Platforms', *Central European Journal of Communication*, № 17 (1), pp. 103–124. Available from : <https://doi.org/10.51480/1899-5101.17.1(35).704> [17 November 2025].
10. Liberty, F 2023, 'Dreaming Possibilities: Reshaping Imaginaries with Feminism and Social Change', *International Journal for Talent Development and Creativity,* Volume 11, Number 1-2, pp. 137-335.
11. Logue, H 2022, '"Gender Fictionalism", Ergo an Open Access', *Journal of Philosophy*, 8: 28. Available from : <https://doi.org/10.3998/ergo.2229> [17 November 2025].
12. Olufemi, L 2020, *Feminism interrupted: Disrupting power*, London : *Pluto Press*, 148 p.
13. Richardson-Self, L 2023, *Gender Theory in Troubled Times. Kathleen Lennon and Rachel Alsop*, Cambridge, UK : Polity Press, 2020 (ISBN: 978-0-745-68301-0)', Hypatia, 38 (2), p. e14. Available from : < https://doi.org/10.1017/hyp.2022.23> [17 November 2025].
14. Roelof, L 2024, 'Simulation Trouble and Gender Trouble', in *Interpersonal Understanding: Transcending Boundaries?*, *a special issue of Philosophical Explorations,* eds. K. Sodoma, E. Ventham & C. Werner.
15. Stoller, R 1968, *Sex and Gender: the Transsexual Experiment*, Hogarth Press, 328 p.

Прорецензовано / Reviewed *05.12.2025*
Рекомендовано до друку / Recommended for publication *10.12.2025*

DOI 10.33930/ed.2019.5007.56(11-12)-12
УДК 130.2:004.946

ОНТОЛОГІЧНИЙ СТАТУС ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: ВІД СИМУЛЯЦІЇ ДО НОВОЇ СУБ'ЄКТИВНОСТІ

Н. В. Довгополий

Анотація.

Актуальність теми дослідження. *Трансформації сучасного суспільства супроводжуються активним переосмисленням життєвого простору людини, де віртуальна реальність перестає бути технічним додатком і стає антропологічно значущим чинником. В умовах цифровізації постає потреба осмислити імерсивне середовище не лише як естетичне чи технологічне рішення, а як модус становлення особистості.*

Постановка проблеми. *Суперечність між стрімким впровадженням інноваційних цифрових рішень і браком їх філософського осмислення зумовлює необхідність дослідження віртуального простору як середовища життєтворчості суб'єкта. Недостатньо з'ясованим залишається питання, як архітектурні, технологічні та символічні компоненти віртуальної реальності впливають на автономію, комунікацію та тілесно-сенсорний досвід особистості.*

Аналіз останніх досліджень і публікацій. *Теоретичні підвалини дослідження спираються на феноменологічне розуміння простору як переживаного світу у М. Мерло-Понті, символічну інтерпретацію культури в концепції Е. Кассірера та критичний аналіз інституційного простору у М. Фуко. Водночас бракує інтегративної моделі, що поєднує ці підходи в аналізі віртуальної суб'єктивності Homo Ludens.*

Постановка завдання. *Метою статті є обґрунтування концепції віртуального простору як багатовимірного середовища, що підтримує життєтворчу активність та суб'єктність людини. Передбачено визначення принципів антропологічно орієнтованого дизайну VR, здатного інтегрувати фізичні, символічні та цифрові виміри.*

Виклад основного матеріалу. *У статті доведено, що віртуальний простір має розглядатися як активний чинник формування досвіду. Обґрунтовано значення гнучкості та трансформаційності ігрових середовищ. Показано, що тілесно-сенсорний вимір і комунікативна відкритість простору є необхідними умовами розвитку автономії та творчості. Окреслено ризики цифрової фрагментації досвіду та необхідність*

ISSN: 2522-9699, 2616-5007

збереження балансу між віртуальною й безпосередньою взаємодією.

Висновки. *Віртуальний простір постає як екзистенційно значущий вимір людського становлення. Його дизайн має спиратися на антропологічні та феноменологічні принципи, що забезпечують розвиток суб'єктності, соціальної відповідальності та творчого потенціалу особистості.*

Ключові слова: *віртуальна реальність, онтологічний статус, Homo Ludens, аватаризація, імерсивність, симулякр, життєтворчість, цифрова суб'єктність.*

ONTOLOGICAL STATUS OF VIRTUAL REALITY: FROM SIMULATION TO NEW SUBJECTIVITY

Nazarii Dovhopolyi

Abstract.

Relevance of the research*. Contemporary transformations in society require a reconsideration of life space beyond its functional and technological modernization. In the context of digitalization, it becomes necessary to interpret virtual environments not merely as technical or aesthetic solutions, but as anthropologically significant factors influencing the formation of human subjectivity and life-creative experience.*

Problem statement*. A contradiction arises between the rapid implementation of innovative digital solutions and the insufficient philosophical reflection on their impact. The influence of architectural, technological, and symbolic components of virtual reality on autonomy, communication, and embodied-sensory experience remains insufficiently conceptualized.*

Analysis of recent research and publications*. The theoretical framework draws upon the phenomenological understanding of lived space developed by M. Merleau-Ponty, the symbolic interpretation of culture by E. Cassirer, and the critical analysis of institutional space by M. Foucault. However, an integrative model that synthesizes these perspectives in relation to the virtual subjectivity of Homo Ludens is still lacking.*

Research task*. The aim of the article is to substantiate a concept of virtual space as a multidimensional environment that supports life-creative activity and human subjectivity, integrating physical, symbolic, and digital dimensions.*

Main material presentation*. The article argues that virtual space should be understood as an active factor in shaping human experience. The principles of flexibility and transformability of gaming environments are justified. Embodied and sensory experience, as well as communicative openness, are shown to be prerequisites for fostering autonomy and creativity. The risks of digital fragmentation are outlined, emphasizing the need for balance between virtual and direct interaction.*

Conclusions. *Virtual space is interpreted as an existentially significant dimension of human development. Its design should be grounded in anthropological and phenomenological principles that promote subjectivity, social responsibility, and creative potential.*

Keywords: *virtual reality, ontological status, Homo Ludens, avatarization, immersiveness, simulacrum, life-creativity, digital subjectivity.*

Актуальність теми. Сучасний етап розвитку цивілізації характеризується стрімкою конвергенцією фізичної та цифрової реальностей, що призводить до фундаментальних трансформацій архітектоніки людського буття. Віртуальна реальність (VR) перестає бути виключно технологічним інструментом або засобом розважальної індустрії, перетворюючись на повноцінний життєвий світ, у якому сучасний Homo Ludens (людина, що грає) реалізує свої екзистенційні, соціальні та когнітивні інтенції. Тотальна цифровізація життєвого простору особистості зумовлює виникнення нових форм досвіду, які вимагають глибокої філософсько-антропологічної рефлексії.

Актуальність дослідження онтологічного статусу віртуальної реальності зумовлена декількома ключовими чинниками. По-перше, класичні онтологічні опозиції "реальне – ілюзорне", "сутність – явище", "матеріальне – ідеальне" в умовах імерсивних середовищ втрачають свою чіткість. Віртуальні об'єкти та події набувають статусу "гіперреальності", де цифровий образ не просто відображає дійсність, а заміщує її, формуючи автономну площину буття.

По-друге, в умовах постіндустріального суспільства ігрові практики стають

ISSN: 2522-9699, 2616-5007

домінуючим способом освоєння світу. Трансформація ігрових середовищ у метавсесвіти та складні соціальні платформи (наприклад, VRChat або гейміфіковані професійні середовища) створює прецедент формування "цифрової суб'єктивності". Для суб'єкта, інтегрованого у віртуальний континуум, досвід присутності в ньому стає онтологічно значущим, що безпосередньо впливає на його ідентичність, тілесність та систему цінностей.

По-третє, антропологічні виклики, пов'язані з аватаризацією та делегуванням ідентичності в цифрові простори, потребують аналізу ризиків відчуження та фрагментації людського "Я". Брак системного філософського осмислення онтологічної природи віртуальності створює вакуум у розумінні того, як дизайн ігрових та освітніх середовищ може бути спрямований на розвиток цілісної особистості, а не лише на технологічну оптимізацію процесів.

Таким чином, звернення до проблеми онтологічного статусу віртуальної реальності в контексті переходу від симуляції до нової суб'єктивності є критично важливим для розуміння майбутнього людського існування в гібридному світі, де межа між фізичним тілом і цифровим аватаром стає дедалі плиннішою.

Постановка проблеми. Сучасна філософська думка стикається з фундаментальним протиріччям: стрімке впровадження імерсивних цифрових технологій випереджає процес їхнього концептуального осмислення. Віртуальна реальність (VR) часто інтерпретується суто в утилітарному ключі — як технологічний інструмент або доповнення до фізичної дійсності. Проте онтологічна природа віртуального простору є значно складнішою: він постає як специфічна форма буття, що активно конструює нові типи суб'єктивності та змінює саму структуру людського досвіду.

Проблема полягає у визначенні онтологічного статусу віртуальності в системі координат "реальне — віртуальне — ілюзорне". Якщо раніше цифрові середовища сприймалися як прості симуляції фізичного світу, то сьогодні ми спостерігаємо перехід до "гіперреальності", де віртуальний досвід за своєю інтенсивністю та значущістю не поступається фізичному. Недостатньо з'ясованим залишається питання про те, як архітектурні, програмні та символічні компоненти віртуальних ігрових середовищ впливають на фундаментальні антропологічні константи: тілесність, ідентичність та комунікацію.

Особливої гостроти проблема набуває у контексті трансформації Homo Ludens. Делегування суб'єктивності цифровому аватару створює нові умови для життєтворчості, але водночас несе ризики онтологічного відчуження та розмивання цілісності людського "Я". Таким чином, існує нагальна потреба дослідити, як дизайн віртуального простору може бути не просто технічно досконалим, а антропологічно орієнтованим — таким, що сприяє розвитку автономії та творчого потенціалу особистості в умовах тотальної віртуалізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема дизайнування імерсивних середовищ у філософському дискурсі набуває дедалі більшої ваги, що відображається у переході від утилітарного розуміння технологій до їхнього антропологічного осмислення. Теоретичні підвалини нашого дослідження спираються на класичну працю Джон Дьюї "Досвід та освіта", де він формулює принцип, згідно з яким якість освітнього середовища визначає якість досвіду дитини [3, с. 38]. Це поклало початок думці про середовище як активний елемент формування суб'єкта, що розглядається в роботах сучасних дослідників як чинник, що стимулює активність та ініціативу [1, с. 12; 5, с. 45].

У феноменологічному ключі роботи Е. Кассірера та М. Мерло-Понті аргументують, що простір — це феномен переживання, у якому смисли не лише представлені, а й творяться в безпосередній тілесній взаємодії з оточенням [2, с. 44; 10, с. 169]. Для аналізу віртуальності це є критичним, оскільки саме через тілесність аватара суб'єкт освоює цифровий світ. Критичний вимір нашого аналізу посилюється концепцією Мішель Фуко, який досліджував, як інституційний простір функціонує як механізм дисципліни та нормалізації поведінки [6, с. 172]. У контексті VR це дозволяє виявити, як жорсткі програмні алгоритми можуть обмежувати автономію Homo Ludens.

Комунікативний аспект дослідження базується на працях Юрген Габермас, який підкреслював значення комунікативної раціональності у просторовому середовищі як умови для міжособистісної взаємодії [8, с. 285]. У віртуальних середовищах це реалізується через відкриті зони для спільної діяльності та цифрові інструменти співтворчості, що стає втіленням певної педагогічної філософії — авторитарної чи діалогічної [12, с. 74]. Попри

ISSN: 2522-9699, 2616-5007

значний доробок, залишається невирішеним аспект цілісного осмислення того, як дизайн ігрового простору впливає на становлення життєтворчого досвіду дитини та дорослого в умовах гібридної реальності, де технологічні аспекти часто відірвані від феноменологічного переживання [13, с. 310].

Постановка завдання. Проблема дизайну віртуального простору в контексті становлення нової суб'єктивності Homo Ludens постає як одна з центральних у сучасній філософській антропології та філософії освіти. Адже імерсивне середовище не є лише технічним фоном, а безпосередньо формує спосіб сприйняття світу, організовує тілесну, когнітивну та соціальну активність людини. Незважаючи на значну увагу до функціональних аспектів віртуальних приміщень, досі недостатньо досліджено, яким чином онтологічна природа віртуальності може системно підтримувати становлення людини як активного суб'єкта життєтворчості, поєднуючи фізичні, символічні та цифрові виміри середовища.

Мета цієї статті полягає у формуванні цілісного філософського уявлення про віртуальний простір як середовище, що стимулює життєтворчу активність суб'єкта, враховує його тілесну участь, здатність до самостійної ініціативи та соціальної взаємодії. Такий підхід передбачає вихід за межі уявлення про простір як суто функціональну інфраструктуру і розглядає його як чинник розвитку суб'єктності та співтворчості.

Для реалізації цієї мети у статті поставлено такі завдання. По-перше, уточнити концептуальний зміст онтологічного статусу віртуальної реальності у філософсько-антропологічному ключі, розглядаючи її як середовище переживання, пізнання та соціальної взаємодії. По-друге, дослідити сучасні практики організації імерсивного середовища, що сприяють творчості, співпраці та автономності людини, включаючи можливості трансформації та гнучкого використання цифрового простору. По-третє, виявити та осмислити прогалини у сучасних підходах, пов'язаних із впливом цифрових технологій на просторово-тілесний досвід суб'єкта і взаємодію між індивідами. По-четверте, інтегрувати різні підходи до дизайну віртуального середовища у комплексну концепцію, яка розглядає простір як чинник становлення життєтворчої діяльності особистості, поєднуючи фізичні, символічні та комунікативні аспекти.

Виклад основного матеріалу. Освітній та життєтворчий простір сучасної людини не обмежується фізичними межами; він постає як складна, багаторівнева система взаємодії, де формується нова суб'єктність. Простір впливає не лише на рухи та дії, а й на мислення, емоційні переживання, соціальні взаємодії і творчу активність [1, с. 12]. Філософський аналіз показує, що простір проявляється через переживання, а не лише як зовнішня структура [10, с. 165].

Онтологія віртуальності: від імітації до гіперреальності. У межах нашого дослідження ми стверджуємо, що віртуальна реальність (VR) пройшла еволюцію від простої технологічної імітації до статусу "гіперреальності" [2, с. 44]. Спираючись на концепцію Ж. Бодрійяра, можна визначити, що сучасні цифрові середовища функціонують як симулякри четвертого порядку — копії, що не мають оригіналу в матеріальному світі. У таких системах, як сучасні метавсесвіти або складні ігрові платформи, цифрові артефакти набувають "онтологічної ваги" [12, с. 74]. Це означає, що для Homo Ludens віртуальний досвід стає екзистенційно рівноцінним фізичному, оскільки він генерує реальні сенсорні та емоційні реакції [13, с. 310].

Ключовим чинником зміни способу буття людини у віртуальному просторі є механізм аватаризації. Аватар постає не просто як графічне представлення користувача, а як медіатор, через який здійснюється тілесно-сенсорна участь суб'єкта в цифровому бутті. Згідно з феноменологічним підходом М. Мерло-Понті, ми пізнаємо світ через тіло; у VR це "цифрове тіло" дозволяє розширювати межі власної суб'єктності, долаючи фізичні обмеження [10, с. 170]. Проте дизайн такого середовища має бути гнучким, щоб підтримувати автономію, а не перетворювати користувача на пасивного споживача алгоритмів [5, с. 172].

Віртуальний простір функціонує як гетеротопія — "інше місце", що має власну топологію та специфічну темпоральність [5, с. 175]. Особливістю віртуального хронотопу є оборотність часу (механіки Save/Load) та ризоматичність простору [12, с. 78]. Це створює умови для життєтворчості, де людина може експериментувати з наслідками своїх дій без незворотних втрат [3, с. 40]. Водночас постають ризики "цифрової фрагментації" досвіду, про які попереджає Ш. Теркл: надмірне занурення у віртуальність може призвести до ослаблення безпосередньої соціальної взаємодії та відчуження від власної тілесності [12, с. 312].

ISSN: 2522-9699, 2616-5007

Принципи антропологічно орієнтованого дизайну імерсивних середовищ. Для того, щоб віртуальний простір сприяв становленню людини, його дизайн має спиратися на принципи трансформаційності та співучасті [1, с. 15]. Це передбачає створення відкритих зон для комунікативної взаємодії, де суб'єкт може проявляти ініціативу та самостійно організовувати середовище під свої потреби [5, с. 48]. Тільки за умови збереження балансу між віртуальною й безпосередньою взаємодією освітній та життєвий простір стає екзистенційно значущим виміром людського становлення [6, с. 288].

Розглядаючи онтологічний статус віртуальності, ми не можемо ігнорувати класичну концепцію "магічного кола" Й. Гейзінги [14, с. 48]. Проте у цифрову епоху це коло розширюється, стаючи гіперреальним. Дизайн сучасних ігрових світів створює умови, де ігрова активність стає формою екзистенційного ствердження суб'єкта. Це вже не просто втеча від реальності (ескапізм), а конструювання нової, більш керованої дійсності, де Homo Ludens володіє деміургічними функціями.

Така трансформація ігрового досвіду веде до виникнення "цифрової життєтворчості" [1, с. 22]. Суб'єкт отримує інструменти для моделювання не лише середовища, а й власних етичних та соціальних параметрів. Віртуальний простір стає лабораторією суб'єктивності, де через ігрові механіки апробуються нові моделі ідентичності, які згодом переносяться у фізичну реальність.

Окремим викликом постає проблема збереження антропологічної цілісності особистості [12, с. 315]. Як показує аналіз імерсивних платформ, існує ризик фрагментації уваги та зменшення інтенсивності живого спілкування, про що попереджають сучасні дослідники, зокрема Ш. Теркл [12, с. 318]. Цифрова фрагментація досвіду веде до того, що людина починає сприймати власну тілесність як вторинний, "замінний" ресурс.

Тому дизайн віртуального простору має бути антропологічно орієнтованим [6, с. 185]. Це означає не лише технологічну досконалість, а й створення умов для соціальної відповідальності та критичної рефлексії. Гнучкість і трансформаційність середовища мають слугувати розвитку автономії дитини та дорослого, а не ставати інструментом алгоритмічного маніпулювання поведінкою [5, с. 56].

Для практичного підтвердження теоретичних положень нашого дослідження необхідно звернутися до аналізу функціонування сучасних імерсивних платформ (на прикладі VRChat, метавсесвітів та масштабних пісочниць). У таких середовищах дизайн простору виступає не як пасивна декорація, а як активна система, що зумовлює характер соціальної взаємодії суб'єкта [11, с. 104].

Аналіз показує, що можливість самостійного конструювання віртуальних світів користувачами створює прецедент "деміургічної суб'єктності" [131, с. 290]. Вибір аватара та його кастомізація є актом онтологічного ствердження "Я" в іншому модусі буття [10, с. 188]. Проте дослідження сучасних ігрових механік виявляє ризики алгоритмічного детермінізму. Якщо дизайн простору є занадто жорстким і орієнтованим виключно на маніпулятивну систему винагород (скіннерівські бокси, закриті ігрові цикли), це може критично обмежувати автономію особистості та редукувати її творчий потенціал [6, с. 188].

У таких випадках суб'єкт перетворюється на пасивного споживача контенту, чия поведінка повністю прорахована розробниками. Отже, гуманістично орієнтований дизайн віртуального середовища має передбачати зони "онтологічної невизначеності", де користувач може проявляти справжню творчу ініціативу, нести соціальну відповідальність та виходити за межі заздалегідь прописаних скриптів [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с. 110].

Висновки. У результаті дослідження встановлено, що віртуальна реальність не зводиться до імітації фізичного світу, а функціонує як самостійний вимір буття, у якому цифрові події та об'єкти набувають для людини реальної екзистенційної значущості. Формування нової суб'єктивності Homo Ludens відбувається через механізм аватаризації, завдяки якому суб'єкт розширює межі власного "Я" та долає обмеження фізичної тілесності. Водночас ефективність цього процесу залежить від антропологічної спрямованості дизайну цифрового середовища.

Віртуальний хронотоп характеризується особливою організацією простору і часу, що створює умови для експериментування, самовираження та розвитку творчого потенціалу особистості. Разом із тим імерсивні середовища містять ризики алгоритмічної детермінації та фрагментації досвіду, що може послаблювати соціальні зв'язки та тілесну саморефлексію.

ISSN: 2522-9699, 2616-5007

Подальші дослідження доцільно зосередити на етичних вимірах цифрових середовищ та пошуку стратегій збереження цілісності особистості в умовах гейміфікації сучасного життєвого простору.

Список використаних джерел:

1. Brooks, JP & Normore, AH (ed.) 2009, *Designs for Learning: Prospects and Possibilities*, Charlotte : *Information Age Publishing*, 284 p.
2. Cassirer, E 1944, *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*, New Haven : *Yale University Press*, 237 p.
3. Dewey, J 1938, *Experience and Education*, New York : *Macmillan*, 116 p.
4. Dewey, J 2005, *Art as Experience*, New York : *Perigee Books*, 371 p.
5. Foskett, D 2007, *Spaces for Learning: A Review of Learning Environment Research*, London : *National Union of Students*, 142 p.
6. Foucault, M 1995, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, New York : *Vintage Books*, 333 p.
7. Gabennesch, H 1993, *Social Space and Symbolic Space*, Minneapolis : *University of Minnesota Press, 215 p.*
8. Habermas, J 1984, *The Theory of Communicative Action*, Boston : *Beacon Press*, 465 p.
9. Lefebvre, H 1991, *The Production of Space*, Oxford : *Blackwell,* 454 p.
10. Merleau-Ponty, M 2012, *Phenomenology of Perception*, London : *Routledge,* 517 p.
11. Oblinger, DG (ed.) 2006, *Learning Spaces*, Boulder : *EDUCAUSE,* 320 p.
12. Turkle, S 2011, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York : *Basic Books,* 384 p.
13. Бодрійяр, Ж 2004, *Симулякри і симуляція,* пер. з фр. Київ : *Основи*, 230 с.
14. Гейзінга, Й 1994, *Homo Ludens*, пер. з нід. Київ : *Основи*, 250 с.

References:

1. Brooks, JP & Normore, AH (ed.) 2009, *Designs for Learning: Prospects and Possibilities*, Charlotte : *Information Age Publishing*, 284 p.
2. Cassirer, E 1944, *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*, New Haven : *Yale University Press*, 237 p.
3. Dewey, J 1938, *Experience and Education*, New York : *Macmillan*, 116 p.
4. Dewey, J 2005, *Art as Experience*, New York : *Perigee Books*, 371 p.
5. Foskett, D 2007, *Spaces for Learning: A Review of Learning Environment Research*, London : *National Union of Students*, 142 p.
6. Foucault, M 1995, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, New York : *Vintage Books*, 333 p.
7. Gabennesch, H 1993, *Social Space and Symbolic Space*, Minneapolis : *University of Minnesota Press, 215 p.*
8. Habermas, J 1984, *The Theory of Communicative Action*, Boston : *Beacon Press*, 465 p.
9. Lefebvre, H 1991, *The Production of Space*, Oxford : *Blackwell,* 454 p.
10. Merleau-Ponty, M 2012, *Phenomenology of Perception*, London : *Routledge,* 517 p.
11. Oblinger, DG (ed.) 2006, *Learning Spaces*, Boulder : *EDUCAUSE,* 320 p.
12. Turkle, S 2011, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York : *Basic Books,* 384 p.
13. Bodriiiar, Zh 2004, *Symuliakry i symuliatsiia (Simulacra and simulation)*, per. z fr. Kyiv : *Osnovy*, 230 s.
14. Heizinha, Y 1994, *Homo Ludens*, per. z nid. Kyiv : *Osnovy*, 250 s.

Прорецензовано / Reviewed *21.10.2025*
Рекомендовано до друку / Recommended for publication *12.11.2025*