

УДК 304:316.77:37:004.8

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2025.1.10>**Прокопович Лада Валеріївна**

доктор філософських наук, професор,
професор кафедри культурології та філософії культури
Національного університету «Одеська політехніка»
проспект Шевченка, 1, Одеса, Україна
orcid.org/0000-0001-8636-9172

ДІПФЕЙКОВА РЕАЛЬНІСТЬ: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАЛЬНОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ

Актуальність проблеми зумовлена необхідністю філософського осмислення ситуації, коли технокультура породжує нові формати візуальних симулякрів, які сприяють розмиванню межі між реальністю (фізичною, соціальною) і псевдореальністю. Серед таких симулякрів особливе місце посідають діпфейки, які передбачають генерацію зображень на основі штучного інтелекту. Найбільшому розповсюдженню діпфейків сприяють засоби масової інформації, через що виникає недовіра до мас-медіа, соціальна і ціннісна дезорієнтація індивідів. Тому набуває актуальності формування у здобувачів вищої освіти такої інформаційно-комунікативної компетентності, як вміння розпізнавати прийоми дезінформації, до яких вдаються мас-медіа, створюючи діпфейкову реальність.

Мета дослідження – вивчення феномену візуальних діпфейків як способу формування псевдореальності і осмислення їх впливу на масову свідомість.

Методи дослідження. Основним методом дослідження є експеримент (у форматі, що поєднує науковий і навчальний експерименти). Для обробки результатів експерименту використано методи аналізу і синтезу отриманих даних.

Результати дослідження. Аналіз результатів навчального експерименту, метою якого було формування у студентів компетентності з розпізнавання фейкового мас-медійного контенту, показав доцільність проведення цього експерименту за принципом «від зворотного» – коли студенти не аналізували наявні фейки, а самі створювали фейкову «новину». Такий підхід до вивчення технологій медіа-маніпуляцій є не лише цікавим для студентів, а й сприяє формуванню у них критичного мислення. Експеримент також дозволив виявити механізм формування діпфейкової реальності через поєднання технологій генерації зображень на основі штучного інтелекту з текстовим контентом, що містить ознаки соціального міфу. Таке поєднання дозволяє конструювати реальність, яка не відторгається свідомістю, легко вбудовується у ментальну матрицю багатьох людей. В цій ситуації критичне мислення стає ледь не головною цінністю сучасного людства, бо є єдиним інструментом, який дозволяє не підпасти під вплив соціальних інженерів, ментальних інфлюенсерів та онтологічних експериментаторів.

Ключові слова: суспільство, масовий споживач інформації, мас-медіа, дезінформація, візуальні симулякри, цінності, критичне мислення.

Вступ. Технокультура першої чверті XXI століття породжує нові формати візуальних симулякрів, які сприяють розмиванню межі між реальністю (фізичною, соціальною) і псевдореальністю. Серед таких симулякрів особливе місце посідають діпфейки (від англ. *deep learning* – глибоке навчання, та *fake* – підробка), які передбачають генерацію зображень на основі штучного інтелекту.

Ці технології дозволяють досягти майже максимальної реалістичності штучно згенерованих зображень. Провести чітку межу між реальністю і псевдореальністю стає дедалі складніше. Ця ситуація наштовхує деяких дослідників на думку, що ми вступаємо в еру симуляції реальності, яка має ознаки гіперреальності [11].

Як не дивно, найбільшому розповсюдженню діпфейків сприяють засоби масової інформації, які за визначенням мали б надавати достовірну інформацію, а не фейкову. В цій ситуації

«жертвою» дезінформації стає не так конкретна людина (конкурент, опонент) [7; 3], як масовий споживач інформації. Неспинний потік неправдивої інформації призводить до недовіри до будь-якої інформації, адже перевіряти кожне повідомлення на достовірність люди не в змозі. А розпізнати фейк одразу, з першого погляду, не завжди вдається, бо технології дезінформації постійно вдосконалюються, в тому числі й завдяки новому – цифровому – інструментарію. Ці технології дозволяють не просто продукувати та поширювати неправдиву інформацію, а створювати дипфейкову реальність.

Тому набуває актуальності формування у здобувачів вищої освіти такої інформаційно-комунікативної компетентності, як вміння розпізнавати прийоми дезінформації, до яких вдаються мас-медіа, створюючи дипфейкову реальність.

Мета дослідження – вивчення феномену візуальних дипфейків як способу формування псевдореальності і осмислення їх впливу на масову свідомість.

Методи дослідження. Основним методом дослідження є експеримент (у форматі, що поєднує науковий і навчальний експерименти). Для обробки результатів експерименту використано методи аналізу і синтезу отриманих даних.

Узагальнення та осмислення результатів експерименту здійснюється в міждисциплінарному дискурсі філософії техніки, соціокультурних комунікацій, інноваційної педагогіки та соціальної філософії.

Результати дослідження. Однією з базових засад філософії освіти в Україні є орієнтованість на посилення творчої складової навчального процесу. Цей принцип актуалізується через практики інноваційної педагогіки, найбільш ефективною серед яких є практика навчальних експериментів.

Важливість і ефективність творчої складової в навчальному процесі визнається багатьма експертами в сфері освіти [1; 13]. Наразі українські освітяни та закордонні наші колеги напружували низку різних методик для актуалізації творчої складової в навчальному процесі, найбільш поширеними серед яких є рольові ігри та навчальні експерименти [6; 5; 16].

Рольові ігри дозволяють моделювати певні професійні ситуації та відносини [12]. Ефективність такого підходу пояснюється тим, що «навчання у грі має лише йому характерну ознаку – навчання ніколи не набридає, а отже і не сприймається як навчання, що робить його досить продуктивним» [4, с. 75].

Навчальні експерименти дозволяють студентам набувати практичних навичок дослідницької діяльності [10].

В залежності від характеру та мети заняття ці два підходи можуть поєднуватися. І тоді творча складова значно посилюється. Адже навіть якщо все відбувається за правилами та чітким алгоритмом, завжди залишається ймовірність несподіваного повороту, або викладач навмисно формує поле для імпровізації. Таке поле зазвичай формується в психологічних, мистецьких експериментах, а також при моделюванні професійних комунікативних ситуацій [8].

Разом з тим, реалії «інформаційного суспільства» вимагають від людини специфічних навичок комунікації не лише в межах професії, а в інших соціальних та культурних відносинах. І тут слід взяти до уваги, що в процесі передачі певного повідомлення від джерела інформації до споживача цієї інформації, «джерело» стає все більш ненадійним. Класична фраза мас-медіа «За інформацією з надійних джерел...» вже майже не працює.

Про це йшлося на одному з занять в рамках навчальної дисципліни «Практики культурної комунікації», що викладається в Одеській політехніці як вибіркова для студентів різних спеціальностей. Метою цього заняття є формування компетентності з розпізнавання медіа-маніпуляцій за правилом «від зворотного». Тобто студентам пропонується самим створити фейкову «новину» (адже щоб зрозуміти, як щось працює, треба самому спробувати зробити щось подібне) [9].

У 2023–2024 навчальному році такий експеримент передбачав дві настанови: кожен студент мав уявити себе блогером (елемент рольової гри), який у своєму блозі подає «новину» під заголовком: «Сьогодні вулицями Одеси вештався мамонт» (творчій експеримент). Цей матеріал

треба біло подати так, щоб відвідувачі уявного блогу повірили б в цю «новину» (або, принаймні, не одразу викрили б фейк).

Студенти, які взяли участь в цьому експерименті, продемонстрували не лише фантазію, вигадливість та почуття гумору, а й знання різних маніпулятивних технологій, які вдало застосували в своїх роботах [9].

Продовження цього експерименту у 2024–2025 навчальному році передбачало зміну змістовної частини завдання. І це дало результат, який потребує осмислення не лише в межах навчальної методології, а й в дискурсі соціальної філософії.

Оновлений варіант завдання по створенню фейкової «новини» передбачав такий заголовок: «Сьогодні вулицями Одеси вешталася зграя пінгвінів».

Як і очікувалося, ця незначна зміна аж ніяк не вплинула на ентузіазм, з яким студенти бралися за створення фейкових повідомлень. Проте інструментарій, який вони застосували в своїх роботах, суттєво змінив загальний характер цих повідомлень. Значно збільшилася, скажімо так, соціальна змістовність.

Насамперед, це проявляється в ілюстраціях, які подаються як «репортажні фото» або «фото з місця події». Якщо в попередньому завданні для створення таких «фото» студенти використовували виключно фотошоп, то тепер більшість «фото» робилися з допомогою технологій штучного інтелекту, зокрема, генераторів зображень Leonardo Ai або Krea у поєднанні із веб-редактором фото та графіки Photopea (рис. 1).



Рис. 1. Діпфейки, згенеровані з використанням технологій штучного інтелекту

(автори – Руслан Апреленко, АС-227; Дмитро Тичина, АС-224)

Наразі немає абсолютної впевненості у тому, що саме зміна інструментарію сприяла зміні змісту «фото», але зміст змінився. У фейках про мамонта бачимо лише саму тварину в різних міських локаціях [9]. А ось на «фото» із пінгвінами вже з'явилися люди. Десь поодинокі перехожі на задньому плані (як на рис. 1), а десь – цілий натовп людей, які жваво коментують побачене, знімають подію на смартфони і телефонують друзям, щоб поділитися «новиною» (рис. 2).



Рис. 2. «Фото з місця події» в експерименті зі створення фейкової новини

(автор – Олександр Лученко, AI-222)

Тобто «очевидці», про яких йдеться в тексті кожного експериментального фейку, тут набувають візуального втілення. І це посилює сприйняття фейка як достовірної інформації значно більше, ніж вдосконалені технології. Точніше, технічна якість картини тут взагалі відходить на другий план. Натомість починає працювати «ефект юрби»: ми починаємо «бачити» те, що «бачить» натовп. Байдуже, що цей натовп такий же фейковий, як і пінгвіни. Наш зір (і критичне мислення) поступається «баченню». Баченню, яке у даному випадку посилюється соціальним міфом про Одесу як місто гумору та дивовижних подій.

На стійкий вплив цього міфу вказує текстова частина створених студентами фейків, більшість з яких починалася фразами: «Одеса завжди вміє дивувати, але сьогодні її мешканці побачили те, що можна назвати справжньою сенсацією!» (Софія Рубан, АІ-222), «Хто б міг подумати, що Одеса, відома своїм морем і яскравим колоритом, одного дня стане місцем пригод для несподіваних гостей з крижаної Антарктиди!» (Ібрагім Елькамалі, АІ-222), «Одеса знову дивує!» (Даніїл Моїсєєв, АІ-222), «Схоже, Одеса знову вражає своїх мешканців і туристів чимось незвичним та захоплюючим!» (Олександр Гринюк, АС-221), «Одеса знову здивувала!» (Ірина Сивізіна, АІ-222). В деяких роботах «одеський міф» було використано для фінального акорду: «Це точно Одеса! Місто вкотре доводить свою унікальність і готовність до несподіваних сюрпризів» (Софія Шестопал, ЗІК-191), «Одеса, як завжди, здатна здивувати навіть найскептичнішого спостерігача... Деякі жартують, що Одеса тепер стане містом не тільки котів, а й пінгвінів» (Андрій Мазурець, АІ-222).

Специфіка міфу міста (будь-якого, не лише Одеси) полягає в тому, що він будується не лише на основі сучасної соціальної реальності (іноді навіть на реальних подіях та персонах), а й на подіях, які потенційно могли б статися. Тож, якщо, наприклад, всі одеські та регіональні ЗМІ повідомляли про те, як у Ізмаїлі ловили мавпу [2], то чому на вулицях Одеси не можна побачити пінгвінів? «Одеський міф» створює підґрунтя для такого ментального зсуву в сприйнятті реальності.

Ба більше, «одеський міф» працює навіть тоді, коли його намагаються заперечити, або ставлять в умови конкуренції з відомим творчим брендом, як, наприклад, в такій карколомній конструкції: «Зрозуміло, що наша Одеса неперевершена і самотня, відома на весь світ гумором і доброзичливістю, але це не Антарктида і не Антарктика, Шкіпере! І не Мадагаскар!» (Ігор Турбаров, АІ-222). Алюзії на мультфільм «Пінгвіни Мадагаскару» аж ніяк не затьмарюють одеського колориту, який проступає між рядків цієї імітації (досить вдалої, зважаючи на умови завдання) критичного мислення.

Отже, бачимо додаткове підтвердження слів Яна Гарольда Брунвальда про те, що міські міфи (або міські легенди) міцно вкорінюються в уяві, бо в них є частка невідомості та гумору, вони правдоподібні [14]. Такі міфи легко вбудовуються в загальний соціальний міф, який, на думку Жоржа Сореля, має значно більшу здатність, ніж розум, конструювати соціальну реальність та керувати нею [15].

Звісно ж, керує не сам міф, а люди, які його генерують, впроваджують та підтримують. Основними провідниками таких міфів є мас-медіа, які мають доступ до широкої читацької/глядацької аудиторії.

Висновки. Аналіз результатів навчального експерименту, метою якого було формування у студентів компетентності з розпізнавання фейкового мас-медійного контенту, показав доцільність проведення цього експерименту за принципом «від зворотного» – коли студенти не аналізували наявні фейки, а самі створювали фейкову «новину».

Такий підхід до вивчення технологій медіа-маніпуляцій є не лише цікавим для студентів, а й сприяє формуванню у них критичного мислення, необхідність якого посилюється з кожним проявом маніпулювання масовою свідомістю в сучасній інформаційно-комунікативній реальності.

Експеримент також дозволив виявити механізм формування дідфейкової реальності через поєднання технологій генерації зображень на основі штучного інтелекту з текстовим контентом, що містить ознаки соціального міфу (в даному випадку – «одеського міфу»). Таке

поєднання дозволяє конструювати реальність, яка не відторгається свідомістю, легко вбудовується у ментальну матрицю багатьох людей. Це призводить до соціальної дезорієнтації, до втрати довіри до інформації як культурної цінності.

Виходить, що відому максиму «Хто володіє інформацією, той володіє світом» наразі треба уточнити: хто володіє достовірною інформацією і керує недостовірною інформацією, той володіє світом.

А тим, хто в даній ситуації є не суб'єктом, а об'єктом маніпуляцій і соціальної інженерії, залишається шукати способів зберегти здатність до критичного мислення, бо це – єдиний інструмент, який може допомогти людині не підпасти під вплив соціальних інженерів, ментальних інфлюенсерів та онтологічних експериментаторів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артьомов І.В. Інноваційна педагогіка: актуальні аспекти. *Геополітика України: історія і сучасність: Збірник наукових праць*, 2015, Вип. 1(14). С. 122–129.
2. Богомаз А. На Одещині із зоопарку втік бабуїн: його знайшли в незвичайному місці. *Фокус*, 06 листопада 2024. URL: <https://focus.ua/uk/wordfun/677306>.
3. Горобець М., Баранова С. Засоби вираження маніпулятивної взаємодії в медіатекстах. *Veda a perspektivy*, 2022, № 12(19), С. 244–253. DOI: 10.52058/2695-1592-2022-12(19)-244-253.
4. Демченко В.А., Колодіна Л.С., Кібенко Л.М. Особливості інтерактивного навчання студентів у ЗВО. *Інноваційна педагогіка*, 2022, Вип. 51, Том 1. С. 72–75. DOI: 10.32782/2663-6085/2022/51.1.13.
5. Коношевський Л.Л., Черчик Н.Л. Ділові та рольові ігри як метод формування біоетичної культури майбутніх фельдшерів. *Topical issues of the development of modern science: The 12 International scientific and practical conference* (Sofia, Bulgaria, July 29-31, 2020). Sofia: ACCENT, 2020. P. 188–197.
6. Мельник Н. Рольові ігри як продуктивно-інтегративна форма навчання англійської та німецької мов. *Молодь і ринок*, 2021, № 11-12(197-198). С. 143–148.
7. Поліщук Ю.Я., Гнатюк С.О., Сейлова Н.А. Мас-медіа як канал маніпулятивного впливу на суспільство. *Безпека інформації*, 2015, Том 21, № 3, С. 301–308. DOI: 10.18372/2225-5036.21.9709.
8. Прокопович Л.В. Навчальні, виховні та психотерапевтичні практики з елементами театральної гри: соціально-філософський аспект. *Вісник Львівського університету. Серія філософсько-політологічні студії*, 2019, Вип. 25. С. 57–63. DOI: 10.30970/2307-16164.2019.25.8.
9. Прокопович Л.В. Навчальний експеримент як складова інноваційної педагогіки. *Вісник науки та освіти*, 2023, № 2(8), С. 524–533. DOI: 10.52058/2786-6165-2023-2(8)-524-533.
10. Прокопович Л., Тітова Н. Навчальні експерименти з використанням живих організмів: біоетичні обґрунтування корекції методик. *Філософія освіти*, 2021, 27(2). С. 88–98. DOI: 10.31874/2309-1606-2021-27-2-6.
11. Chesney B. and Citron D. Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy and National Security. *California Law Review*, 2019, Vol. 107, P. 1753–1768. DOI: 10.15779/Z38RV0D15J.
12. Ivanova S., Dimitrov L., Ivanov V. & Prokopovych L. Using Role-playing game for professional skills formation of prospective teachers. *Society. Integration. Education. Proceeding of the International Scientific Conference*. 2021, Vol.1, May 28–29, 195–206. DOI: 10.17770/sie2021vol1.6180.
13. Konst, T. & Kairisto-Mertanen, L. Developing innovation pedagogy approach. *On the Horizon. Turku University of Applied Sciences*, 2020, Vol.28, № 1, P. 45–54. DOI: 10.1108/OTH-08-2019-0060.
14. O'Brien Joan. For Jan Brunvald Two Decades of Reading his "Myth-Meter". *The Salt Lake Tribune*, August 22, 1990. Salt Lake Citi, Utah, p. D1.
15. Sorel Gorges. *Reflexions sur la violence*, 1907.
16. Winardy, G.C.B. & Septiana, E. Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 2023, Vol. 8, 100527.

REFERENCES

1. Artyomov, I.V. (2015). Innovatsiina pedahohika: aktualni aspekty [Innovative pedagogy: current aspects]. *Heopolityka Ukrainy: istoriia i suchasnist: Zbirnyk naukovykh prats – Geopolitics of Ukraine: history and modernity: Collection of scientific papers*, 1(14), 122–129 [in Ukrainian].

2. Bohomaz, A. (2024). Na Odeshchyni iz zooparku vtik babuin: yoho znaishly v nezvychainomu mistsi. *Fokus*, 2024, November, 06. URL: <https://focus.ua/uk/wordfun/677306> [in Ukrainian].
3. Horobets, M. & Baranova, S. (2022). Zasoby vyrazhennia manipulyativnoi vzaiemodii v mediatekstakh [Means of expressing manipulative interaction in media texts]. *Veda a perspektivy*, 12(19), C. 244–253. DOI: 10.52058/2695-1592-2022-12(19)-244-253 [in Ukrainian].
4. Demchenko, V.A., Kolodina, L.S. & Kibenko, L.M. (2022). Osoblyvosti interaktyvnoho navchannia studentiv u ZVO [Features of interactive learning of students in higher education institutions]. *Innovatsiina pedahohika – Innovative Pedagogy*, 51 (1), 72–75. DOI: 10.32782/2663-6085/2022/51.1.13 [in Ukrainian].
5. Konoshevskiy, L.L. & Cherchyk, N.L. (2020). Dilovi ta rolovi ihry yak metod formuvannia bioetychnoi kultury maibutnikh feldsheriv [Business and role-playing games as a method of forming the bioethical culture of future paramedics]. *Topical issues of the development of modern science: The 12 International scientific and practical conference* (Sofia, Bulgaria, July 29-31, 2020). Sofia: ACCENT, pp. 188–197 [in Ukrainian].
6. Melnyk, N. (2021). Rolovi ihry yak produktyvno-intehrativna forma navchannia anhliiskoi ta nimetskoi mov [Role games as a productive-interactive form of English and German languages]. *Molod i rynek – Youth & market*, 11-12(197-198), 143–148 [in Ukrainian].
7. Polishchuk, Yu. Ya., Hnatyuk, S.O. & Seilova, N.A. (2015). Mas-media yak kanal manipulyativnoho vplyvu na suspilstvo [Mass media as a channel of manipulative influence on society]. *Bezpeka informatsii – Information security*, 21, 3, 301–308. DOI: 10.18372/2225-5036.21.9709 [in Ukrainian].
8. Prokopovych, L. (2019). Navchalni, vykhovni ta psykhoterapevtychni praktyky z elementamy teatralnoi hry: sotsialno-filosofskiy aspekt [Educational and psychotherapeutic practices with elements of theatrical play: socio-philosophical aspect]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriya filosofsko-politologichni studii – Visnyk of the Lviv University. Philosophical and Political studies*, 25, 57–63 [in Ukrainian].
9. Prokopovych, L.V. (2023). Navchalnyi eksperyment yak skladova innovatsiinoi pedahohiky [Educational experiment as a component of innovative pedagogy]. *Visnyk nauky ta osvity – Bulletin of Science and Education*, 2(8), 524–533. DOI: 10.52058/2786-6165-2023-2(8)-524-533.
10. Prokopovych, L. & Titiva, N. (2021). Navchalni eksperymenty z vykorystanniam zhyvykh orhanizmiv: bioetychni obgruntuvannia korektsii metodyk [Educational experiments using living organisms: bioethical rationale for the correction of techniques]. *Filosofia osvity – Philosophy of Education*, 2021, 27(2), 88–98. DOI: 10.31874/2309-1606-2021-27-2-6 [in Ukrainian].
11. Chesney, B. and Citron, D. (2019). Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy and National Security. *California Law Review*, 107, 1753–1768. DOI: 10.15779/Z38RV0D15J.
12. Ivanova S., Dimitrov L., Ivanov V. & Prokopovych L. (2021). Using Role-playing game for professional skills formation of prospective teachers. *Society. Integration. Education. Proceeding of the International Scientific Conference*. Vol.1, May 28–29, 195–206. DOI: 10.17770/sie2021vol1.6180.
13. Konst, T. & Kairisto-Mertanen, L. (2020). Developing innovation pedagogy approach. *On the Horizon. Turku University of Applied Sciences*, 28, 1, 45–54. DOI: 10.1108/OTH-08-2019-0060.
14. O'Brien, Joan (1990). For Jan Brunvald Two Decades of Reading his "Myth-Meter". *The Salt Lake Tribune*, August 22, 1990. Salt Lake Citi, Utah, p. D1.
15. Sorel, Gorges (1907). Reflexions sur la violence.
16. Winardy, G.C.B. & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8, 100527.

Prokopovych Lada Valeriivna

Doctor of Philosophy Sciences, Professor,
Professor at Department of Cultural Studies and Philosophy of Culture,
Odessa Polytechnic National University
1, Shevchenko avenue, Odesa, Ukraine
orcid.org/0000-0001-8636-9172

DEEP-FAKE REALITY: SOCIAL-PHILOSOPHICAL ANALYSIS OF THE RESULTS OF AN EDUCATIONAL EXPERIMENT

***The relevance of the problem** is due to the need for a philosophical understanding of the situation when technoculture generates new formats of visual simulacra that contribute to the blurring of the line between reality (physical, social) and pseudo-reality. Among such simulacra, deep-fakes occupy a special place, which involve the generation of images based on artificial intelligence. The greatest spread of deep-fakes is facilitated by the media, which leads to distrust of them, as well as to social and value disorientation of individuals. Therefore, it is becoming increasingly important to develop information and communication competence among higher education students, such as the ability to recognize the methods of disinformation used by the mass media to create a deep-fake reality.*

***The purpose and objectives** is to study the phenomenon of visual deep-fakes as a way of forming pseudo-reality and understanding their impact on mass consciousness.*

***Research methods.** The main research method is an experiment (in a format that combines scientific and educational experiments). Methods of analysis and synthesis of the obtained data were used to process the results of the experiment.*

***Results of the study.** Analysis of the results of the educational experiment, the purpose of which was to develop students' competence in recognizing fake mass media content, showed the feasibility of conducting this experiment according to the "reverse" principle – when students did not analyze existing fakes, but created fake "news" themselves. This approach to studying media manipulation technologies is not only interesting for students, but also contributes to the formation of critical thinking in them. The experiment also revealed the mechanism for forming deep-fake reality through the combination of image generation technologies based on artificial intelligence with text content containing signs of a social myth. This combination allows us to construct a reality that is not rejected by consciousness and is easily integrated into the mental matrix of many people. In this situation, critical thinking becomes almost the main value of modern humanity, because it is the only tool that allows us not to fall under the influence of social engineers, mental influencers, and ontological experimenters.*

***Key words:** society, mass consumer of information, mass media, disinformation, visual simulacra, values, critical thinking.*