

РОЗДІЛ 1

ЕКОНОМІЧНА ТЕОРІЯ ТА ІСТОРІЯ ЕКОНОМІЧНОЇ ДУМКИ

УДК 330.341:331.1

DOI: <https://doi.org/10.32782/2304-0920/3-82-1>**Вишневський О. С.**Інститут економіки промисловості
Національної академії наук України**ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ НА РОЗВИТОК ТВОРЧОЇ ПРАЦІ**

Револуція платформ, що відбулася в останні десятиріччя, зумовлює зміни в усіх видах людської діяльності. Метою статті є обґрунтування ролі цифрових платформ у забезпеченні розвитку творчої праці як історичної закономірності. Розгляд теоретичних основ діяльності дав змогу показати, що творча праця забезпечує одночасно суб'єктивний (психологічний) і об'єктивний (грошовий) прибуток від діяльності. На сучасному етапі цифрові платформи, які дають змогу комунікувати мільярдам користувачів онлайн в одному середовищі, забезпечують розвиток творчої праці. Важливий тренд проявляється в синтезі дозвілля і творчої праці на базі цифрових платформ. Відбувається перетворення творчої праці на широкодоступне джерело доходів, яке приносить особисте задоволення. Реконструкція історичних змін відносно ролі різних видів діяльності демонструє тренд, згідно з яким побутові турботи та звичайна праця грають усе меншу роль серед видів діяльності людини, тоді як постійно розвиваються особисті можливості для суспільно корисного використання творчої праці. Отже, нинішня провідна роль цифрових платформ як інструменту розвитку творчої праці багато в чому є історично зумовленою.

Ключові слова: цифрова платформа, діяльність, дозвілля, побут, звичайна праця, творча праця.

Постановка проблеми. Кінець ХХ ст. та початок ХХІ ст. характеризуються революцією платформ [1]. Найдорожчі компанії світу за ринковою капіталізацією – Apple, Microsoft, Alphabet (Google), Amazon, Facebook, Alibaba, Tencent. Це компанії, в основі діяльності яких покладено однойменні цифрові платформи. Також усевітньо відомі інші платформні компанії: Uber, Airbnb, BlaBlaCar тощо. Відбувається різномічне проникнення платформ у всі аспекти діяльності кожної людини, яка пов'язана з роботою, побутом та дозвіллям. У трикутнику «суспільство – бізнес – уряд» не залишилося комунікацій, які б прямо чи опосередковано не виконувалися на базі цифрових платформ [2]. Тотальна платформізація соціально-економічного життя зумовила проблему переосмислення людської діяльності з позицій економічної теорії з урахуванням сучасних технологічних зрушень та зростання впливу цифрових платформ.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Увага наукової спільноти до різномічного дослідження цифрових платформ залишається стабільно високою [3–6]. Проникнення цифрових платформ у всі сфери життя призвело до виникнення окремих сфер досліджень, які стосуються цифрової праці [7–9], цифрового дозвілля [10] та цифрового побуту [11].

Датські дослідники розподіляють цифрові платформи на дві категорії: платформи праці та платформи капіталу [5, с. 2–3]. Перші формують прибутки за рахунок використання капіталу, другі – за рахунок використання праці. Прикладом перших є цифрова платформа Airbnb, яка забезпечує можливість власникам житла по всьому світі надавати його у короткострокову оренду, та цифрова платформа Uber, яка забезпечує можливість приватним водіям використовувати власне авто як таксі. Прикладом других є платформи, де свої послуги реалізують репегитори (цифрова платформа ВUKI в Україні або Chegg в США), тобто через цифрову платформу вони реалізують свою можливість праці онлайн.

Аналіз діяльності у сучасному цифровому просторі проводиться як із позицій методологічного індивідуалізму (Австрійська школа економічної теорії) [6], так й класичного марксизму [9].

Прихильники австрійської школи економічної теорії звертають увагу на те, що «платформи збільшують можливості для людей вступати в обмін і, таким чином, діяти на своїх контекстуальних знаннях способами, які їм раніше не були доступні. Діяльні контекстуальні знання збільшують потенційну взаємну вигоду за рахунок збільшення вибору акторів та забезпечення технологій, що робить обмін простішим та зручнішим» [6, с. 13]. Тобто цифрові платформи підвищують можливості реалізації індивідуальних можливостей та здібностей. Між тим цифровій праці «притаманні такі фактори, як відсутність вдячності, віддаленість від колег, недостатня прозорість та переспрямування працівників, що можуть знизити почуття важливості. Однак, ураховуючи, що це характерні елементи цифрової праці ... почуття нікчемності, відчуженості та «неважливості» можуть мати широкий соціальний вплив» [7, с. 319].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Проведений аналіз свідчить, що, незважаючи на спроби осмислення сучасних процесів платформної цифровізації економіки з позицій різних економтеоретичних концепцій, залишається невирішеною проблема синтезу індивідуальних та колективних інтересів через творчу працю на базі цифрових платформ. Це зумовило вибір теми дослідження.

Мета статті. Головною метою цієї роботи є обґрунтування ролі цифрових платформ у забезпеченні розвитку творчої праці як історичної закономірності.

Виклад основного матеріалу. Результати дослідження структуровано за такою логікою: (1) теоретичне обґрунтування суб'єктивної та об'єктивної характеристик різних видів діяль-

ності; (2) дескриптивний аналіз впливу цифрових платформ у контексті видів діяльності; (3) трансформація доміант видів діяльності відповідно до типів суспільства.

1. Суб'єктивна та об'єктивна характеристики діяльності. Діяльність є фундаментальною категорією, яка, наприклад, слугує базисом економічної теорії Австрійської школи [12]. Діяльність можна поділити на три види: праця, побут та дозвілля. Своєю чергою, праця поділяється на два підвиди: звичайна праця та творча праця. З позицій Австрійської школи економічної теорії звичайна праця характеризується від'ємною корисністю. «Робітник відмовляється від дозвілля та підкоряється від'ємній корисності праці для того, щоб насолоджуватися продуктом або тим, що інші люди будуть готові дати за нього... Однак у деяких випадках виконання праці задовольняє працівника безпосередньо. Він отримує безпосереднє задоволення від витрат праці. Його дохід двійстий. З одного боку, він полягає в отриманні продукту, а з іншого – в отриманні працівником задоволення від процесу праці» [12, с. 129]. Як правило, творча праця, яка на відміну від звичайної праці не приносить від'ємної корисності, доступна тільки геніям. «Діяння цих дивовижних людей не можуть бути повністю зведені до праксеологічного поняття праці. Вони не є працею, оскільки для геніїв вони не засіб, а цілі самі по собі. Генії живуть, творячи і винаходячи. Для них не існує дозвілля, тільки паузи тимчасового безпліддя і розчарування. Для них стимулом є не бажання досягти результату, а сам процес його отримання» [12, с. 131]. Із позицій методологічного індивідуалізму діяльність людини підпорядкована досягненню індивідуальних цілей. Із суспільних позицій діяльність людини зумовлена досягненням цілей інших людей. Таким чином, усі види діяльності мають одночасно суб'єктивні (індивідуальні, психологічні) та об'єктивні (соціально зумовлені, грошові) характеристики (табл. 1).

Побутова діяльність є необхідною для продовження життєдіяльності людини та пов'язана з формуванням умов життя та його комфорту. Вона, як правило, не приносить безпосереднього задоволення індивіду, тобто завдає психологічних збитків. Водночас ця діяльність потребує значних видатків, тобто приносить збитки, які сплачуються звичайними коштами.

Натомість дозвілля приносить безпосереднє задоволення індивіду (психологічний прибуток), але також потребує витрат коштів або щонайменше позбавляє потенційних прибутків.

Звичайна праця, як правило, приносить незадоволення (психологічні збитки) та водночас економічну корисність у грошовій або іншій суспільно прийнятій формі. І лише творча праця одночасно приносить і психологічне задоволення, і кошти.

Таким чином, людина займається побутовою діяльністю, якщо очікує отримати дозвілля або

можливість займатися творчою працею. Дозвілля доцільне лише за умови, що задоволення від нього буде вище, ніж незадоволення від звичайної праці. Аналогічно звичайна праця має сенс, якщо вона передбачає можливість задоволення. Відповідно, індивідуальна корисність дозвілля та творчої праці має перевищувати незадоволення від побуту та звичайної праці.

У рамках цієї логіки людина має прагнути в квадрант, де об'єднуються грошовий прибуток та індивідуальне задоволення. Відповідно, безпрограшним варіантом є творча праця, але здатність або соціальні умови її забезпечення не завжди є в наявності і протягом більшої частини історії були недоступні переважній більшості людства. Важливо, що спрямованість на домінування творчої праці одночасно відповідає як ідеалам соціалістичного устрою, який передбачав перетворення праці із страждання (незадоволення) у насолоду (задоволення), так й ідеалам методологічного індивідуалізму Австрійської школи, бо цілком відповідає інтересам окремого індивіда. Таким чином, кінцева мета в межах логіки методологічного індивідуалізму та соціалізму (в широкому сенсі) є тотожною – максимальне розширення частки творчої праці. Відрізняються лише інструменти та політики досягнення.

2. Дескриптивний аналіз впливу цифрових платформ у контексті видів діяльності. Розвиток цифрових платформ докорінно змінив всі види діяльності людини: побут, дозвілля, звичайну та творчу працю, тому необхідно дослідити цей вплив окремо за кожним видом діяльності.

2.1. Побут в епоху цифрових платформ. Цифрові платформи дають змогу мінімізувати витрати часу індивіду на вирішення побутових проблем. Технологія «розумний дім» разом з Інтернетом речей дають змогу швидко та ефективно підтримувати комфортні умови всередині будівлі. Завдяки цифровим платформам (наприклад, Amazon, Alibaba, Rozetka) рітейл перейшов на якісно новий рівень та забезпечує можливість вибрати побутові товари необхідної кількості та якості за мінімальною ціною. Інші цифрові платформи сприяють пошуку хатніх робітниць (наприклад, OLX, rabota.ua) та дають змогу швидко замовляти продукти харчування (наприклад, zakaz.ua).

Таким чином, цифрові платформи вивільняють час для відмінних від побуту видів діяльності.

2.2. Звичайна праця в епоху цифрових платформ. З одного боку, цифрові платформи допомагають у працевлаштуванні та віддаленій праці робітників, які займаються звичайною працею, а з іншого – цифрові платформи в довгостроковій перспективі докорінно змінюють характер звичайної праці. Останнє добре помітно на прикладі змін у веденні сільського господарства. Вже зараз сучасні технології дають змогу проводити повний цикл сільськогосподарських робіт віддалено. І вже розпочато діяльність зі створення

Таблиця 1

Суб'єктивна та об'єктивна характеристики діяльності

Прибуток	Звичайна праця	Творча праця
Збиток	Побут	Дозвілля
Об'єктивна (грошова) позиція	Незадоволення (суб'єктивний збиток)	Задоволення (суб'єктивний прибуток)
Суб'єктивна (психологічна) позиція		

Джерело: авторська розробка

цілісної ферми вільної від робочих рук [13]. Діяльність такої ферми демонструє, як звичайна праця (в полі) перетворюється на творчу працю, яка для стороннього спостерігача не відрізняється від комп'ютерної гри.

Таким чином, можливості для отримання звичайної роботи та її трансформації у творчу збільшуються, але існує «загроза» заміни звичайної праці цілком роботизованою.

2.3. Дозвілля в епоху цифрових платформ. Цифрові платформи не тільки розширюють можливості для дозвілля, а й підвищують його якість. Уже десятки років існують цілі віртуальні онлайн-всесвіти (Second Life, World of Warcraft, Entropia Universe) [14, с. 16], де мільйони користувачів керують аватарами, та існують власні віртуальні валюти в межах певних економічних систем відносин.

Також цифрові платформи значно спрощують та сприяють проведенню дозвілля в реальності через розширення можливостей його вибору та мінімізації видатків. Наприклад, Airbnb дає змогу мандрівникам знайти бюджетне житло в будь-якому куточку світу. Платформа Google Maps не тільки дає змогу орієнтуватися на місцевості, скільки об'єднує, з одного боку, організації (інформацію про них), а з іншого – клієнтів цих організацій, які їх рейтинують та залишають відгуки. Сфера дозвілля постійно розширюється.

2.4. Творча праця в епоху цифрових платформ. Наявність цифрових платформ є чинником подальшого розвитку креативних галузей та поширення творчої праці. Спеціалізовані платформи сприяють розвитку музичної та кіноіндустрії, виготовленню різноманітних авторських виробів (так званий handmade). Освітні цифрові платформи надають можливість кожному ділитися знаннями, бути репетитором, коучем, бізнес-тренером, лектором, оглядачем тощо.

Але найважливішим процесом є зникнення меж між цифровим дозвіллям та творчою працею. Це простежується під час аналізу діяльності соціальних мереж. Наприклад, коли користувач соціальної мережі Facebook (має 2,5 млрд активних користувачів [15, с. 2]) створює та розміщує контент (наприклад, у вигляді тексту), він, з одного боку, розважається, а з іншого – займається «літературною», творчою працею, яка «оплачується» популярністю серед інших користувачів та може бути опосередковано оплачена через рекламу. Аналогічна ситуація із соціальною мережею Instagram, користувачі якої створюють та розміщують фотографії. На платформі YouTube користувачі створюють та розміщують відеоматеріали.

Діяльність YouTube-блогерів фактично стала професією, яка приносить їм стабільний дохід, а відомий журнал Forbes уже складає рейтинг найбагатших YouTube-блогерів. Варто зауважити, що успішними часто є діти шкільного та дошкільного віку. Наприклад, YouTube-канали шестирічної Анастасії Радзинської мають понад 100 млн передплатників, а її відео за рік продивилися понад 40 млрд разів. Forbes оцінює у 18 млн дол. США доходи її «медіагрупи» з червня 2018 р. по червень 2019 р. Інша дитина, Райан Каджи, отримав дохід у 26 млн дол. США [16]. Ці прибутки формуються здебільшого за рахунок реклами товарів відомих брендів, які через ці канали отримують доступ до широкої цільової аудиторії.

Таким чином, творча праця стає все більш доступною і часто може поєднуватися з дозвіллям. І це відбувається на тлі зменшення вікових, ген-

дерних, соціальних, географічних бар'єрів. Проведений огляд дає змогу вважати доведеним вплив цифрових платформ на всі види діяльності сучасної людини.

3. Трансформація домінант видів діяльності відповідно до типів суспільства. Наявність теоретичної моделі розмежування діяльності на види (праця, побут, дозвілля) дає змогу застосувати її до типів суспільства та реконструювати шлях, котрим відбувалася зміна домінант від первісного суспільства до постіндустріального та неоіндустріального суспільств, які характеризуються розвитком цифрових платформ.

Первісне суспільство характеризується домінуванням діяльності, пов'язаної з побутом та дозвіллям. Власноруч будується житло, готується їжа, виготовляється одяг. Товарного виробництва ще не існує. Суспільна діяльність спрямована на колективне виживання. Систематичне накопичення капітальних благ не передбачається.

Аграрне суспільство передбачає масове поширення звичайної праці у сільському господарстві. При цьому побутова діяльність залишається переважно в межах родини. Творча праця доступна лише невеликій часті суспільства.

Перехід до **індустріального суспільства** (I–IV технологічні устрої) певною мірою розширює можливості для творчої, передусім інженерної, праці та виводить побутову діяльність поза межі родини для робітників промислових підприємств. Відбувається заміщення індивідуального «побуту» громадською «звичайною працею» (масовий перехід від приготування та споживання їжі вдома до відвідування закладів швидкого споживання їжі).

Початок ери **постіндустріального суспільства** (коли кількість зайнятих у промисловості розвинених країн почала зменшуватися, а кількість зайнятих у сфері послуг – зростати) зумовив прискорення переходу від індивідуальної (родинної) побутової діяльності до звичайної праці інших людей. Продовжують розвиватися креативні індустрії (музична сфера, сфера кіноіндустрії). Творча праця та дозвілля стають більш доступними та затребуваними суспільством.

На етапі переходу від постіндустріальної до неоіндустріальної економіки (економіки збудованої на базі Індустрії 4.0) відбувається процес відмови від звичайної праці на користь виробництва, які керуються штучним інтелектом та взаємодіють через Інтернет речей. Зростає роль творчої праці.

На прикладі створення текстів можна продемонструвати змінення доступності до одного з видів творчої праці та роль цифрових платформ у цьому процесі. До винаходу та впровадження книгодрукування книги були дорогими, рівень грамотності населення був низький, а тексти могли створювати лише представники верхнього прошарку (представники першого і другого стану: духовники та шляхта). Після розповсюдження книгодрукування коло осіб, які мають можливість створювати тексти, значно зросло, але залишалася висока залежність від думки редакторів, прямого доступу автора до читачів не було. Зараз за допомогою цифрових платформ будь-яка грамотна людина, у якої є доступ до мережі Інтернет, має безпосередній доступ до читачів і, відповідно, можливість перетворити свою творчу діяльність на творчу працю.

Таким чином, мають місце взаємозумовлені процеси. Роль побуту під час переходу на більш

«високі» рівні суспільного розвитку зменшується, а роль дозвілля у процесі переходу від індустріального до постіндустріального типу суспільства починає збільшуватися. Водночас роль звичайної праці зменшується, а творчої праці – збільшується. Це відбувається завдяки розширенню можливостей для такої праці. Сучасна людина за допомогою цифрових платформ здатна більш чітко розуміти потреби суспільства, має можливість донести до нього результати своєї творчості, а також оптимізувати свою діяльність у сферах побуту та дозвілля. Це, своєю чергою, постійно підвищує корисність цифрових платформ для окремої людини і суспільства та зумовлює затребуваність їх подальшого розвитку.

Висновки і пропозиції. Теоретична гіпотеза щодо доцільності перетворення всіх видів діяльності на творчу працю з позицій окремого інди-

віда та суспільства знайшла своє підтвердження у наявних фактах. Провідним чинником зміни характеру діяльності стають цифрові платформи, які роблять доступною творчу працю не лише для геніїв, а й для переважної більшості звичайних людей. При цьому не лише звичайна праця перетворюється на творчу, а також креативне дозвілля завдяки цифровим платформам набуває ознак творчої праці та приносить грошову винагороду. Таким чином, цифрові платформи мають двоякий вплив на забезпечення розвитку творчої праці, який має можливості для посилення через подальший розвиток цифрових платформ у цьому напрямі.

Перспективним завданням для подальших досліджень є перехід від якісних до кількісних оцінок домінуючої ролі різних видів діяльності та впливу цифрових платформ на цей процес.

Список використаних джерел:

1. Parker G., Alstyne M., Choudary S. Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy and How to Make Them Work for You. New York : W. W. Norton & Company, 2016. 352 p.
2. Иванов С.В., Вишневыский А.С. Электронные платформы как инструмент модернизации экономики Украины. *Вестник экономической науки Украины*. 2017. № 1(32). С. 47–53.
3. Aalst W., Hinz O., Weinhardt C. Big Digital Platforms: Growth, Impact, and Challenges. *Business & Information Systems Engineering*. 2019. Vol. 61. P. 645–648. DOI : 10.1007/s12599-019-00618-y.
4. Value co-creation practices in business-to-business platform ecosystems A. Hein et al. *Electronic Markets*. 2019. № 29. P. 503–518. DOI : <https://doi.org/10.1007/s12525-019-00337-y>.
5. Pisme A., Larsen T. Digital platforms at work: champagne or cocktail of risks? *The Impact of the Sharing Economy on Business and Society. Digital Transformation and the Rise of Platform Businesses*. London and New York, Routledge, 2020. P. 1–21. DOI : 10.4324/9780429293207-2.
6. Kiesling L. Toward a Market Epistemology of the Platform Economy. *Austrian Economics: The Next Generation / Horwitz, S. (Ed.). Advances in Austrian Economics*. Emerald Publishing Limited. 2018. Vol. 23. P. 45–70. DOI : <https://doi.org/10.1108/S1529-213420180000023006>.
7. Bucher E., Fieseler C., Lutz C. Mattering in digital labor. *Journal of Managerial Psychology*. 2019. Vol. 34. № 4. P. 307–324. DOI : 10.1108/JMP-06-2018-0265.
8. Cbrdenas-Garcna J., De Mesa B., Castro D. Understanding Globalized Digital Labor in the Information Age. *Perspectives on Global Development and Technology*. 2019. Vol. 18, Issue 3. P. 308–326. DOI : <https://doi.org/10.1163/15691497-12341519>.
9. Kumar T., Jena L. Capital vs. Digital Labor in the Post-industrial Information Age: A Marxist Analysis. *Emerging Economy Studies*. 2020. Vol. 6. Issue 1. P. 50–60. DOI : <https://doi.org/10.1177/2394901520907707>.
10. Sintas L., De Francisco L., Alvarez G. The Nature of Leisure Revisited: An Interpretation of Digital Leisure. *Journal of Leisure Research*. 2015. Vol. 47. № 1. P. 79–101. DOI : 10.1080/00222216.2015.11950352.
11. Zaffiro, G., Mourgis, I. How Digital Life Changes our Personal Economy – A Market Analysis. *Journal of Innovation Management*. 2018. № 6(1). P. 13–31. URL : <http://hdl.handle.net/10216/111571> (дата звернення: 21.05.2020).
12. Мизес Л. Человеческая деятельность: трактат по экономической теории / пер. англ. А.В. Кучерова. Челябинск : Социум, 2005. 877 с.
13. Martin R. Hands Free Hectare to expand to 35ha site. *Agriland*, 2019. URL : <https://www.agriland.co.uk/farming-news/hands-free-hectare-to-expand-to-35ha-site/> (дата звернення: 21.05.2020).
14. Vyshnevskiy O. Unity of digital and virtual economies within concept of dataism. *Virtual Economics*. 2019. № 2(3). P. 7–21. DOI : [https://doi.org/10.34021/ve.2019.02.03\(1\)](https://doi.org/10.34021/ve.2019.02.03(1)).
15. Facebook Reports Fourth Quarter and Full Year 2019 Results. Menlo Park: Facebook, Inc. (Nasdaq: FB), 2020. 8 p.
16. Berg M. The Highest-Paid YouTube Stars of 2019: The Kids Are Killing It. *Forbes*, 2019. URL : <https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2019/12/18/the-highest-paid-youtube-stars-of-2019-the-kids-are-killing-it/#373cdba838cd> (дата звернення: 21.05.2020).

References:

1. Parker G., Alstyne M., Choudary S. (2016). *Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy and How to Make Them Work for You*. New York: W. W. Norton & Company. 352 p.
2. Ivanov, S., Vyshnevskiy O. (2017). Elektronnyye platformy kak instrument modernizatsii ekonomiki Ukrainy [Electronic platforms as a tool for modernizing the Ukrainian economy]. *Herald of the economic sciences of Ukraine*. Vol. 1 (32), pp. 47-53. (in Russian)
3. Aalst W., Hinz O., Weinhardt C. (2019). Big Digital Platforms: Growth, Impact, and Challenges. *Business & Information Systems Engineering*. Vol. 61, pp. 645-648. DOI: 10.1007/s12599-019-00618-y
4. Hein A., Weking J., Schreieck M., Wiesche M., Buhm M., Krcmar H. (2019). Value co-creation practices in business-to-business platform ecosystems. *Electronic Markets*. Vol. 29, pp. 503–518. <https://doi.org/10.1007/s12525-019-00337-y>
5. Pisme A., Larsen T. (2020). Digital platforms at work: champagne or cocktail of risks? *The Impact of the Sharing Economy on Business and Society. Digital Transformation and the Rise of Platform Businesses*. London and New York, Routledge, pp.1-21. DOI: 10.4324/9780429293207-2
6. Kiesling L. (2018). Toward a Market Epistemology of the Platform Economy // Horwitz, S. (Ed.) *Austrian Economics: The Next Generation. Advances in Austrian Economics*. Emerald Publishing Limited. Vol. 23, pp. 45-70. DOI: <https://doi.org/10.1108/S1529-213420180000023006>
7. Bucher E., Fieseler C., Lutz C. (2019). Mattering in digital labor. *Journal of Managerial Psychology*. Vol. 34, No. 4, pp. 307-324. DOI 10.1108/JMP-06-2018-0265
8. Jaime F. Cbrdenas-Garcna, Bruno Soria De Mesa, Diego Romero Castro. (2019). Understanding Globalized Digital Labor in the Information Age. *Perspectives on Global Development and Technology*. Vol. 18, Issue 3, pp. 308-326. DOI: <https://doi.org/10.1163/15691497-12341519>

9. Kumar T., Jena L. (2020). Capital vs. Digital Labor in the Post-industrial Information Age: A Marxist Analysis. *Emerging Economy Studies*. Vol. 6, Issue 1, pp. 50-60. DOI: <https://doi.org/10.1177/2394901520907707>
10. Sintas L., De Francisco L., Alvarez G. (2015). The Nature of Leisure Revisited: An Interpretation of Digital Leisure. *Journal of Leisure Research*. Vol. 47, No. 1, pp. 79–101. DOI: 10.1080/00222216.2015.11950352
11. Zaffiro, G., Mourgis, I. (2018). How Digital Life Changes our Personal Economy – A Market Analysis. *Journal of Innovation Management*. Vol. 6(1), pp.13-31. Retrieved from: <http://hdl.handle.net/10216/111571> (accessed: 21 May 2020)
12. Mises L. (2005). *Chelovecheskaya deyatel'nost': traktat po ekonomicheskoy teorii* [Human activity: a treatise on economic theory]. Chelyabinsk: Social. 877 p. (In Russian)
13. Martin R. (2019). Hands Free Hectare to expand to 35ha site. *Agriland*. Retrieved from: <https://www.agriland.co.uk/farming-news/hands-free-hectare-to-expand-to-35ha-site/> (accessed: 21 May 2020)
14. Vyshnevskiy O. (2019). Unity of digital and virtual economies within concept of dataism. *Virtual Economics*. Vol. 2(3), pp. 7-21. DOI: [https://doi.org/10.34021/ve.2019.02.03\(1\)](https://doi.org/10.34021/ve.2019.02.03(1))
15. Facebook Reports Fourth Quarter and Full Year 2019 Results. (2020, January 29). Menlo Park: Facebook, Inc. (Nasdaq: FB). 8 p.
16. Berg M. (2019). The Highest-Paid YouTube Stars of 2019: The Kids Are Killing It. *Forbes*. Retrieved from: <https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2019/12/18/the-highest-paid-youtube-stars-of-2019-the-kids-are-killing-it/#373cdba838cd> (accessed: 21 May 2020)

Вишневский А. С.

Институт экономики промышленности
Национальной академии наук Украины

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВЫХ ПЛАТФОРМ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ТРУДА

Резюме

Революция платформ, которая свершилась в последние десятилетия, обуславливает изменения во всех видах человеческой деятельности. Целью статьи является обоснование роли цифровых платформ в обеспечении развития творческого труда как исторической закономерности. Рассмотрение теоретических основ деятельности позволило показать, что творческий труд обеспечивает одновременно субъективную (психологическую) и объективную (денежную) прибыль от деятельности. На современном этапе именно цифровые платформы, которые позволяют коммуницировать миллиардам пользователей в одной среде онлайн, обеспечивают развитие творческого труда. Важный тренд проявляется в синтезе досуга и творческого труда на базе цифровых платформ. Превращение творческого труда в широкодоступный источник доходов приносит личное удовольствие. Реконструкция исторических изменений относительно роли различных видов деятельности демонстрирует тренд, согласно которому бытовые заботы и обычная работа играют все меньшую роль среди видов деятельности человека, в то время как постоянно развиваются личные возможности для общественно полезного использования творческого труда. Следовательно, нынешняя роль цифровых платформ как инструмента развития творческого труда во многом является исторически обусловленной.

Ключевые слова: цифровая платформа, деятельность, досуг, быт, обычный труд, творческий труд.

Vyshnevskiy Oleksandr

Institute of Industrial Economics of
National Academy of Sciences of Ukraine

THE IMPACT OF DIGITAL PLATFORMS ON CREATIVE LABOR DEVELOPMENT

Summary

The platform revolution that has taken place in recent decades is driving changes in all the forms of human activities. Despite a significant amount of research, forming a holistic view on how digital platforms influence the nature of human activity remains unresolved. Therefore, the purpose of the article is to substantiate the role of digital platforms in ensuring the development of creative labor as a historical regularity. A research of the theoretical foundations of activity made it possible to show that it is creative labor that provides both subjective (psychological) and objective (money) profit from activity. At the present stage, it is due to digital platforms that allow billions of users to communicate in one online environment that ensure the development of creative labor. An important trend manifests itself in the synthesis of leisure and creative labor based on digital platforms. There is a transformation of creative labor into a widely accessible source of income that brings pleasure. An example of the synthesis is the activity of YouTube bloggers, who create entertainment content or simply record events from their lives, receive income of tens of millions of US dollars. Based on the theoretical model of social and individual usefulness of various types of activities and the current situation of digital platform development, the change of roles of different forms of activities (everyday life, leisure, ordinary and creative labor) with respect to the types of society was reconstructed. This reconstruction shows that everyday worries and ordinary labor are playing a smaller role, while opportunities for the socially useful use of creative labor are constantly rising. Consequently, the current role of digital platforms as a tool for the development of creative labor has historical character. Based on this, we can assume the further development of digital platforms in this direction, which will provide a further strengthening of the role of creative labor in the life of the individual and society. The importance and universality of this process requires a transition from a descriptive and qualitative analysis to more detailed quantitative assessments.

Keywords: digital platform, activity, leisure, life, ordinary labor, creative labor.