

УДК 130.2:004.9:17

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2025.59.23>

ЦИФРОВИЙ ПРОЄКТ ЯК «НАРАТИВНИЙ АКТ»

Анатолій Трахановський

*Український державний університет імені Михайла Драгоманова,
Інститут філософії та освітньої політики, кафедра соціальної філософії,
філософії освіти та освітньої політики
вул. Пирогова, 9, 01601, м. Київ, Україна*

У статті досліджено феномен «цифрового проєкту» крізь призму його потенціалу бути «нарративним актом», у якому втілюються різноманітні соціальні, моральні та культурні сенси. Виходячи з герменевтичних засад, розглянуто, як програмне забезпечення та інші цифрові технології (зокрема, інструменти архітектурного моделювання чи робототехнічні розробки) можуть функціонувати не лише як суто технічні системи, а й як складні тексти або історії. Автори, що розглядаються, показують, яким чином цифровий код, попри свою уявну «абстрактність», містить цілий спектр прихованих значень, відображених у механіці проєктування та взаємодії між учасниками розробки. Перш за все, зосереджено увагу на концепції «цифрового рефлексивного судження», яка репрезентує осмислення коду як процесу, пов'язаного з рефлексією, уявою та підкреслено дизайнерським підходом до розв'язання технічних викликів. У такий спосіб унаочнюється «герменевтична структура» програмного забезпечення: подібно до літературного тексту, воно потребує інтерпретації, втілює передумови культури та «нарративно» формує досвід користувача чи спільноти розробників. Це сприяє переосмисленню технології з перспективи гуманітаристики, де в центрі опиняється не лише ефективність, а й широкий спектр моральних, естетичних та соціальних чинників. Далі розглянуто, як підхід «моральної герменевтики» розкриває внутрішні конфлікти та дилеми, що виникають між різними рівнями відповідальності у командах розробників. З'ясовано, що сам процес вироблення спільного бачення проєкту відбувається не тільки через технічні обговорення, а й через зіставлення цінностей, пошук компромісів або, навпаки, відмову від компромісів на користь новаторських рішень. Така «нарративна логіка» командного діалогу допомагає зрозуміти, як технологічні продукти врешті-решт уособлюють певну історію пошуку інновацій, зміни суспільного контексту та застосування розробленого коду чи архітектурних форм.

Ключові слова: цифровий проєкт, герменевтика, програмне забезпечення, нарративний акт, моральна відповідальність, цифрова матеріальність, надмір у технологіях, рефлексивне судження.

Вступ. Сучасні цифрові проєкти – від програмного забезпечення до архітектурних моделей – вже давно вийшли за межі суто технічних завдань. Дедалі частіше вони постають не лише інструментами для оптимізації чи ефективності, а й справжніми «нарративними актами», що відображають культурні коди, цінності та естетичні уявлення суспільства. Таке розуміння впливає, зокрема, з підходу, запропонованого Лукою М. Поссаті, який тлумачить програмне забезпечення у термінах кантіанського рефлексивного судження, та поглядів сучасних авторів на матеріальність і творчість у контексті цифрової епохи.

Ідея «цифрового рефлексивного судження» Л. Поссаті свідчить, що під час створення програмного коду чи архітектурної форми відбувається акт інтерпретації й одночасного формування сенсів, подібний до того, який Кант описував як рефлексивне судження в естетиці. Водночас, розробник чи архітектор може переживати цей процес як своєрідну «моральну подорож», що відображає пошук «блага» або синтез різних обов'язків і цінностей, про які говорить Інноценті у своїй роботі про моральну герменевтику R&D-команд.

Усе це вказує на необхідність глибшого осмислення того, як дизайн і код стають «розповіддю» про світ і людину, втілюючи різноманітні культурні та етичні наративи.

Якщо розглядати дизайн як наративний акт, що демонструє суспільні цінності й водночас активно їх конструює, ми стикаємося із питанням про трансцендентальні підвалини цього процесу. Адже саме у ході проектування – від першого рядка коду до складної 3D-моделі – виявляється «розрив» між тим, що існує як технічна основа, та тим, що здобуває культурне й моральне значення. Тому дослідження взаємодії кантіанського рефлексивного судження, герменевтики коду й естетичного виміру дизайну дає змогу простежити, як цифрові рішення стають середовищем для нового типу соціальної й моральної уяви.

Мета статті: показати, яким чином цифрові проекти стають «наративними актами» крізь призму кантіанського рефлексивного судження, моральної герменевтики й матеріальної взаємодії, водночас формуючи та відображаючи суспільні цінності.

Виклад основного матеріалу. У філософській традиції від Аристотеля [2] до сучасних дослідників людської діяльності й культури існує постійний наголос на тому, що будь-який творчий або пізнавальний акт є більше, ніж суто технічна операція. Ця думка резонує з ідеями Л. М. Поссаті, який наголошує, що програмне забезпечення може розглядатися як герменевтичний текст, а процес його проектування – як рефлексивне судження в кантіанському сенсі [8]. Звертаючись до освітнього виміру, В. П. Андрущенко підкреслює важливість нового типу мислення для майбутнього Європи, що, зокрема, передбачає формування здатності бачити за технічними аспектами глибший культурний та гуманістичний зміст [1]. Усе це створює підґрунтя для розгляду цифрових проектів не лише як інструментів, а й як «наративних актів», у яких конструюються та транслуються цінності суспільства.

Поняття «наративний акт» у цифровому дизайні тісно пов'язане з тим, як у цифровій добі змінюється наше бачення взаємодії між індивідом і технологією. К. С. Поулсгаард і Л. Малафуріс, досліджуючи «цифрову матеріальність» у сучасній архітектурній практиці, наголошують, що програми та код визначають культурні й когнітивні рамки, всередині яких діє архітектор [9]. Ця «матеріальність» коду й математичних структур стає для дизайнера тим, чим для античного майстра була глина чи камінь, однак віддзеркалює не лише фізичні властивості, а й соціокультурні наративи. Водночас ідеї «моральної герменевтики» М. Інноченті вказують на потребу усвідомлено вплітати в цифрову розробку ціннісні аспекти, що виникають під час реалізації інноваційних проектів у R&D середовищах [7].

У контексті постіндустріального суспільства, яке описував Д. Белл [3], зростає роль інформаційних технологій та їх здатності формувати суспільну свідомість. В. Ю. Биков звертає увагу на проблеми інформатизації освіти, які відображають ширший процес взаємодії людини з цифровим середовищем [5]. Відповідне злиття людських мов і мов програмування, описане І. Уховим [6], засвідчує, що «наратив» у програмному середовищі може ставати основою для нових форм творчості. Проте такий синтез має враховувати ризик надмірного технократизму, про що застерігають В. П. Бех та І. В. Малик, оскільки перенесення виключно інструментального ставлення на вищу школу й наукові колективи може збіднити їхній гуманітарний потенціал [4].

У свою чергу, Б. Слокум і М. Яблоніна показують, що навіть у царині робототехніки, здавалося б, цілком утилітарній, можна виявити «надлишкові» рухи, не завжди пов'язані з ефективністю [10]. Цей «надмір» розкриває простір для вільної інтерпретації й народження нових смислів, що перегукується з кантіанським принципом рефлексивного судження, коли об'єкт чи процес спершу не має чіткого поняття, але викликає уявну гру наших когнітивних здібностей [8]. У такому ключі цифровий дизайн постає як «наративний акт» – це творення історій і світоглядних орієнтирів, у яких поєднуються технічні,

естетичні та моральні сенси, а їхнє узгодження або конфлікти відображають стан суспільства і стимулюють його самопізнання.

Заглиблюючись в тему відзначимо, що книга Л. М. Поссаті «Software as Hermeneutics: A Philosophical and Historical Study» [8] цікава тим, що вона підкреслює герменевтичний характер програмного забезпечення. Автор обстоює тезу, що, подібно до тексту, код вимагає інтерпретації і водночас задає культурні й соціальні рамки взаємодії користувача з цифровим середовищем. Цей підхід поглиблює традиційне розуміння коду як суто технічної реальності, спонукаючи переосмислити його в категоріях людського досвіду, «прихованого» за алгоритмами. Якщо, за словами Поссаті, ми не бачимо самого коду, але він формує наш досвід, то наративний вимір усього цифрового дизайну стає очевидним: він може розглядатися як простір для творення нових «історій» і сенсів.

Важливим мотивом у книзі Поссаті є те, що програмне забезпечення постає не лише технічним або математичним феноменом, а й таким, що передбачає «матеріальну герменевтику». Автор спирається на положення про те, що писемність сама по собі – це «жива матерія», яка формує нові можливості для пізнання і творчості. Цей висновок суголосний з іншими дослідниками цифрової культури, які наголошують на «товарності» (або «агентності») навіть абстрактних знакових систем [9]. Однак Поссаті йде далі, указуючи, що в софтвері, попри його інтелектуалізовану й часто математично вивірену природу, криється багаторівневий процес інтерпретації, аналогічний тому, що Поль Рікер приписував художнім текстам. Ця думка напрочуд близька до нашої мети: простежити, яким чином цифрові проекти стають «наративними актами».

У п'ятому розділі книги, де Поссаті впроваджує кантіанську перспективу, він називає програмне забезпечення «цифровим рефлексивним судженням» [8]. На мою думку, це справді оригінальний підхід, проте тут виникає ідейна напруга. Поссаті вважає, що код може бути розглянутий як те, що посередковує між фізичними реалізаціями (наприклад, конкретними комп'ютерними архітектурами) та математичними структурами. При цьому автор наголошує на унікальній ролі уяви в «дизайні» і на тому, що врешті-решт є глибоким принципом можливості будь-якого програмного продукту. Утім, якщо погодитися з такою моделлю, то вийде, що основна увага спрямована на момент «дизайну» як способу примирити «живий» досвід користувача й абстрактну природу коду. З такою тезою в цілому можна погодитись, проте постає питання: чи не ризикуємо ми недооцінити вплив владних та економічних чинників, які часто задають напрям проектам і тим самим обмежують «трансцендентальний простір» для рефлексивних суджень?

Згадана «влада» економічного й суспільного вимірів проектування особливо важлива, коли ми говоримо про мету нашої статті, а саме – розуміння цифрового дизайну як «наративного акту». Адже, як демонструють різні науковці, включно з М. Інноченті [7], розробка програмного забезпечення не відбувається в чисто теоретичному просторі, а визначається культурними, фінансовими й інституційними межами. З огляду на це, слушно критикувати занадто «чисте» або «надто універсальне» бачення коду, де код, подібно до літературного тексту, нібито цілком відкритий для вільної гри інтерпретацій. У реальних умовах існує безліч протиріч між творчим пошуком і задавленими зверху технічними чи комерційними вимогами.

Водночас заслуга Поссаті полягає в тому, що він пропонує оригінальну філософську схему, здатну пояснити, чому код не можна звести лише до послідовності інструкцій. Він відкриває можливість говорити про «програмні рішення» як про естетичні та моральні феномени, що стали можливі завдяки рефлексивному судженню. Тим самим його розуміння софтверу як «цифрового рефлексивного судження» слушно вказує на творчий,

«дизайнерський» характер програмних продуктів. У межах нашої мети (розглянути, як цифровий проєкт стає «нарративним актом» і залучає ціннісно-сміслові аспекти) такий підхід надзвичайно плідний. Проте розширювати його треба з урахуванням потужних зовнішніх чинників (соціальних, економічних, політичних), щоб справді зрозуміти, як код перетворюється на історію про нас і наше суспільство.

У розвідці М. Інноченті [7] акцент зроблено на герменевтиці моральних обов'язків, які виникають у процесі інноваційних розробок у стартапах і R&D-командах. Автор описує, як представники різних ролей та компетентностей усвідомлюють власні моральні зобов'язання і намагаються збалансувати їх між собою. Це стосується не лише конфлікту між технічними та екологічними вимогами, а й різноманітних соціальних, етичних та особистісних чинників, що можуть містити суперечливі вимоги. Важливо, що Інноченті пропонує свого роду «моральну герменевтику», за допомогою якої команда розглядає нову технологію як результат постійного «перетлумачення» власної місії та цінностей.

Коли йдеться про нашу тему – «цифровий проєкт як нарративний акт», – виявляється, що такі моральні конфлікти (наприклад, між екологічною відповідальністю та жорсткою орієнтацією на швидкий прибуток) впливають на формування «сюжету» проєкту. Адже, як наголошує Інноченті [7], кожен учасник команди має не лише технічний ракурс, а й певне ціннісне бачення, яке відображається у процесі прийняття рішень. Це зближується з тезою Л. М. Поссаті [8] про те, що код (і загалом цифровий продукт) є актом рефлексії й дизайну, де моральні, соціальні та культурні фактори грають не меншу роль, ніж алгоритмічні. У результаті сам процес розробки перетворюється на «нарративну подорож», де команда співтворює «історію» майбутньої технології.

На думку Інноченті, ключем до конструктивного вирішення моральних конфліктів стає «неконциліантне» (тобто не завжди згладжене) сприйняття протиріч, що може стати поштовхом до пошуку нових технічних рішень, здатних врахувати всі залучені цінності [7]. Такий підхід передбачає, що відповідь не завжди полягає у компромісі «зменшення шкоди» чи «жертвості» однієї цінності заради іншої; натомість варто шукати інновації, які дозволять інтегрувати різні моральні обов'язки. Якщо повернутися до тези Поссаті про «дизайнерський вимір» коду [8], помічаємо, що в подібних ситуаціях дизайн розуміється не лише як творчий процес, а й як майданчик для комбінування й актуалізації різних норм і прагнень.

Герменевтика, запропонована Інноченті, дає змогу побачити, як цифрова розробка стає «простором морального пошуку» чи «нарративним полем», де кожен член команди вносить свій голос. Це відбувається через те, що відповідальність за проєкт нерозривно пов'язана з внутрішньою мотивацією людей, їхнім переконанням у «благу», а також із конкретними практиками розробки. В такому разі, з погляду нашої мети, особливо цікаво простежити, як це «плетиво» моральних обов'язків переводиться в конкретний «сюжет» – тобто як технологічні рішення, котрі починають як ідеї, здатні стати завершеним продуктом із закладеним набором цінностей.

Покажемо є й те, що в дослідженні Інноченті [7] наголошено: герменевтичний підхід дає змогу команді критично озиратися на власні цінності й одразу вбудовувати їх у дизайн. Отже, «наратив» з'являється ще на етапі рефлексії: що саме ми хочемо створити, які наші моральні пріоритети і як їх можна втілити технічно? Порівнюючи з концепцією цифрового рефлексивного судження Поссаті [8], бачимо логічний збіг: ідеться про те, що технологічний продукт є одночасно функціональним об'єктом та «історією про світ і наші цінності». Таким чином, підхід Інноченті підтверджує: мета розробників полягає не лише у створенні «робочого» технологічного рішення, а й у переданні через це рішення певного

«морального смислу», формування якого потребує синхронної роботи зі смислами та алгоритмами.

Дослідження Б. Слокум і М. Яблоніної [10] вводить у поле філософського аналізу ще один вагомий вимір – «надмір» (excess) у робототехніці. Автори стверджують, що в історії винайдення та використання роботів накопичилися наративи, які надають перевагу утилітарним і «ефективним» рухам машин, у той час як «зайві» рухи сприймаються як другорядні чи навіть шкідливі. Цей підхід цікавий з погляду нашої мети, адже показує, що будь-яка технологія (у тому числі цифрові рішення в архітектурі чи R&D-проектах) формується не лише технічним раціоналізмом, а й певним «наративом про ефективність», який може ігнорувати «відхилення» чи «надмірні» аспекти. Водночас саме в цьому надмірі може ховатися потенціал відкриттів або нетривіальних інтерпретацій, тобто «оповідна складова» технології, що впливає на її розвиток і сприйняття.

У площині архітектурного моделювання подібний мотив розгортається у статті К. С. Поулсгаард і Л. Малафуріс [9], де вони представляють концепцію «цифрової матеріальності». Якщо Слокум і Яблоніна [10] наголошують на багатшаровому характері робототехніки, в якій деякі аспекти (рухи, історії винайдення) можуть бути маргіналізовані, то Поулсгаард і Малафуріс акцентують на тому, що архітектурний дизайн через цифрові інструменти передбачає «занурення» у математичні структури, інтерфейси, а також соціокультурні практики. Ця «цифрова матеріальність» виявляється особливим середовищем, у якому творче мислення «вписане» в послідовність обчислень, але водночас здатне її видозмінювати. З позицій нашої статті це підкреслює, що архітектор чи інженер, створюючи цифрові моделі, опиняється в ситуації постійного «перетлумачення» технології – подібно до того, як у дослідженні М. Інноченті [7] члени R&D-команди надають різні смисли й моральні оцінки одному й тому ж продукту.

Зіставлення «надмірних» рухів роботів [10] та «творчих» маніпуляцій із цифровими моделями [9] дозволяє краще зрозуміти, як у процесі інноваційного проекту наративна складова переплітається з технічною. Слокум і Яблоніна показують, що те, що здавалося «зайвим» чи «позаефективним», може відкривати нові шляхи тлумачення й розкривати приховані смисли технології, вказуючи на історичні та політичні контексти її впровадження. Аналогічно в «цифровій матеріальності» Поулсгаард і Малафуріс існують рівні змісту, які не вичерпуються формальним описом алгоритму чи математичної формули, натомість залежать від культурних припущень, індивідуального досвіду дизайнера та його ціннісних установок. Якщо розуміти «надмір» як певну свободу або відхилення від суто інструментального вектора, тоді постає можливість поставити питання не лише «як» щось робити, а й «навіщо» й «для кого», чим посилюється наративний (а часто й моральний) вимір будь-якого проекту.

У такий спосіб «надмірність» (excess) у роботах про робототехніку та «цифрова матеріальність» у дослідженнях архітектурного середовища стають двома важливими аспектами того, як технологія «розповідає» історію про себе і про суспільство, у якому вона функціонує. Адже в межах нашої цілі – показати, що цифрові проекти можуть виступати «наративними актами» – особливий інтерес викликає не лише «корисний» бік технології (її продуктивність, точність), а й ті додаткові шари смислу, які автори можуть або свідомо формувати, або нехтувати. Відповідно, герменевтична увага до «непомітних» чи «надмірних» аспектів дає змогу виявити моральні, культурні та політичні наслідки створення нових рішень. Поулсгаард і Малафуріс [9] підсумовують це ідеєю, що «цифрова матеріальність» є не статичним продуктом, а процесом, у якому зливаються технічний, соціальний і креативний виміри, формуючи новий досвід і нові наративи.

Висновки. По-перше, цифровий дизайн у сучасних умовах дедалі очевидніше виявляється не лише інженерною практикою, а й простором формування смислів. У процесі проєктування коду, архітектурних моделей чи робототехнічних систем люди не тільки створюють технологічний продукт, а й водночас «розповідають» історію про власне бачення світу, про бажані чи небажані соціальні та моральні сценарії. Саме тому цифрові проєкти можна розглядати як «нарративні акти».

По-друге, герменевтичний аналіз дає змогу виявити складні пласти смислу в технічних рішеннях. Такі аспекти, як «надмір» у русі машин, специфіка «цифрової матеріальності» або внутрішні моральні конфлікти у команді, дозволяють побачити, як унаочнюється особливий взаємозв'язок між технічним і культурним. Це відкриває нові горизонти для відповідального використання технологій, враховуючи моральні, екологічні та соціальні перспективи.

По-третє, «цифрове рефлексивне судження» підкреслює творчу і водночас критичну природу програмування та проєктування. Технологія, незважаючи на свою очевидну «практичність», часто містить виразний естетичний і моральний вимір. У цьому сенсі дизайн стає місцем для перегляду стереотипів, упереджень і формальних вимог, дозволяючи командам знаходити нові шляхи узгодження різних цінностей.

По-четверте, важливим є розуміння того, що процес розробки проєкту не завершується на технічному втіленні. Він триває під час експлуатації, обговорення й реакцій користувачів, формуючи багатозарову «історію» технології. Така історія може або активізувати інноваційний пошук і збагачувати культуру, або ж закріплювати приховані конфлікти та упередження.

Нарешті, перспективи подальших досліджень полягають у глибшому вивченні того, як саме «розповідається» історія про технології на різних етапах їхнього життєвого циклу та як можна посилити позитивний нарративний потенціал. Варто також розширити емпіричні дослідження, залучивши нові сфери, щоб простежити динаміку зміни моральних пріоритетів та цінностей у різних суспільних контекстах. Чи можливо, що у спробах оптимізації та «очищення» від будь-якого «надмірного» чи «позавиробничого» коду ми втрачаємо найважливіше – здатність технологій виражати наше прагнення до високих людських ідеалів?

Список використаної літератури

1. Андрущенко В.П. *Світанок Європи: Проблема формування нового учителя для об'єднаної Європи XXI століття*. К.: Знання України, 2011. 1099 с.
2. Арістотель. *Нікомахова етика*; Пер. з давньогрецької В. Ставнюк. К.: «Аквілон-Плюс», 2002. 480 с.
3. Белл Д. *Прихід постіндустріального суспільства*. Сучасна зарубіжна соціальна філософія. К., 1996. С. 194–251.
4. Бех В. П., Малик І. В. *Технократизм у дискурсі проблем вищої школи*. К.: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2009. 263 с.
5. Биков В. Ю. Проблеми і цілі інформатизації освіти України. *Освіта в інформаційному суспільстві*: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. 2010. С. 13–19. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/1166/>
6. Ухов І. Людські мови та мови програмування. *Філософія та гуманізм*. 2018. № 2. С. 73–80.
7. Innocenti M. Moral Hermeneutics in R&D Teams: Making Sense of Conflicting Responsibilities in Technological Innovation. *Philos. Technol.* 2025, 38, 23 DOI: 10.1007/s13347-025-00848-x

8. Possati L. M. *Software as Hermeneutics: A Philosophical and Historical Study*. Dordrecht: Springer, 2022, 193 p. DOI: 10.1007/978-3-030-63610-4
9. Poulsgaard K.S., Malafouris L. Understanding the hermeneutics of digital materiality in contemporary architectural modelling: a material engagement perspective. *AI & Soc*, 2023, 38, pp. 2217–2227. DOI: 10.1007/s00146-020-01044-5
10. Slocum B., Yablonina M. Robot excess: machine histories and a hermeneutics of movement. *Constr Robot*, 2024, 8, 18, DOI:10.1007/s41693-024-00129-7

DIGITAL PROJECT AS A “NARRATIVE ACT”

Anatoly Trakhanovsky

*Dragomanov Ukrainian State University,
Institute of Philosophy and Educational Policy, Department of Social Philosophy,
Philosophy of Education, and Educational Policy
Pirogova St., 9, 01601, Kyiv, Ukraine*

The article examines the phenomenon of the “digital project” through the prism of its potential to be a “narrative act” that embodies various social, moral, and cultural meanings. Based on hermeneutic principles, it examines how software and other digital technologies (in particular, architectural modeling tools or robotics developments) can function not only as purely technical systems, but also as complex texts or stories. The authors under consideration show how digital code, despite its apparent “abstractness”, contains a whole range of hidden meanings reflected in the mechanics of design and interaction between development participants. First of all, attention is focused on the concept of “digital reflexive judgment”, which represents the understanding of code as a process associated with reflection, imagination and an emphasized design approach to solving technical challenges. In this way, the “hermeneutic structure” of software is visualized: like a literary text, it requires interpretation, embodies the prerequisites of culture and “narratively” shapes the experience of the user or developer community. This contributes to a rethinking of technology from a humanistic perspective, where not only efficiency is at the center, but also a wide range of moral, aesthetic and social factors. Next, we consider how the “moral hermeneutics” approach reveals internal conflicts and dilemmas that arise between different levels of responsibility in development teams. It has been found that the process of developing a shared vision for a project occurs not only through technical discussions, but also through the comparison of values, the search for compromises or, conversely, the rejection of compromises in favor of innovative solutions. Such a “narrative logic” of team dialogue helps to understand how technological products ultimately embody a certain history of the search for innovation, changes in the social context and the application of developed code or architectural forms.

Key words: digital project, hermeneutics, software, narrative act, moral responsibility, digital materiality, excess in technology, reflective judgment.