

## ПОЛІТИЧНА КУЛЬТУРА ТА ІДЕОЛОГІЯ

DOI 10.31558/2519-2949.2026.2.12

УДК 321.01:004.77

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2988-620X>

Мацшина І. В., Донецький національний університет імені Василя Стуса

### ЦИФРОВИЙ АВТОРИТАРИЗМ ТА СТЕКАКТИВІЗМ

*Розвиток цифрових медіа та різноманіття підходів аналізу цифрового простору є свідченням того, що сучасний світ є цифровізованим. Майже всі сфери повсякденного життя відтворюються за допомогою алгоритмів, які мали б спрощувати рішення важливих питань. Делегування цифровому інтелекту права інформувати та надавати сценарій для прийняття рішень створило ілюзію свободи та об'єктивності. У цьому дослідженні аналізується цифровий простір як комунікаційні зв'язки за М.Фуко, де алгоритмічні платформи розуміються як гетеротопії. Оскільки кожна алгоритмічна платформа має свою внутрішню структуру, правила та логіку взаємодії, вона може вступати у конфлікт з цифровим простором або його доповнювати своєю різноманітністю. Водночас, обчислювальні структури кожного алгоритму створюються та функціонують навколо користувача як ресурсу медіа. Збір інформації про користувачів на «вході» кожного алгоритмічного медіа надає модель поведінки та цінностей для користувача на «виході». Оскільки FB, TikTok, Instagram, X, Zoom, Threads, YouTube та інші алгоритмічні медіа функціонують за власними алгоритмами, вони не тільки утворюють кордони для комунікації, вони утворюють ілюзії. Що за Г.Башиларом є іншим простором, який має генеруватися уявою суб'єкта. Проте, цю функцію генерування мрій сьогодні перехопили алгоритмічні медіа, що утворили цифровий авторитаризм. Який Шошана Зубофф трактує як «наглядний капіталізм». Пропозиції мрій всередині кожного алгоритмічного медіа підпорядковані правилам своєї гетеротопії. Що конструює цифрову версію користувача та розщеплює його на множинність алгоритмічних ідентичностей. У статті досліджено концепцію стеку Б.Бреттона як вертикальну шестиповарову модель, що перетворює користувача на об'єкт монетизації та впливу. Також розглянуто феномен «стекактивізму» Г. Ловінка як стратегії інтерактивного спротиву та хакактивізму.*

**Ключові слова:** алгоритмічні медіа, гетеротопія, ідентичність, користувач, стекактивізм, стеки, цифровий авторитаризм.

Питання контрпростору, яке піднімає у своїй роботі Мішель Фуко сьогодні потребує переосмислення. Звичайний урбаністичний простір є відтворенням досвіду та рефлексії на випадковості, що не очікувано виникають під час пересування. Топографія руху в залежності від знання про простір впливає на час, який уповільнюється у незнайомому просторі та пришвидшується у знайомому. Там, де ця логіка порушується, є вірогідність існування контрпростору. Однією з його ознак є саме відхилення від звичайних норм повсякденного життя. Це можуть бути музеї у промисловій зоні, або кав'ярня з котами біля релігійного храму. За висловом М. Фуко контрпросторами є місця, які знаходяться в середині інших просторів, але мають свої внутрішні стосунки, які репрезентуються за своїми внутрішніми правилами. Фуко називає їх гетеротопіями та протиставляє до утопій, яких не існує. У його постструктуралізмі цей термін задає новий вектор географії, де значення надається не масштабу, а зв'язкам у середині простору. Поняття гетеротопії (від грец. heteros – інший, topos – місце) вперше було представлено у радіолекції 1966 року, а пізніше в есе «Про інші простори» [6]. Гетеротопія не є порожнечою, як здається на перший погляд. Вона може заперечувати звичайний порядок простору в якому знаходиться, та бути автономною зі своїм внутрішнім порядком речей та стосунків.

У своїй роботі «Про інші простори» Фуко робить аналіз простору часів Середньовіччя, який спирався на життя людини, її віру та її локацію. Тому й ієрархія простору протиставляла земне життя

до небесного життя. Така опозиція простору прагнула не тільки уникнути конфліктів, але й впорядковувала владу, стосунки та віру соціального життя. Проте, Мішель Фуко виділяє місця, які не вкладаються у вертикаль земного та небесного. Він посилається на Г. Башляра, який писав, що ми живемо у неоднорідному просторі який фантазматичний. І є місця, які схожі з земним життям, проте, вони не відповідають правилам його існування. Ці реальні нереальні місця наповнені мріями та спогадами. Досліджуючи поезику уяви, Гастон Башляр звернув увагу на стан людини, яка мріє. На відміну від декартівського раціонального суб'єкта, ця людина через образи, слова та уяву «розширюється» та «зливається» з космосом. «Мрія, яка поетично діє, утримує нас в інтимному просторі, який не зупиняється на жодному кордоні – просторі, що поєднує інтимність нашого буття, яке мріє, з інтимністю істот, про які мріємо ми» [1, с. 162]. У просторі мрій немає кордонів, немає часу, а є об'єм, який поглинає людину. «Дійсно населяючи весь об'єм свого простору, людина мрій знаходиться з будь-якої точки свого світу у внутрішньому світі, яке не має зовнішнього» [1, с. 167]. Перебуваючи одночасно в реальному просторі та просторі мрій, людина Башляра переживає простір через онтологічну єдність.

Ідея про простір, який утворюється в середині іншого простору, стосується і часу. «Ніколи не можна добре бачити світ, якщо він [мрійник] не бачив уві сні те, що бачив. У мріях самотності, які посилюють самотність мрійника, дві глибини об'єднуються в пари, відлунюють відлуннями, що йдуть від глибин буття світу до глибини буття мрійника. Час зупиняється. Час більше не має ні вчора, ні завтра. Час поглинається подвійною глибиною мрійника та світу. Світ настільки величний, що там більше нічого не відбувається; світ спочиває у своєму спокої» [1, с. 173].

Розриви часу як гетерохронії, знаходять своє продовження у розривах простору, як гетеротопії М.Фуко. Він пише, що після відкриття Галілея Галілео людство побачило безкінечність відкритого простору. І середньовічної вертикальної ієрархії виявилось не достатньо. Тому погляд Фуко переключачється на горизонтальний вимір простору, де утворюються місця, які одночасно вказують на простір та його ж заперечують. Які він називає контрпростором та наділяє терміном гетеротопія.

Сучасний світ ХХ століття не може бути лінійним, оскільки безліч подій виникають у різних містах одночасно. Мережеві зв'язки руйнують лінійну часову шкалу. Історична послідовність має певні прогалини тому, на думку Фуко, важливо концентруватися на просторових відносинах. Якщо у Башляра простір мрій схожий на утопію, яка відображає суспільство в уявній формі, що покладається на фантазії, бажання та уяву, то у Фуко гетеротопії є реальними формами простору, які функціонують завдяки внутрішнім комунікаційним зв'язкам. Приклад з дзеркалом ілюструє, різницю між утопією та гетеротопією. Утопія віддзеркалює відображення іншого «Я», що знаходиться по іншій бік дзеркала, а гетеротопія сприймає дзеркальне «Я», що змінює реальний об'єкт. Схожа ситуація і з соціальними мережами, де профіль користувача мереж утворює ідеальне «Я», що доводить реальність до гіперреальності. Де ідеальне «Я» стає трендом у реальному житті.

Фуко виділяє шість принципів гетеротопій та демонструє їх форми [6]:

кожна культура має гетеротопії і навіть у примітивних суспільствах були як відкриті, так і закриті місця (в'язниці, лікарні, школи). Ранні суспільства мали «гетеротопні кризи», а сучасні «гетеротопні відхилення»;

суспільство може пере налаштувати функціонал гетеротопії. Якщо, наприклад, кладовища розміщувалися у центрі, поряд з церквою та мали ієрархію гробниць, то сьогодні це більше як «місце, де здійснюється приватна воля» (а не публічна);

гетеротопії поєднують кілька просторів в одному місці. Наприклад, сади стали мікрокосмосом, які ділили світ на чотири частини з центром-фонтаном, а килими стали переносними садами;

гетеротопії пов'язані з часом в одному місці як гетерохронії. Якщо музеї та архіви накопичують час нескінченно, то фестивалі або конкурси є тимчасові;

гетеротопії передбачають системи «відкриття» та «закриття». Вони є постійно доступними або відкритими, необхідний ритуал, щоб до них потрапити. Як право на отримання переходу та очищення. «Я думаю, наприклад, про знамениті спальні, що існували на великих фермах Бразилії та інших Південних Америк. Вхідні двері не вели до центральної кімнати, де жила родина, і кожна людина чи мандрівник, який проходив повз, мав право відчинити ці двері, увійти до спальні та переночувати там. Ці спальні були такими, що людина, яка заходила до них, ніколи не мала доступу до сімейних покоїв – гість був абсолютно транзитним гостем, а не запрошеним гостем» [6];

гетеротопії функціонують як простори ілюзії або простори компенсації, які контрастують з хаотичною реальністю.

Сьогодні алгоритмічні медіа створюють свої власні простори, що відповідають принципам Фуко, але в цифровому вимірі. Поняття «алгоритмічні медіа» пов'язано з цифровими комунікаціями, де споживання контенту регулюється автоматизованими протоколами. Міждисциплінарність досліджень охоплює майже всі сфери наукових дискусій. У контексті політологічного аналізу феномену алгоритмів в політичній, економічній та культурній сферах є важливим під час прийняття важливих рішень. Тому сьогодні є низка робіт, які присвячені алгоритмічній грамотності [7], довірі до алгоритмічних медіа [18], інституційним підходам самих алгоритмів [10; 15; 16], міграційним рухам [17], політики алгоритмів [8] та іншим напрямам. Наприклад, Ентоні Фарамеллі та Імоджен Пайпер у роботі «Усі хочуть бути фашистами онлайн: Психологічний та цифрова архітектура фашизму» аналізують соціальні мережі через вплив алгоритмів на формування фашистських уподобань. За думкою вчених, онлайн середовище та анонімність сприяють агресивним проявам. Вони визначають алгоритм як «обчислювальний процес, який створює скінченну, але часто ітеративну операцію покрокових інструкцій обчислення» [4]. Але, не зважаючи на свою механіку роботи, алгоритми є й потужним інструментом впливу, який може мати неочікувані наслідки для суспільства.

Повертаючись до концепції гетеротопії М.Фуко можна говорити про те, що алгоритмічні медіа теж утворюють певний контрпростір. Вони діють за власними правилами, утворюють певну комунікацію і, що важливо, мають власний простір зі своїми гетеротопіями. Основні ознаки:

алгоритмічні медіа мають власний простір, який може бути одночасно як відкритим за кодом, так і закритим. Якщо в традиційних суспільствах це були лікарні, в'язниці, кладовища тощо, то сьогодні це закриті групи, доступ до яких може бути обмеженим. Алгоритми маркують користувачів та розташовують їх по ізольованим «ехо-камерам». Де переконання та вподобання підкріплюються у закритому просторі. Це не стільки захист, а скільки ізоляція від загального потоку інформації. Алгоритми рекомендацій утворюють ілюзію про єдину правильну думку. Ехо-камера відбиває думки інших користувачів-однодумців та посилює власну позицію користувача. Утворюючи ще більшу поляризацію у суспільстві;

простір цифрових медіа є не тільки місцем комунікативної дії, а простором для збору інформації. Якщо раніше медіа були ознакою публічного простору, то сьогодні публічність стає ще однією можливістю отримання даних користувача. Алгоритм переналаштовується під вподобання, які отримуються через лайки, коментарі, геолокацію та інше. Так простір для спілкування може бути демократичною декорацією, за якою приховується прихований контроль. Перефразовуючі Фуко, що «суспільство може переналаштувати функціонал гетеротопії» можна сказати, що великі корпорації постійно знаходяться у стані переналаштування своїх алгоритмів у соцмережах, щоб отримати більше інформації про своїх клієнтів та отримати якомога більше нових;

оскільки гетеротопії мають здатність поєднувати кілька просторів в одному місці, кожна цифрова платформа формує різноманітний контент. Від порад від психологів, воєнної хроніки, відео про котиків або політичну агітацію. Якщо у М.Фуко це були сади, як приклад мікрокосмосу, то алгоритми на кожній платформі через коди та модерацію формують свою візуальну естетику уваги. Наприклад, платформа Zoom може бути одночасно і як робоче приватне місце, і як віртуальний офіс, і як місце для комунікації;

поняття часу на кожній платформі має свою ритміку та розриває звичайну лінійність. У будь-який момент користувач може побачити та прокоментувати допис, що був створений у минулому. Крім того, сам алгоритм може утворити дискусію, коли розміщує у стрічку користувача допис з минулого та допис, що було створено нещодавно. Безперервний потім інформації впорядковує час за внутрішньою логікою, мета якої генерувати залученість. Те, що у реальному світі втратило актуальність, у медіапросторі набуває нового сенсу;

властивість «відкриття» та «закриття» гетеротопії, про що писав М.Фуко, в алгоритмічних медіа є правилом користування. Не зважаючи на те, що будь хто може потрапити на платформу, необхідно пройти ідентифікацію. Вказати електронну адресу, ввести пароль, прийняти куки або погодитись з політикою платформи. У кожному разі перебування на платформі регулюється протоколом. Ілюзія відкритості приховується через алгоритми «входу» та «виходу» і це не означає, що після виходу алгоритм забуває про користувача. Система продовжує збирати дані;

шостий принцип Фуко про гетеротопії пов'язаний з ілюзіями та компенсаціями, і це є однією з головних відповідей на питання «чому ми досі там». Фільтри, якість зображень, сторітелінги репрезентують життя через естетику ідеалу, на фоні чого реальне життя програє. І, навпаки, коли в реальному житті виникають складнощі, цифровий простір спрощує та дає елементи рішень.

Безкінечний потік образів та ідей утворює відчуття присутності за висловом Шошани Зубофф «великого іншого» [6], який пропонує свій світ. Але ілюзія свободи та відсутності заборон не тільки не компенсує хаотичність реальності. Кожний алгоритм пропонує свою зону когнітивного комфорту, що ще більше утворює хаос, оскільки контрастують з недоліками реальності.

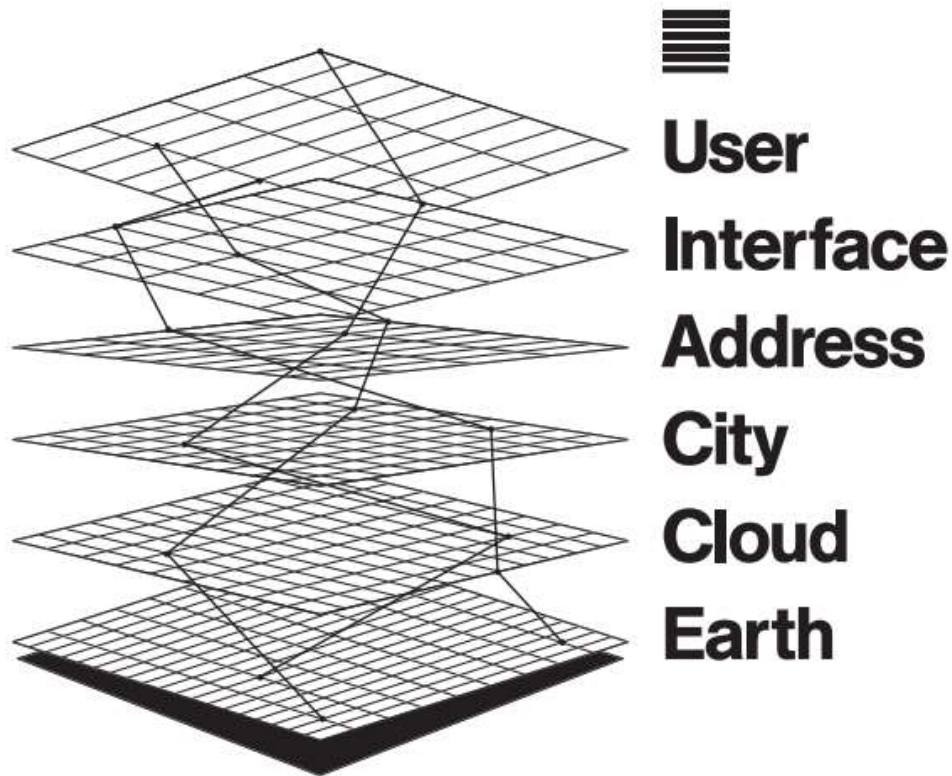
Розуміння алгоритмічних медіа як гетеротопій дозволяє побачити неоднорідність всього цифрового простору та його фрагментованість. Якщо у Фуко гетеротопії у вигляді лікарень, в'язниць, клубів були місцем для небагатьох, то алгоритмічні медіа як гетеротопії стали місцем спільного віртуального життя. Більш того, кожна гетеротопія виробляє свою ідентичність як ідентифікація користувача, яка стає певним кодом та версією платформи. Потрапити на яку можна лише через профіль. І якщо М.Фуко гетеротопії пов'язував з індивідом, який мігрує між просторами, то Жиль Дельоз розглядає дисциплінарні простори через «дивідуала». «Індивіди стали “дивідуалами”, а маси – вибірками, даними, ринками чи “банками”. Можливо, саме гроші найкраще виражають різницю між двома суспільствами, оскільки дисципліна завжди пов'язувалася з карбованими грошима, які фіксують золото як числовий стандарт, тоді як контроль пов'язаний із плаваючими курсами обміну, що модулюються відповідно до показників, встановлених набором стандартних валют» [3]. У час алгоритмічного контролю індивідуальність стає набором даних і контроль над людиною відбувається через контроль над даними. Паноптикум Фуко набув своєї актуальності сьогодні та отримав нової трансформації: він став детериторіалізованим. Де роль наглядача відіграє алгоритм, який не стільки контролює, а моделює поведінку, яка ще не відтворена. Контроль здійснюється з ймовірним прогнозуванням поведінки і, можливо, це і є особливість цифрового авторитаризму. Під його контролем знаходиться не обмеження свободи, а прогнозування кожного вибору, який має бути контрольованим.

Тому не випадково сьогодні переосмислюється модель світу, в яку безпосередньо додаються і технологічні виміри. Бенджамін Бреттон у своїй роботі «Стек: про програмне забезпечення та суверенітет» висуває свою вертикальну модель системи, яка значно ширше за географічний розподіл країн. Його система під назвою «стек» стирає кордони між країнами, оскільки майже всіх сьогодні поєднують цифрові технології. «Як платформа, що підлягає прочитанню та інтерпретації, стек чітко перебуває по обидва боки цього поєднання культури та технології. Він покладається на програмне забезпечення водночас як на різновид мови і як на різновид технології, на алгоритми вираження та вираження алгоритмів; це переплетення концептуального та машинного іноді може викликати емоційне потрясіння» [2, с. 57]. На його думку, стеком є і держава, і політична географія, що тотально охоплює різноманітні обчислювальні технології. Дослідник надає шестишарову модель світу, назву якої він запозичив з програмування. Стек поділений на шість рівнів вертикально, які побудовані від географічного до ментального рівнів (див. рис.1).

Кожний рівень – земля (фізична планета, ресурси, енергія, геополітика), хмара (хмарні сервери, дата-центри), місто (розумні міста, інфраструктура), адреса (IP, GPS, профілі, ідентифікатори), інтерфейс (дизайн, екрани, додатки), користувач (індивід), за моделлю Б. Бреттона одночасно займають одну й ту саму земну локацію (горизонтально), але збирають і підрозділяють свої процеси вертикально. «Кожен рівень конфігурує та згуртує власні специфічні форми врядування над тим, чого він торкається, і тому різниця між одним рівнем та іншим – це також різниця між цими формами та процесами. Тобто рівень Хмари визначається певними просторовими та часовими вимогами, які включають те, що ми зазвичай визнаємо хмарною інфраструктурою (наприклад, дата-центри, оптоволокну та браузерні додатки), але ці вимоги можуть тиснути і на зовсім несхожі речі (паркувальні місця, медичне обладнання, статистику постачання продовольства)» [2, с. 66-67]. Між рівнями, як і рівнем самого користувача, відбувається пряма комунікація, що розвиває навички юзера через систематичне його оновлення. Так кожна платформа отримує різні версії користувача через збір інформації про нього та адаптує його під свою політику.

Стек, як велика система, репродукує владу не як державний апарат, а як тотальна система контролю. Кожний шар має властивість гетеротопій Фуко: власні правила, функції відкритті та закриття, ранжування, час, поєднання несумісного (наприклад, розвага та робота) тощо. Водночас, шари відкриті та пов'язані один з одним. Щоб змінити принцип налаштування в одному шарі, необхідно переналаштувати шари, що знаходяться над ним. Іншими словами, щоб змінити, приміром, налаштування цифрової інфраструктури міста, треба адресацію, інтерфейс та юзера деконструвати. Системна трансформація міста вимагає перегляду отримання цифрових адрес, редизайну візуалізації додатків та ступінь доступності для користувача. Водночас, якщо у всіх шарах реконфігурація буде

стосуватися лише користувача, то система стеку не розвалиться. Вона продовжить працювати у звичайному режимі. Оскільки користувач у цифровому просторі не є прерогативою лише людини, а поруч з нею знаходяться боти та генеровані AI профілі. Вони є більш активними, продуктивними та потребують малого ресурсу для своєї діяльності, ніж людина. Алгоритмоцентризм, який прийшов на місце антропоцентризму, усунув людину з центру системи. У стеку дивідуал Дельоза як користувача представлений у вигляді паролів, кредитного рейтингу, профілів, ID-номерів тощо.



*Рисунок 1. Модель стеку Б. Бреттона [2, с. 66]*

Сучасний дослідник Геерт Ловінк називає це «профіль-центричною ідентичністю». Це і є головна пастка гетеротопії. Профілем є саме керована конструкція, яку алгоритм постійно переписує за своїми правилами. І алгоритмічні платформи змушують жити цими профілями, роблячи нашу поведінку видимою та керованою. Звідси цифрові двійники людини-користувача монетизуються та стають вразливими до маніпуляцій.

Нідерландський медіа теоретик Геерт Ловінк, засновник Інституту мережевих культур та критик капіталізму платформ, висуває своє бачення політичного спротиву до цифрового авторитаризму та його тотального контролю та знищення людини. На його думку, культура скасування «здатна успішно скорочувати дискусії, досягнення консенсусу та будь-яке відчуття публічності» [12, с. 145]. Тому повністю відмовлятися від цифрового життя як протест проти контролю алгоритмічних платформ неможливо. А видалити повністю свій профіль з усіх платформ може бути превентивною дією, але тимчасовою. «Якщо ми не хочемо вдаватися до мережевої ностальгії і відмовляємося підтримувати гармонійні, засновані на ідентичності уявлення про спільноту, то як ми можемо залишити логіку платформ позаду та винайти нові форми техносоціального для медіуму, що заселений п'ятьма мільярдами користувачів? Щоб дійти туди, ми маємо запускати експерименти і водночас політизувати питання платформ» [12, с. 211].

Ловінк вводить поняття «стекактивізму», що у контексті моделі Бреттона є викликом вертикальної системи обчислення з шістьма шарами. На його думку, стекактивізм починається та закінчується битвою за інтернет. Для цього необхідно говорити правду владі, протестувати проти платформеного капіталізму, писати скарги та блокувати контент. Оскільки власні кліки та свайпи є власною реакцією на контент та дизайн алгоритмічних медіа, сучасна людина є інтерактивним

користувачем і сама має створювати свій медіасуверенітет. Водночас, розуміючи і власну відповідальність.

Загальний принцип стекактивізму – це поєднання реального громадського активізму за права людини проти корпорацій, які це обмежують, та хакативізму. Наслідком чого був би не просто вихід з під контролю великих платформ, а створення альтернативної інфраструктури. Коли кожний рівень моделі Бреттона буде відчувати втручання протестного активізму, антропоцентризм буде мати шанс свого продовження. Боротьба за екологічність видобутку літію для акумуляторів, створення альтернативних серверів, право на захист приватної інформації та анонімності, можуть бути однією частиною стекактивізму. У той час не забувати й «танцювати по стеках», як прояв активності по всіх шарах стеку: знаходити та оприлюднювати інформацію щодо зловживання владою, створювати закриті медіа канали для координації протестів, використовувати свої алгоритми, щоб обійти правила платформ, змінювати інтерфейси, уникати системи ідентифікації, створювати анонімні профілі тощо. «Танцювати по стеках» – це не пасивне користування платформами, а активна діяльність користувача на всіх шарах одночасно.

Аналіз цифрового простору крізь призму концепцій «гетеротопії» М. Фуко, «стеку» Б. Бреттона, «стекактивізму» Г. Ловінка, надає можливість побачити приховані моделі цифрового авторитаризму. Де суверенність, як цінність, сьогодні залежить не тільки від правової норми діяльності держави, а від здатності протистояти цифровому контролю. Перспективи подальших досліджень полягають в аналізі різноманітних моделей цифрового авторитаризму та пошуку спільних стратегій протистояння та громадянського активізму.

#### **Бібліографічний список / References:**

1. Bachelard G. (1969). *The Poetics of Reverie. Childhood, language, and the cosmos* / transl. from the French by D. Russell. Boston : Beacon press, 263 p.
2. Bratton B. H. (2015). *The stack: on software and sovereignty*. Cambridge, MA : MIT Press, 520 p.
3. Deleuze G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control. *Polis. Revista Latinoamericana*. № 13. URL: <http://journals.openedition.org/polis/5509>.
4. Faramelli A., Piper I. (2023). Everybody wants to be a fascist online: Psychoanalysis and the digital architecture of fascism. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*. Vol. 24, № 4. Art. 6.
5. Foucault M. (1984). Dits et écrits 1984, Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967). *Architecture, Mouvement, Continuité*. № 5. P. 46-49.
6. Foucault M. (1967). Of Other Spaces. Heterotopias. URL: <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia/en/>.
7. Gagrčin E., Naab T. K., Grub M. F. (2026). Algorithmic media use and algorithm literacy: An integrative literature review. *New Media & Society*. Vol. 28, № 1. P. 423-447.
8. Jacobsen B. N. (2023). Regimes of recognition on algorithmic media. *New Media & Society*. Vol. 25, № 12. P. 3641-3656.
9. Kitchin R. (2019). Thinking critically about and researching algorithms. *The social power of algorithms*. London : Routledge. P. 14-29.
10. Leonardi P. M., Nardi B. A., Kallinikos J. (Eds.). (2012). *Materiality and organizing: Social interaction in a technological world*. Oxford : Oxford university press. 378 p.
11. Liang M. (2022). The end of social media? How data attraction model in the algorithmic media reshapes the attention economy. *Media, Culture & Society*. Vol. 44, № 6. P. 1110-1131.
12. Lovink G. (2022). In der Plattformfalle. Plädoyer zur Rückeroberung des Internets / Übers. aus dem Engl. P. Ilyes, J. S. Theodor. Bielefeld : Transcript Verlag. 164 s. (Digitale Gesellschaft ; Bd. 52).
13. Maine I. (2019). Google's Exit from China. *Medium*. 14 May. URL: <https://medium.com/@izaakmaine/googles-exit-from-china-ce778cbd8609>.
14. Mann M. (2012). *The sources of social power*. Vol. 1: A history of power from the beginning to AD 1760. Cambridge : Cambridge University Press. 574 p.
15. Manovich L. (2013). *Software takes command*. Vol. 5. New York : A&C Black. 358 p.
16. Napoli P. M. (2014). Automated media: An institutional theory perspective on algorithmic media production and consumption. *Communication theory*. Vol. 24, № 3. P. 340-360.
17. Ohme J. (2021). Algorithmic social media use and its relationship to attitude reinforcement and issue-specific political participation – The case of the 2015 European immigration movements. *Journal of Information Technology & Politics*. Vol. 18, № 1. P. 36-54.
18. Scheffauer R., Goyanes M., Gil de Zúñiga H. (2024). Social media algorithmic versus professional journalists' news selection: Effects of gatekeeping on traditional and social media news trust. *Journalism*. Vol. 25, № 4. P. 755-778.

***Matsyshyna I. Digital authoritarianism and stacktivism***

*The development of digital media and the diversity of approaches to digital space analysis testify to the fact that the modern world is digitalized. Nearly all spheres of everyday life are reproduced through algorithms intended to simplify critical decision-making. Delegating the right to inform and provide decision-making scenarios to digital intelligence has created an illusion of freedom and objectivity. This study analyzes digital space as communication links according to M. Foucault, where algorithmic platforms are understood as heterotopias. Since each algorithmic platform possesses its own internal structure, rules, and logic of interaction, it can conflict with the digital space or complement it with its diversity. At the same time, the computational structures of each algorithm are created and function around the user as a media resource. Collecting information about users at the "input" of each algorithmic medium provides a model of behavior and values for the user at the "output". As FB, TikTok, Instagram, X, Zoom, Threads, YouTube, and other algorithmic media function according to their own algorithms, they not only form boundaries for communication but also create illusions. According to G. Bachelard, this constitutes "another space" that should be generated by the subject's imagination. However, this function of dream generation has been hijacked today by algorithmic media, forming digital authoritarianism. Shoshana Zuboff interprets this as "surveillance capitalism". The dream proposals within each algorithmic medium are subject to the rules of their specific heterotopia. This constructs a digital version of the user and splits them into a multiplicity of algorithmic identities. The article explores B. Bratton's concept of The Stack as a vertical six-layer model that transforms the user into an object of monetization and influence. Additionally, the phenomenon of "stacktivism" by G. Lovink is examined as a strategy for interactive resistance and hacktivism.*

**Keywords:** *algorithmic media, heterotopia, identity, user, stacktivism, stacks, digital authoritarianism.*