує самозакоханість; втікаючи від Аполлона, німфа Дафна перетворюється на лаврове дерево; боги піднімають ліру Орфея, щоб увічнити силу музики, тощо. Усюди йдеться про зміну порядку буття, яка означає також смислородження: виникає новий символ, що пронизує культурну цілісність крізь історичні епохи. Водночас трансформація соціальної структури та соціальної мобільності під час війни не означає зміни модусу існування. Суспільство, як і раніше, залишається суспільством нерівних. Однак війна стала чинником, що підштовхнув до посилення наявних та появи нових нерівностей та розколів у суспільстві, а також змін у наборі та дієвості ліфтів соціальної мобільності, що існували до цього. Утім, усе це не стосується метаморфоз у сенсі, який вкладає в це слово Овідій. Ми не можемо бачити світ так, як антична людина, — і світ уже не може бути таким, яким бачила його вона. Сьогодні радше йдеться про перерозподіл влади, реконструкцію нерівності, перенаправлення потоків, реструктуризацію ліфтів, якими відбувається соціальна мобільність.

«Ми ні на лавах, ні на сцені, а в паноптичній машині, наснажені її владними впливами, що їх ми самі проводимо, бо становимо одне з її коліщаток» (Foucault, 1998: р. 272), — продовжує свої роздуми М. Фуко. Згадка про сцену тут не випадкова, тому що Античності, як стверджує філософ, була притаманна цивілізація спектаклю: архітектура театрів, цирків, храмів робила для великої кількості людей доступним спостереження невеликого числа об'єктів. Водночас Новітня доба сформувала проблему навпаки: дати можливість невеликій групі або навіть одній людині спостерігати за величезними масами людей. У межах широких історичних процесів економічного, юридико-політичного та наукового характеру відбулося формування дисциплінарного суспільства, яке є суспільством нагляду, а не спектаклю. Ці думки М. Фуко важливі, адже вони відсікають бажання розглянути сучасне суспільство, його соціальну структуру з погляду метаморфоз як концепту, абсолютно для цього не придатного. Неможливо аналізувати «паноптичний механізм» із безмежною проліферацією, використовуючи концепти, сформовані за інших цивілізаційних умов. Водночас виникає питання: а чи є концепт паноптикуму адекватним для аналізу сучасного суспільства або він також застарів і про нього справді потрібно забути?

(Пост)паноптизм

Дисциплінарні механізми влади існували давно, але тільки у XVIII столітті вони перетворилися із засобу усунення проблеми, як це було в місті, де лютувала чума, на засоби досягнення позитивних наслідків у навчанні, лікуванні, покаранні тощо. Наприклад, модель в'язниці, яку пропонує Дж. Бентам, дійсно ефективна: вона дає змогу уникнути демонстративних тілесних покарань лише за рахунок створення ситуації, коли в'язні не знають, коли за ними спостерігають, але знають, що це можуть робити в будь-який момент. За рахунок цього влада функціонує автоматично та не потребує додаткових зусиль. Засоби доброї муштри, використовувані, щоб зробити тіла покірними та дисциплінованими,

тою чи іншою мірою застосовують у більшості соціальних інститутів: ієрархічне спостереження; нормалізувальне судження та екзамен. У XIX столітті школи функціонують так само, як і лікарні, у подвійному режимі: бінарного поділу та таврування і примусового визначення та диференційного розподілу. Такий порядок допомагає краще навчати учнів або ефективніше лікувати пацієнтів. Тобто досягається здешевлення влади, її максимум інтенсивності та протяжності і прибутковість апаратів влади (Foucault, 1998: pp. 168–284).

У сучасному суспільстві паноптичні механізми продовжують діяти. Однак медіа суттєво змінюють умови реалізації цих механізмів, які вже не виглядають такими суворими. Паноптична модель соціального контролю перетворюється на постпаноптичну, ключовим елементом якої є інтернет і цифрові медіа. Із цим пов'язані нові виклики, серед яких: деформація міжособистісних стосунків; загроза для приватності індивідів; фрагментація людської свідомості; послаблення пізнавальних можливостей людини, зокрема її здатності до цілісного сприйняття та розуміння світу. Окремо варто сказати про штучний інтелект, який поступово витісняє людину з низки сфер професійної діяльності, наприклад редагування, первинної психологічної допомоги, перекладу і навіть деяких видів творчої діяльності людини. Якщо штучний інтелект може написати художню картину або вірш за кілька секунд, створити соціологічну концепцію, яку не відрізниш від створеної людиною, то чи не ставить це під сумнів сенс людського життя — сенс життя художника, поета, вченого? І, поза сумнівом, штучний інтелект може стати кращим за людину спостерігачем у новому суспільстві.

Цифрове суспільство

Від того суспільства, яке мав на увазі М. Фуко, коли писав про «паноптичну машину», нас відрізняє неймовірно швидкий розвиток цифрових технологій. Дж. Бентам, конструюючи модель ідеальної в'язниці, вдається до архітектурної вигадливості. У центрі в'язниці розташована вежа, а на периферії — кільцева споруда, поділена на комірчини, кожна з яких має два вікна: одне звернене до середини, а інше виходить назовні й освітлює всю комірчину. З вежі, що має великі вікна, які виходять на внутрішню поверхню наглядачеві видно силуети людей, які перебувають у комірчинах, вони стають об'єктами інформації. Ув'язнені не бачать спостерігача, а тільки знають, що він є. На думку Дж. Бентама, така будова в'язниці дає змогу розв'язати безліч проблем, зокрема звести нанівець можливість появи скупчень людей та досягти найголовнішого ефекту паноптикуму: ув'язнений думає, що за ним наглядають і, як результат, контролює свою поведінку. Таким чином, за допомоги архітектурного рішення досягається автоматичне функціонування влади. У такій кільцеподібній в'язниці реалізується принцип: влада видима, але недосяжна для перевірки (Foucault, 1998: pp. 249–256)

Дисципліна передбачає розподіл індивідів, і для цього використовують безліч методів. Дж. Бентам детально продумує, як досягти того, щоб ніхто й ніяк не міг дізнатися, чи є наглядач у вежі, а чи його немає. Він звертається до моделювання простору: на вікнах центральної вежі мають бути жалюзі, а між її сек-

торами не двері, а отвори із запиналами (Foucault, 1998: р. 252). Очевидно, що якби Дж. Бентам розмірковував над цими питаннями сьогодні, то йому б не потрібно було задумуватися про жалюзі. Більшість проблем, які його хвилювали, можна було б розв'язати засобами цифрових технологій. Камера відеоспостереження робить зайвою особливу будову вежі, як і кільцеподібну структуру в'язниці, а також, можливо, й саму в'язницю. Дисциплінарні механізми управління еволюціонують у нематеріальну форму, де вирішальну роль відіграє не архітектура, а цифрова архітектоніка суспільства.

Ще одним важливим аспектом сучасних суспільств, який дає привід відкопирувати наші уявлення про нього як «паноптичну машину», є феномен споживання. Якщо Дж. Бентам тяжіє до розуміння влади як контролю, то М. Фуко наголошує, що потрібно припинити сприймати владу в таких категоріях, адже вона реалізується передусім через вироблення певного типу знання. Проте жоден із них не мислить владу в категоріях спокуси. Т. Матисен, а згодом З. Бауман звернули увагу на те, що структуру влади у сучасному суспільстві радше можна визначити як синоптикум, у якому багато людей наглядають за небагатьма (Mathiesen, 1997; Bauman, 2000). Нагляд стає спокусливим: сучасна людина не лише не прагне його уникнути, а й бажає бути під наглядом — отримувати лайки, перегляди, репости у соцмережах тощо. Щоправда, це не повернення до цивілізації спектаклю, а новий виток паноптизму.

Ми живемо в постпаноптичному цифровому суспільстві.

Цифрова нерівність

У зв'язку з обраною категоризацією актуалізується проблема цифрової нерівності. Цифрову нерівність можна визначити як соціальну нерівність, що проявляється в нерівному доступі різних соціальних груп до інформаційно-комунікативних технологій. Цифрова нерівність була однією з центральних тем III Конгресу Соціологічної асоціації України «Нові нерівності — нові конфлікти», що відбувся восени 2017 року (Sokuryanska & Holikov, 2017). За даними опитування Київського міжнародного інституту соціології (КМІС), проведеного у 2024 році на замовлення Програми розвитку ООН (ПРООН), 78% українців регулярно користуються інтернетом (проводять в інтернеті 3 години і більше щодня), 12% користуються інтернетом нерегулярно (2–3 години на тиждень і рідше), не користуються інтернетом 10% українців. Інтернетизація населення відбувається швидкими темпами, хоча доступ до інтернету досі є не в усіх. Особливо помітним є цифровий вододіл між молоддю та людьми старшого віку. Так, якщо серед молоді у віці до 30 років щодня користуються інтернетом 94% опитаних і не користуються ним лише 2%, то серед респондентів віком 70 років і старших щодня користуються інтернетом 42%, а зовсім не користуються 38% (KIIS, 2024). Отже, люди старшого віку — соціальна група, яка, напевно, найбільше зацікавлена в отриманні соціальних послуг, має обмежений доступ до електронних застосунків, які надають до них швидкий доступ. Однією з основних причин цього є низька цифрова включеність цієї когорти населення.

Можна припустити, що цифрова нерівність посилилася під час війни. Причому, державна програма компенсацій за пошкоджене та знищене житло

«Відновлення» передбачає, що зазвичай заявка на компенсацію збитків за зруйноване або пошкоджене майно подається через застосунок «Дія», тобто передбачає наявність у людини комп'ютера чи смартфона й уміння ним користуватися. Окрім того, потрібно знати, як зареєструватися в застосунку «Дія» та подати заявку. Наше суспільство є неінклюзивним щодо людей старшого віку, яким складно орієнтуватися в цифровому світі та які часто змушені звертатися по допомогу до молодшого покоління. Звісно, для префігуративних культур загалом характерно, що дорослі вчаться у дітей, але в цьому випадку йдеться про вразливість людей старшого віку, які вимушені адаптуватися до розвитку онлайн-сервісів. Цю ситуацію можна визначити радше як виживання, а не як засвоєння нового досвіду: люди віком 60–70 років повинні швидко орієнтуватися в мінливому середовищі, щоб вижити. Те, що доступ до найважливіших і життєво необхідних соціальних програм вимагає цифрових навичок, створює стресову ситуацію. Цифровізацію, як правило, позитивно сприймає молодь, яка вбачає у ній можливість швидкого розв'язання різноманітних питань, тоді як потреби людей старшого віку залишаються проігнорованими.

Особливе занепокоєння викликають випадки, які стосуються неможливості отримати певну послугу без використання цифрових застосунків. Приміром, нещодавно певного розголосу набула ініціатива Укрзалізниці, що полягає в тому, щоб запровадити верифікацію через «Дія.Підпис» на низку популярних поїздів: №105/106 Одеса — Київ; №91/92 Львів — Київ; №29/30 Київ — Ужгород; №12 Львів — Одеса; №27/28 Київ — Чоп. Причому в офіційному повідомленні від Укрзалізниці зазначено, що придбання квитків на ці рейси через каси буде недоступним¹.

Відтак відбувається інтенсивне конструювання цифрової нерівності, адже частина громадян не може придбати квитки на ці рейси з огляду на відсутність смартфона, небажання користуватися додатком «Дія» чи проходити процедуру верифікації. Використовуючи ж додаток, користувачі вимушені приймати маркетингову стратегію продажу квитків, що реалізується Укрзалізницею. Нерівність спочатку створюється, а потім пропонується спосіб її пом'якшення. Що цікаво, наприклад, основний залізничний оператор Німеччини Deutsche Bahn не передбачає такої верифікації через додаткові застосунки².

Цифрова нерівність не обмежується проблемою оволодіння цифровими компетентностями. У сучасному суспільстві змінюються критерії соціальної стратифікації: контроль за потоком цифрових даних визначає місце індивіда в соціальній ієрархії. Не так давно У. Бек висунув думку, що в основі соціальної стратифікації в сучасних суспільствах лежить розподіл ризиків, тобто те, як різні соціальні групи зазнають ризиків та як вони з ними дають собі раду. Інакше кажучи, вразливість до ризиків є критерієм визначення соціального класу. Чим вища вразливість, тим нижчий соціальний клас, і навпаки. Згідно з У. Беком, можна виокремити кілька таких класів: ті, хто виробляє ризики; ті, хто спожи-

¹ Укрзалізниця в тестовому режимі вводить верифікацію через «Дія.Підпис» також і для низки популярних поїздів. URL: https://uz.gov.ua/press_center/up_to_date_topic/668451/

² Deutsche Bahn. URL: <https://www.bahn.de/>

ває ризики; ті, хто управляє ризиками (Beck, 1992). Здається, сьогодні ми можемо переосмислити цю концепцію, виокремивши умовні «класи» залежно від міри цифровізації: тих, хто виробляє цифрові технології; тих, хто ними користується; і тих, хто ними управляє. Наприклад, у цифровому суспільстві вміння та навички використання криптовалюти дають змогу в одну мить отримати мільйонний прибуток. За цей же час людина, зайнята фізичною працею, заробить кілька доларів.

Війна і медіа

Війна завжди є тяжким випробуванням для будь-якого суспільства та призводить до значних зрушень у соціальній структурі, зумовлених надзвичайними умовами. Соціальні статуси та ідентичності людей швидко змінюються, що особливо помітно за кількістю охочих зробити татування, адже позначки на тілі — це один із традиційних культурних способів символічно позначити вододіл між звичним, цивільним «Я» людини, її класовою, професійною, регіональною належністю і теперішнім новим «Я» військового або волонтера. У месенджерах створюються нові спільноти, які функціонують як суб'єкти соціального життя, координуючи діяльність із надання допомоги чи евакуації громадян. Цифрові технології, як і цифрова нерівність, активно інтегруються у війну.

Скролінг і смерть

Економія часу в цифровому суспільстві стає культом, нарівні з перейнятістю ідеалами інстаграмної молодості та краси. Однак на що людина витрачає той час, що був заощаджений завдяки використанню цифрових застосунків? Часто він не витрачається на реальне життя, а конвертується у час, проведений у мережі. Скролінг — найкраща метафора відсутності. Найдосконаліша метафора смерті для Іншого, який поруч. Якщо в паноптикумі ефективність влади досягається через створення умов, які роблять постійний нагляд можливим, то в паноптичній системі кращий ефект досягається через безперервну комунікацію, яка вимагає миттєвої відповіді на повідомлення. Замість жорсткої вертикальної ієрархії постає ризоматична, децентралізована система влади. Спокуса та симуляція стають новими засобами здійснення цифрового нагляду, який індивіди реалізують стосовно самих себе та інших індивідів.

Підсумки

Зі словами М. Фуко, які було використано як епіграф до цього есею, важко не погодитися. Можливо, критика справді стосується більшою мірою філософської діяльності, але соціологія також виконує критичну функцію. Конструктивна соціальна критика — це шлях до отримання корисного знання, яке допомагає зробити суспільство кращим.

На наш погляд, незважаючи на те, що реформу цифровізації населення сприймає як одну з найуспішніших, роль соціолога не може бути зведена лише

до констатації цього факту. Цифровізація під час війни — це виклик для суспільства. Вона має як позитивні, так і негативні наслідки. У цьому контексті особливу увагу варто приділити концептуалізації сучасного суспільства як постпаноптичного. У цифровому постпаноптичному суспільстві медіа пронизують все наше життя, що пов'язано з низкою загроз, які стосуються свободи та когнітивних спроможностей людини. Самоспостереження стає головною формою соціального контролю. В умовах травми війни таке явище, як скролінг, може мати негативні наслідки для психіки та соціального життя індивіда.

Інтенсивна цифровізація під час війни загострює проблему цифрової нерівності в українському суспільстві, адже адаптивні можливості різних соціальних груп суспільства до поширення цифрових технологій відрізняються. Виникають нові осі нерівності: між тими, хто володіє цифровими навичками, й тими, хто їх не має; між поколіннями, що активно використовують онлайн-сервіси, та тими, які вимушені адаптуватися до нових технологій. Доступ до цифрових ресурсів визначає можливості навчання, підтримки соціальних зв'язків, участі у суспільному житті, а то й виживання. Війна руйнує старі ієрархії, але водночас створює нові, опосередковані цифровими медіа.

Джерела / References

- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Beck, U. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity* / Trans. by M. Ritter. Sage.
- Foucault, M. (1998). *Supervise and Punish* / Trans. by P. Tarashchuk. [In Ukrainian]. Osnovy. [=Фуко, М. (1998). *Наглядати й карати*. Основи].
- KIIS. (2024). *Public Opinions of Ukraine's Population on State Electronic Services in 2024: Analytical Report*. [In Ukrainian]. UNDP. Ukraine. [=КМІС. (2024). *Аналітичний звіт «Думки і погляди населення України щодо державних електронних послуг у 2024 році»*. ПРООН в Україні].
- Kovalenko, I., Meliakova, Y., Kalnytskyi, E., & Nesterenko, K. (2023). Postpanopticon: Control and media in the new digital reality. *Filosofija. Sociologija*, 34(3), 219–227. <https://doi.org/10.6001/fil-soc.2023.34.3.1>
- Mathiesen, T. (1997). *The Viewer Society: Michel Foucault's "Panopticon" Revisited*. Universitetsforlaget.
- Sokuryanska, L.H. & Holikov, O.S. (2017). III Congress of the Sociological Association of Ukraine: New inequalities — new conflicts: ways of overcoming (summary of results). [In Ukrainian]. *Ukrainskyi Sotsium*, 4(63), 190–204. [=Сокурянська, Л.Г., Голіков, О.С. (2017). III Конгрес Соціологічної асоціації України: Нові нерівності — нові конфлікти: шляхи подолання (підсумки). *Український соціум*, 4(63), 190–204].

Отримано / Recieved 15.12.2025

Прийнято до друку після рецензування / Accepted for publication after review 07.01.2026

Опубліковано / Published 03.03.2026

ОЛЕКСАНДР ЗУБАРЄВ

Цифрова нерівність, скролінг і смерть

Автор пропонує розглядати метаморфози соціальної структури в контексті становлення цифрового суспільства. Цифровізація призводить до двох соціально значущих наслідків: по-перше, трансформації механізмів влади, а по-друге, посилення цифрової нерівності. Пер-

иий аспект автор пропонує аналізувати на підставі концепції влади М. Фуко, який у книзі «Наглядати та карати», звертаючись до ідеї паноптикуму Дж. Бентама, простежує, як трансформується влада у XVIII столітті. Модель в'язниці, запропонована Дж. Бентамом, дає змогу уникнути демонстративних тілесних покарань за рахунок створення умов, за яких в'язні не знають, коли за ними спостерігають, але знають, що це можуть робити в будь-який момент. М. Фуко поширює цей принцип здійснення влади на все суспільство. Утім, сучасні цифрові технології роблять архітектурну вигадливність зайвою: паноптична модель соціального контролю перетворюється на постпаноптичну, коли кожна людина може бути побачена будь-де й будь-коли, ба більше, прагне до цього. Спокуса та симуляція стають новими засобами здійснення цифрового нагляду: людина, прикута до екрану, стає недоступною для реальної соціальної комунікації, як у випадку скролінгу. Водночас у цифровому постпаноптичному суспільстві поглиблюється цифрова нерівність, коли певні групи населення опиняються у невідгідному становищі порівняно з іншими, які краще володіють цифровими технологіями. Понад те, з'являються послуги, які неможливо отримати, не маючи відповідних цифрових навичок. Доступ до цифрових ресурсів визначає можливості виживання, навчання, підтримання соціальних зв'язків та участі в суспільному житті. Автор обстоює думку, що попри позитивне суспільне сприйняття цифрової реформи, слід критично ставитися до процесу цифровізації, оскільки всюдисущість цифрових технологій не лише робить доступ до послуг зручним, а й загострює цифрову нерівність і змушує певні групи відчувати постійний стрес, пов'язаний із недостатнім рівнем сформованості цифрових навичок.

Ключові слова: паноптизм, постпаноптизм, цифрове суспільство, цифрова нерівність, влада

OLEKSANDR ZUBARIEV

Digital inequality, scrolling, and death

The author proposes to examine the metamorphoses of the social structure in the context of the emergence of a digital society. Digitalization leads to two socially significant consequences: first, the transformation of mechanisms of power, and second, the intensification of digital inequality. The first aspect is analyzed through Michel Foucault's concept of power. In Discipline and Punish, Foucault traces the transformation of power in the eighteenth century, referring to Jeremy Bentham's idea of the panopticon. The prison model proposed by Bentham makes it possible to replace demonstrative corporal punishment with a system in which prisoners do not know when they are being observed but are aware that surveillance may occur at any moment. Foucault extends this principle of exercising power to society as a whole.

However, contemporary digital technologies render architectural ingenuity unnecessary: the panoptic model of social control transforms into a post-panoptic one, in which every individual can be seen anywhere and at any time and, moreover, actively seeks such visibility. Seduction and simulation become new instruments of digital surveillance: a person attached to the screen becomes detached from real social communication, as in the practice of scrolling. At the same time, digital inequality deepens in the post-panoptic digital society, as certain social groups find themselves in a disadvantaged position compared to those who possess more advanced digital skills. Furthermore, some services cannot be accessed without the necessary digital competencies. Access to digital resources determines opportunities for survival, education, maintaining social ties, and participation in social life.

The author argues that despite the positive public perception of digital reform, the process of digitalization requires a critical approach, since the omnipresence of digital technologies not only facilitates access to services but also exacerbates digital inequality and compels certain groups to experience persistent stress associated with insufficient digital skills.

Keywords: panopticism, post-panopticism, digital society, digital inequality, power