



СИНЕРГІЯ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ

Матеріали
І ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
(26 березня 2026 року)



м. Івано-Франківськ
2026 рік

DOI 10.33098/2026.1.26.03

УДК 004.774(0.064)

С 38

*Рекомендовано до розміщення в електронних сервісах
ЗВО «Університет Короля Данила»
(протокол № 8 від 26 березня 2026 р.)*

С 38 **Синергія інтернет-технологій:** матеріали I Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Івано-Франківськ, 26 березн. 2026 року). Івано-Франківськ: ЗВО «Університет Короля Данила», 2026. 156 с.

ISBN 978-617-8850-10-4

Видання вміщує тези доповідей учасників I Всеукраїнської науково-практичної конференції «Синергія інтернет-технологій», яка відбулася 26 березня 2026 року у закладі вищої освіти «Університет Короля Данила». Розраховане на наукових та науково-педагогічних працівників закладів вищої освіти і наукових установ, здобувачів вищої освіти, а також на широкий читацький загал.

Організаційний комітет не завжди поділяє думку учасників конференції. Відповідальність за достовірність фактів, статистичних даних, точність викладеного матеріалу покладається на авторів.

УДК 004.774(0.064)

© ЗВО «Університет Короля Данила», 2026

© Автори, 2026

*Іванов Олександр,
завідувач кафедри інформаційних технологій,
доктор філософії,
ЗВО «Університет Короля Данила»,
м. Івано-Франківськ, Україна
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4678-7956>*

АЛГОРИТМІЧНА ЕКСПЛУАТАЦІЯ УВАГИ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ АРХІТЕКТУР ТА КОГНІТИВНІ РИЗИКИ SFV-ПЛАТФОРМ

Сучасний цифровий ландшафт характеризується фундаментальним архітектурним зсувом від парадигми соціального графа (Social Graph) до парадигми графа інтересів (Interest Graph). Ця трансформація, очолювана платформами коротких відео (TikTok, Reels, Shorts), перетворила рекомендаційні системи (RecSys) на активних імовірнісних агентів, що формують когнітивну реальність користувача [1].

Порівняльний аналіз інженерних підходів демонструє дивергенцію стратегій оптимізації [2]:

TikTok (архітектура Monolith): використовує навчання в режимі реального часу (Online Training) та безколізійні хеш-таблиці, що забезпечує миттєву адаптацію до дрейфу концепцій (Concept Drift). Ключовим сигналом є Looping (повторний перегляд), який система інтерпретує як індикатор найвищої якості.

Meta (архітектура DLRM + UTIS): інтегрує соціальний граф із сигналами залучення. Унікальною надбудовою є модель User True Interest Survey (UTIS), яка через дистиляцію знань намагається коригувати ваги нейромережі для нівелювання ефекту клікбейту.

YouTube Shorts (Two-Tower + MME): орієнтується на довгострокове утримання. Використання архітектури Multi-gate Mixture-of-Experts (MME) дозволяє балансувати конфліктні цілі (клік проти задоволеності), а метрика VVSA (Viewed vs. Swiped Away) діє як жорсткий фільтр якості [3].

Математична оптимізація функцій втрат (Loss Functions) у цих системах створює системні когнітивні вразливості. Оптимізація на максимізацію залучення неминуче призводить до пріоритезації контенту з високим емоційним збудженням (high-arousal bias), що сприяє алгоритмічній ампліфікації дезінформації та токсичності. Крім того, агресивна стратегія максимізації афінності математично гарантує утворення «інформаційних бульбашок» через видалення слабких зв'язків у графі рекомендацій [4].

З точки зору кібербезпеки, платформи перейшли до тотального стеження через методи Device Fingerprinting (Canvas та AudioContext API), що дозволяють ідентифікувати користувача в обхід налаштувань приватності. Таким чином, архітектурні рішення SFV-платформ створюють середовище, де дезінформація та поляризація є не випадковими помилками, а закономірними результатами роботи алгоритмів. Захист когнітивного суверенітету користувача вимагає не лише технічного аудиту, а й жорсткого регуляторного контролю за принципами роботи цих «чорних скриньок» [4].

Список використаних джерел:

1. Liu Z. et al. Monolith: Real Time Recommendation System With Collisionless Embedding Table. *Proceedings of the 16th ACM Conference on Recommender Systems (RecSys '22)*. ByteDance Inc., 2022. URL: <https://arxiv.org/pdf/2209.07663.pdf> (дата звернення: 23.03.2026).
2. Covington P., Adams J., Sargin E. Deep Neural Networks for YouTube Recommendations. *Proceedings of the 10th ACM Conference on Recommender Systems (RecSys '16)*. Google, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1145/2959100.2959190>.
3. McCrosky J., Geurkink B. YouTube Regrets: A crowdsourced investigation into YouTube's recommendation algorithm. *Mozilla Foundation Report*. 2021. 39 p.
4. Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act). *Official Journal of the European Union*. 2022. L 277. P. 1–102. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj> (дата звернення: 23.03.2026).

УДК 004.8:339.138:004.03

Іванов Олександр,
завідувач кафедри інформаційних технологій,
доктор філософії,
ЗВО «Університет Короля Данила»,
м. Івано-Франківськ, Україна
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4678-7956>

ЯК КОРПОРАЦІЇ МАЛЮЮТЬ МАЙБУТНЄ, ЯКОГО НЕ БУДЕ: ВІД СКЛЯНИХ КНОПОК ДО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Говорячи про розвиток інформаційних технологій, суспільство часто орієнтується на візії, які пропонують великі ІТ-корпорації. Технологічні гіганти витрачають мільярди доларів на маркетинг, щоб переконати користувачів у неминучості певного варіанту майбутнього. Однак ретроспективний аналіз показує, що такі передбачення часто бувають хибними, а