

УДК 130.2 : 316. 32: 316.322

DOI <https://doi.org/10.32782/hst-2024-20-97-10>**ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ФЕНОМЕН ТА ЇЇ ВПЛИВ НА БУТТЯ ЛЮДИНИ****ЮЛІЯ, ОГОРОДНІЙЧУК<sup>1</sup>****Анотація**

Сучасний розвиток науки і новітніх технологій зумовив появу та поширення таких нових явищ, як диджиталізація і віртуальна реальність. Віртуалізація як процес насичення інформаційно-комунікативного простору диджиталізованого суспільства та об'єктивного світу людини сучасними технологічними новаціями, віртуальними образами та симулякрами сприймається неоднозначно. Тому актуалізується дослідження буття людини у соціокультурному просторі цифрового суспільства, нових викликів і проблем. **Мета статті** – соціально-філософський аналіз феномену віртуальної реальності та його впливу на людське буття, процеси соціального відчуження. **Методологія дослідження** ґрунтується на принципах світоглядного та методологічного плюралізму, всебічності вивчення багатоаспектного феномену віртуалізації; на принципах історизму, комплексності, об'єктивності, конкретності, системності й детермінізму. Використані також загальнонаукові, міждисциплінарні та конкретно-наукові методи. **Висновки та перспективи подальших досліджень.** У статті розкрито сутність віртуалізації і феномену віртуальна реальність. Обґрунтовано, що в епоху цифровізації і глобального віртуального розвитку світу, поширення новітніх інформаційно-комунікаційних технологій докорінно трансформується індивідуальне й суспільне буття, структура сучасного соціуму, з'являються нові форми соціальних зв'язків, практик та способу життя. Доведено, що для дедалі більшої кількості людей віртуальний простір та віртуальна реальність стають важливішими і більш значущими, ніж фізичний (реальний) простір та фізична реальність. Охарактеризовано проблему функціонування сегменту віртуальної реальності, пов'язаного зі сферою соціальної взаємодії, що відбувається у межах так званих віртуальних спільнот. Зазначено, що інтенсивна віртуалізація сучасного соціуму зумовила появу принципово нових методів людського спілкування, засвоєння знань та впливу на суспільну свідомість, пошуку власної ідентичності у віртуальному просторі. Констатовано, що рівень ідентичності та ідентифікації комунікацій у віртуальному просторі залежить від морально-етичного виховання та культури комунікантів.

**Ключові слова:** цифрове суспільство, віртуальний простір, віртуальна реальність, віртуалізація, віртуальна комунікація, людина віртуальна, відчуження, симулякри, штучний світ.

**Постановка проблеми.** Початок ХХІ століття характеризується безпрецедентним темпом глибоких змін технологічної та соціально-економічної інфраструктури, інтенсивною віртуалізацією сучасного соціуму, зростаючим інтересом до модусів віртуальності. Розвиток і поширення віртуальних технологій призвели до вагомих змін не тільки у науково-технологічній сфері, а й спричинили істотні соціальні перетворення. Віртуальна реальність як множинність породжує різноманітність реальності, світоглядних систем, «картин світу». Сучасна людина все частіше стикається з тим, що частиною її життя стає віртуальна реальність. Без новітніх інформаційних технологій вона не уявляє своє буття. У цьому контексті виникає багато питань, пов'язаних навіть не стільки з наслідками переходу до технологічного середовища цифрового світу, віртуалізованого інформаційного суспільства, скільки з надшвид-

кими змінами діяльнісно-екзистенційних параметрів буття людини, здатністю індивідів адаптуватися до нових умов життєдіяльності.

Віртуалізація суспільства, проникнення віртуальності в соціальне й індивідуальне життя, конструювання нової соціальності та перенесення соціальних інтеракцій в електронний простір актуалізували дослідження віртуальної реальності в усіх її проявах.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Тема сформованої під впливом новітніх інформаційно-комунікативних технологій віртуальної реальності набула нині міждисциплінарного характеру. У широкому культурному контексті віртуальну реальність розглядають Р. Барт, Ж. Бодриар, Б. Булі, Ф. Гваттарі, Ж. Дельоз, У. Еко, С. Жижек, Р. Холетон та інші дослідники. У працях Р. Алека, Е. Бріньюлфссона, А. Бюля, Е. Венса, Р. Девіда, Л. Кені, С. Крістофера, М. Крюгера, Е. Макафі, Ф. Мартіна, П. Мейсона, Р. Рейнгольда, О'Райлі Тіма, Р. Флорида, С. Тьоркла, П. Хансена, С. Хорна, Дж. Фернбека, Р. Шарма знаходимо концептуалізацію віртуалізованого суспільства як форми існування сучасного

**Corresponding author:**

<sup>1</sup> Житомирський державний університет імені Івана Франка (Житомир, Україна)

E-mail: [assistance.for@gmail.com](mailto:assistance.for@gmail.com)

ORCID : 0000-0003-2805-971X

соціуму, нової форми соціальності. Віртуальна реальність стала предметом антропологічних і соціально-психологічних досліджень (Н. Бейм, М. Кастельс, С. Калверт, Дж. Сулер, Р. Швітцер, Р. Шредер). Об'єктом численних психологічних і соціально-психологічних досліджень стали текстові віртуальні реальності Інтернету (Н. Бейм, А. Жичкіна, У. Купер, Дж. Сулер, Ш. Теркл та ін.).

Вагоме наукове і практичне значення мають ідеї вітчизняних дослідників С. Веремейчика, В. Волинець, В. Воронкової, П. Герчанівської, Д. Десятирика, М. Козловця, О. Кузя, Я. Любивога, В. О कोरोкової, М. Пальчинської, О. Сахань, А. Черепа, О. Штепи, які розглядають сутність та значення віртуалізації суспільства як стану трансформації усіх його сфер. Значну увагу віртуальній реальності як чиннику відчуження приділено у працях О. Дзьобаня, М. Журби, С. Марійко, Г. Мироненка, О. Онищука, Є. Чашухіна. Дослідженню процесів соціалізації в умовах віртуальної реальності присвячено наукові розвідки Ф. Власенка, Г. Горячовської, С. Дацюк, В. Корабльової, В. Малімон, М. Препотенської, О. Прудникової, М. Кириченко, М. Максименюк, В. Пожуєва та інших науковців. Віртуальну реальність у соціокультурному просторі сучасності досліджують О. Висоцька, В. Волинець, соціально-психологічні засади віртуальної реальності та віртуальний простір комунікаційних мереж Інтернету аналізують В. Дупак, О. Дурманенко та ін.

Незважаючи на те, що вивченню різних аспектів окресленої тематики приділена значна увага в працях зарубіжних та вітчизняних учених, проблематика людського буття в контексті процесів віртуалізації досліджена недостатньо.

**Метою статті** є соціально-філософський аналіз феномену віртуальної реальності та його впливу на людське буття, процеси соціального відчуження.

**Виклад основного матеріалу.** До найважливіших структурних елементів цифрового суспільства, поряд з інформацією, знаннями й новітніми технологіями, дослідники відносять віртуальну реальність. Вважається, термін «віртуальна реальність» (*virtual reality*) в сучасному значенні вперше ввів (або, на думку деяких дослідників, популяризував) в 1987 році відомий діяч кіберкультури, засновник лабораторії візуального програмування Джарон Ланье (Lanier, 2023). Сьогодні цей вислів швидко поширився і набув значної популярності, а саме поняття «віртуальна реаль-

ність» володіє багатозначним семантичним полем з нечіткими межами.

Філософській енциклопедичний словник тлумачить віртуальність (лат. *virtualis* – можливий, спроможний, здатний) як характеристику квазі-реальності деяких об'єктів та їх властивостей, що використовується для пояснення, опису й аналізу як об'єктивно існуючих предметів, так і штучно створених сучасними інформаційними технологіями, зокрема комп'ютерною технікою. До першого виду віртуальної реальності належать: абсолютно тверде тіло, абсолютно сухе повітря, абсолютно рівна поверхня, ідеальний газ, точка, віртуальні мікрочастинки і т. ін.; до другого – тримірні об'ємні тіла і різні трансформації їх форм, що здійснюються на двомірному (пластиковому) екрані дисплея; а також комп'ютерні програми та ігри (Філософський енциклопедичний словник, 2002, с. 92-93). Тобто віртуальність тлумачиться як штучність, псевдореальність, як таке, що може або повинно з'явитися за певних умов.

Дослідники виділяють такі різновиди віртуальності: природну віртуальність, мистецтво як віртуальну реальність, паравіртуальну реальність, протовіртуальну реальність, віртуальну реальність (Штепа, 2022, с. 135). У контексті нашого дослідження нас цікавить насамперед віртуальна реальність.

Визначення віртуальної реальності природно походить із визначень як «віртуального», так і «реального». Визначення «віртуального» є близьким, а реальність – це те, що ми відчуваємо як люди. Тому термін «віртуальна реальність» в основному означає «майже реальність». Звичайно, це може означати що завгодно, але зазвичай стосується певного типу симуляції реальності. Для людини в реальному часі створюється ілюзія безпосередньої присутності в штучному (уявному) світі. Відтак віртуальна реальність розглядається як певний віртуальний простір, в якому за допомогою комп'ютерів, різних технічних засобів створена відповідна ілюзія реального світу. Сукупність віртуальних об'єктів відносно реальності, яка їх породжує, й утворює віртуальну реальність. Віртуальна реальність побудована навколо потоків інформації, технологій, організаційної взаємодії, символів. Внаслідок цього формується нове середовище життєтворчості, в якій змінюється смисл простору і часу (Волинець, 2014; Волинець, 2016; Десятирик, Віртуальна реальність; Соляник, 2021).

Нині поняття «віртуальна реальність» використовується в широкому і вузькому сенсах. У широкому значенні – це будь-яка віртуальна реальність, а у вузькому – тільки комп'ютерна. Найбільший вжиток словосполучення «віртуальна реальність» отримало відносно комп'ютерних систем, а сама віртуальна реальність, здебільшого, визначається як сукупність програмно-апаратних засобів для створення відчуття присутності у світі комп'ютерних ігор, мереж, систем. Сучасний дискурс віртуальної і комп'ютерної віртуальної реальності дає нам численні приклади некритичного вживання цих понять, а функціонування їх як синонімів є недоцільним (Власенко, 2014, с. 208-209).

Віртуальна реальність тим і відрізняється від інших реальностей, що існує як процесуальна взаємодія між матеріально-технологічними, інформаційними процесами і свідомістю людини. Її розгортання здійснюється за рахунок присутності людини. Технології, які моделюють новий простір, і свідомість, що спрямована на самовизначення в ньому, виступають необхідними елементами віртуальної реальності. Особливістю конституювання віртуальної реальності є те, що на декларативному рівні вона протиставляється емпіричній як іншій реальності, контури якої принципово й навмисно розмиті. Віртуальна реальність не є внутрішнім станом людини, вона не отожднюється з фізичною реальністю і в той же час не зливається в своєму розумінні з суто технологічною системою.

Вітчизняна дослідниця В. Волинець виокремлює три основні ознаки віртуальної реальності: 1) у віртуальному світі людина здобуває вплив на свої органи чуття від об'єктів і суб'єктів віртуального світу; 2) у віртуальному світі існує зворотний зв'язок, тобто користувач може взаємодіяти з об'єктами і суб'єктами віртуального світу; 3) у віртуальному світі можуть бути свої логіка подій, закономірності, характеристики часу і простору тощо (Волинець, 2016, с. 123-124). Віртуальний світ не має відчутних просторово-часових меж. Людина у віртуальній реальності не відчуває плинності часу, прихильності до якогось простору. Час у віртуальному просторі зміщується з об'єктивної площини в суто суб'єктивну. Модуси часу (минуле, сьогодні і майбутнє) тут переплітаються. Це розмиває просторові межі, оскільки створена нова реальність впливає на органи чуття людини настільки сильно, що відрізнити штучну реальність від справжньої практично неможливо.

У віртуальній реальності кордони світу розсуваються, перестають бути перешкодою, адже все можна «переграти», почати заново. Мережа надає можливості знаходити колег і співрозмовників, об'єднуватися за інтересами, а не за територіальними ознаками (Огорокова, 2018, с. 248).

У визначенні віртуальної реальності П. Герчанівською акцент робиться на її інтерактивності: «Віртуальна реальність (лат. *virtus* – можливий, уявний + *realis* – дійсний, існуючий) – 1) термін, що характеризує тип відтворення дійсності та відчуттів, що виникають в реальності за допомогою спеціальних комп'ютерних засобів; 2) високорозвинена форма комп'ютерного моделювання, яка дозволяє користувачеві зануритися в штучний світ і безпосередньо діяти в ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, що пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами. Характерними ознаками віртуальної реальності є: моделювання в реальному масштабі часу, імітація навколишнього оточення з високим ступенем реалізму; можливість впливати на зовнішню обстановку і мати при цьому зворотній зв'язок» (Герчанівська, 2015, с. 38).

Розвиток глобальних комп'ютерних мереж, здійснення людської діяльності у віртуальному просторі припускає, в ідеалі, повну підміну соціальної реальності віртуальною. Прогнозується, що диджиталізоване суспільство рухатиметься від віртуальної реальності до реальної віртуальності. Німецький дослідник Г. Рейнгольд говорить про віртуальну реальність як про «можливо новий світ», тобто нову паралельну дійсність, як магічне вікно, що дозволяє заглянути в інші світи (Rheingold, 1991, 196 p.). Досить поширеною є й думка щодо бунту віртуальної реальності проти соціальної дійсності.

Віртуальну реальність необхідно відділяти від доповненої та змішаної реальностей. Доповнена реальність, на думку В. Волинець, є проєктуванням будь-якої цифрової інформації (зображення, відео, текст, графіка тощо) поза екраном будь-яких пристроїв, унаслідок чого реальний світ доповнюється штучними елементами та новою інформацією. Змішана реальність, на думку дослідниці, – це проєктування тривимірних віртуальних об'єктів або голограм на фізичний простір, що дає змогу переміщатися навколо віртуального об'єкта, сприймати його з усіх боків, у разі потреби навіть зсередини. У ній віртуальні образи переносяться у фізичний простір, візуалізуються та розміщуються відповідно до предме-

тів реальності так, щоб сприймалися як справжні. Людина при цьому взаємодіє з фізичним світом, у якому одночасно присутні й віртуальні об'єкти, котрі іноді досить складно відрізнити від реальних (Волинець, 2021, с. 233–234).

Механізмом інтеграції людини в інформаційно-знакове середовище постає динамічна симуляція. У філософській літературі поняття «симуляція» прийнято вживати для позначення феномену тотальної семіотизації буття аж до набуття знаковою сферою статусу єдиної і самодостатньої реальності. С. Веремейчик вважає, що з філософської позиції віртуальну реальність можна розглядати як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які (на відміну від знаків-копій) окреслюють не подібність, а різність із референтною реальністю. І на противагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність та завершеність, віртуальна реальність, на думку автора, є джерелом відмінності й різноманіття (Веремейчик, 2021, с. 5).

Як складна система віртуальна реальність демонструє свою структуру зв'язків між об'єктами, володіє можливостями до внутрішньої трансформації й зовнішньої динаміки, безліччю можливих станів. Модель символічного обміну, збудована на засадах мережевих форм електронної комунікації, вміщує соціальні взаємодії людей у специфічний технологічний каркас. Цей світ віртуальної комунікації формує нову якість життя, далеку від реальної дійсності, які С. Романчук справедливо характеризує як стосунки між образами (Романчук, Семіотична модель...). Мережева реальність також створює умови, за яких людина здатна прискорювати чи уповільнювати час, імітувати реальну поведінку, спосіб життя, які неможливі у реальному житті. Віртуальний простір для сучасної людини постає «схованкою» від життєвої реальності, плацдармом реалізації її мрій, а отже, стимулятором до симуляції, підміни дійсності псевдореальністю.

Отже, буття людини в диджиталізованому суспільстві ґрунтується на технологічному існуванні об'єднуючого «всіх і вся» віртуальному просторі. Людина перебуває в синтетичній реальності, яка складається із двох взаємопов'язаних частин – традиційної, некомп'ютерної і віртуальної, комп'ютерно-мережевої. Відношення віртуальної людини до світу і стосунки з іншими людьми гранично спрощені. Реальне життя немов би позбавляється живого начала й уподібню-

ється зміні комп'ютерних картинок, в яких немає місця любові, співчуттю, співпереживанням. Оскільки комунікації від імені людини ведуть роботи, то розвиток медійних і віртуальних технологій веде до втрати реального міжособистісного спілкування, створює базу для виникнення симулякрів – імітації неіснуючого.

З цього приводу вітчизняний вчений М. Козловець слушно зауважує: «Суспільство *homo virtualis* постає як знеособлена і звільнена від теоретичного мислення сукупність споживачів і носіїв інформації. Звичка до мовленнєвих ігор і швидкісних інформаційних потоків може викликати деструкції у мисленні і свідомості (породити хаотизм, кліповість, зруйнувати здатність концентруватися і утримувати у свідомості якийсь один ідеальний об'єкт). У віртуальному просторі порушуються фізичні закони незворотності часу, стійкі стереотипи і культурні звички. Ця реальність формує новий тип людини, якій дуже складно переходити від рівня віртуальної реальності до рівня повсякденної реальності. Тому скоро виникне проблема вибору: у якому із світів ми залишимося?» (Козловець, 2009, с. 182).

Демонструючи можливості створення відчуття дійсного життя, його заміни подібним або новим кращим, приємнішим у багатьох аспектах світом, віртуальний світ розглядається як приваблива альтернатива, якою може скористатися кожен індивід. У просторі віртуальної реальності будь-яка людина може набути бажані зовнішність, вік, стать, національність, професію, нові психологічні риси і т. п. Це фактично є симуляцією реальної людини образом людини віртуальної. У віртуальному світі людина може бути тим, ким вона прагне стати в реальному житті. Не виключено, що в близькому майбутньому більшість людей віддадуть перевагу віртуальному щастю, а не спробі його досягнення в реальній, повсякденній життєдіяльності.

Віртуальна людина володіє надмірно віртуалізованою свідомістю і є творцем, носієм й споживачем віртуальних феноменів. Вона часто вже не в змозі відрізнити реальне від віртуального, оскільки комп'ютерні технології стрімкими темпами підпорядковують собі всі сфери людського буття. Людство й не помітило як переступило цю грань. «*Homo virtualis*» орієнтований лише на віртуальність як світ, в якому проходить його діяльність. Саме у віртуальному просторі віртуальна людина працює, вчиться, відпочиває, спілкується, споживає інформацію та отримує задово-

лення. Саме для «Homo virtualis» і за допомогою «Homo virtualis» виникають та існують всі нові й нові віртуальні феномени, цілі віртуальні світи (Окорокова, 2018, с. 249-250, 262).

Для віртуальної людини притаманний фреймовий характер світосприйняття, який дозволяє мобільно реагувати на множину інформаційних потоків та заповнювати варіативні складові фреймів, і на цій основі вибудовувати нові інформаційні блоки. Homo virtualis перебуває в становищі нестабільної метастабільності у певний момент часу. Віртуальна реальність сприймається як інша, друга свобода, відкриті способи самовираження в нереальному світі Інтернету. Але ця свобода не є реальною свободою духа, оскільки це ілюзорна свобода, яку людина отримує дозвано, тобто в ті моменти, коли вона виходить у віртуальний простір. Нерідко комп'ютерна залежність породжує агресивність, руйнує реальні соціальні відносини і негативно впливає на духовний світ людини, породжує відчуття порожнечі, яке, без сумніву, необхідно чимось заповнити, створюючи нові віртуальні контакти, збільшуючи сеанс Інтернет-комунікації (Дупак, 2013, с. 83-89; Окорокова, 2018, 288 с.; Пальчинська, 2016, 388 с.; Штепа, 2022, с. 135-139).

З появою глобальних комп'ютерних мереж створюються принципово нові методи людського спілкування, засвоєння знань та впливу на суспільну свідомість, які фіксуються в нових соціальних формах людських відносин і комунікативної активності, типах діяльності й формах свідомості та самосвідомості. Так, на думку О. Кузя, функціонуючи у віртуальному режимі, віртуальному просторі індивід приписує собі будь-які фізичні й соціальні ознаки. Йому притаманна нетипова самопрезентація. Тобто зникають соціальні ознаки репрезентації як стійкі формалізовані структури, відходить на другий план віртуального буття соціальність, редукована до зовнішніх відносно індивідів, оречевлених структур, руйнуються соціальні інститути (Кузь, 2010, с. 118, 279).

Поширення віртуально-створених образів, анонімність, фіктивність суб'єктів спілкування ускладнює соціалізацію і самоідентифікацію людини. Очевидною є криза особистісної ідентифікації, пов'язаної з порушенням цілісності й гармонічності екзистенційно-буттєвих сторін життя сучасної людини, порушенням її взаємозв'язків з оточуючим світом. Візуально-графічним втіленням віртуальної особистості є відповідний

«аватар», який людина обирає, занурюючись у віртуальний світ. Існує небезпека ідентифікації особистості з її віртуальним двійником, подібне ототожнення може призвести до втрати людиною здатності усвідомлювати чітку межу між реальним та віртуальним. Наслідком цього стала поява нового типу маргіналізованої особистості з маргінальною свідомістю. Така маргінальність людської свідомості існує як можливість бути, реалізуватись і для свого прояву вимагає сильної напруги та постійної роботи (Власенко, 2014, с.211-212). Суттєвою характеристикою віртуальної особистості є й її несвобода, залежність від віртуальних просторів, в яких вона формується і перебуває. Має місце й негативний вплив віртуальної реальності на психіку і здоров'я людей, наприклад, інтернетоманія і телеманія.

Зрозуміло, що зміни, викликані перенасиченням соціокультурного та інформаційного простору образами, симулякрами та видовищними формами, детермінують трансформацію статусу і місця homo virtualis, вимагають пошуку нових способів самоідентифікації людини. Віртуальна особистість значною мірою дистанціюється від реального статусу. Номадичний характер існування homo virtualis сприяє нівеляції її класової ідентифікації та визначає ситуативну приналежність до певного прошарку. До типових рис імідждентичності дослідники відносять її калейдоскопичність, мінливість, конструйованість, тимчасовість. Такі атрибути ідентичності, як цілісність, спадковість, стійкість змінюються на фрагментарність, ситуативність та еклектичність, адже людина віртуальна не тільки має можливість створювати самообрази з будь-якими характеристиками, а захопливо вибудовує цілий архів самообразів-ролей, котрий у будь-який момент можна буде розібрати на фрагменти і створити новий пазл-мозаїку (Марійко, 2012, с.100-113).

Таким чином, через перенесення соціально й культурно значущих рис людини у віртуальний простір формується віртуальна особистість – безтілесна, символічна, множинна, яка має певну автономність дій у віртуальному середовищі. Подібне «розречевлення» людської сутності засвідчує нову типологію розколу: межа прокладається вже не між індивідом і зовнішнім світом, а всередині особистості. Неподільне, але й незлите співіснування двох іпостасей – фізичної та духовної – у людській особі опиняється під питанням, що сприяє шизоїзації особистості. Темпоральна шизофренія – неспроможність синхронізувати

реальний та віртуальний час, може обернутися шизофренією клінічною – неспроможністю психіки сформувати й утримувати цілісний образ власного «Я» (Корабльова, 2009, с. 127).

Під впливом інформатизації та віртуалізації міжсуб'єктних відносин змінюється свідомість людини, вона по-іншому сприймає себе в цьому світі. Самосвідомість людини віртуального простору необмежена заборонами, є вільною створювати будь-який світ. Суб'єкти віртуальної комунікації звільняються від репресивного впливу соціуму. У віртуальній реальності мережевого простору, з одного боку, дублюються немало традиційних для людини видів діяльності, а з другого, – віртуальна реальність надає нових, майже безмежних можливостей, про які раніше люди навіть не мріяли. На думку О. Висоцької, Інтернет-комунікація має визвольний характер. Це стосується когнітивних характеристик (більші інформаційні ресурси), етико-ціннісних (відсутність бар'єрів у вподобаннях та ціннісних, культурних пріоритетах) та емоційних (зняття стресів в ігровому режимі комунікації, використання «потоків свідомості» в письмі, перенесення комплексів та страхів у віртуальну площину тощо). Наслідком віртуальної форми реалізації ідеї відкритості, а також основою постраціональних комунікативних практик в Інтернеті є поява онлайн-співтовариств, серед основних принципів яких – антиєрархічність, антикомерційність, антиметанаративність тощо. Дослідниця застерігає, що не слід ідеалізувати характер такої віртуальної комунікації, оскільки асистемність подібної мережної взаємодії несе в собі й потенційні ризики. Гіпертекст може і сприяти розширенню інформації, і бути дезінформацією, яка через свою «відкритість» визнається правдивою (Висоцька, 2009, с. 243–244).

Позитивна роль віртуальних спільнот як нових форм міжособистісної взаємодії і соціальної інтеграції полягає в тому, що з'являються колосальні можливості спілкування на будь-якій відстані, самовдосконалення та реалізації своїх інтересів, моделювання образу нової соціальної реальності. Віртуальні спільноти виконують особливу соціалізаційну роль для індивіда, котра може бути як негативною, так і позитивною. З цього приводу Ю. Мелков зазначає: «Спільноти, що утворені за допомогою Інтернет-технологій допомагають людині втекти від самотності, розгубленості її життя у повсякденному світі, надають їй відчуття довіри, близькості щодо інших людей. Справа

в тому, що у віртуальному просторі набагато швидше можна знайти потрібну інформацію, людей, інтереси яких подібні до твоїх. Віртуальні спільноти – це групи людей, об'єднані не за географічними чи побутовими факторами, а, перш за все, за спільними інтересами, смаками, поглядами. Уже одна ця обставина змушує сприймати феномен віртуальної спільноти як такий, що може сприяти творчості людини, реалізації її особистості, відкривати нові обрії для соціальної поведінки людини в реаліях сьогодення – та їх філософського осмислення. В Інтернеті людина отримує можливість не лише почути іншого, але й "показати себе", висловитись, побудувати свою "домашню сторінку", оприлюднити свої думки» (Мелков, 2004, с. 148).

Водночас віртуальні спільноти відіграють й негативну роль. Онлайн-взаємодія рідко супроводжується фізичною, внаслідок чого індивід все більше віддаляється від зовнішнього світу, потрапляючи в полон віртуального світу, з якого вибратися їй самій вкрай важко. Надмірне занурення у віртуальне середовище призводить до того, що соціальний простір втрачає своє значення для індивіда, відтак викликає різний ступінь соціальної аутичності. Як наслідок, така особа починає комплексувати, уникати міжособистісних стосунків та боятися спілкування в реальному світі з реальними людьми. Крім того, будучи за своїм впливом амбівалентною, віртуальна реальність створює ґрунт для неправдивої інформації, може породити дезорганізацію, активно використовуватися для маніпулювання свідомістю людини.

Характерним для життєдіяльності людини у віртуальному соціумі є й послаблення традицій і широке розповсюдження нестандартних соціальних статусів, ролей і груп. Посиленням тенденції до «опосередкованої соціальності» характеризуються і соціалізація, специфіка якої виявляється у зростанні ролі віртуального простору в соціальних процесах та відображає посилення варіативності буття індивіда. При цьому різні форми соціалізації особистості починають не тільки співіснувати, а й конфліктувати між собою.

Таким чином, віртуальна реальність представляється людині швидше можливою, ніж необхідною (необхідною є фізична реальність). Людину у віртуальній реальності можна сприймати як «мандрівника», але з умовою, що без цього «мандрівника» віртуальні події насправді не актуалізуються. Сама присутність людини у віртуальній реальності розвивається за двома напрямками:

«від існування до сутності» і «від сутності до існування». У цьому контексті під сутністю розуміється вибір людиною віртуального образу Я і стратегії поведінки в реальності, а під існуванням – її взаємодія, виходячи з обраного способу. Перший напрямок знайомить людину з народження з соціально-культурною реальністю, коли її фізична присутність виявляється перш за все духовного самовизначення (Окорокова, 2018, с. 134-135).

Водночас ми стикаємось з проблемою відчуження особистості від реального світу. Адже чим більше користувачі блокують своє фізичне оточення і глибше занурюються в середовище віртуальної реальності, тим більше вони можуть сприйняти її як реальну, навіть якщо вона фантастична за своєю природою. Відбуваються зміни пріоритетів стратифікації, з'являються нові канали підвищення статусу та рівня мобільності як основних показників стратифікаційних змін. Соціальні мережі й віртуальний світ нерідко формують егоцентризм людини, ведуть до все більшої її концентрації на собі і своїх думках, внаслідок чого відбувається втрата індивідом зв'язку з реальним світом (Kozlovets, Gold, Ogorodniichuk, 2022, с. 69-81).

Широке використання можливостей новітніх технологій та віртуального простору породжує й нові джерела соціальної напруженості. Так, нерівний доступ до новітніх технологій та навичок їх використання призводить до нових проявів незадоволеності життям, збільшення цифрового «розриву», фрагментації різновікових груп, обмеженої здатності людей щодо їхньої адаптації до мінливого соціотехнологічного середовища (Цифрова трансформація промислового менеджменту, 2023, 816 с. ).

Отже, реальний світ для все більшої кількості людей вже носить ознаки віртуального. У той же час він ніколи не стане точним повторенням реального, а буде лише носити його риси. Створюючи віртуальні світи, удосконалюючи їх, люди на свідомому рівні все більше занурюються у віртуальну реальність, пориваючи значною мірою з соціальною дійсністю. Однією із основних проблем цифрового суспільства є роз-

предмечування людини, перетворення її з homo sapiens на homo virtualis як модель нової людини, відмінної від своєї природної сутності, яка несе в собі проєкцію техногенної цивілізації.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Інноваційні тенденції шостого технологічного укладу спричиняють суттєву трансформацію соціального середовища й поступово занурюють індивіда у принципово нову реальність – віртуальну. Феномен віртуальної реальності суттєво змінив суспільне життя майже в усіх сферах: економіці, політиці, управлінні, культурі та освіті, створив новий вид комунікацій та сформував новий тип соціуму – диджиталізоване суспільство, яке живе за своїми законами, котрі часто відрізняються від загальноприйнятих норм права та моралі. Віртуалізація є процесом насичення інформаційного простору суспільства та об'єктивного світу людини віртуальними образами та симулякрами, постає особливим середовищем соціалізації індивіда. Динаміка віртуалізації трансформує і типологію особистості сучасної людини нового типу – homo virtualis. Віртуальна реальність сприяє розвитку нових форм комунікації, формуванню нового світогляду людей, реалізації їх творчої сутності, впливає на формування особистісної ціннісно-сміислової системи. Мінливий характер відтворення зразків соціальних взаємодій формує тимчасові соціальні практики та породжує фрагментарність інституційного порядку, зумовлює трансформацію соціальної структури і відповідно традиційних форм соціальної комунікації, що відображається у процесах посилення маргінальних характеристик суспільства. Віртуальна реальність породжує й нові джерела соціальної напруженості, нові форми відчуження особистості від реального світу.

Вокремленні особливості життєдіяльності людини у віртуальному просторі не вичерпують заявлену тему і потребують розгляду в подальшому й інші особливості її соціального буття, зокрема, такий аспект як нові форми соціального відчуження в умовах віртуальної реальності, протесна активність людини в умовах світоглядного протистояння.

#### Список використаних джерел

- Веремейчик С. Віртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. № 31. С. 3–6.
- Висоцька О. С. Комунікація як основа соціальних перетворень (у контексті становлення постмодерного суспільства): монографія. Дніпропетровськ: Інновація, 2009. 316 с. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний вісник ЗДА*. 2014. № 56. С.208-217.

- Волинець В. О. Віртуальна реальність: поняття та сутність [Електронний ресурс]. *Питання культурології*. 2014. №30. Режим доступу: [irbis-nbuv.gov.ua](http://irbis-nbuv.gov.ua)
- Волинець В. О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності. *Культура України*. 2016. Випуск 52. С. 120-128.
- Волинець В. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології*. 2021. № 37. С. 231–243.
- Герчанівська П. Е. Культурологія: термінологічний словник. Київ: Національна Академія керівних кадрів культури і мистецтв, 2015. 439 с.
- Десятерик Д. Віртуальна реальність [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realist>
- Дупак В. Соціально-психологічні засади віртуальної реальності. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2013. № 11. С. 83-89.
- Козловець М. А. Феномен національної ідентичності: виклики глобалізації: Монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. 558 с.
- Корабльова В. М. Покоління в полі культури: множинність репрезентацій : монографія. Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2009. 180 с. [dspace.pdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/12929](http://dspace.pdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/12929)
- Кузь О. М. Репрезентації суб'єктності в постсучасності: монографія. Харків: ФОП Лібуркіна Л. М.; ВД «ГНЖЕК», 2010. 312 с.
- Марійко С. В. Пошуки ідентичності homo virtualis в умовах сучасного соціуму. *Наукові записки. Серія "Філософія"*. Острог: Видавництво Національного університету "Острозька академія". Вип. 10. 2012. С.100-113..
- Мелков Ю. О. Віртуальна реальність як сфера самореалізації особистості. Людина в лабіринті перспектив / А.В. Толстоухов, О.Є. Перова, О.М. Рубанець та ін. Київ: Видавець ПАРАПАН, 2004. С. 140-166.
- Окорокова В. В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання: Монографія. Одеса: ВМВ, 2018. 288 с.
- Пальчинська М. В. Віртуальний простір в умовах соціокультурних трансформацій. Одеса: ВМВ, 2016. 388 с.
- Романчук С. Семіотична модель осягнення соціальної комунікації [Електронний ресурс]. Режим доступу : [http://www.philology.knu.ua/files/library/movni\\_i.../46-3/43.pdf](http://www.philology.knu.ua/files/library/movni_i.../46-3/43.pdf)
- Соляник С. Ф. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *Перспективи. Соціально-політичний журнал*. 2021. № 2. С. 95-101.
- Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди; [редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін.]. Київ: Абрис, 2002. 745 с.
- Цифрова трансформація промислового менеджменту: теорія і практика: монографія за ред. д. філософ. н., проф. В. Г. Воронкової, д. е. н., проф. Н. Г. Метеленко. Львів–Торунь: Liha-Pres, 2023. 816 с.
- Штепа О. О. Віртуальна реальність: соціально-філософський аналіз. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. С. 135-139.
- Kozlovets M. A., Gold O. F., Ogorodniichuk Yu. Y. Social rejection as a phenomenon of modern world. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. Vol. 2(92). 2022. S. 69-81. <http://philosophy.visnyk.zu.edu.ua/issue/view/16111>
- Lanier J. There is no AI. *The New Yorker*. 20 April 2023. URL: <https://www.newyorker.com/science/annals-of-artificial-intelligence/there-is-no-ai>.
- Rheingold H. *Virtuelle Welten und Reisen im Cyberspace*. New York, 1991. 196 p.

#### References

- Veremeychuk, S. (2021). Virtual reality in the context of postmodern philosophizing.. *Actual problems of philosophy and sociology*. No. 31. 3–6.
- Vysotska O. E. (2009). Communication as the basis of social transformations (in the context of the formation of post-modern society): monograph. Dnipropetrovsk: Innovation. 316
- с. Vlasenko, F. P. (2014). Virtual reality as a space of individual socialization. *Humanitarian Bulletin ZDIA*. No.56. 208-217.
- Volynets, V. O. (2014). Virtual reality: concept and essence [Electronic resource]. *Issues of cultural studies*. No. 30. Mode of access: [irbis-nbuv.gov.ua](http://irbis-nbuv.gov.ua)
- Volynets, V. O. (2016). Virtual reality in the socio-cultural space of modernity. *Culture of Ukraine*. Output 52. 120-128.
- Volynets, V. (2021). Virtual augmented and mixed reality: the essence of the concepts and the specifics of the corresponding computer systems. *Issues of cultural studies*. No. 37. 231–243.
- Herchanivska, P. E. (2015). Cultural studies: a terminological dictionary. Kyiv: National Academy of Managers of Culture and Arts. 439.

- Desyaterik, D. Virtualna realnist [Electronic resource]. Mode of access: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist>
- Dupak, V. (2013). Social and psychological principles of virtual reality. *Scientific Bulletin of Lesya Ukrainka East European National University*. No. 11. 83-89.
- Kozlovets, M. A. (2009). The phenomenon of national identity: Challenges of globalization: a monograph. Zhytomyr. 558.
- Korablyva, V. M. (2009). Generations in the field of culture: multiplicity of representations: monograph. Kharkiv: KhNU named after V. N. Karasina. 180. [dspace.pdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/12929](https://dspace.pdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/12929)
- Kuz, O. M. (2010). Representations of subjectivity in postmodernity: monograph. Kharkiv: FOP Liburkina L. M.; VD «GNZNEK». 312.
- Marijko, S. V. (2012). The search for the identity of homo virtualis in the conditions of modern society. *Proceedings. "Philosophy" series*. Ostroh: Publishing House of the National University "Ostroh Academy". Vol. 10. 100-113.
- Melkov, J. O. (2004). Virtualna realnist yak sphere samorealizatsii osobistosti / Person of prospects in labirinti / A. V. Tolstouhov, O. E. Perova, O. M. Rubanets that in. Kyiv. Publisher PARAPAN. 140-166.
- Okorokova, V. V. (2018). The image of the new social reality of the Postmodern and the forms of its modeling: Monograph. Odesa: WMW. 288.
- Palchynska, M. V. (2016). Virtual space in conditions of socio-cultural transformations Odesa: WMW. 388.
- Romanchuk, C. Semiotic model of understanding social communication; [Electronic resource]. Mode of access: [http://www.philology.knu.ua/files/library/movni\\_i.../46-3/43.pdf](http://www.philology.knu.ua/files/library/movni_i.../46-3/43.pdf)
- Colyanyk, S. F. (2021). Virtual reality as a cultural phenomenon of the information society. *Prospects. Socio-political journal*. No. 2. 95-101.
- Philosophical encyclopedic dictionary (2002) / NAS of Ukraine, H.S. Skovoroda Institute of Philosophy; [Edited by: V. I. Shinkaruk (head)]. Kyiv: Abrys, 2002.745.
- Digital Transformation of Industrial Management: Theory and Practice: monograph (2023). Edited by Philosopher, Professor V. G. Voronkova, Doctor of Economic Sciences, Professor N. G. Metelenko. Lviv–Torun: Liha-Press. 816.
- Shtepa, O. O. (2022). Virtual reality: socio-philosophical analysis. *Aktual'ni problemy filosofiyi ta sotsiologiyi*. 135-139.
- Kozlovets, M. A., Gold, O. F., Ogorodniichuk, Yu. Y. (2022). Social rejection as a phenomenon of modern world. Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences. Vol. 2(92). 69-81. <http://philosophy.visnyk.zu.edu.ua/issue/view/16111>
- Lanier J. There is no AI. *The New Yorker*. 20 April 2023. URL: <https://www.newyorker.com/science/annals-of-artificial-intelligence/there-is-no-ai>.
- Rheingold H. *Virtuelle Welten und Reisen im Cyberspace*. New York, 1991. 196 p.

**YULYA, OGORODNICHUK** – PhD student  
of the Department of Philosophy and Political Science  
Zhytomyr Ivan Franko State University (Zhytomyr, Ukraine)  
E-mail: [assistance.for@gmail.com](mailto:assistance.for@gmail.com)  
ORCID: 0000-0003-2805-971X

## VIRTUAL REALITY AS A PHENOMENON AND ITS IMPACT ON THE BEING OF MAN

### Abstract

The modern development of science and new technologies has led to the emergence and spread of new phenomena such as digitalization and virtual reality. Virtualization, as a process of saturating the information and communication space of a digitized society and the objective world of humans with modern technological innovations, virtual images, and simulacra, is perceived ambiguously. Therefore, the study of human existence in the sociocultural space of a digital society, with its new challenges and problems, becomes relevant. **The purpose of the article** is a socio-philosophical analysis of the phenomenon of virtual reality and its impact on human existence and the processes of social alienation. **The methodology of the research** is based on the principles of worldview and methodological pluralism, comprehensive study of the multifaceted phenomenon of virtualization; principles of historicism, complexity, objectivity, specificity, systematization, and determinism. General scientific, interdisciplinary, and specific scientific methods are also used. **Conclusions and prospects for further research.** The article reveals the essence of virtualization and the phenomenon of virtual reality. It is substantiated that in the era of digitalization and global virtual development of the world, the spread of the latest information and communication technologies fundamentally transforms individual and social existence, the structure of modern society, and introduces new forms of social connections, practices, and lifestyles. It is proven that

for an increasing number of people, virtual space and virtual reality become more important and significant than physical (real) space and physical reality. The problem of the functioning of the segment of virtual reality related to the sphere of social interaction within so-called virtual communities is described. It is noted that the intensive virtualization of modern society has led to the emergence of fundamentally new methods of human communication, knowledge acquisition, influence on public consciousness, and the search for one's own identity in virtual space.

**Key words:** digital society, virtual space, virtual reality, virtualization, virtual communication, virtual person, alienation, subculture, artificial world.

© The Authors(s) 2024

This is an open access article under

The Creative Commons CC BY license

Received date 05.07.2024

Accepted date 15.07.2024

Published date 05.08.2024

**How to cite:** Юлія, Огороднійчук. Віртуальна реальність як феномен та її вплив на буття людини. Humanities studies: Collection of Scientific Papers / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia : Publishing house “Helvetica”, 2024. 20 (97). P. 83–92.

doi: <https://doi.org/10.32782/hst-2024-20-97-10>