УДК 316.61:316.42
DOI https://doi.org/https://doi.org/10.31392/cult.alm.2026.1.19

Огороднійчук Юлія Йосипівна,
аспірантка кафедри філософії та політології
факультету історії, права та публічного управління
Житомирського державного університету імені Івана Франка
orcid.org/0000-0003-2805-971X
assistance.for@gmail.com

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ Й ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИМІР

Сучасні процеси цифровізації, що відбуваються в житті людей, зумовлюють стрімкий перехід їхньої діяльності у віртуальну форму в різних сферах суспільства. У статті здійснено філософський аналіз соціально-психологічних наслідків віртуалізації, впливу на особистість новітніх форм віртуального відчуження. Мета статті – дослідження впливу віртуальної реальності на буття людини, на трансформацію форм відчуження сучасної людини та психологічні особливості взаємодії особистості з віртуальним середовищем. Методологія дослідження ґрунтується на низці методологічних підходів: дискурсивний аналіз – для вивчення концептів «симулякр/гіперреальність»; феноменологічний – для осмислення впливу процесів віртуалізації на людину, на форми соціальної комунікації та досвіду дереалізації; порівняльний і критично-аналітичний – для дослідження «цифрового розриву/нерівності»), характеристики форм віртуального відчуження, а також загальнонаукові методи аналізу й синтезу, індукції й дедукції, узагальнення та аналогії. Розглянуто теоретико-методологічні, концептуальні та праксеологічні засади інформаційного суспільства в контексті його віртуалізації та антропологічних вимірів. Обґрунтовано, що віртуальний простір поступово інтегрується в повсякденне життя, формуючи нові моделі комунікації, соціальної участі та ідентифікації. Установлено, що віртуалізація як багатоаспектний феномен здійснює значний вплив на людину та її буття, форми соціальної взаємодії, формування ідентичності та спотворює сприйняття реальності, породжує нові форми соціального відчуження. Аргументовано, що для дедалі більшої кількості людей віртуальний простір і віртуальна реальність стають важливішими й більш значущими, ніж фізичний (реальний) простір і фізична реальність. Доведено, що психоемоційні стани, зумовлені перебуванням у цифровому просторі, впливають на особистісне благополуччя, на підвищення тривожності, самотності й утечі від реальності, стають формами сучасного відчуження – від себе, інших і реального світу.

Ключові слова: цифрове суспільство, віртуалізація, віртуальна реальність, симулякр, гіперреальність, віртуальний простір, віртуальне середовище, віртуальна комунікація, відчуження, дереалізація, цифрова нерівність.

Ogorodniychuk Yulia,
Postgraduate Student at the Departament of Plilosophy and
Political Science, Faculty of History, Law and Public Administration
Zhytomyr Ivan Franko State University
orcid.org/0000-0003-2805-971X
assistance.for@gmail.com

VIRTUALIZATION AND VIRTUAL REALITY: PHILOSOPHICAL-ANTHROPOLOGICAL DIMENSION

Modern processes of digitalization taking place in people's lives are causing a rapid transition of their activities into a virtual form in various spheres of society. The article carries out a philosophical analysis of the socio-psychological consequences of virtualization, the impact of the latest forms of virtual alienation on the personality.

© Огороднійчук Ю. Й., 2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

The purpose of the article is to study the impact of virtual reality on human existence, on the transformation of forms of alienation of modern man, and on the psychological features of the interaction of the individual with the virtual environment. The research methodology is based on a number of methodological approaches: discursive analysis – to study the concepts of "simulacrum/hyperreality"; phenomenological – to understand the impact of virtualization processes on humans, on forms of social communication and the experience of derealization; comparative and critical-analytical – to study the "digital divide/inequality"), characteristics of forms of virtual alienation, as well as general scientific methods of analysis and synthesis, induction and deduction, generalization and analogy. Conclusions and prospects for further research. The theoretical, methodological, conceptual, and praxeological foundations of the information society are considered in the context of its virtualization and anthropological dimensions.It is substantiated that virtual space is gradually integrated into everyday life, forming new models of communication, social participation, and identification. It has been established that virtualization as a multifaceted phenomenon has a significant impact on a person and his or her existence, forms of social interaction, the formation of identity, and distorts the perception of reality, generating new forms of social alienation. It is argued that for an increasing number of people, virtual space and virtual reality are becoming more important and meaningful than physical (real) space and physical reality. It has been proven that psycho-emotional states caused by being in digital space affect personal well-being, increase anxiety, loneliness, and escape from reality, becoming forms of modern alienation – from oneself, others, and the real world.

Key words: digital society, virtualization, virtual reality, simulacrum, hyperreality, virtual space, virtual environment, virtual communication, alienation, derealization, digital inequality.

У добу цифровізації, поширення новітніх інформаційно-комунікаційних технологій і глобального віртуального розвитку світу докорінно трансформуються структура сучасного соціуму, індивідуальне й суспільне буття, з'являються нові форми соціальних зв'язків, практик і способу життя. Віртуальний простір дедалі більше інтегрується в повсякденне життя, формуючи нові моделі комунікації, соціальної участі й ідентифікації. Це, з одного боку, значно розширює можливості, відкриває перспективи, дає простір для ініціатив, самоствердження й самореалізації особистості, а з іншого – породжує низку проблем на особистісному, соціальному, психологічному, освітньому й інших рівнях. Оскільки віртуалізація продукує специфічний характер віртуальної свідомості, у зв'язку з цим вона потребує більш детального й усебічного вивчення.

Віртуалізація та феномен віртуальної реальності (VR) стали об'єктом дослідження таких західних дослідників, як З. Бауман, Ж. Бодріяр, Дж. Вейз, Е. Венс, Р. Девід, Ж. Дельоз, С. Жижек, С. Крістофер, О'Райлі Тім, М. Хайм, Р. Хассам та інші. Останніми роками зросла зацікавленість явищем віртуальної реальності й серед вітчизняних науковців. Серед них варто назвати насамперед напрацювання П. Богачевського, В. Воронкової, О. Дзьобаня, О. Данильяна, О. Кивлюк, С. Куцепал, Я. Любивого, Ю. Мєлкова, В. Нікітенко, Д. Свириденка, О. Сосніна, М. Требіна. Значну увагу віртуальній реальності як форми буття сучасної людини, проблемі відчуження в умовах цифрової цивілізації приділено в працях Ф. Власенка, М. Журби, В. Кириченка, М. Козловця, Г. Мироненка. Специфіці просторово-часових характеристик віртуальної реальності, новим соціальним практикам, віртуалізації культури присвячено наукові розвідки Т. Бордюгової, В. Малімон, М. Препотенської, О. Прудникової, В. Штанько, О. Штепи. Вплив технологій віртуальної реальності на маніпуляції підсвідомістю й свідомістю людини проаналізовані А. Лучинкіною, В. Медведєвим та іншими дослідниками.

Новітні дослідження віртуальної реальності спрямовані вже не стільки на саму природу цього явища, її атрибутивні ознаки, скільки на форми взаємодії людини з віртуальним середовищем, що зумовили зміни в різних соціальних сферах, трансформації у свідомості людини.

Дискусійність, теоретична актуальність і практична значимість проблеми впливу віртуальної реальності на буття людини, на форми соціальної комунікації та дереалізацію потребують подальшого дослідження.

Метою статті є дослідження впливу віртуальної реальності на буття людини, на трансформацію форм відчуження сучасної людини та психологічні особливості взаємодії особистості з віртуальним середовищем.

Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

1. Дослідити віртуальну реальність як світ, що створений на противагу реальному.

2. Розкрити вплив віртуалізації на буття людини, її сприйняття й соціалізацію.

3. Охарактеризувати форми віртуального відчуження та визначити їх вплив на соціально-психологічний стан особистості.

При написанні статті використано низку методологічних підходів: дискурсивний аналіз – для вивчення концептів «симулякр/гіперреальність»; феноменологічний – для осмислення впливу процесів віртуалізації на людину, форми соціальної комунікації та досвіду дереалізації; порівняльний і критично-аналітичний – для дослідження «цифрового розриву/нерівності»), характеристики форм віртуального відчуження, а також загальнонаукові методи аналізу й синтезу, індукції й дедукції, узагальнення та аналогії.

Сучасна епоха характеризується інтенсивним розвитком технологій, який охоплює всі аспекти життя й зумовлює суттєві трансформації у сфері соціальної взаємодії й функціонуванні людини. Якщо початок XX ст. характеризувався «лінгвістичним» поворотом, коли мова опинилася в центрі філософської рефлексії, то для початку XXI ст. характерний «цифровий» або «мережевий» поворот, коли знаки отримують зовсім інше семантичне навантаження, а процес комунікації перетворюється на взаємодію з екраном комп'ютера та відбувається віртуалізація реальності (Куцепал, 2025, с. 52).

Уважається, термін «віртуальна реальність» (*virtual reality*) в сучасному значенні вперше ввів (або, на думку деяких дослідників, популяризував) у 1987 році відомий діяч кіберкультури, засновник лабораторії візуального програмування Джарон Ланьє (Lanier, 2023). Сьогодні цей вислів швидко поширився й набув значної популярності, а саме поняття «віртуальна реальність» володіє багатозначним семантичним полем з нечіткими межами: від розуміння віртуальності як онтологічний режим/симулякри (Дельоз, Бодріяр) до VR як технології та інтернет/соцмережі як віртуального середовища.

У статті ми розглядаємо віртуальну реальність як новий онтологічний простір буття в епоху цифровізації, насамперед як комп'ютерно-створене цифрове середовище, що імітує реальний світ (або створює новий) і дає змогу користувачам зануритися в нього, взаємодіючи з об'єктами за допомогою спеціальних технологій. Таким чином, віртуальна реальність – це не просто технологія, а новий онтологічний вимір буття, де людина переживає новий досвід існування, переосмислюючи саму природу реальності й буття. При цьому «первинна» віртуальна реальність здатна породжувати віртуальну реальність наступного рівня, стаючи стосовно неї «константною реальністю». Як особлива філософська категорія віртуальна реальність постає поряд із такими поняттями, як час, простір, сутність тощо.

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

У науковій та аналітичній літературі віртуальну реальність (переважно функціонування інтернет-простору, соціальних мереж) зараховують до культурологічної, соціологічної, політологічної, технічної галузей. Якщо йдеться про виключно філософський аналіз, то осмислення явища віртуальної реальності відображене насамперед у постструктуралістському дискурсі. Постмодернізм зусиллями Ж. Дельоза, Ж. Бодріяра й інших мислителів відродив у західному філософському дискурсі платонівську теорію ідей (поняття «копія копії») при розв'язанні проблеми, наскільки адекватно фізичні «речі» копіюють ідеальні першообрази та збігаються з оригіналами.

У праці французького філософа Ж. Дельоза «Логіка смислу» описано теорію симулякрів, що згодом стала основою для розуміння образів, продукованих віртуальною реальністю (Deleuze, 1990). Концепція симулякрів відображена в наукових розвідках ще одного французького філософа-постмодерніста – Ж. Бодріяра. У його дослідженнях «Симулякри і симуляція», «Символічний обмін і смерть», «Фатальні стратегії» окреслено новий рівень існування людини, яка власними зусиллями перейшла з епохи оригінала в епоху копії, замінила реальне гіперреальним. Симулякр, за Ж. Бодріяром, «є відображенням базової реальності; він маскує й спотворює базову реальність; він маскує відсутність базової реальності; він не має ніякого відношення до будь-якої реальності:

він є своїм власним чистим симулякром» (Бодріяр, 2004, с. 6). Сучасний простір Ж. Бодріяр характеризує як епоху гіперреальності, яка знаменується втратою реальності. Фактично це вже не реальне, а гіперреальне, вироблене в результаті синтезу комбінаторних моделей у гіперпросторі. Філософ висновує: «Відтепер гіперреальне перебуває під прикриттям уявного, з усього того, що відрізняє реальне від уявного, залишає місце лише орбітальному циркулюванню моделей і симульованому породженню відмінностей» (Бодріяр, 2004, с. 6–7).

Вітчизняні дослідники В. Воронкова, О. Кивлюк і В. Нікітенко правомірно вважають, що «симулякри формують структуру мислення (звички), які створюють фальшиві парадигми освоєння та існування дійсності, в основі яких закладено елементарні шаблони, тривіальні поняття» (Воронкова, Кивлюк, Нікітенко, 2023, с. 37).

Для розкриття заявленої теми важливо насамперед визначитися з поняттям «віртуальна реальність». У дослідженні під віртуальною реальністю (віртуальним простором) ми будемо розуміти простір симулякрів, якому властиві такі особливості:

1. Створюється будь-якою активною реальністю й може існувати незалежно від неї.

2. У віртуальній реальності свій час, простір і закони існування.

3. Віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, у тому числі й тією, що її породжує, як онтологічно незалежна від них (Лучинкіна, 2011, с. 449).

Віртуальна реальність останніми десятиліттями отримала таке потужне технологічне підґрунтя, що почала перебирати на себе ознаки об'єктивного світу. Нині знайти «чистий» реальний об'єкт майже неможливо, оскільки реальні речі та предмети утворили симбіоз із симулякрами, копіями, ерзацами тощо. Як наслідок виникає ситуація, коли «людина сприймає світ фрагментарно, поза контекстом; вона поглинає інформацію, але абсолютно не вміє нею користуватися й вибудовувати причинно-наслідкові, логічні та послідовні зв'язки усіх явищ та процесів» (Стебельська, 2022, с. 67).

У науковому дискурсі феномен віртуальної реальності проявляється в поступовому зникненні меж між віртуальним і реальним світами, у зміні сприйняття реальності, її психологічному притупленні, що призводить до відчуження та віртуалізації свідомості. Це, у свою чергу, збільшує ризики для розвитку та становлення особистості. Водночас рівень усвідомленості віртуальності доволі низький. Людина не розуміє, наскільки глибоко стає зануреною у віртуальний простір. Саме тому варто звернути увагу на особливості її занурення у віртуальну реальність сучасного суспільства. Явище віртуалізації набуло такого всеохопного характеру, що вже сьогодні вчені говорять про появу Людини Віртуальної.

Новітні технології та штучний інтелект, на думку західного дослідника Р. Хассана, створюють значну загрозу для людства. Якщо раніше людина використовувала й удосконалювала техніку, щоб компенсувати власну недосконалість і перетворювати природу, то людина цифрової епохи живе вже не тільки в природному середовищі, а й у віртуальному світі. Оскільки значна частка виробництва та споживання лежить у топосі віртуального світу, то реальний світ перетворюється на декорації, у яких розгортаються події віртуального світу. Відтак стрімко зростає ступінь відчуження людини як від природного середовища, так і від техніки, яка тлумачиться Р. Хассаном як «аналогові предмети» (Hassan, 2020). Це так званий стан дереалізації, коли людина відчуває навколишній світ нереальним, відчуженим.

У цьому контексті доречно послатися й на працю Дж. ван Дейка «Цифровий розрив», у якій він аналізує явище так званого «цифрового розриву» – поділу між людьми, які мають доступ до цифрових медіа та користуються ними, і тими, хто цього не робить. Зазначене явище постає своєрідним маркером соціального розриву між людьми, діапазон позицій якого дослідник позначив «цифровими неграмотними» – люди, які не мають доступу до інтернету й не користуються ним, і «цифровою елітою» – особи, які мають повний доступ до інтернету й щодня використовують декілька додатків (Van Dijk, 2020).

До зазначеного варто додати, що феномен штучного інтелекту (ШІ) та змішана реальність зумовили утворення нових форм життєвої організації, значно підсилили й урізноманітнили духовний простір сучасної людини. Так, Г. Мироненко представив проблему «віртуалізації» як новий спосіб адаптації свідомості

сучасної людини до медіатизованого й інтернетизованого простору (Мироненко, 2015). При цьому соціальні мережі, перетворившись на повноцінне інформаційне середовище, не лише передають, а й формують реальність, що несе ризики маніпуляцій та дезінформації.

Численність варіантів проведення вільного часу, урбанізація й цифровізація суспільного життя породили так звані «*постматеріалістичні цінності*» в інформаційних суспільствах. У таких соціумах особлива увага громадськості фокусується на питаннях якості життя й розвагах, на самовдосконаленні тощо. Останнє, у свою чергу, передбачає застосування новітніх форм духовного життя, серед яких є втеча від реальності, занурення у світ потокової інформації різного ґатунку, проведення вільного часу в різноманітних гаджетах і віртуальних «реаліях» (Kumar, 2024, s. 520).

В умовах віртуалізації виникають нові способи та засоби комунікації, основною характеристикою яких є інтерактивність. Інтернет-простір і соціальні мережі, набувши статусу головних каналів комунікації, розширили можливості соціальної та психологічної взаємодії людей. Спілкування між людьми відбувається не безпосередньо, а через цифрові інструменти – комп'ютери, інтернет, месенджери, соцмережі, електронну пошту тощо. Така модель комунікації, що характеризується знеособленістю, дає можливість людини створити образ Іншого, який не обов'язково відповідає реальному образу, тим самим вона відчужується не лише від соціуму, а й від себе. Відчуження втрачає ознаки зовнішнього примусу та набуває характеру внутрішньо прийнятої норми.

Попри створення умов для дистанційної комунікації, соціальні мережі та технологічний прогрес часто сприяють формуванню ілюзії спільності у віртуальному просторі, зменшуючи відчуття реальної соціальної взаємодії. У такому контексті зростає ймовірність інтенсифікації переживання самотності та соціальної ізоляції, ослаблення відчуття підтримки з боку оточення, що, у свою чергу, детермінує підвищення рівня тривожності, емоційного напруження та стресових реакцій і, як наслідок, втрату ідентичності. Так, Ф. Власенко, досліджуючи особливості соціалізації індивіда у віртуальному просторі, порушує питання про пошук індивідом власної ідентичності, особливо коли останній балансує між соціальною та віртуальною реальностями (Власенко, 2014).

Змінюється й традиційний тип зайнятості на тимчасову, віддалену роботу, унаслідок чого люди змушені регулярно вибудовувати власний бренд, постійно конкурувати в боротьбі за робочі місця, перебувати в ситуації мережевої взаємодії, тобто зникає межа між вільним і робочим часом. Має місце й нестандартна (гнучка) зайнятість населення, поширення якої призводить до нових аспектів відчуження. Людям не завжди вистачає емоційної стійкості, щоб витримати цю нескінченну гонку, перманентний процес появи нових професій і перепідготовки. Руйнування традиційних інституціональних механізмів суспільного життя, а разом із ними й упевненості провокує зростання соціальних тривог, породжує певне соціальне відторгнення (Дзьобань, 2016, с. 66–76; Дзьобань, Соснін, 2017, с. 69–76).

Не викликає сумнівів той факт, що вплив інтернету на особистість користувача є більш глибоким і системним, ніж вплив будь-якої іншої технологічної системи. З розвитком технологій VR виникла серйозна проблема впливу комп'ютеризації на психіку людини, її душевну організацію. Людська психіка схильна до віртуалізації. Вона з легкістю може сприймати нові уявні світи, які містять певні самообрази, на відміну від образів, які відображаються у звичайній реальності. За умови вмілого користування системами VR ця галузь може мати й позитивний вплив на психічний стан здоров'я людини. Варто також пам'ятати, що людська психіка, як вразлива фізіологічна система, має свої обмеження й запобіжники. Варто зазначити й таке: лавина змін, що нагромаджується, плюс соціальна нестабільність роблять людську психіку вразливою й емоційно нестійкою (Медведев, 2016; Лучинкіна, 2011).

Масштабність і потужність впливу інформаційного середовища на психіку людей у сучасних умовах актуалізувало проблему інформаційно-психологічної безпеки. Сьогодні досить складно спрогнозувати рівень залежності й вплив VR на зміну свідомості людини. За прогнозами науковців, конвергенція свідомості людини та віртуальної реальності відбувається дуже швидко. Маніпулювання свідомістю й підсвідомістю стає дедалі сильнішим

і масштабнішим. Під час сеансу віртуальної реальності в стані, який дуже схожий на гіпнотичний, на людину можна впливати будь-якими методами, адже вона в цей час зосереджена і її підсвідомість відкрита для зовнішнього впливу (Іванов, Віртуалізація суспільства).

Нині феномен медіазалежності формується як ізоляційний і дезінтегруючий наслідок розвитку медіакультури. Це призводить до зміни адаптаційних механізмів особистості під впливом інтенсивних інформаційно-комунікаційних потоків. Поступове зниження суб'єктної активності та переважання пасивних форм медіаспоживання призводять до обмеження самостійності, зменшення рефлексивності й формування різних видів залежної поведінки, зокрема медіазалежності, ігрової адикції та тенденції до втечі від реальної дійсності у віртуальні світи (Лугуценко, 2014; Шоріна, 2013).

У зв'язку з численними змінами в соціальних і технологічних аспектах життя актуальною проблемою сьогодення є й проблема самотності й тривожності. Соціальні мережі й технологічний розвиток хоча й забезпечують зв'язок на відстані, часто призводять до відчуття віртуальної, а не реальної спільноти. Це може підвищити відчуття самотності, особливо коли реальні соціальні контакти обмежені. Усе більша тенденція до індивідуалізації може призводити до відчуття відокремленості від інших і втрати соціальної підтримки. Сучасне суспільство надто напружене та конкурентне. Люди часто відчувають стрес і невпевненість у майбутньому, що може сприяти розвитку тривожності, особливо коли вони відчувають себе відокремленими й безпорадними (Головська, Хрустальова, 2024, с. 163–164; Малімон, 2015, с. 108-115).

Такий стан, коли людина почувається відчуженою або віддаленою від інших, навіть коли вона фізично перебуває серед людей, І. Головська й А. Хрустальова називають відчуженою самотністю, відсутністю емоційного зв'язку та взаєморозуміння з оточенням. Відчужена самотність часто є наслідком або супутнім явищем психологічних чи соціальних проблем, таких як депресія, тривожні розлади або соціальна ізоляція. Людина може мати багато соціальних контактів і бути активною в суспільстві, але не відчувати справжнього емоційного зв'язку з іншими людьми. Це може бути результатом поверхових взаємодій або відсутності глибоких відносин. Відчуття самотності людини, навіть коли вона формально не ізольована, може бути пов'язано з неспроможністю знайти людей, які поділяють її цінності, інтереси або емоційні потреби. Відчужена самотність часто пов'язана з внутрішніми психологічними чинниками та може бути результатом добровільної або вимушеної соціальної ізоляції (Головська, Хрустальова, 2024, с. 165).

На підставі вищезазначеного можна виокремити прогнозовані проблеми майбутнього:

– обмежений розвиток здатності до саморефлексії й самокритики, що спричиняє порушення раціональної регуляції та цілеспрямованості дій;

– нездатність особистості реалістично прогнозувати власне майбутнє та визначати досяжні життєві орієнтири, що проявляється в неадекватності планів, завищених очікуваннях і надмірній категоричності у виборі цілей;

– зниження активності й емоційної залученості в повсякденному житті, брак внутрішньої енергії та емоційної відкритості, що проявляється в стриманості почуттів і недостатній чутливості до реальних міжособистісних взаємин;

– орієнтація на взаємодію з віртуальними або медіаперсонами замість реальних соціальних контактів.

Отже, віртуальна реальність, створюючи новий онтологічний простір для індивідуального й суспільного буття, де межі між «реальним» і «віртуальним» стають розмитими, докорінно трансформує людське сприйняття, соціальні зв'язки й ідентичність. Віртуальне середовище стає значущим, а іноді й більш важливим за фізичний світ. Водночас утрата активної життєвої позиції та смислової саморегуляції, тривале перебування людини у віртуальному просторі, соціальні й психоемоційні стани породжують форми новітнього відчуження – від себе, від інших і реального світу. В умовах тотальної віртуалізації та детермінованої нею трансформації суспільного й індивідуального життя окремий індивід відчуває гостру потребу в нових духовних орієнтирах і практиках.

Віртуальна реальність, яка є черговим етапом технологічного прогресу та новим інформаційно-комунікативним середовищем, впливає на всі сфери суспільного життя, масову

й індивідуальну свідомість, продукує нові світоглядні орієнтири та форми духовних практик. Щодалі більше інтегруючись у повсякденне життя, віртуальний простір формує нові моделі комунікації, соціальної участі й ідентифікації. Демонструючи переплетення технологічного й людського буття, віртуальне середовище характеризується зменшенням безпосереднього міжособистісного спілкування. Для дедалі більшої кількості людей віртуальний простір і віртуальна реальність стають важливішими й більш значущими, ніж фізичний (реальний) простір і фізична реальність. Водночас віртуалізація як соціально-культурний процес, сприяючи трансформації суб'єктивності й міжособистісної взаємодії, нерідко супроводжується посиленням відчуття ізоляції, фрагментацією ідентичності та зниженням здатності до автентичного соціального контакту, породжує низку ризиків.

Перспективними напрямами подальших досліджень є аналіз впливу віртуальної реальності на процеси дереалізації, на технології маніпуляції підсвідомістю й свідомістю людини.

Список використаних джерел:

Бодріяр Ж. (2004). Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ : Вид-во Соломії Павличко «Основи». 230 с.

Власенко Ф.П. (2014). Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний збірник ЗДІА*. № 56. С. 208–217.

Воронкова В.Г., Кивлюк О.П., Нікітенко В.О. (2023). Критичне мислення у контексті постмодерністського дискурсу Ж. Бодрійяра. *Освітній дискурс*. № 45. С. 29–39.

Головська І.Г., Хрустальова А.Є. (2024). Психологічні особливості запобігання страху самотності як профілактики тривожності. *Габітус.* Вип. 61. Видавничий дім «Гельветика». С. 162–167.

Данильян О.Г., Дзьобань О.П. (2016). «Симулякр» : концептуалізація феномена у постнеокласичній філософії. *Інформація і право*. № 2 (17). С. 66–76.

Дзьобань О.П., Соснін О.В. (2017). Віртуальна реальність суспільства постмодерну як соціокультурне тло соціалізації «людини інформаційної». *Гуманітарний вісник ЗДІА*. Вип. 69. С. 69-76.

Іванов Д.В. Віртуалізація суспільства. *Соціологія та соціальна антропологія.* URL: http://lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt (дата звернення: 15.11.2025).

Куцепал С.В. (2025). Тлумачення штучного інтелекту у соціально-філософському дискусі: симулякр чи реальність? *Людина в цифровому суспільстві: сучасні тренди :* монографія / Т.С. Гиріна, М.А. Козловець, С.В. Куцепал та ін. ; Аналіт. центр сучас. гуманітаристики. Харків : Право. С. 44–62.

Лугуценко Т.В. (2014). Людина в структурі комунікативної реальності як суб'єкт віртуального простору. *Гілея: науковий вісник*. Вип. 81. С. 179–182.

Лучинкіна А.І. (2011). Психологічні аспекти віртуальної соціалізації. *Проблеми сучасної психології.* Вип. 14. С. 445–454.

Малімон В.І. (2015). Віртуальне спілкування і самотність людини. *Гуманітарний вісник ЗДІА.* № 63. С. 108–115.

Медведєва В. (2016). Особливості процесу соціалізації особистості в умовах інформаційного суспільства. *Наукові праці Національної бібліотеки України імені В.І. Вернадського.* Вип. 43. С. 584–595. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/npnbuimviv_2016_43_37.

Мироненко Г.В. (2015). Час віртуального життя : монографія. Київ : Імекс-ЛТД. 134 с.

Прудникова О.В. (2017). Антиціннності віртуального простору: філософський аналіз. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого».* № 3 (34). С. 47–56.

Стебельська О.І. (2022). До питання про симулякризацію соціокультурного простору. *Актуальні проблеми філософії та соціології.* Вип. 39. С. 66–74.

Штепа О.О. (2022). Віртуальна реальність: соціально-філософський аналіз. *Актуальні проблеми філософії та соціології.* С. 135–139.

Шоріна Т.Г. (2013). Феномен відчуження : сучасні історичні та суб'єктивні модифікації. *Мультиверсум. Філософський альманах*. Вип. 8 (126). С. 50–59.

Deleuze, Gilles. (1990). The Logic of Sense. Columbia University Press. 393 s.

Hassan R. (2020). The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life. London : University of Westminster Press. 199 p.

Kumar, Krishan. (2024). Secularization and rationalization in modernization. In: The nature of modern society. On-line.

Lanier J. (2023). The re is no AI. The New Yorker. 20 April. URL: https://www.newyorker.com/science/annals-of-artificial-intelligence/there-is-no-ai. (дата звернення: 15.11. 2025).

Van Dijk J. (2020). The Digital Divide. Cambridge : Polity Press. 188 p.

References:

Baudrillard, J. (2004). Symuliakry i symuliatsiia [Simulacra and simulation] / trans. from French by V. Khovhun. Kyiv: Solomiya Pavlychko Publishing House «Fundamentals» [in Ukrainian].

Vlasenko, F.P. (2014). Virtualna realnist yak prostir sotsializatsii indyvida [Virtual reality as a space for individual socialization]. *Humanitarian collection of the ZGIA,* 56, 208–217 [in Ukrainian].

Voronkova, V.G., Kyvlyuk, O.P., Nikitenko, V.O. (2023). Krytychne myslennia u konteksti postmodernistskoho dyskursu Zh. Bodriiiara [Critical thinking in the context of J. Baudrillard's postmodernist discourse]. *Educational Discourse*, 45, 29–39 [in Ukrainian].

Golovska, I.G., Khrustaleva, A.E. (2024). Psykholohichni osoblyvosti zapobihannia strakhu samotnosti yak profilaktyky tryvozhnosti [Psychological features of preventing the fear of loneliness as a prevention of anxiety]. *Habitus. Scientific journal,* 61, 162–167. Publishinghouse «Helvetica». [in Ukrainian].

Danylyan, O.G., Dzyoban, O.P. (2016). «Symuliakr» : kontseptualizatsiia fenomena u postneoklasychnii filosofii [«Symulyakr»: conceptualization of the phenomenon in post-neoclassical philosophy]. *Information and Law,* 2 (17), 66–76 [in Ukrainian].

Dzyoban, O.P., Sosnin, O.V. (2017). Virtualna realnist suspilstva postmodernu yak sotsiokulturne tlo sotsializatsii «liudyny informatsiinoi» [Virtual reality of postmodern society as a sociocultural background of the socialization of the «information man»]. *Humanitarian Bulletin of the ZDIA,* 69, 69–76 [in Ukrainian].

Ivanov, D.V. Virtualizatsiia suspilstva [Virtualization of society]. *Sociology and social anthropology.* Retrieved from: http://lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt (access date : 15.11.2025) [in Ukrainian].

Kutsepal, S.V. (2025). Tlumachennia shtuchnoho intelektu u sotsialno-filosofschkomu dyskusi: symuliakr chy realnist? [Interpretation of artificial intelligence in the socio-philosophical discussion: simulacrum or reality?] *Man in the digital society: modern trends: monograph* / T.S. Hyrina, M.A. Kozlovets, S.V. Kutsepal, etc. ; Analytical Center of Modern Humanities. Kharkiv : Pravo. S. 44–62 [in Ukrainian].

Lugutsenko, T.V. (2014). Liudyna v strukturi komunikatyvnoi realnosti yak subiekt virtualnoho prostoru [Man in the structure of communicative reality as a subject of virtual space]. *Gileya: Scientific Bulletin*, 81, 179–182 [in Ukrainian].

Luchinkina A.I. (2011). Psykholohichni aspekty virtualnoi sotsializatsii [Psychological aspects of virtual socialization]. *Problems of modern psychology,* 14, 445–454 [in Ukrainian].

Malimon, V.I. (2015). Virtualne spilkuvannia i samotnist liudyny [Virtual communication and human loneliness]. *Humanitarian Bulletin of the ZDIA*, 63, 108–115 [in Ukrainian].

Medvedev, V. (2016). Osoblyvosti protsesu sotsializatsii osobystosti v umovakh informatsiinoho suspilstva [Peculiarities of the process of socialization of the individual in the conditions of the information society]. *Scientific works of the V.I. Vernadsky National Library of Ukraine,* 43, 584–595. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/npnbuimviv_2016_43_37 [in Ukrainian].

Myronenko, G.V. (2015). Chas virtualnoho zhyttia: monohrafiia [The Time of Virtual Life: Monograph]. Kyiv: Imeks-LTD [in Ukrainian].

Prudnikova, O.V. (2017). Antytsinnosti virtualnoho prostoru: filosofskyi analiz [Anti-values of virtual space: philosophical analysis]. *Bulletin of the National University «Yaroslav the Wise Law Academy of Ukraine»,* 3 (34), 47–56 [in Ukrainian].

Stebelska, O.I. (2022). Do pytannia pro symuliakryzatsiiu sotsiokulturnoho prostoru [On the question of simulacrization of sociocultural space]. *Current problems of philosophy and sociology,* 39, 66–74 [in Ukrainian].

Shtepa, O.O. (2022). Virtualna realnist: sotsialno-filosofskyi analiz [Virtual reality: socio-philosophical analysis]. *Aktual'ni problemy filosofiyi ta sotsiolohiyi.* S. 135–139 [in Ukrainian].

Shorina, T.G. (2013). Fenomen vidchuzhennia : suchasni istorychni ta subiektyvni modyfikatsii [The Phenomenon of Alienation: Modern Historical and Subjective Modifications]. *Multiverse. Philosophical Almanac,* 8 (126), 50–59 [in Ukrainian].

Deleuze, Gilles. (1990). The Logic of Sense. Columbia University Press.

Hassan, R. (2020). The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life. London: University of Westminster Press.

Kumar, Krishan. (2024). Secularization and rationalization in modernization. In: The nature of modern society. On-line.

Lanier, J. (2023). The re is no AI. The New Yorker. 20 April. Retrieved from: https://www.newyorker.com/science/annals-of-artificial-intelligence/there-is-no-ai. (access date: 15.11.2025).

Van Dijk, J. (2020). The Digital Divide. Cambridge: Polity Press.

Дата першого надходження статті до видання: 03.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.01.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 25.03.2026