



СОЦІАЛЬНА ФІЛОСОФІЯ

SOCIAL PHILOSOPHY

УДК 130.1: 316.61: 316.33

DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.2(96).2024.89-98

СУТНІСНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ПРОСТОРУ ВІДЧУЖЕННЯ ЛЮДИНИ

А. В. Амма*

У статті досліджено віртуальну реальність як невід'ємну складову існування сучасної людини, яка володіє такими атрибутивними ознаками як: штучний (створений) характер, автономність і анонімність, інтерактивність. Просторові й часові характеристики віртуального світу відрізняються від параметрів фізичного світу: простір у сфері віртуальності може змінюватися залежно від системи відліку (програми), від бажання або величчя її суб'єкта-творця; час у сфері віртуальності може втрачати ознаки лінійності, адже у ній суб'єкт активності може все почати з самого початку, повернутись не лише в минуле, а й переміститись у майбутнє. Доведено, що віртуальна реальність є особливою сферою реалізації людської суб'єктивності, де людина, подолавши просторову і часову визначеність й обмеженість фізичної реальності, здатна до творення різних типів символічних форм.

Обґрунтовано, що поряд з позитивними сторонами перебування у віртуальному просторі (свобода творення, свобода самореалізації, свобода самопрезентації, можливість набуття різних типів ідентифікаційних маркерів), сфера віртуальності стала новітнім середовищем індивідуального і соціального відчуження. Перебування людини у віртуальній реальності системно впливає на трансформацію її світогляду, а точніше ідей, знань, цінностей і практичних настанов людей у різних регіонах світу. На особистісному рівні нова віртуальна особистість може загрожувати "стиранням" або кардинальною зміною реальної особистості. Поряд з цим, у віртуальній реальності людина може не тільки відчувати себе відчуженою, відстороненою від особистісних або суспільних проблем реальності, а й виснажуватися психологічно, ставати інфантильною і впадати у соціальну апатію, дистанціюватися або уникати вирішення проблем у реальній соціальній дійсності.

Доведено, що у віртуальній реальності відбувається симуляція активної комунікації, комунікація заради комунікації, яка у підсумку може не мати будь-яких соціальних і особистісних наслідків. Натомість ефективна соціальна комунікація на рівні взаємодії суб'єктів має призводити до вироблення дієвих практик подолання різних типів соціальних викликів.

* Амма Алефтіна / Amma Aleftina, аспірантка кафедри філософії та політології (Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, Україна)
e-mail: aleftina.amma@gmail.com
ORCID: 0009-0003-5876-760X

Ключові слова: віртуальна реальність, віртуальний простір, відчуження, соціальна апатія, інформаційне суспільство.

ESSENTIAL CHARACTERISTICS OF VIRTUAL REALITY AS A SPACE OF HUMAN ALIENATION

A. V. Amma

The article establishes that virtual reality, as an integral part of modern human existence, has the following attributes: artificial (created) character, autonomy and anonymity, and interactivity. Spatial and temporal characteristics of the virtual world differ from the parameters of the physical world: the space in the field of virtuality can change depending on the frame of reference (program), up to the desire or will of its creator subject; time in the field of virtuality can lose its signs of linearity, because in it the subject of activity can start everything from the very beginning, return not only to the past, but also move to the future. The author proves that virtual reality is a special sphere of realization of human subjectivity, where a person, having overcome the spatial and temporal determination and limitations of physical reality, is capable of creating various types of symbolic forms.

It is substantiated that along with the positive characteristics of being in the virtual space (freedom of creation, freedom of self-realization, freedom of self-presentation, the possibility of acquiring different types of identification markers), the sphere of virtuality has become the newest environment of individual and social alienation. A person's presence in virtual reality systematically affects the transformation of his or her worldview, or rather, the ideas, knowledge, values and practical guidelines of people in different regions of the world. At the personal level, a new virtual personality can threaten to "erase" or radically change the real personality. Along with this, in virtual reality, a person can not only feel alienated, separated from personal or social problems of reality, but also psychologically exhausted, become infantile and fall into social apathy, distance him- or herself or avoid solving problems in real social reality.

The article proves that in virtual reality there is a simulation of active communication, communication for the sake of communication, which in the end may not have any social and personal consequences. Instead, effective social communication at the level of interaction of subjects should lead to the development of effective practices for overcoming various types of social challenges.

Key words: virtual reality, virtual space, alienation, social apathy, information society.

Постановка проблеми. Віртуальний простір став невід'ємною складовою існування сучасної людини. Якщо у минулі століття і тисячоліття людина мала докладати зусиль до адаптації до мінливих умов природного і соціального середовища буттєвості, то в останні десятиліття її буття змістилося у віртуальну реальність, яка в багатьох випадках стала сурогатом її соціальної і природної дійсності.

Віртуальна реальність поряд з самою інформацією, знаннями і комунікативними технологіями є атрибутивною ознакою інформаційного суспільства. Більшість людей на нашій планеті прямо чи опосередковано долучаються до віртуальної реальності, яка поряд з дійсною реальністю складають простір існування сучасної людини. Це існування завбачує постійне перебування в онлайн-режимі, адже

робота на більшості соціальних платформ, Інтернет-каналів, багатьох фірм і установ вимагає онлайн-активності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження віртуальної реальності і проблеми відчуження людини в ній вимагає звернення до праць Г. Дебра, Е. Гідденса, Н. Лумана, П. Слотердайка, К. Вульфа, П. Бурд'є. Окрім цього, заслуговують на увагу і праці прихильників соціального конструктивізму (Д. Міда, Ч. Кулі, Т. Парсонса, П. Бергера, Т. Лукмана), в яких віртуальна реальність інтерпретується як форма соціального конструювання. Розуміння віртуальності як імітаційного символічного простору знаходимо у працях М. Макклуюена, Ф. Хеміта, М. Кастельса, Г. Рейнгольда та ін. Це той простір, де змішується елітарне і масове, сакральне і профанне в культурі, низькі і високі її зразки.

Низка українських дослідників (В. Воронкова, В. Данильян, О. Дубас, А. Єрмоленко, В. Лях, Д. Свириденко, М. Хилько) обґрунтували розуміння віртуальної реальності як складової інформаційного суспільства. Водночас у вітчизняній науці сформувалося і доволі критичне сприйняття віртуальної реальності (А. Колодюк, О. Мураховський, С. Цимбалюк, В. Щербина та ін.). Зокрема Ф. Власенко досить негативно оцінює віртуальну реальність як своєрідну "схованку" від життєвої реальності, сферу реалізації її найсміливіших мрій і очікувань, сферу існування у симулятивному просторі симулякрів, де відбувається підміна дійсності псевдореальністю [4: 208]. Утім, не можна не помічати й широких можливостей віртуальної реальності: швидкого доступу до інформації, можливості працювати, отримувати освіту й інші послуги інтерактивно, можливості швидко мобілізувати малі і великі соціальні спільноти на вирішення нагальних суспільних проблем.

Метою дослідження є аналіз сутнісних ознак віртуальної реальності як простору відчуження людини в інформаційному суспільстві.

Дискусія та результати. Сам феномен віртуальності, віртуального простору, віртуальних світів з'явився достатньо давно. Одна з перших цифрових розробок віртуального світу – багатокористувальна 3D-гра-шутер від першої особи Maze War – була випущена у середині 70-років ХХ століття, тобто майже 45 років тому. Як зауважують Л. Щербаков та Р. Бруннер у середині 80-х років ХХ століття були випущені багатокористувальні онлайн-ігор (ММОГ), серед яких найвідомішими стали World of Warcraft, City of Heroes і EverQuest II. Окрім онлайн-ігор, у цей період почали формуватися цілі віртуальні соціальні простори (AlphaWorld, Blacksun, ThePalace, Traveler і WorldsAway) і віртуальні світи (Second World і There) [9]. Вже тоді віртуальний простір визначався як 3D-середовище для спільної роботи багатьох користувачів, яке доступне тривалий час. Віртуальний простір у

такому розумінні побудований на основі технологій віртуальних світів та інтегрований з серверними системами конкретної бізнесової структури [9].

У науковий дискурс поняття "віртуальна реальність" чи не вперше було введено одним з фундаторів концепту кіберкультури Дж. Ланье. Однак, сам термін "віртуальне" має давню історію використання і походить від латинського "virtus", яке використовувалося у добу античності для позначення чеснот людини. В епоху Відродження поняття "virtus" почали використовувати для позначення потенційної прихованої божественної енергії, яка є джерелом мислення людини (М. Кузанський). Як наголошує Ф. Власенко, саме з того часу за допомогою поняття "virtus" позначали внутрішню силу, потенцію і можливість реалізації чогось [4: 209]. І лише у ХХ ст. термін "віртуальне" почав розглядатися у контексті опозиції реальне-віртуальне.

А з появою Інтернету і комп'ютерних технологій обидва поняття поєдналися в один термін "віртуальна реальність" у значенні "штучна реальність", в якій синтезувалися інформація, "інтегровані зображення, звук і рух". На цій підставі Ф. Власенко розглядає віртуальну реальність як "сукупність програмно-апаратних засобів для створення відчуття присутності у світі комп'ютерних ігор, мереж, систем" [4: 209]. Суголосним до цього визначення є й дефініція Г. Сашук, яка асоціює віртуальну реальність з тривимірними макромоделями "великої реальності, які створювалися за допомогою комп'ютера й давали ефект повної присутності в цих псевдореальностях" [6: 22]. У контексті цього цікавими є й міркування американської дослідниці Ш. Такл, за якими насправді віртуальна реальність не є реальною, але вона має відношення до реальності. Перебуваючи між і між, вона стає ігровим простором для роздумів про реальний світ [13: 165].

У сучасній філософській традиції, як наголошує Ф. Власенко, використовується два ключові підходи до розуміння віртуальної реальності. За першим

підходом, традиційним, це форма реальності, яка ототожнюється зі світом можливого і потенційного; в межах другого підходу, віртуальна реальність тлумачиться як "вид гносеологічної реальності, осмислення якої може ґрунтуватися на концепції симулякрів" Ж. Бодрієра [4: 209]. Поряд з цими двома підходами, на нашу думку, сформувався і третій підхід, представники якого розглядали віртуальну реальність як техногенний штучний простір існування і взаємодії сучасної людини.

Саме до такого підходу тяжіють роботи шведського дослідника К. Невелстіна, який пропонує визначення віртуального світу як змодельованого середовища, де багато агентів можуть віртуально взаємодіяти, діяти та реагувати на речі, явища та середовище; агентами віртуального світу можуть бути одна, декілька або багато людей під різними аватарами або навіть не людина, а програма чи множина програм; взаємодія у віртуальному світі має відбуватися у спільному просторово-часовому віртуальному середовищі без можливості паузи у реальному часі [12: 18]. Цілісний віртуальний світ у його розумінні може складатися з багатьох просторів, але об'єднаних між собою.

За твердженням української дослідниці З. Алфьорової, під віртуальною реальністю можна розуміти "технічно сконструйоване за допомогою комп'ютерних засобів інтерактивне середовище стимуляційної присутності людини у просторі і часі, створене засобами спеціального комп'ютерного устаткування" [2: 19]. На противагу цьому Г. Сацук розглядає віртуальну реальність переважно у соціальному, а не технологічному контексті, як "новий організований соціальний простір, який на противагу відображенню реальної дійсності є джерелом відмінності, заміщення, маніпуляцій, симулякрів – як особливих об'єктів "відчужених знаків" [6: 22].

Незважаючи на означені атрибутивні характеристики віртуальної реальності зміст означеного терміну до сьогодні залишається остаточно не визначеним. У зв'язку з цим заслуговує на увагу

міркування І. Михальчука, що в межах буденної свідомості під поняттям "віртуальна реальність" розуміється "деякий образно-смысловий вимір, пов'язаний з комп'ютерами (швидше, не як власне з технічними приладами, але як із засобом становлення певної нової, технічно-міфологічної картини світу)" [5: 39]. В таких умовах сама людина може й не усвідомлювати, що вона вже є невід'ємною частиною означеної реальності. При цьому у її свідомості може з'явитись хибне переконання, що віртуальна реальність є мінливою, необов'язковою, такою, з якої можна вийти у будь-який момент.

У контексті дослідження форм і сутності відчуження людини у віртуальному просторі необхідним є звернення до атрибутивних ознак цього простору. У зв'язку з цим обґрунтованим є звернення до досліджень англійського науковця Р. Бартла, який виділив ряд сутнісних характеристик віртуального світу. По-перше, існування людини а відтак і її відчуження у віртуальному світі відбувається у реальному часі. По-друге, інші люди в реальному часі також можуть долучатися до цього світу, а відтак і провокувати різні форми відчуження людини. По-третє, віртуальний світ існує, незалежно від входження в нього або виходу з нього будь-якого гравця. Віртуальні світи створюються на основі використання складного програмного забезпечення і обов'язково "мають мати розмір, який відповідає кількості їх гравців. У текстових світах емпіричне правило полягає в тому, щоб прагнути досягати відношення 40 кімнат на одного гравця..." [8: 348]. Окрім цього, віртуальні світи мають максимально дотримуватися правила відкритості і необхідності створення умов, щоб гравці могли у них досягати успіху [8: 326].

У віртуальному світі за допомогою програмного забезпечення можна не просто створити будь-який фантазмагоричний світ, а постійно змінювати його параметри. Більше того, за твердженням Ф. Власенка "спеціальні механічні пристрої, керовані комп'ютером, можуть

створити повну ілюзію життя людини-оператора в цьому паралельному світі" [4: 211]. За умови негарздів у реальному соціальному житті перебування у такому віртуальному просторі може видаватися достатньо привабливим. У віртуальному просторі життя можна прожити багато разів у значній кількості варіацій.

Підсумовуючи вищезазначене, А. Щербаков і Р. Бруннер виділяють чотири ключові характеристики віртуального простору: 1) інтеграція (integration) як даність пов'язування віртуальних світів із фізичним світом, 2D-мережею (як міжмережевими, так і інтранетними), серверними системами підприємства та мобільними пристроями; 2) взаємодія (interaction) як можливість співпраці у реальному часі з використанням Web 2.0 і атрибутів соціальних мереж; 3) занурення (immersion) як комплексне відчуття користувачів, що вони є невід'ємною частиною віртуального простору; 4) навігація між кількома віртуальними світами та просторами (interoperability), яка забезпечує зручну роботу користувача під час переходу між невідключеними сітками інтернет-комунікації OpenSim [9].

Однією з кардинальних характеристик існування людини у віртуальній реальності постає анонімність суб'єкта, що втілює його можливість приховувати справжню ідентичність. В таких умовах він може прикриватися новоствореною або "чужою" аватаркою, а іноді навіть приховувати IP-адресу за допомогою електронних технологій. Більше того подібна автономність і анонімність у повній мірі можуть означати відчуження людини від власної самості. При цьому людина у світі віртуального може проявляти себе у будь-якому образі, навіть і не людському. А натомість у фізичній реальності це буде та сама людина у тому самому кріслі біля монітора. Це дозволяє говорити, що тіло відчужується від суб'єктивності людини. Отже, можемо говорити, що людина має вже щонайменше два простори реалізації самості.

Не можна заперечувати той факт, що анонімність у віртуальному середовищі є досить привабливою. Вона дозволяє людині прикрашати своє фізичне тіло і відповідати нав'язаним "еталонам" краси. Окрім цього вона дозволяє слідувати своїм бажанням та прагненням, прихованим через потенційний моральний осуд у світі соціальності. У підсумку людина у сфері віртуального може обирати будь-які соціальні ролі, на які вона колись не могла претендувати. Утім не для всіх споживачів привабливість анонімності у сучасному світі є достатньо актуальною. Це трапилося, на думку В. Штанько, "після того, як основним середовищем спілкування в Інтернеті стали соціальні мережі – Однокласники, ВКонтакте" [7, с. 11]. За умови необхідності комунікації на соціальних платформах з великою кількістю людей, споживачів або навіть професійною спільнотою зникає сама потреба в анонімності. Людина змушена презентувати себе як професіонала, науковця, експерта в реальному образі. Водночас це може цілком не заважати їй певною мірою і в цих умовах прикрашати свій образ.

Віртуальна реальність часто стає простором, де замість справжньої присутності "Іншого" ми отримуємо лише ілюзію комунікації з ним. При цьому наша віртуальна комунікація може супроводжуватися досить сильними емоційними переживаннями. Водночас на перешкоді повноцінності комунікації у віртуальному світі постає наша невпевненість у тому, хто є цей "Інший", справжня людина, бот чи ШІ. Подібний тип спілкування базується на непевному ґрунті, який може провалитися у будь-який момент. У таких умовах, як слушно зауважує, І. Михальчук, людина "чує лише те, що хоче почути" і у підсумку виявляється оточеною фантомами симулякрів і віртуальних образів [5, с. 42]. Така комунікація віртуального типу доволі часто стає монологом, воанням людини у пустелі, в якій її навряд чи хто почує. З огляду на це, вона має всі ознаки імітації або комунікації заради комунікації, що не

буде мати продуктивних соціальних наслідків для її учасників.

Отже, анонімність суб'єкта у віртуальній реальності продукує якісно нові форми та способи відчуження. Учасники віртуальної комунікації, які начебто дуже близькі між собою, не можуть або часто й не хочуть опинитися поруч. І це небажання часто зумовлене тим, що людина у віртуальному світі може виявитись зовсім не такою, якою себе репрезентувала. Проте перебільшенням є і міркування деяких експертів, що людина зможе як самість розчинитися у віртуальності. Водночас не слід сподіватись і на те, що через деякий час більшість людей захочуть повернутися у реальний соціальний світ, в якому вони знову зіштовхнуться зі споконвічними екзистенційними викликами і проблемами.

Ще однією атрибутивною ознакою віртуальної реальності є інтерактивність суб'єкта, тобто здатність людини цілеспрямовано і самочинно взаємодіяти з цією реальністю, перетворившись із простого споживача у її співтворця. При цьому людина у віртуальній реальності може взаємодіяти як з іншою людиною, так і з комп'ютерною програмою, чат-ботом, ШІ та ін. Інтерактивність людини у віртуальному просторі дає можливість відчувати себе не стороннім спостерігачем, а й активним співтворцем, щодо якого суспільство у віртуальному середовищі не може у повній мірі застосовувати обмеження у площині моральних норм, принципів або юридичних актів.

До сутнісних характеристик віртуальної реальності належить і її штучність, адже у віртуальності можлива "штучна реалізація у знаково-графічній формі тієї чи іншої мислимої можливості (абстрактної чи конкретної)" [5: 39]. Подібна можливість фактично або тимчасово неможлива у фізичній реальності. Однак, під впливом діяльності людини-творця, програміста, дизайнера, художника, письменника така можливість може реалізуватись у віртуальній реальності. Відтак, віртуальна реальність є не просто комп'ютерною симуляцією, а й

простором цілеспрямованої реалізації творчості людини.

І чи не перше, що людина витворює – це формує власні ідентифікаційні практики, адже усі світоглядні позиції – знання, ідеї, переконання, цінності, практичні настанови – перебувають у сучасному світі під впливом віртуальної реальності. Кіберпростір у такому розумінні "позатериторіальний і кіберкультуральний (оскільки у віртуальному просторі відбувається взаємодія і взаємопроникнення різних національних культур, що призводить до виникнення унікального культурного середовища, в якому формуються свої специфічні соціальні норми)" [3: 32]. Така космополітизація ідентифікаційних практик у віртуальній реальності загрожує розмиванням національної і культурної ідентичності сучасної людини. А точніше, ідентифікаційні практики у сфері віртуальності загрожують відчуженням її етнічної, національної, релігійної, культурної, мовної ідентичності.

З огляду на це у віртуальній реальності формується дещо інша ідентичність, порівняно з реальною соціальною дійсністю. Її ключовими ознаками є штучність, несправжність, уявність. Як зауважує О. Акименко, у такому випадку під час ідентифікаційних практик мова йде не про "Я-актуалізацію", а про "Не-Я-актуалізацію". У віртуальній реальності віртуальна ідентичність набуває практично всіх ознак людської ідентичності, ознак реального й оригінального. Але вона обов'язково потребує зовнішнього щодо неї об'єкта [1]. І існує віртуальна реальність лише тоді, коли суб'єкт перебуває у ній або її творить. Лише перебування людини у віртуальності перетворює її на актуалізовану дійсність. Отже, віртуальна реальність, з одного боку, вказує на можливість, ілюзію, а з другого боку – на дійсність, справжність.

Поряд з цим маємо враховувати, що сучасна людина вже не може себе позиціонувати як професіонал, кваліфікована особа, інтелігентна особистість, якщо вона не присутня на професійному рівні у віртуальній реальності. На сучасному етапі важко уявити будь-який прогрес у науковій і

освітній сфері, у мистецтві і навіть релігійній діяльності без долучення до віртуальної сфери. Водночас переведення сотень мільйонів людей у сферу віртуальної реальності як місце їх основної роботи ставить і буде ставити перед соціумом майбутнього якісно нові соціальні і економічні виклики. Під впливом діджиталізації, інтернетизації і роботизації економіки, як зауважує Н. Ковтун, в останнє десятиліття сотні мільйонів людей можуть втратити роботу. На противагу цьому у кіберпросторі з'являються сотні нових професій і вакансій [10; 11]. І сучасні люди, насамперед молоді, мають пристосовуватися до змінюваної реальності інформаційного суспільства: бути готовими постійно навчатись, маючи універсальну фундаментальну базову освіту, вміти застосовувати знання у суміжних професійних галузях, вміти застосовувати новітні інформаційні технології, бути готовим до дистанційної форми освіти та роботи. У таких умовах найбільше шансів на отримання роботи мають люди, які досконало володіють іноземними мовами, добре володіють комп'ютерними технологіями і є висококваліфікованими фахівцями у свої професійній галузі.

Висновки. Отже, віртуальна реальність, яка стала важливою складовою існування сучасної людини, володіє такими атрибутивними ознаками: штучний (створений) характер, автономність і анонімність, інтерактивність. Простір і час, як основоположні характеристики буття реального світу у віртуальній реальності, функціонують по-іншому. Простір у сфері віртуальності може бути змінюваним у залежності від системи відліку (програми), від бажання або воління її суб'єкта-творця. Час у віртуальній реальності може втрачати ознаки лінійності, адже у ній суб'єкт активності може все почати з самого початку, може повернутись не лише в минуле, а й переміститись у майбутнє. У такому розумінні віртуальна реальність постає сферою реалізації людської суб'єктивності, де людина,

подолавши просторову і часову визначеність і обмеженість фізичної реальності, реалізує свою здатність до творення різних символічних форм. За допомогою технічних засобів людина у віртуальному світі стала творцем, для якого все стає можливим.

Поряд з позитивними аспектами існування людини у віртуальному просторі (свободою творення, самореалізації, самопрезентації, можливістю набуття різних ідентифікаційних маркерів), сфера віртуальності стала простором індивідуального і соціального відчуження людини. Перебування у віртуальній реальності призводить до системних трансформацій світогляду, до зміни ідей, знань, цінностей і практичних настанов людей у різних регіонах світу. Відбувається нівеляція і заперечення одних ідентифікаційних маркерів і продукування нових. На особистісному рівні нова віртуальна особистість може загрожувати "стиранням" або кардинальною зміною реальної особистості.

У віртуальній реальності людина закономірно може відчувати себе відчуженою, відстороненою від особистісних або суспільних проблем реальності. Прив'язуючи своє життя лише до віртуальної реальності, людина виснажується психологічно, впадає у соціальну апатію, і, як наслідок уникає вирішення особистісних або колективних проблем у реальній соціальній дійсності.

Ще одним аспектом відчуження в інформаційному просторі сучасності є те, що віртуальна комунікація часто перетворюється на монолог, на воляння у безодні, де людину навряд чи хто почує. Такий тип комунікації, маючи явні ознаки імітації, стає симулякром у віртуальній реальності відбувається симуляція активної комунікації, комунікація заради комунікації, яка у підсумку може не мати будь-яких соціальних і особистісних наслідків. Натомість продуктивна соціальна комунікація між людьми та соціальними спільнотами має призводити до вироблення ефективних

практик подолання різних типів соціальних проблем.

Перспективи дослідження.

подальшого Подальшого

дослідження потребує дослідження форм і сфер відчуження людини у віртуальному просторі інформаційного суспільства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Акименко О. С. Ефект он-лайн присутності у віртуальній реальності медіасвіту. *Культура України*. 2012. Випуск 36. URL: https://ic.ac.kharkov.ua/nauk_rob/nauk_vid/rio_old_2017/ku/kultura36/18.pdf (дата звернення: 28.06.2024).
2. Алфьорова З. І. Межі видимого: становлення візуального мистецтва. Харків: ХДАК, 2008. 268 с.
3. Бугайова Н. М. Трансформація особистості в епоху цифрових технологій. *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка. Загальна психологія. Історична психологія. Етнічна психологія*. 2019. Том IX. Вип. 12. С. 26–35.
4. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний вісник ЗДІА*. 2014. № 56. С. 208–217.
5. Михальчук І. Симуляція реальності людини у віртуальному просторі. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2018. № 11 (384). С. 38–43.
6. Сашук Г. М. Віртуалізація реальності як феномен культури сучасного інформаційного суспільства. *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe: електронний науково-практичний журнал*. С. 22–29. DOI:10.32837/2519-8858/10/131
7. Штанько В. І. Віртуальний комунікативний простір і проблеми самоідентифікації особистості. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Теорія культури і філософія науки*. 2012. № 1029 (1). Вип. 47. С. 5–12.
8. Bartle R. *Designing Virtual Worlds*. New Riders. 2003. 937 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/200025892_Designing_Virtual_Worlds (дата звернення: 21.06.2024).
9. Cherbakov L., Brunner R., Smart R., Lu C. *Virtual Spaces: Enabling Immersive Collaborative Enterprise, Part 1. Introduction to the opportunities and technologies*. June 30, 2009. URL: https://web.archive.org/web/20201128223722/https://www.ibm.com/developerworks/webservices/library/ws-virtualspaces/index.html?S_TACT=105AGX04&S_CMP=EDU#rate (дата звернення: 14.06.2024).
10. Kovtun N. M., Ventsel N. V. Transitional Society in Modernization Conditions Challenges of Forth Industrial Revolution. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. 2019. Вип. № 1 (85). С. 5–16. DOI.10.35433/PhilosophicalSciences.1(85).2019.5-16.
11. Kovtun N. M., Polishchuk O. P., Kovtun Yu. V. Disappearing professions: labor market transformation in the condition of modernization challenges of post-industrial society. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. Vol. 1 (91), 2022. P. 17–29. DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(91).2022.17-29.
12. Nevelsteen Kim. *Virtual World, Defined from a Technological Perspective, and Applied to Video Games, Mixed Reality and the Metaverse*. Computer Animation & Virtual Worlds (John Wiley & Sons, Ltd). 2018. Volume 29, Issue 1. <https://doi.org/10.1002/cav.1752> URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cav.1752> (дата звернення: 28.06.2024).
13. Turkle Sh. Constructions and reconstructions reality of self in virtual reality: Playing in the MUDs. *Mind. Culture, and Activity*. Vol. 1. No. 3. Summer 1994. P. 158–168.

REFERENCES (TRANSLATED&TRANSLITERATED)

1. Akymenko, O. S. (2012). Efekt on-lain prysutnosti u virtualnii realnosti mediasvitu. [The effect of online presence in the virtual reality of the media world]. *Kultura Ukrainy*. Vypusk 36. URL: https://ic.ac.kharkov.ua/nauk_rob/nauk_vid/rio_old_2017/ku/kultura36/18.pdf (last accessed: 28.06.2024) (in Ukrainian).
2. Alforova, Z. I. (2008). Mezhi vydymoho: stanovlennia vizualnoho mystetstva. [The limits of the visible: the making of visual art]. Kharkiv: KhDAK (in Ukrainian).
3. Buhaiova, N. M. (2019). Transformatsiia osobystosti v epokhu tsyfrovyykh tekhnolohii. [Transformation of personality in the age of digital technologies]. *Aktualni problemy psykholohii: Zbirnyk naukovykh prats Instytutu psykholohii imeni H.S. Kostiuka. Zahalna psykholohiia. Istorychna psykholohiia. Etnichna psykholohiia*. Tom. IKh. Vyp. 12. S. 26–35 (in Ukrainian).
4. Vlasenko, F. P. (2014). Virtualna realnist yak prostir sotsializatsii indyvida. [Virtual reality as a space of individual socialization]. *Humanitarnyi visnyk ZDIA*. № 56. S. 208–217 (in Ukrainian).
5. Mykhalchuk, I. (2018). Symuliatsiia realnosti liudyny u virtualnomu prostori. [Simulation of human reality in virtual space]. *Naukovyi visnyk Skhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky*. № 11 (384). S. 38–43 (in Ukrainian).
6. Sashchuk, H. M. Virtualizatsiia realnosti yak fenomen kultury suchasnoho informatsiinoho suspilstva. [Virtualization of reality as a cultural phenomenon of the modern information society]. *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe: elektronnyi naukovo-praktychnyi zhurnal*. S. 22–29. DOI:10.32837/2519-8858/10/131 (in Ukrainian).
7. Shtanko, V. I. (2012). Virtualnyi komunikatyvnyi prostir i problemy samoidentyfikatsii osobystosti. [Virtual communicative space and problems of self-identification of the individual]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriia: Teoriia kultury i filosofii nauky*. № 1029 (1). Vyp. 47. S. 5–12 (in Ukrainian).
8. Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. New Riders. URL: https://www.researchgate.net/publication/200025892_Designing_Virtual_Worlds (last accessed: 21.06.2024) (in English).
9. Cherbakov, L., Brunner, R., Smart, R., Lu, C. (2009). *Virtual Spaces: Enabling Immersive Collaborative Enterprise, Part 1. Introduction to the opportunities and technologies*. June 30. URL: https://web.archive.org/web/20201128223722/https://www.ibm.com/developerworks/webservices/library/ws-virtualspaces/index.html?S_TACT=105AGX04&S_CMP=EDU#rate (last accessed: 14.02.2024) (in English).
10. Kovtun, N. M., Ventsel, N. V. (2019). Transitional Society in Modernization Conditions Challenges of Forth Industrial Revolution. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. Вип. № 1 (85). С. 5–16. DOI.10.35433/PhilosophicalSciences.1(85).2019.5-16 (in Ukrainian).
11. Kovtun, N. M., Polishchuk, O. P., Kovtun, Yu. V. (2022). Disappearing professions: labor market transformation in the condition of modernization challenges of post-industrial society. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. Vol. 1 (91). P. 17–29. DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(91).2022.17-29 (in Ukrainian).
12. Nevelsteen, Kim. (2018). *Virtual World, Defined from a Technological Perspective, and Applied to Video Games, Mixed Reality and the Metaverse*. *Computer Animation & Virtual Worlds* (John Wiley & Sons, Ltd). Volume 29, Issue 1.

<https://doi.org/10.1002/cav.1752>

URL:

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cav.1752> (last accessed: 28.06.2024) (in English).

13. Turkle, Sh. (1994). Constructions and reconstructions reality of self in virtual reality: Playing in the MUDs. *Mind. Culture, and Activity*. Vol. 1. No. 3. Summer. P. 158–168 (in English).

Receive: September 04, 2024
Accepted: September 29, 2024