

С.Г. КОРНІЄНКО**ДИЗАЙН І ТЕХНІЧНА ТВОРЧІСТЬ У КОНФІГУРАЦІЯХ ТЕХНОЛОГІЧНОГО БУТТЯ ЛЮДИНИ**

У статті здійснено філософсько-онтологічний та філософсько-антропологічний аналіз дизайну й технічної творчості як ключових модусів технологічного буття людини в умовах сучасної технологізації. Показано, що зміна онтологічного статусу техніки трансформує форми людської присутності у світі, де техносфера постає одночасно результатом і простором людської діяльності. Дизайн і технічна творчість інтерпретуються як способи самоконституювання людини в технологічно модифікованій реальності. Акцентовано подвійність сучасного антропологічного становища: людина творить технічні системи, але водночас залежить від них, делегуючи технологіям певний обсяг своїх дій та функцій передбачення.

Ключові слова: дизайн, технічна творчість, технологічне буття, техносфера, етика відповідальності, людина.

S.H. KORNIENKO**DESIGN AND TECHNICAL CREATIVITY IN THE CONFIGURATIONS OF HUMAN TECHNOLOGICAL EXISTENCE**

The paper presents a philosophical-ontological and philosophical-anthropological analysis of design and technical creativity as key modes of human technological existence under the conditions of contemporary technologization. It is demonstrated that the changing ontological status of technology transforms the forms of human presence in the world, where the technosphere emerges simultaneously as both the product and the milieu of human activity. Design and technical creativity are interpreted as modes of human self-constitution within a technologically modified reality. The article emphasizes the duality of the contemporary anthropological condition: the human being creates technical systems, yet simultaneously depends on them, delegating to technologies a certain scope of her actions and functions of anticipation.

Key words: design, technical creativity, technological existence, technosphere, ethics of responsibility, human being.

Постановка проблеми. Людина в умовах сучасної технологізації перебуває у просторі постійних трансформацій, які охоплюють усі сфери її життєтворчості. Та більше, життя людини зміщується в технічно створені світи (віртуальний, мережевий, інформаційний, цифровий). Техніка більше не виступає зовнішнім буттям, а є умовою існування людини, що змінює й розуміння технічної творчості, яка набуває нового онтологічного виміру. Остання є чинником, що визначає структури соціального й культурного життя, тим самим трансформуючи структуру життєсвіту (Е. Гуссерль). Ця ситуація посилює питання, проголошені філософами ХХ ст. щодо ризиків, пов'язаних з тотальним характером технологічної раціональності (Ю. Габермас, Г. Маркузе).

Технічні артефакти дедалі більше виступають як носії моделей бажання, уявлень про успіх, відповідальність чи винятковість, що здійснює безпосередній вплив на суб'єктність сучасної людини. Одним із ключових проявів цих трансформацій є дизайн, який виступає новою світоглядною парадигмою й водночас формою конфігурації взаємодії людини з техносферою. Відтак дизайн варто розуміти як чинник організації технологічного буття людини, де технічна творчість виступає формою екзистенційного самоствердження останньої. Поширене уявлення про техніку як сукупність засобів і матеріальних артефактів дедалі

менше відповідає умовам сучасності, де технічні системи укорінюються в буттєвому просторі людини й створюють нові виклики її існуванню.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання технологічного буття людини та технічної творчості посідає важливе місце у сучасному філософському дискурсі. Насамперед це класичні праці М. Гайдеггера, Ж. Еллюля, Ф. Рапа, Г. Ропля, Ж. Симондона та інших у яких обґрунтовується техніка як новий простір буття людини. Вагомими є праці Д. Айді [10], Б. Стіглера [22], В. Флюссера [12] та інших, де визначаються людино-техно-світові взаємодії.

Технічна творчість, яка упродовж історії людства формувала онтологію дії, через яку людина конституїувала себе як суб'єкта-дієвця, сьогодні вимагає переосмислення в контексті спільного перебування людства, де головним виступає технологічне прискорення/ускладнення [23]. Філософсько-антропологічне та філософсько-онтологічне обґрунтування понять техніки, техносфери, технологічної реальності, технологічного розвитку, технічної творчості надано у працях І. Бойченка, Л. Газнюк, О. Гомілко, О. Городиської, О. Дольської, Г. Корж, В. Міщенко, О. Мошинської, Н. Радіонової, М. Триняк та інших.

У сучасному науковому дискурсі дизайн дедалі частіше розглядається як культурно-онтологічний

чинник, що визначає модуси людської присутності у світі. У працях А. Данна [9], Е. Манціні [18], В. Папанека [20], Ф. Рейбі [9], А. Фінделі [11] дизайн постає як спосіб осмислення та проектування можливих життєвих просторів людини, у тому числі й технологічного. Саме дизайн, за Е. Манціні, є формою соціальної інновації та індикатором сучасних трансформацій, що відкриває новий вимір його практики [18]. У цій парадигмі дизайн постає як одна з форм людської екзистенції в умовах технологічної сучасності.

Метою статті є філософське обґрунтування дизайну і технічної творчості як модусів конфігурації технологічного буття, що визначають смисли й напрями життєтворчості сучасного людства.

Виклад основного матеріалу. Унікальність буття людини ХХІ ст. зумовлена процесами інформатизації, віртуалізації, технологізації, диджиталізації сучасності, які є маркерами становлення технологічної цивілізації, змінюючи стале визначення таких концептів, як час, простір, буття, людина, суспільство тощо. Водночас такі поняття, як проектування, конструювання, дизайн набувають значення універсалій, на підставі яких виникають нові диспозитиви на кшталт «дизайн – технічна творчість – людина» та «дизайн – технічна творчість – технологічне буття».

У цьому контексті дизайн і технічна творчість вже не є репрезентацією соціально-інженерної чи естетичної практики, а розуміються насамперед як концептуальне поле, що визначає функціонування і розвиток сучасної спільноти. А. Джоні наголошує: «Слово “дизайн” найчастіше вживають неправильно і плутають зі словом “естетика”. Слово дизайн не настільки вузьке за значенням, щоб мати відношення тільки до декору або естетики, дизайн має набагато більш широке визначення» [13]. Власне дизайн виступає як дія / практика проектування смислів, за допомогою яких людина взаємодіє зі світом та конструює структуру власного досвіду в технологічній сучасності.

Технологічна система / буття перебуває у стані постійного прискорення та безперервної інновації. Варто підкреслити, що ця ситуація породжує значну небезпеку для буття людини: чим більшою стає сила техніки, тим виразніше постає загроза втрати людиною можливості діяти відповідально. На думку науковців, сучасні інформаційні мережі, медіа та біотехнології ставлять під сумнів саму можливість людини приймати відповідні рішення, делегуючи передбачення і знання машинотехнічним структурам [22]. Проте, представники техногуманізму, такі як Е. Макафі і Е. Брінольфссон, вважають, що розуміння творчості за межами людської природи є потужним чинником для вдосконалення й розвитку сучасного суспільства. «Творчість є однією з найплідніших галузей для нових комбінацій розуму і машини» [4, с. 117].

Зазначена суперечність здійснює значний вплив на сучасне обґрунтування концепту буття. Якщо для класичного філософського дискурсу буття мислиться через категорії субстанції, то сучасна філософія обґрунтовує його через категорії, як-от взаємодія,

сфера, мережа, що репрезентовано й сучасними соціальними теоріями, однією з яких є акторо-мережева теорія Б. Латура [17]. Ідеться про мережу взаємодій, що переплітають людські й не-людські елементи, технічні артефакти тощо. Ці ідеї резонують із роздумами М. Деланді, для якого соціальна реальність виступає сукупністю асамбляжів/процесуальних утворень, у яких гетерогенні елементи (технічні артефакти, практики, символічні структури тощо) перебувають у динамічній взаємодії та формують змінні конфігурації технологічного буття людини [7].

Постсоціальна антропологія усуває опозиції «індивід – суспільство» та «культура – природа», акцентуючи увагу на системі взаємозв'язків, які набувають конфігурації ризому, тим самим усуваючи розуміння буття як незмінної тотальності. Постає питання визначення людини у світі, який втрачає свою структурованість. У цьому контексті онтологія становлення / онтологія дії дозволяє відійти від уявлення про чітку фіксацію і структуру будь-якого феномена. Буття людини отримує нову конфігурацію. Останнє розуміється як множинність процесів, взаємопереплєтених у русі творення. Відтепер дизайн унаочнює спосіб буття людини у світі, який перебуває у стані постійного проектування та трансформації. Проте, на думку В. Папанека, це є умовою існування людини з моменту її становлення як *Homo faber*. Він наголошує: «Спочатку був дизайн» [20, р. 43].

Відбувається трансформація культури, яка перетворюється на поліфонічний простір взаємодій, де смисли народжуються у процесі спів-творення та взаємної присутності багатьох. Визначення суспільства як ризому/мережі змінює й уявлення про людину. Людина розглядається як фрактальна істота, бо ідентичність кожного разу конститується у конкретних зв'язках та множинних належностях [24]. У цьому контексті поняття авторства зазнає значних змін, адже технічна творчість відтепер виступає колективним феноменом, який постійно вдосконалюється. Інакше кажучи, фігура Автора витісняється новим колективним розумом – технологічним.

Дизайн і технічна творчість виступають системами досвіду. Так, Б. Пайн і Дж. Гілмор, розвиваючи концепцію економіки досвіду, доводять, що сучасна культура переходить від виробництва речей до режисури переживань, де дизайн стає ключовим механізмом формування емоцій та життєвих сценаріїв. На їхню думку, концепція комерціалізації вражень уже виходить далеко за межі театральних просторів та тематичних парків, поширюючись на інші сфери соціокультурної взаємодії [21, с. 99].

Технічну революцію варто розуміти як процес уречевлення / конкретизації бажань, які, з одного боку, сприяють техно-технологічній інновації, а з іншого, впливають на прийняття рішень. Дизайн таким чином виступає умовою можливості формування бажань, які втілює технічна творчість: бажання мати, бажання бути, бажання бути включеним у певний культурний контекст, поступово всотуючи у свою логіку і саму людину.

Відтепер дизайн не лише відповідає на вже сформовані потреби, а конструює нові форми бажання, які визначають, чого людина прагне і як вона живе. Для позначення цих змін використовується концепт дизайн-культура, що насамперед свідчить про зміни, які переживає сучасна спільнота і людина. Ідеться про формування нових світів, адже нова культура «охоплює як матеріальні, так і нематеріальні аспекти повсякденного життя; вона залучає дискурси, дії, переконання, структури й взаємини» [15]. Формуються нові взаємодії між виробництвом та споживанням, де технічна творчість більше не розуміється як дія зі створення окремого артефакту, натомість вона виступає соціокультурною практикою, яка репрезентує наявне технологічне буття.

Маніфестацією взаємозв'язку між виробництвом і бажанням є праця Ж. Делеза та Ф. Гваттарі «Анти-Едіп: Капіталізм та шизофренія» [8], яка посилює теми, артикульовані філософським дискурсом ХХ ст., як-от «одномірна людина», «відчужена людина», «економічна людина», «людини-автомат», «людина-споживач», «людина-радар» тощо. Усі ці поняття є віддзеркаленням антологічної трагедії людини ХХ ст., яка дедалі більше зміщується у площину тотальності «машини бажання». Людина, яка перетворюється на елемент технічної реальності у контексті «машинного виробництва», втрачає будь-яку можливість технічної творчості.

Питання естетики набуває відкритого смислу й дедалі більше залежить від уявлень спільноти. У цьому контексті слушно навести думку К. Меясу про формування інтерсуб'єктивності як консенсусу суспільства чи спільноти, що, на його переконання, має стати новим автентичним критерієм об'єктивності, у тому числі й наукової, замінюючи модель, у якій репрезентації окремого суб'єкта вважаються адекватними самій речі [5, с. 17]. Якщо об'єктивність постає як результат спільного мислення, то й творчість набуває колективного виміру: колективна (технічна) творчість творить вже не окремі техно-технологічні артефакти, а світоглядні простори.

Дизайн втілює здатність виходити за межі вже усталених настанов, з метою удосконалення технологічного буття. Останнє набуває всеохоплюючого характеру і підпорядковує собі буття в цілому, у тому числі й технічну творчість, яка постає як відповідь людини на виклики техносфери. Як наслідок, технічна творчість спрямована вже не на створення нових розв'язань для відомих проблем, а на супровід процесу формулювання нових проблемних полів, їх періодичне перепрочитання і на відкриття можливості винаходження принципово нових питань [24]. Відбувається методологічний зсув від пошуку стабільних структур до аналізу процесів виникнення зв'язків, у яких і розгортається множинна реальність сучасної людини. Відбувається розмивання межі між антропологічним та технологічним.

М. Коекельберг пропонує реляційний підхід, згідно з яким інтерпретації майбутнього технологій не повинно мислитися через призму страху чи

контролю, адже техніка є елементом ширшої техно-гуманної екології, де етика технічної творчості має розумітися як реляційна етика життя. Водночас дослідник зауважує на значимості морального імперативу, який полягає в неприпустимості будь-якого зовнішнього втручання у людяність та суб'єктивність людини. Технології мають залишатися лише інструментами, речами, які слугують людським цілям, але не перетворюються на самодостатню мету [6].

Етика турботи, запропонована Б. Латура, акцентує увагу на принципі відповідальності людини за технологічне буття, проте підкреслює, що головна проблема сучасної людини-творця полягає не у створенні технологій, а у відсутності любові й відповідальності за них. На думку дослідника, людство має тенденцію демонізувати технології, позначаючи їх як «монстрів» і водночас уникаючи визнання того факту, що вони є складовою нашої спільної реальності. Образ Франкенштейна, за його міркуванням, і сьогодні функціонує як універсальна метафора технологічної провини перед природою. Проблема полягає в тому, що ця метафора спотворює сенс: суспільство змішує творця з творінням, називаючи монстром не штучно створену істоту, а самого Франкенштейна. Таке плутання, зауважує автор, призводить до викривлення моральної суті його вчинку, адже провина доктора полягала не у самому факті створення істоти, а у відмові взяти на себе відповідальність за неї [16, с. 19].

Отже, дизайн і технічна творчість постають не лише як дія / практика створення речей, а як конфігурації моделей буття людини в соціальній реальності, на яку накладається технологічне буття. Ця ситуація артикулює питання збереження природи людини у контексті нових технологічних можливостей, адже технічна творчість перетворює інтенції людини на онтологічну можливість її присутності у світі, постає можливістю втілення нових форм буття. «Кінцеве завдання дизайну – трансформувати середовище та інструменти людини, а отже, і саму людину. ... Ми починаємо вміти визначати та ізолювати проблеми, визначати можливі цілі та змістовно працювати над їх досягненням» [20, с. 42].

Отже, дизайн і технічна творчість дедалі більше працюють не лише з матеріальними об'єктами / технічними артефактами чи технологічними процесами, а з конфігураціями простору, що визначають способи людської присутності. Можна врахувати і сферологічну оптику П. Слотердайка, у якій простір людського спів-буття розуміється як мережа взаємопов'язаних сфер. Такий підхід співвідноситься з техно-просторовою конфігурацією сучасності й дозволяє описати нові форми нестійких, фрагментарних спільнот. Як зауважувала М. Култаєва, «життя і суспільство у плюральній сферології розглянуто в нових телекомунікаційних контекстах, що потребує оновлення як онтології, так і антропології нестійких формоутворень» [3, с. 30].

Дизайн постає відкритим простором, де технічні артефакти й техносистеми відкривають можливості нового способу людини бути-в-світі технологічному.

Як підкреслює М. Бойченко, «питання про техніку у своїй глибині виявляється питанням про цінності, заради яких і за допомогою яких створюють техніку і використовують техніку» [1, с. 121]. Саме тому творити – це не лише оптимізувати техно-технологічний артефакт; насамперед, ідеться про вдосконалення людського буття, адже дизайн, позбавлений людського виміру, має усі можливості перетворюється на квазі-форму людського духу. Відповідно, дизайн повинен виступати, насамперед, дизайн-мисленням, головним завданням якого є формування відповідального ставлення до техно-технологічного буття з урахуванням можливих наслідків власних дій, а не лише підлаштовуватися під вимоги швидкості, ефективності та ринкової доцільності.

Ідеться про становлення нової фігури людини – людини проєктуючої (*homo proiectans*), де остання виступає не лише як творець артефактів, а як дизайнер світу (Д.А. Норман) [19], що формує самі умови буття через проєктування майбутніх конфігурацій реальності. Як підкреслює Г. Жульє, дизайн не зводиться до створення візуальних артефактів, призначених для використання чи прочитування. На його думку, дизайн охоплює також структурування систем взаємодії у візуальному та матеріальному світі [15]. Звернення до людини проєктуючої свідчить про онтоантропологічний зсув, бо дизайн і технічна творчість у цьому контексті втілюють сам спосіб буття людини.

Це дозволяє визначити сучасний дизайн як філософську практику, що формує спосіб людського буття в світі, який доповнює науковий світогляд сучасності. Застосовуючи дизайн-мислення людина не лише визнає ризики технологічної реальності, а може мислити й проєктувати спосіб свого перебування в ній. Дизайн проєктує конфігурації присутності як умови спів-буття в технологізованому світі. У цьому контексті слушною є позиція В. Папанека, який наголошує, що дизайн має бути змістовним і виходити за межі поверхневих естетичних ярликів, що лише продукують семантичний шум і свідчать про виснаження мислення [20, с. 25].

Отже, класична метафізична опозиція суб'єкта й об'єкта остаточно втрачає сенс у техно-технологічному бутті, де артефакти й технологічні процеси вже не є зовнішніми об'єктами, а дедалі більше функціонують як складові буття людини. Інакше кажучи, життєдіяльність людини розгортається насамперед у штучному просторі, створеному нею. Первинна єдність «людина – буття» витісняється динамічною взаємозалежністю «людина – техніка», у межах якої людська присутність постає одночасно умовою і наслідком технологічних трансформацій.

М. Гайдеггер писав: «Людина не є володарем сущого. Людина є пастух буття. У цій «меншості» людина нічого не втрачає; навпаки, вона набуває, оскільки входить у істину буття. Її набутком стає істотна нужденність пастуха, гідність якого полягає в тому, що саме буття кличе його до збереження своєї істини» [13]. У цьому й виявляється подвійність

становища людини: вона постає водночас як та, що здатна панувати над сущим, і як та, що покликана пильнувати за тим, що відкривається у досвіді буття. Її панування є завжди частковим і вторинним, тоді як відповідальність перед буттям – первинною і вічною.

В умовах технологічної сучасності ця теза артикулює сучасний стан самої людини, творча активність якої надає техносфері антропологічного виміру, що дозволяє виголосити: людина, залишаючись пастухом буття (М. Гайдеггер), водночас виявляється поглинутою в техносоціальні процеси, які дедалі більше визначають її буттєвість. І навпаки, тривалість й швидкість техно-технологічних процесів визначають й розгортання людського буття. Як наслідок, антропологічний вимір уже не можна відокремити від технологічного, адже людина дедалі більше не усвідомлює своє буття поза техносферою.

Технологічні системи, будучи витвором людської активності, водночас стають інструментами й рушіями глибинних трансформацій людського буття. Технічна творчість, яка довгий час стверджувала стрімкий поступ людства, наразі викликає дедалі більше питань. «Комп'ютери поступово вчаться робити дедалі більше речей, які підпадають під поняття «творчості»: створювати функціональні і красиві об'єкти, писати музику, висувати корисні наукові гіпотези тощо. ... Цифрові митці часто вигадують рішення, докорінно відмінні від людських» [4, с. 117]. Це може зумовити значну напругу у визначення подальшої долі людства, адже змінюється не лише форма людської діяльності, у тому числі й технічної творчості, значних змін зазнає екзистенція людини. Як слушно зауважує О. Гомілко, сучасна людина опиняється в проміжній, гранично невизначеній ситуації між «дикуном і кіборгом» [2, с. 27], що вказує на руйнування природи антропологічної ідентичності.

Отже, посилення залежності людини від технологічної реальності негативно впливає на здатність самої людини бути відповідальною за буття в цілому. Водночас дизайн і технічна творчість не лише визначають те, що творить людина, а й розуміння того, яким може стати майбутнє людини. Саме тому дизайн і технічну творчість варто розуміти як практики збереження людського виміру у технологічних процесах, які спрямовані на узгодження взаємодії елементів системи «природа – спільнота – технологія», з метою ствердження буття людини.

Висновки. Дизайн і технічна творчість у сучасній культурі визначають не лише спосіб мислення, а й спосіб дії/буття людини у світі, де технологічна реальність виступає простором існування.

Дизайн як онтологічна матриця сучасної людини в умовах зазначених трансформацій, перетворює практику / дію дизайнера стосовно вдосконалення / покращання світу людини на простір спів-творення, де кожен виступає співдієвцем наявних змін. Технічна творчість виступає формою екзистенційного самоствердження людини, у якій техніка не зводиться до сукупності інструментів, а

постає як простір онтологічного виявлення людської дії. Вона охоплює процес проектування, конструювання й осмислення технічних артефактів, через які людина формує умови власного буття, здійснює відповідальне перетворення світу та визначає межі технологічної реальності.

Дизайн і технічна творчість в умовах сучасного технологічного буття не є практиками, спрямованими на виробництво артефактів, а набувають статусу онтологічних модусів, через які людина конститує власну присутність у світі. Також їх варто розглядати як модуси проектування конфігурацій буття, що формують межі можливого людського досвіду. Їхнє філософське обґрунтування відкриває можливості для формування нових моделей гуманізації техносфери, у яких людина постає не лише творцем технічного світу, а й його відповідальним співучасником.

Використання ІІІ-інструментів. При підготовці статті ІІІ-інструменти використовувались для пошуку джерел інформації та перевірки орфографії.

Список джерел інформації

1. Бойченко М.І. (2019). Педагогічний дискурс довкола філософії техніки: інструменталізм, гуманізм та ціннісний функціоналізм у освіті. *Тези доповідей конференції КНУБА. (м. Київ, 29-30 листопада 2019)*. С. 121–124. Retrieved from <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/718819/1/%D0%91%D0%BE%D0%B9%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%9C.%D0%86.-%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D0%9A%D0%9D%D0%A3%D0%91%D0%90-2019.pdf>
2. Гомілко О. (2015). Суспільство знань як виклик раціональності. *Філософія освіти*. № 1 (16). С. 26–38.
3. Култаєва М. (2014). Невеличка екскурсія по філософських ландшафтах Петера Слотердайка. *Філософська думка*. № 3. С. 20–40.
4. Макафі Е., Брінольфссон Е. (2019). *Машина, платформа, натопв: Як приборкати наше цифрове майбутнє*. Пер. з англ. О. Асташова. Київ : Наш Формат. 336 с.
5. Меясу К. (2024). *Після скінченності. Нарис про необхідність контингентності*. Пер. з фран. А. Ріпа. Львів : Контур. 196 с.
6. Coeckelbergh M. (2013). Pervasion of what? Techno-human ecologies and their ubiquitous spirits. *AI & Society*. Vol. 28. No. 1. P. 55–63.
7. DeLanda M. (2019). *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. London–New York : Bloomsbury Academic. 160 p.
8. Deleuze G., Guattari F. (2009). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Transl. by R. Hurley, M. Seem & H.R. Lane. London: Penguin Classics. 432 p.
9. Dunne A., Raby F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA : MIT Press. 209 p.
10. Ihde D. (1993). *Postphenomenology: Essays in the Postmodern Context*. Evanston : Northwestern University Press. 222 p.
11. Findeli A. (2001). Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues*. No 17(1). P. 5–17.
12. Flusser V. (2011). *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis : University of Minnesota Press. 224 p.
13. Gjoni A. (2021). Design: Aesthetics as a Promoter of Selling Products in Kosovo. *Open Journal of Business and*

Management. No 9 (3). P. 1104–1120. Retrieved from <https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=109095>

14. Heidegger M. *Letter on "Humanism"*. Transl. by Miles Groth. Retrieved from <https://wagner.edu/psychology/files/2013/01/Heidegger-Letter-On-Humanism-Translation-GROTH.pdf>

15. Julier G. (2014). *The Culture of Design* (3rd ed.). London : SAGE Publications. 296 p. Retrieved from https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781446296929_A24019074/preview-9781446296929_A24019074.pdf

16. Latour B. *Love Your Monsters: Why We Must Care For Our Technologies As We Do Our Children*. Retrieved from <https://thebreakthrough.org/journal/issue-2/love-your-monsters>

17. Latour B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford : Oxford University Press. 365 p.

18. Manzini E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA : MIT Press. 241 p.

19. Norman D.A. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York : Basic Books. 368 p.

20. Papanek V. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Chicago, IL : Academy Chicago Publishers. 394 p.

21. Pine B.J., II, Gilmore J.H. (1998). *Welcome to the experience economy*. *Harvard Business Review*, No. 76 (4). P. 97–105.

22. Stiegler B. (1998). *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. Stanford : Stanford University Press. 315 p.

23. Virilio P. (1995). *La vitesse de libération*. Paris : Galilee. 175 p.

24. Viveiros de Castro E., Goldman M. (2012). Introduction to Post-Social Anthropology: Networks, Multiplicities, and Symmetrizations. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*. No 2 (1). P. 421–463.

References (transliterated)

1. Boichenko M.I. (2019). Pedahohichnyi diskurs dovkola filosofii tekhniki: instrumentalizm, humanizm ta tsinnisnyi funktsionalizm u osviti. Tezy dopovidei konferentsii KNUBA. (m. Kyiv, 29–30 lystopada 2019 r.). S. 121–124. Retrieved from <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/718819/1/%D0%91%D0%BE%D0%B9%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%9C.%D0%86.-%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D0%9A%D0%9D%D0%A3%D0%91%D0%90-2019.pdf>
2. Homilko O. (2015). Suspilstvo znan yak vyklyk ratsionalnosti. *Filosofiiia osvity*. No. 1 (16). S. 26–38.
3. Kul'taieva M. (2014). Nevelychka ekskursiia po filosofskykh landshaftakh Petera Sloterdai'ka. *Filosofska dumka*. No. 3. S. 20–40.
4. Makafi E., Brinolfsson E. (2019). Mashyna, platforma, natovp: Yak pryborkaty nashe tsyfrovoe maibutnie. Per. z anhl. O. Astashova. Kyiv: Nash Format. 336 p.
5. Meiasu K. (2024). Pislia skinchennosti. Narys pro neobkhidnist kontynhentnosti. Per. z fran. A. Ripa. Lviv : Kontur. 196 p.
6. Coeckelbergh M. (2013). Pervasion of what? Techno-human ecologies and their ubiquitous spirits. *AI & Society*. Vol. 28. No. 1. P. 55–63.
7. DeLanda M. (2019). *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. London–New York : Bloomsbury Academic. 160 p.
8. Deleuze G., Guattari F. (2009). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Transl. by R. Hurley, M. Seem & H. R. Lane. London : Penguin Classics. 432 p.
9. Dunne A., Raby F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA : MIT Press. 209 p.

10. Ihde D. (1993). *Postphenomenology: Essays in the Postmodern Context*. Evanston: Northwestern University Press. 222 p.
11. Findeli A. (2001). Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues*. No 17(1). P. 5–17.
12. Flusser V. (2011). *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 224 p.
13. Gjoni A. (2021). Design: Aesthetics as a Promoter of Selling Products in Kosovo. *Open Journal of Business and Management*. No 9 (3). P. 1104–1120. Retrieved from <https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=109095>
14. Heidegger M. Letter on “Humanism”. Transl. by Miles Groth. Retrieved from <https://wagner.edu/psychology/files/2013/01/Heidegger-Letter-On-Humanism-Translation-GROTH.pdf>
15. Julier G. (2014). *The Culture of Design* (3rd ed.). London: SAGE Publications. 296 p. Retrieved from https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781446296929_A24019074/preview-9781446296929_A24019074.pdf
16. Latour B. *Love Your Monsters: Why We Must Care For Our Technologies As We Do Our Children*. Retrieved from <https://thebreakthrough.org/journal/issue-2/love-your-monsters>
17. Latour B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford: Oxford University Press. 365 p.
18. Manzini E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press. 241 p.
19. Norman D.A. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books. 368 p.
20. Papanek V. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Chicago, IL: Academy Chicago Publishers. 394 p.
21. Pine B.J., II, Gilmore J.H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard Business Review*, No. 76 (4). P. 97–105.
22. Stiegler B. (1998). *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. Stanford: Stanford University Press. 315 p.
23. Virilio P. (1995). *La vitesse de libération*. Paris: Galilee. 175 p.
24. Viveiros de Castro E., Goldman M. (2012). Introduction to Post-Social Anthropology: Networks, Multiplicities, and Symmetrizations. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*. No 2(1). P. 421–463.

Надійшла (received) 24.09.2025

Прийнята (accepted) 14.10.2025

Дата публікації (publication date) 23.01.2026

Відомості про авторів / About the Authors

Корнієнко Світлана Григорівна (Korniienko Svitlana) – Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди, доктор філософських наук, доцент, професор кафедри філософії імені професора М.Д. Култаєвої; м. Харків, Україна; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3838-7805>