

УДК 140.8+165+111.1(008.2)

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2024.57.2>

ЦИФРОВА ДИХОТОМІЯ ЯК НОВА ІСТОРИЧНА ДИХОТОМІЯ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ: НОМО DIGITALIS МІЖ ОФЛАЙН І ОНЛАЙН

Людмила Городнюк

Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського,
кафедра філософії, соціології та менеджменту СКД,
вул. Старопортофранківська, 26, 65020, м. Одеса, Україна

В статті зроблено спробу теоретично-рефлексивного аналізу буття та соціальної поведінки сучасної особистості в стані постійної життєвої і психологічної міграції між вимірами офлайн і онлайн. Поява в житті масової людини численних цифрових об'єктів, онлайн-сервісів і застосунків (які швидко увійшли до числа першочергових потреб неоантропа), віртуальної реальності, а пізніше – і штучного інтелекту, сформувала динамічну синтетичну, складно організовану онтологічну систему. Вперше за весь період антропогенезу *homo sapiens* опинився водночас в паралельних вимірах, отримавши властивість виходу за межі законів фізичного світу, – у цифровий світ, який на відміну від фізичного створив власноруч.

Феноменальним тут є те, що попри назви «синтетичний», «віртуальний», «штучний», «гіперреальний», «кіберпростір», людина існує в створеному світі не штучно, не удавано, не уявно, не в споглядальній диспозиції, навіть не як геймер чи актор, не на спеціальних апаратах чи додаткових ресурсах, а насправді, – довіривши цифровому виміру більшість своїх справ, потреб, умінь, статків, вподобань і сердечних справ, професійних і особистісних компетенцій. Більш того, при цьому експлуатуючи свою усталену людську природу, обмежений психічний ресурс і звичайну нервову систему, створені і розраховані еволюцією тисячоріч на фізичне існування. Багатовимірне життя народило нові форми буття, нову соціальну поведінку, нове розуміння себе як «Офлайн-Я», «Онлайн-Я» (і інших численних ідентифікацій, зумовлених віртуальною комунікацією) в діяльності, нові внутрішні стани людини, характерні для *homo digitalis*, а разом з цим і нові психологічні і соціальні виклики. Потреба, необхідність, а іноді й приреченість сучасної людини існувати у форматі багатовимірності, багатозадачності, турбулентності, в інформаційному хаосі і режимі постійної включеності, жити як фізичний індивід і водночас жити як цифровий агент – це, на думку автора статті, є новий соціаль-но-антропологічний феномен і нова історична дихотомія людини.

Ключові слова: цифрова людина, *homo digitalis*, філософія цифрового часу, футурологія, сучасна людина.

Вступ. Впродовж усього часу існування людство оспівує і романтизує гармонію, узгодженість, красу взаємної відповідності і доповненості явищ і частин цілого, і між тим тяжіє до дихотомічності, спостерігає у світоустрої подвійну, дуалістичну природу і власноруч створює і репрезентує біполярні моделі образів, ідеалів, категорій, механізмів, феноменів буття і світу. За дуалістичною моделлю природи «життя-смерть», *homo sapiens* будував усі світоглядні категорії, які епістемологічно осягав і філософськи усвідомлював впродовж розвитку людської думки: Бог-диявол, святе-гріховне, духовне-матеріальне, раціональне-іраціональне, традиція-сучасність, душа-тіло, життя-смерть, рай-пекло, біле-чорне, друг-ворог, перемага-поразка, щастя – горе тощо. Ці явища розглядалися як дихотомічні системи з протилежними полюсами і великим діапазоном метафізичного і діалектичного між ними, всередині них та в їхньому взаємозв'язку. Дихотомічний – не означає, що

з неможливою здатністю до інтеграції. Навпаки, так само як життя і смерть, душа і тіло, Бог і диявол, біле і чорне, уявляють собою важливі складові інтегральних систем сучасного існування, що змогли і протипоставитися, і синтезуватися в уявленнях неоантропа – світоглядно, онтологічно, психологічно, когнітивно і навіть фізично. Сенсожиттєво наймогутнішою вважається дихотомія самореалізації та часової обмеженості життя [11]: феномен «життя – смерть», який Еріх Фромм назвав «головною екзистенційною» дихотомією людини [2] – в будь-який момент життя, навіть в моменти його високого торжества, людина проти волі відчуває його скінченність і неминучу смерть, не в змозі збагнути, але розуміючи свою кінецьність, особистість поспішає реалізуватися і творить свій екзистенціал. Ця дихотомія зумовлена причинами, створеними не людиною і над якими людина не владна, із людського тут – тільки сприйняття і ставлення, глибока і вражаюча трансцендентна та емоційна рефлексія, диво незбагненності, долеаналіз і установки на життя відповідно до світорозуміння і саморозуміння. Всі інші дихотомії народжені і випрацювані людиною на кшталт цієї головної: життя будується як онтологічно зумовлене добром-злом, білим-чорним, Богом-дияволом, миром-війною, щастям-горем.

На цивілізаційно новому оберті свого розвитку людина формує і отримує еволюційно і історично знакову дихотомію, яка була би неможливою і вважалася фантастичною ще 50 років тому – складно співорганізоване буття між фізичним і віртуальним світами, між онтологічними станами офлайн і онлайн. Дослідники галузі називають це *розширенням людини*. На погляд автора статті, *цифрова дихотомія в найближчі десятиріччя визначатиме внутрішній стан і поведінку індивіда, впливатиме на його картину світу, психологічний портрет і філософський образ*: дієвої, мультикомунікативної людини з багатозадачним функціоналом, одночасно і паралельно увімкненої в численні канали зв'язку, з установкою на високу продуктивність, креативність, швидкісність, стресостійкість (як найбільш соціально схвалені властивості), яка, як наслідок, має холеричну (попри тип темпераменту) і навіть хаотичну поведінку, розсіяну увагу і не завжди зрозумілий співрозмовнику фокус уваги, трохи втомлену і трохи нервову чарівність з філософськи-вимушеною посмішкою, яка ніби говорить: колись ця метушня закінчиться, але не зараз, точно не зараз, і переводить погляд на власний гаджет – єдиний предмет, без якого вона, цифрова людина, не здатна існувати і вирішувати абсолютну більшість життєво важливих потреб і устремлень, який зрісся з *homo digitalis* і разом з нею перетворився на єдину онтологічну систему «людина-гаджет».

Основний виклад матеріалу. Цифровий вимір став історичним надбанням і «надійною основою» цифрової людини. За різними теоріями, в цілому на даний момент історії він складається з віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR), 3D-друку (або адитивного виробництва), великих даних (Big Data), штучного інтелекту, робототехніки, Інтернету речей та автоматизованої системи прийняття рішень. Сам індивід отримав цифровий статус і певні цифрові коди-ідентифікатори: більшість населення планети вже звикла до номеру платника податків (в Україні – реєстраційний номер облікової картки платника податків), банківську карту з номером (значна частина населення має її онлайн-програму – мобільний банкінг у вигляді цілодобово доступних додатків і застосунків на смартфоні) і, як наслідок, соціальне життя сучасної людини повністю або частково детерміноване цим новоутворенням часу: неоантроп – це хронічний і часто фанатичний споживач, життєве натхнення якого весь час підігривається цифровою макросистемою. В Україні зараз активно впроваджується УНЗР – *цифровий ідентифікатор людини*, який допомагає швидко та достовірно встановити особу. Він надається при оформленні одного з біометричних документів і *лишається незмінним впродовж усього життя* (не підлягає зміні разом із

прізвищем або іншими даними) (посилання на ВР). Вищенаведені засоби ідентифікації стосуються усіх громадян України і практично всіх землян. Ваша бабуся може робити вибір – спілкуватися в соцмережах чи ні, мати смартфон чи ні, встановлювати на нього застосунки чи ні, але базові життєві потреби сучасної людини – звернутися у державні установи або в органи місцевого самоврядування, розрахуватися за спожиті комунальні послуги, надати в лікарню потрібну інформацію, отримати пенсію чи іншу виплату, можна тільки за умови, що людина має *цифрову ідентифікацію*. Видатний польський соціолог Пйотр Штомпка пропонує називати безліч статусів і виконуваних соціальних ролей сучасної людини *конгломератом статусів*, кожен окрему складову – *частковим статусом*, а той «соціальний статус, який конкретна культура маркує як найважливіший» – *головним статусом*. Автор даного дослідження вважає, що головний статус значної частини населення планети Земля, починаючи з другого-третього десятиріччя ХХІ сторіччя – це *цифрова людина* (людина в цифровому статусі), яку в історично-антропологічному контексті ми називатимемо *homo digitalis*. Вважається, що цифрова еволюція людини почалася з цифрової революції в науці і техніці – коли електронні винаходи, увімкнуті до Всесвітньої мережі, увійшли в масовий обіг, перетворивши світ на велику матрицю. Але автор цієї статті згоден з такими дослідниками як Карл Полан'ї, що чинниками великих трансформацій вважають силу соціальних змін, а вже потім безпосередньо здобутки науки і техніки. Наука і техніка самі нічого не винаходять, це сукупні поняття, які означають, що сила людської мрії, розгорнута в уяві, помножена на силу людського знателюства, методичності і наполегливості, отримали революційні історичні плоди.

Великі відкриття є результатом великих візій *homo sapiens*: у своєму аутопоезісу людина отримувала новий досвід і відразу його закріплювала і збагачувала новою історичною амбіцією від палиці-копачки до космічної ракети, і діє далі, не задовільнившись виходом у космос. Кожна візія реалізовувалася, знайшовши свій момент у хронотопі трансформацій і соціальних подій. До речі, і виникнення Інтернету детерміноване передусім не тільки цивілізаційними досягненнями або технічними розробками, передусім з Холодною війною, впродовж якою і країни Западу на чолі з США, і Радянський Союз активно розробляли спеціальні засоби зв'язку. Користування інтернетом розповсюдилося ближче до кінця 1990-х років (10 млн комп'ютерів станом на 1997 рік), але деякі феномени народжені глобальною мережею, а також сама людина, *історично здивована і епістемологічно збуджена* тим, що створила і отримала «світ в кишені», стали об'єктами досліджень з перших років занурення людства в інтернет. На зорі Інтернету його назвали «світовою павутиною» – за чисельні нитки комунікації, за мільйони тонких зв'язків, але з тих пір змінилося поле функціональних можливостей людини – вона не є скромний комунікант, огорнутий павутиною, а автором і співавтором цифрового життя. Один із цифрових королів планети, засновник Facebook і керівник Meta оголосив еру Метавсесвіту, яка залишила позаду людину-глядача, пасивного користувача, тепер у віртуальному житті кожний – метаворець, активний учасник цифрової комунікаційної поведінки. Тепер віртуальну реальність доречніше порівняти не з павутиною, а з нескінченним лабіринтом з мільярдами дверей (гіперпосилань і переходів), якими крокує (неспинно клацає) цифрова людина, і цьому лабіринту немає кінця. Феноменально те, що навіть якщо людина знає потрібні «двері» (мету своєї цифрової дії – посилання, додаток, сайт, сторінку), великим виключенням є випадки, коли вона користується саме ним і виходить із інтернету. Згадайте себе, прослідкуйте за собою: навіть якщо ви зайняті і взяли гаджет виконати одну термінову цифрову дію, то відразу поринаєте у калейдоскоп подій і точно відреагуєте хоча б на декілька повідомлень чи оглянете якісь оновлення. Якщо ви цілеспрямовано занурюєтесь у віртуальну реальність, то

кількість «дверей», в які ви увійдете навіть не маючи цього на меті, може обчислюватися сотнями і тисячами за день. Це може бути цікавим, корисним, пізнавальним, розважальним і головне – вашою усвідомленою дією. Але в більшості випадків, паралельно з необхідними джерелами, ви зустрічаєте надзвичайну кількість активних посилань (споживчого чи привабливого контенту, – інтернет знає про вас усе), і просто не помічаєте, як розраховується найціннішим, що є у людини – життєвим часом. І в цьому важлива ознака дихотомії – диво, яке винайдене, щоб зберігати ваші ресурси, зокрема час, експансивно пожирає його. Занурюючись у віртуальний простір, людина, яка в доцифрову еру доклала багато історичних зусиль на формування антропоцентричного світу і концепт Я, стикається з феноменом *дезідентифікації* або *набуттям множинної ідентифікації*, з розмиттям чи *втратою ідентичності* – фактично трансцендується *колективне множинне трансперсональне*. Ще однією феноменальною ознакою віртуального стану є *втрата тілесності* або *набуття техноморфної тілесності* – реальне тіло існує паралельно з *дигітальним* [18].

В інтернет-контакті співрозмовник має властивості *ефемерності* або *телеприсутності* (це не синоніми, але споріднені категорії).

Ефемерність – це здатність до виникнення і зникнення, переривання і відновлення, активності і пасивності людини (персонажа) в онлайн-бутті. Слово «ефемерність» має два значення: про часовимір – скоробіжний, короткочасний, і про стан, про характерності феномену – ілюзорний, примарний, уявний. І те, і інше характеризує контакт в соціальних мережах.

Ще одна властивість – телеприсутність: комунікант може вийти із мережі, може бути не там, де заявлено, може справді чекати на відповідь чи не повернутися більше ніколи.

Якщо віртуальний гравець не є повним відповідником реально існуючої особистості, ми можемо констатувати феномен *homo fictus*.

Лицедійство – це завжди цікаво і привабливо, і віртуальна комунікація відкриває світ фантазмагорії: ти можеш бути собою, трошки не собою, «собою іншим», зовсім не собою і взагалі не людиною, можеш відображати втілення своїх мрій чи жахів, бути множинною категорією, спільнотою або спільнотами і все це в умовах, потенціально неможливих для фізичного світу – можливості створення необмеженої кількості взаємодій (до мільярдів комунікантів).

В цьому аспекті Онлайн Я переживає різноманіття біполярних станів або цифрових дихотомій: Я Реальний – Я Віртуальний, Я Існуючий – Я Ефемерний, Я Щирий – Я Вигаданий, Я Справжній (Я Оригінал) – Я Удаваний (Містифікатор, Віртуал), Я сповідаюсь – Я прикидаюсь, тощо. Дослідники психічних станів людини, що мігрує між віртуальним і реальним світом констатують не тільки низку розладів і патологій психіки, видів захворювань, яких не було донедавна, але і досягнення цифровою людиною таких специфічних станів свідомості як емпатичний резонанс, інтелектуальний інсайт, містичний екстаз [13].

Автор «Метафізики віртуальної реальності» Майкл Хейм надихає [4]: «Віртуальна реальність і кіберпростір повинні будити уяву і дати можливість подолати екзистенціальну обмеженість реальності: вийти за межі смерті, часу і тривоги, анулювати свою занедбаність і кінцевість, досягти безпеки і святості». Часто сюрреалістичного забарвлення віртуальній комунікації додає дисонанс подій, що збігаються у хронотопі онлайн і офлайн (коли з комфортабельного лондонського пентхаусу потрапляєш на лекцію з філософії до професора, що читає з окопу на передовій чи опиняєшся з незнацька увімкненим до престижного зовнішньоекономічного форуму в момент, коли довго шукав і знайшов на провінційній трасі аварійний придорожній туалет). В будь-які часи життєва драматургія дарувала людству чимало невігданих парадоксальних гротескних сюжетів, але в цифрову еру, на

перетині вимірів і реальностей, в умовах хаотичного перемикання між ними, перенасичений подієвий мікст з часто трагіфарсових сюжетів стає визначальною ознакою цифрового часу, а *трагіфарс* і є втіленням дихотомії.

Безумовно, віртуальна реальність з її феноменом «світу в коробочці» – відмінний антидот від викликів повсякденного буття. Але гострою *конфронтацією* до синтетичного буття постає життя у фізичного світові, біосоціальне життя, наділене психікою і іншими живими властивостями, як попередня умова всіх похідних видів діяльності. Не тільки перед *цифровими мігрантами*, для яких життя без пристроїв знайоме, бажане і викликає численні запити на дію, а і перед *цифровими аборигенами*, які начебто народилися з гаджетами в руках, постають одвічні *екзистенційні питання* [16] – *навіщо і ради чого я існую, яка моя мета, в чому сенс мого буття, що суттєвого я маю зробити на Землі, що я хочу залишити по собі?* І в момент, коли людина вибухає питаннями свого існування, віртуальний світ з його синтетичними, мінливими, примарними сюжетами, не здатний констатувати екзистенційні надбання, а навпаки: він постає дзеркальною мозаїкою, на яку розсипалася цілісна органічність людини.

Чи може сучасна особистість, яка із двох вимірів легко віддала би перевагу віртуальному, відмовитися від фізичного світу? Ні, оскільки, як мінімум, лишається в своєму фізичному тілі з фізичними потребами і властивостями (а також, безумовно, ментально-інтелектуальними, емоційними, екзистенційними, соціальними складовими і духовним світом), і ризикує вмерти в неконтрольованому зануренні у віртуальну реальність, як це було в численних випадках з геймерами і іншими цифровими фанатиками в різних країнах світу.

Навесні 2024 року футуролог і популяризатор штучного інтелекту Бен Герцель, відомий своїми вдалим проектами і прогнозами, наголосив [1], що штучний «зверхінтелект», відповідний людському, може з'явитися впродовж найближчих трьох років. Ті системи, які ми зараз називаємо ШІ вважаються «вузьким штучним інтелектом», оскільки можуть конкурувати з людиною або перевершити її тільки в певній області, але не можуть порівнюватися з *homo sapiens* в цілому. Нові розробки складатимуться з різних елементів людського пізнання від генерації контенту до здатності до синтезу інформації і міркувань, зі «скомбінованою когнітивною та обчислювальною потужністю всієї людської цивілізації». Паралельно стало відомо, що OpenAI виділив фінансування на дослідження «моралі AI»: вчені університету Дюка (Північна Кароліна, США) на чолі з професором практичної етики Волтером Сіннотт-Армстронгом проводять розробки алгоритмів, що допоможуть передбачати моральні рішення у складних ситуаціях – в медицині, праві та бізнесі. Якщо штучний інтелект почне «мислити» категоріями моралі, то це наблизить революційну подію людської цивілізації – так звану «точку сингулярності», коли машина, створена людиною, стане могутнішою за людину, а можливо і здатну до самостійного існування на землі, до набуття форми постлюдини. Навіть не ступінь вірогідності такої події, а усвідомлення її потенціалу, наближеності і невідворотності історичної сингулярності, народжують більш складну цифрову дихотомію за всі вище описані – *метафізичну дихотомію новітньої історії*: штучний світ володіє людством чи людство володіє штучним світом. У Михайла Ожевана вона сформульована як *Homo Machina versus Machina sapiens* [17].

Список використаної літератури

1. AI singularity may come in 2027 with artificial 'super intelligence' sooner than we think, says top scientist/ Електронний ресурс. LiveScience. URL: livescience.com/technology/artificial-intelligence/ai-agi-singularity-in-2027-artificial-super-intelligence-sooner-than-we-think-ben-goertzel (publ. March 6, 2024).

2. Fromm E. *Man for Himself. An Enquiry into the Psychology of Ethics.* – Holt, Rinehart and Winston. New York, 1964.
3. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality.* Oxford University Press, 1993
4. Polanyi Karl. *The Great Transformation. The Political and Economic Origins of Our Time.* Boston, Massachusetts: Beacon Press, 1957. p. 119.
5. Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon.* MCB University Press. 2001. October. Vol. 9. Issue 5. <http://www.marcprensky.com>.
6. Schismenos A. Telepresence as a social-historical mode of being. *ChatGPT and the ontological dimensions of digital representation.* *Lessico di Etica Pubblica*, № 1–2, 2023.
7. Бабіна С. Маска та самоідентичність особистості / Бабіна Світлана // Вісник Київського національного торговельно-економічного університету. – 2018. № 1 (117). С. 109–118.
8. Богачов А. П'ять видів безсмертя: культурні феномени: case study. *Філософська думка* (3), 2023, с. 111–126.
9. Борінштейн Є.Р., Городнюк Л. С. Філософсько-антропологічний феномен Homo Digitalis як онтологічної системи «людина-гаджет». *Studies in History and Philosophy of Science and Technology.* Vol 33 (1). Дніпро, 2024. с. 15–21.
10. Волинець В. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології.* 2021. № 37. С. 231–243
11. Горський В. Концептуальні засади антропологічного аспекту сучасної християнської антропології / В. Горський // *Світогляд – Філософія – Релігія: зб.наук. праць.* Суми: ДВНД «УАБС НБУ», 2011. Вип. 3. с. 152–160.
12. Гречин В. «Віртуальна особистість» як феномен сучасної культури. *Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес. До 55 річниці першого польоту людини у космос: матеріали міжнар. наук.-теор. конф. студ. і аспір.* Харків, 2016. С. 122–124.
13. Жидко М.Є. Феноменологія та топологія станів свідомості в контексті цифрового футурошоку. *Інсайт: психологічні виміри суспільства : наук. журн.* Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2019. Вип. 1. С. 26–32.
14. Кабінет Міністрів України/ Електронний ресурс. Кабінет Міністрів України. Київ. URL: <http://surl.li/qhvjub> (date of access: 03.11.2024).
15. Куцепал С. В. Homo virtualis як продукт культури інформаційного суспільства. *Гілея: збірник наукових праць.* 2009. № 25. С. 195–201.
16. Ленгле А. Екзистенційні питання сьогодення та персональна відповідь особистості. *Психологічні виміри особистісної взаємодії суб'єктів освітнього простору в контексті гуманістичної парадигми : збірник тез наукових доповідей III Всеукраїнської конференції з міжнародною участю, присвяченої 75-річчю Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України / ред. С. Д.Максименко.* Київ: Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України, 2020. С. 117–127.
17. Ожеван М.А. Homo ex Machina. Філософські, культурологічні та політичні передумови формування конвергентного суспільства: монографія / М.А.Ожеван, Д.В. Дубов. Київ: НІСД, 2017. 272 с.
18. Сінькевич О. Б. Конвергенція елітарної та масової культур як чинник трансформації ідентифікаційних стратегій / О.Б. Сінькевич // *Грані. Науковотеоретичний і громадсько-політичний альманах.* 2014. Вип. 12 (116).
19. Соляник С. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *Перспективи: соціально-політичний журнал.* 2021. № 2. С. 95–101.
20. Штопка П. *Соціологія. Аналіз суспільства.* Львів: Колір ПРО, 2020. 800 с. С. 11–17.

DIGITAL DICHOTOMY AS A NEW HISTORICAL DICHOTOMY OF MODERN HUMAN: HOMO DIGITALIS BETWEEN OFFLINE AND ONLINE

Liudmyla Horodniuk

Ushynsky University,

Department of Philosophy, Sociology and Management of Sociocultural Activities

Staroportofrankivs'ka St., 26, 65020, Odesa, Ukraine

This article attempts a theoretical and reflective analysis of the existence and social behavior of the modern individual in a state of constant life and psychological migration between the offline and online dimensions. The emergence of numerous digital objects, online services, and applications in the life of the masses (which quickly became primary needs for the neo-anthropos), virtual reality, and later artificial intelligence, has shaped a dynamic, synthetic, and complexly organized ontological system. For the first time in the entire history of anthropogenesis, *Homo sapiens* simultaneously exists in parallel dimensions, gaining the ability to transcend the laws of the physical world – into the digital realm, which, unlike the physical one, was created by humans themselves. What is phenomenal here is that, despite being labeled “synthetic”, “virtual”, “artificial”, “hyperreal”, or “cyberspace”, a person exists in this created world not artificially, not as a mere observer, not even as a gamer or actor, nor through special devices or additional resources, but genuinely – entrusting the digital dimension with most of their tasks, needs, skills, assets, preferences, emotional matters, professional and personal competencies. Moreover, this is done by exploiting the established human nature, a limited mental resource, and a standard nervous system designed and honed by millennia of evolution for physical existence. Multidimensional life has given birth to new forms of being, new social behavior, a new understanding of oneself as Offline Self, Online Self (and various other identities shaped by virtual communication) in activities, as well as new internal states characteristic of *homo digitalis*, along with new psychological and social challenges. The need, necessity, and sometimes even the inevitability of modern humans existing in a format of multidimensionality, multitasking, turbulence, informational chaos, and constant engagement – living as a physical individual and simultaneously as a digital agent – constitutes, in the author’s view, a new socio-anthropological phenomenon and a new historical dichotomy of humanity.

Key words: digital human, *homo digitalis*, philosophy of digital era, futurology, modern human.