



УДК 1:130.2:572

DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(97).2025.142-150

ЖИТТЄСВІТ ЛЮДИНИ: ВІД ГЕТЕРОТОПІЇ СОЦІАЛЬНОГО ПРОСТОРУ ДО ГЕТЕРОТОПІЇ КІБЕРПРОСТОРУ

Р. О. Чаплінський*

У дослідженні проаналізовано здобутки просторового повороту у соціально-філософському дискурсі другої половини XX ст. З'ясовано, що зміна підходів до розуміння простору була започаткована концептом гетеротопії М. Фуко. Організація простору повсякдення людини підпорядковується аксіологічно-праксеологічним установкам, які склалися під впливом інформаційного суспільства та суспільства масового споживання. Ідеологія та цінності суспільства споживання втілені у концепті Disney World, в межах якого комерціалізується вхід і вихід з цієї системи, а міра задоволення відвідувачів залежить від їхньої купівельної спроможності, внаслідок чого у свідомості дитини формується переконання, що всі задоволення можна купити. Метарозповідь Disney World реалізується за допомогою "магії", котра поєднує в собі не тільки "когнітивне переважання" з деконтекстуалізацією, а й постулює для сприйняття споживачем лише одну з інтерпретацій світу. Встановлено, що ідеалізація споживачества у Disney World призводить до серйозного спотворення сенсу життя сучасної людини.

Обґрунтовано, що Internet-мережі, диджиталізація, технології віртуальної та доповненої реальності, імерсивні технології, змінивши життєсвіт сучасної людини, з необхідністю у мовили трансформацію відношення "людина – простір". Завдяки можливостям Internet метафора дзеркала як досвіду між утопією й гетеротопією у соціальному просторі була "перекладена" цифрою. Людина завзято продовжує "обживати" кіберпростір, у якому не тільки віртуалізувались гетеротопії соціального простору, а й виникли якісно "інші" простори, світи всередині світу. Зокрема такими є соціальні мережі, функціонування котрих корелюється з гетеротопічними принципами. На прикладі соціальної мережі Facebook визначено, що існування у ній регламентується системою відкривання і закривання (після реєстрації та ідентифікації в них користувачі отримують можливість бути присутніми в цих гетеротопіях). При цьому інакшість гетеротопічного простору Facebook містить в собі гетерохронію, поєднуючи в собі минуле, теперішнє і життя після смерті в зовсім іншу цілісність, яка пропонується користувачам.

Ключові слова: просторовий поворот, віртуальна реальність, гетеротопії у соціальному просторі, гетеротопії у кіберпросторі, життєсвіт людини, антропологічні сенси.

* Ростислав Чаплінський / Rostislav Chaplinskyi, аспірант кафедри філософії та політології (Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, Україна)
chaplinskyu@gmail.com
ORCID: 0009-0009-3304-2358

THE LIFEWORLD OF THE HUMAN BEING: FROM HETEROTOPIA OF SOCIAL SPACE TO HETEROTOPIA OF CYBERSPACE

R. O. Chaplinskyi

This study analyzes the achievements of the spatial turn in the socio-philosophical discourse of the second half of the 20th century. It is revealed that the shift in approaches to understanding space was initiated by Michel Foucault's concept of heterotopia. The organization of everyday human space is subject to axiological and praxeological attitudes shaped under the influence of the information society and the society of mass consumption. The ideology and values of the consumer society are embodied in the concept of Disney World, where entry and exit are commercialized, and the degree of visitor satisfaction depends on their purchasing power. As a result, a child develops the belief that all pleasures can be bought. The Disney World metanarrative is realized through "magic", which combines not only "cognitive overload" and decontextualization but also promotes a singular interpretation of the world for the consumer. It is established that the idealization of consumerism in Disney World leads to a significant distortion of the meaning of modern human life.

It is substantiated that the Internet, digitalization, virtual and augmented reality technologies, and immersive technologies have transformed the lifeworld of contemporary humans, necessarily altering the "human-space" relationship. Owing to the Internet, the mirror metaphor as an experience between utopia and heterotopia in social space has been "translated" into digital form. Humans eagerly continue to "inhabit" cyberspace, where not only have the heterotopias of social space been virtualized, but qualitatively "other" spaces have emerged – worlds within the world. Social networks, in particular, function in accordance with heterotopian principles. Using the example of Facebook, it is shown that existence within it is regulated by a system of opening and closing (after registration and identification, users gain access to these heterotopias). At the same time, the alterity of Facebook's heterotopian space contains heterochrony, combining the past, the present, and life after death into an entirely different whole offered to users.

Keywords: spatial turn, virtual reality, heterotopias in social space, heterotopias in cyberspace, human lifeworld, anthropological meanings.

Постановка

проблеми.

Віртуалізація різних сфер буття людини докорінно змінила її життєсвіт. Свого часу словенський філософ С. Жижек зацентрував увагу на тому, що в сучасному світі реальність як така відсутня, вона замінена сурогатами реальності. Наприклад, асортимент сучасного ринку заповнений величезною кількістю продукції, в якій відсутні зловиякісні властивості: кава без кофеїну, вершки без жиру, безалкогольне пиво. Аналогічно віртуальна реальність генералізує процедуру пропозиції продукту, що позбавлений своєї субстанції: вона забезпечує саму реальність, вільну від своєї субстанції. Іншими словами так само, як кава без кофеїну має запах і смак кави, але не є такою, віртуальна реальність переживається як реальність, не будучи такою. Однак у свідомості суб'єкта наприкінці процесу віртуалізації сама реальна дійсність" переживається як віртуальна [11].

Завдяки впровадженню у практики повсякдення Internet-мережі, ескапізму

технологій віртуальної та доповненої реальності, можливостям Big Data, хмарного середовища й штучного інтелекту відношення "людина – простір" вкотре розширило своє проблемне поле. У просторовій морфології суспільства до соціального простору додався феномен кіберпростору. Масове тиражування віртуального світосприйняття, яке відбувається доволі часто без врахування його евристичного потенціалу, означається тим, що детермінується перегляд адаптаційних навичок та спроможностей подолати "футурошок" (Е. Тоффлер) в умовах турбулентного, множинного, подекуди маргінального, віртуального простору.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасний світ оприявнює себе "як мережа, що з'єднує точки і сплітається у клубок" [4 : 32]. Відповідно історія сприйняття простору подолала шлях від локалізації (середньовічна ієрархічна система місць) через протяжність (започаткована Галілеєвими роботами,

де маємо появу нескінченного і безмежно відкритого простору, в якому місце речі ставало лише точкою в процесі свого руху) до розміщення (визначається зв'язками суміжності між точками або елементами). Простір, у якому живе сучасна людина, не є однорідним і порожнім, навпаки, він наділений якостями, які обумовлені сукупностями зв'язків, що визначають місце, кожне з яких не може ані замінити інше, ані збігтись з ним. Обґрунтування просторовості в її соціальності відбувалось із урахуванням здобутків соціології, економіки та феноменології, що дозволило визначити її як вироблену й відтворювану реальність. Теорія соціального простору обґрунтована в дослідженнях В. Беньяміна, П. Бурдьє, М. Вебера, М. Гайдеггера, Е. Гідденса, Е. Дюркгайма, Г. Зіммеля, М. Мерло-Понті та ін. Віртуалізація та диджиталізація буттєвості людини зумовили появу низки досліджень, у яких, з одного боку, актуалізовано аксіологічні домінанти *homoinformaticus* / *homovirtualis*, а з другого, – віртуальність розуміється як один із просторів буття людини. Віртуальну реальність концептуалізовано у працях С. Жижека, М. Маклюєна, Л. Мановича, Ф. Хеміта, Г. Рейнгольда, Р. Шредера та ін. Однак ґрунтовнішого вираження потребують деякі аспекти, пов'язані з застосуванням етеротопічних принципів М. Фуко до соціального і віртуального просторів.

Мета статті – осмислити життєсвіт людини, дослідивши гетеротопії у соціальному просторі й кіберпросторі.

Мета статті – осмислити життєсвіт людини крізь призму гетеротопії у соціальному просторі й кіберпросторі.

Дискусія та результати.

Просторовий поворот у філософському дискурсі другої половини ХХ ст. змінив систему координат осмислення простору в гуманітаристиці, що призвело до трактування його як продукту соціальної творчості та умови суспільного розвитку. Така зміна була започаткована концептом гетеротопії

М. Фуко, про який вперше коротко йшлося в передмові його книги "Слова і речі" 1966 року. Згодом філософ підготував для студентів архітектурного факультету окрему лекцію "Інші простори", текст якої був написаний в 1967 році в Тунісі, а опублікований із дозволу автора лише в 1984 році. Попри затребуваність і популярність цього концепту доводиться констатувати, що й до сьогодні його дефініціювання перебуває у процесі становлення. З одного боку, це зумовлено тим, що введення концепту у соціально-філософський дискурс М. Фуко відбувалось фрагментарно посередництвом таких "комунікаційних платформ", як радіовиступи, що транслювались у межах висвітлення теми "Утопія і література", конспекти лекцій, інтерв'ю "Простір, влада і знання"; а з другого, – термін "мігрував" із природничих наук і в його етимології присутня схильність до двозначності, що ставить під сумнів бінарність здоровий / нормальний і хворий / ненормальний [6]. Так, в еволюційній біології за допомогою "гетеротопія" називають один із шляхів еволюційної перебудови організму, зміну місця закладки органу тварини в онтогенезі, а в біогенетиці воно означає нетипову локалізацію органу. Натомість у гуманітарних науках цей концепт тлумачиться як "світи всередині світів", його вживають на позначення просторів, "що мають прикметну властивість вступати у взаємодію з іншими місцями, призупиняючи, нейтралізуючи або перевертаючи сукупність зв'язків, ними визначених, відображених чи виокремлених" [4 : 34].

У "прочитанні" гетеротипічних просторів французький філософ дотримується чітко визначених принципів. Відповідно до першого принципу не існує такої культури, яка б не створювала гетеротопії, тобто для "будь-якої групи людей це константа" [4 : 35]. Оскільки гетеротопії набувають дуже різноманітних форм, то виділити їх універсальну форму неможливо. Вони

поділяються на дві великі групи: гетеротопії кризи й гетеротопії девіації.

До першої групи належать привілейовані, сакральні чи заборонені місця, призначені для індивідів, які перебувають у стані кризи відносно спільноти і людського середовища, у якому вони живуть. Наприклад, коледж у ХІХ ст. для юнаків, де військове виховання відіграло саме таку роль, оскільки перші прояви чоловічої сексуальності повинні були статись "поза" родинним колом; практика "весільної подорожі", що ґрунтувалась на прадавній традиції, за якою дефлорація дівчини мала відбутись "ніде", функцію таких місць виконували потяги, готелі тощо. Другу групу презентують простори, де розміщують індивідів, чия поведінка є девіантною стосовно загальноприйнятої чи нормативної (наприклад, санаторії, психіатричні лікарні, в'язниці тощо). За другим принципом, впродовж історичного розвитку суспільство порізненому може організовувати функціонування гетеротопії (як приклад філософ звертається до феномену кладовища у його діахронії та синхронії у західній культурі, що дозволило йому продемонструвати зміну функції гетеротопії кладовища: вони з часом "перестають втілювати сакральний і невмирущий дух міста, перетворюючись на "інше місто", де кожна родина має свою похмуру оселю" [4 : 37]).

У третьому принципі констатовано, що "гетеротопія має властивість зводити в єдиному реальному місці різні простори, різні місця, що самі по собі є несумісними" [4 : 37]. Поза театром і кінотеатром цей принцип М. Фуко ілюструє за допомогою простору із тисячолітньою історією – саду. Традиційний сад у персів тлумачився як сакральний простір, покликаний поєднати у своїй прямокутній формі чотири частини, що символізують чотири сторони світу, із ще більш сакральним місцем – центром, відповідно тільки в центрі розташовувався басейн із фонтаном.

Отже, сад є водночас і найменшою коміркою світу, й усім світом. До речі, К. Бручанський з цього приводу

зауважив, що будь-який сад є спробою відтворити ідеальну, утопічну природу, при цьому він відображає переконання своїх сучасників: англійський сад відтворює стриманість і асиметричність природи, геометрично правильне планування у поєднанні з симетричністю та регулярністю композиції саду *à la française* символізує владу людини над природою, японський сад відображає ідею рівноваги в природі. Власне це і робить їх гетеротопіями [5].

Якщо в третьому принципі французький філософ акцентує увагу на властивості поєднувати кілька місцерозташувань в одному просторі, то четвертий принцип актуалізує темпоральність, що зумовило розуміння зв'язку гетеротопії із часовими зсувами. Попередньо згадувані гетеротопії кладовища є прикладом стану абсолютного розриву зі своїм традиційним часом: з одного боку, усвідомлення якою є втрата життя для Іншого, а з іншого – набуття квазі-вічності Іншим. В цілому виділяються гетеротопії, пов'язані або з накопиченням часу (музеї, бібліотеки), або з плінністю часу (ярмарки, фестивалі, сезонні курортні селища).

У п'ятому принципі М. Фуко наголосив, що "існування гетеротопій завжди передбачає систему відкриття і закриття, що ізолює їх і водночас робить доступними" [4 : 39]. Перебування в такому просторі характеризується примусовістю (в'язниця) чи детермінується вимогою проходити певні ритуали і процедури очищення (скандинавські сауни). Потрапити до них можна або з дозволу, або виконавши певну послідовність дій. В останньому принципі, йдеться про те, що функція гетеротопії відносно решти простору розгортається між двома протилежними полюсами: перший "полягає у створенні простору ілюзій, що викриває іще більшу ілюзорність будь-якого реального простору, всіх просторів, усередині яких міститься людське життя" [4 : 39], (наприклад, будинок розпусти); другий – гетеротопії компенсацій, тобто створюється "інший

реальний простір, настільки досконалий, продуманий і добре впорядкований, наскільки наш простір безладний, невпорядкований і заплутаний" [4 : 39], (наприклад, езуїтські колонії в Південній Америці).

Отже, аналіз соціального простору крізь призму концепту гетеротопії М. Фуко поглиблює тезу про те, що соціальний простір за своєю структурою полісемантичний і змінний.

З середини ХХ ст. і до сьогодні функціонування соціального простору підпорядковане аксіологічно-праксеологічним установкам симбіозу суспільства споживання й інформаційного соціуму. Вважаємо, що відповіддю-пропозицією на запити суспільства споживання у соціальному просторі стали тематичні парки розваг, побудовані The Walt Disney Company, серед яких тріумфом вважається Disney World [5]. Діснейленд одним із перших намагався осмислити А. Марін. Французький філософ зосередився на аналізі особливого способу текстового й історичного виробництва утопії та її критичній силі для реальних суспільств. Починаючи від взірцевої утопії Т. Мора, він дослідив різні утопічні репрезентації. Подібно до титульної сторінки першого примірника книги Т. Мора біля входу у тематичні парки Діснея розташовані карти. Спільною рисою є те, що на них зображено ізольовану територію з різними "візуальними магнітами" і в обох випадках карти змінюють уявлення про дійсність [8]. Ідеологічний аналіз простору Діснейленду засвідчив, що перед нами добірка американського способу життя, дайджест американських цінностей.

Наступним, хто вдався до аналізу Діснейленду, став Ж. Бодрійяр. На його думку, Діснейленд? – це "чудова модель усіх порядків симулякрів, що поплутались" [1: 20], його "пропонують як уявне, аби переконати, що решта є реальним, тоді як увесь Лос-Анджелес і Америка, що оточують його, вже більше не реальні, але належать до порядку гіперреального та симуляції" [1 : 22]. Уявне Діснейленда має на меті відродити у зворотній точці фікцію реального, тому

в цьому уявному світі превалює фантазмагорія ніжності та тепла й фантазмагорія достатньої та надмірної кількості іграшок.

Діснейленд та його інтерпретації у напрацюваннях попередників не оминув своєю увагою й К. Бручанський. Міркуючи про тематичні парки розваг крізь призму утопічного, він наголосив, що раціональніше вважати бачення світу Уолта Діснея утопічним, тоді навіть якщо бачення Disney World є утопією, то сам парк не є таким, адже він існує реально, має відповідне розташування і зроблений переважно з бетону. Світ Діснея чарівний, проте фальшивий [5]. Відтак у тлумаченні Діснейленду доцільно застосувати інший, більш дієвий підхід. У трактуванні цього феномену дослідник враховує зауваги своїх попередників: по-перше, світ щастя, який пропагує Діснейленд, створений із казок, а по-друге, це простір регенерації уявного. Він переконаний, що Disney World символізує західне суспільство споживання, в ньому все організовано таким чином, що врешті-решт дитина вірить у задоволення, у те, що необхідні засоби задля його досягнення доступні через ринок, тобто їх можна купити. Тож Міккі Маус, як і будь-який інший герой-персонаж, дарує радість і задоволення дитині не тому, що він такий за своєю природою, а тому, що його дії інвестуються колективними внесками усіх батьків. Метарозповідь Disney World реалізується за допомогою "магії", котра поєднала в собі "когнітивне перевантаження" (дія різних зовнішніх стимулів-подразників: музика, історії, атракціони, симуляції тощо) з деконтекстуалізацією (величезний набір споруд, екзотичних тварин чи місць, технологій майбутнього та інших елементів представлений поза контекстом) [5].

Обираючи відповідний концепт для опису Disney World, К. Бручанський віддає перевагу гетеротопії. Цей простір функціонує відповідно до п'ятого принципу М. Фуко, тобто маємо в дії систему відкриття і закриття – це закрыта територія, вхід до якої платний. Гетеротопія Disney World відображає,

інтерпретує та деформує світ споживацьким способом. У підсумку К. Бручанський резюмує, що ідеалізація споживацтва у Disney World має антропологічний сенс, а "діснейфікація" – це деконтекстуалізація реальності, її переупаковка в сімейний та спрощений формат, ідеальний для масового споживання[5].

З відповіддю-пропозицією на запити інформаційного суспільства щодо облаштування простору ситуація дещо складніша, адже йдеться про кіберпростір. Інтенсифікація цифрових технологій та віртуальної реальності отримали поширення у всіх практиках буттєвості людини, зумовляючи переакцентуацію аксіологічних та світоглядних установок, видозмінюючи традиційні комунікаційні процеси, ускладнюючи праксеологічні відношення у бутті людини. Характеризуючи віртуальну реальність, Л. Нікітін наголосив, що це принципово новий феномен. Його відмінність від об'єктивної реальності полягає в тому, що вона включає в себе не процеси та явища, котрі існують незалежно від чиєїсь волі та бажання, а найрізноманітніші об'єктивовані людські знання. Тож на відміну від суб'єктивної реальності явища віртуальної реальності виникають і функціонують тільки завдяки посереднику, в ролі якого постає комп'ютерна система. Відтак в онтологічному контексті буття у віртуальній реальності постає можливим за умови трьох компонент: перший – суб'єктивна реальність, явища свідомості; другий – комп'ютерна система (інформація й технічні можливості, закладені в ній для об'єктивації, "матеріалізації" знань); третій – реальні процеси, що відбуваються у суспільстві (від них залежить гострота сприйняття людиною віртуальної реальності). Своєрідність віртуальної реальності при цьому полягає в тому, що хоча вона й похідна від матеріального світу, але ця похідність опосередкована знаннями людини, творчими здатностями людського духу і залежить від технічних

та евристичних можливостей комп'ютера [3 : 45].

Свого часу Маккензі Уорк констатувала, що перед нашими очима розгортається новий і дуже особливий вид простору; як і всі інші види простору, з якими людина добре знайома, цей новий простір є продуктом культури та технології одночасно [7 : 140]. Поступово відбувалось злиття соціокультурного поля інформаційного суспільства й віртуального простору у цілісну систему. Ми погоджуємося із міркуванням Л. Нікітіна, що, по-перше, головна небезпека зіткнення з віртуальною реальністю полягає в тому, що вона втягує, прилучає людину до світу ілюзій, впливаючи на людську психіку; по-друге, втягування у віртуалістику нерідко викликає зростання насильства, агресій та інших соціально небезпечних явищ; по-третє, віртуальна реальність формує уявлення індивіда на "новому оберті пізнання буття"; по-четверте, віртуальність сприяє виробленню не тільки нового різновиду людської діяльності, але й не менш специфічної "віртуальної" поведінки [3 : 55-56]. Проте, ігноруючи небезпеки, людина продовжує "обживати" кіберпростір.

Якщо корабель, за М. Фуко, є "гетеротопією *par excellence*", "місцем без місця, котре живе власним замкненням у собі життям" [4 : 40], то аналогічні міркування стосуються і кіберпростору, "особливо коли це мережа, яка об'єднує термінали в різних місцях і в різні часи в єдине середовище" [7 : 144]. За своїм характером кіберпростір представлений різними соціальними та індивідуальними конструкціями, котрі стають видимими у віртуальних спільнотах. Кіберпростір, як уважає Ш. Янг, корелює з гетеротопічними принципами М. Фуко, "охоплює уявлення про Іншого, обмежує доступ і представляє суперечності мети, ілюзії, уяви та девіантності" [Янг]. Дослідник акцентує на тому, що він множинний, тож не тільки кіберпростір у цілому можна вважати гетеротопією, а й у самому кіберпросторі існують гетеротопії.

Інтернет, який всюди й ніде, метафору дзеркала як досвіду між утопією й гетеротопією М. Фуко "переклав" цифрою. Наголосимо, що, зважаючи на розширення меж і практик використання кіберпростору, серед його властивостей виокремилась здатність бути компенсаційним простором. Насамперед це досягається через різні соціальні мережі, як от Facebook, Instagram, Twitter тощо. За спостереженням М. Колінко, соціальні мережі, з одного боку, не мають фізичного місця й підтримують режим анонімності, а з другого, – вони є реальністю сучасного світу [2]. Кожна із них функціонує на засадах визначеного М. Фуко п'ятого принципу, тобто передбачена система відкривання і закривання. Лише після завершення реєстрації та ідентифікації в них користувачі отримують можливість бути присутніми в цих просторах, де чітко регламентовано деонтологічні норми правилами спільноти. У контексті зазначеного, цілком поділяємо позицію авторів дослідження "DifferentSpaces:

ExploringFacebookasHeterotopia" ("Різні простори: дослідження Facebook як гетеротопії"), що "Facebook – це світ у світі, який приваблює або відштовхує людей своєю географією так само, як і своїм соціальним життям" [9]. Аналогічні властивості притаманні й іншим соціальним мережам.

На засадах четвертого принципу М. Фуко осмислюють віртуальну соціальну мережу Facebook Р. Римарчук і М. Дерксен. Нагадаємо, французький мислитель доводив, що інакшість гетеротопічного простору часто містить гетерохронію, наприклад, повторювана шалена стислість свята, чи постійне накопичення бібліотеки / музею, чи тиха вічність кладовища. Життєдайність соціальної мережі залежить від реального (індивідуального, соціального) часу, який готовий віддати користувач, з одного боку, а з другого, – соціальна мережа "пропонує" якісно інший час, адже в іншому просторі й час інший. Дослідники стверджують, що Facebook

накопичує час, тобто він уподібнюється до гетеротопії музею і бібліотеки. Подібно до музею ця мережа збирає минуле, створюючи журнал цифрового особистого минулого: фрагментована особиста інформація, котра нібито відображає певний поточний момент, завантажуються, щоб побудувати своєрідну лінійність – як розказана історія [9], тобто користувачем на одній сторінці "пишеться" цифрова історія особи. Конструюючи Facebook-Я, користувач вдається до різних стратегій письма про себе, час від часу розмиваючи межі між приватним і публічним, між реальністю та ілюзією. Публікації забезпечують різні форми самопрезентації, супроводжуються світлинами, аудіо- чи відеорядом. Тому для користувача Facebook-Я уподібнюється до вистави-показу, за якою спостерігає публіка "друзів".

"Письмо" цифрою не тільки архівує минуле. На відміну від музею, де воно зберігається у колекціях об'єктів поза часом, у соціальній мережі минуле злегка контактує з теперішнім. Гортаючи життєпис, користувач відчуває тягар минулого, адже зростаюча постійність особистого минулого впливає на соціальні відносини та відчуття ідентичності в сьогоденні [9]. Подібно до бібліотеки Facebook не тільки накопичує час, а й "каталогізує" життєписи інших користувачів. Коло "друзів" – це соціальна сфера (М. Макклуюен), з якою людина ділиться життєвими подіями, не відрізняючи тривіального від важливого або приватного від професійного. З іншого боку, все більше інформації про життя "друзів" стає видимою, їх минуле доступне для перегляду. Комунікація у соціальних мережах сприяє переосмисленню інших просторів, насамперед йдеться про переоцінку комунікації з друзями у реальному соціальному просторі.

Слушним є твердження дослідників про те, що Facebook функціонує також і за аналогією до гетеротопії кладовища, тобто зберігає вічність. Життя після смерті у кіберпросторі можливе насамперед тому, що профіль

користувача, після смерті людини, не завжди видаляється з мережі. Звісно, що мотиви такої дії різні, від складності процедури видалення профілю Facebook до бажання в один клік "відвідати". Іншого у своєрідному віртуальному кладовищі, адже сторінка такого користувача перетворюється на місце пам'яті у віртуальному просторі. Життєдайність профіля користувача, який помер, підтримується соціальною мережею, наприклад, через сповіщення про день народження чи рекомендації "дружити" або ж ще за життя користувач може звернутись до компанії DeadSocial, яка пропонує послугу розсилки у соціальній мережі заздалегідь написаних повідомлень після фізичної смерті користувача. Таким чином, гетерохронія Facebook поєднує минуле, теперішнє і життя після смерті на зовсім іншу цілісність.

Висновки та перспективи досліджень. У кіберпросторі не тільки віртуалізувались гетеротопії соціального простору, а й виникли нові "інші" простори, світи всередині світу. Оскільки життєва стратегія "Я-віртуалізації" відображає тенденцію людини занурюватись у віртуальні світи соціальних мереж, то кіберпростір сприймається як місце самореалізації та самоактуалізації. Таким чином гетеротопічний дискурс соціального та віртуального простору розширює антропологічну проблематику (проблема суб'єктивної особистої цілісності, проблема збереження індивідуальності й загроза втрати власного Я, проблема співвідношення віртуальної й соціальної реальності тощо), що становить перспективу подальших досліджень.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бодрийяр Ж. Симулякри і симуляції. / Пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломії Павличко "Основи", 2004. 230 с.
2. Колінько М. Топологія міжкультурної комунікації: дис. ... д. філос. н. Вінниця, Київ, 2019. 401 с.
3. Нікітін Л. Віртуальна реальність як соціальне явище. *Філософська думка*. 1999. № 6. С. 43–58.
4. Фуко М. Інші простори. *Рухливий простір: міждисциплінарна антологія* / за ред.: Катерини Міщенко та Сюзанни Штретлінг. Київ: АРТ КНИГА, 2018. С. 30–41.
5. Bruchansky C. The Heterotopia of Disney World. *Philosophy Now*. 2010. № 77. URL: http://philosophynow.org/issues/The_Heterotopia_of_Disney_World (дата звернення: 25.03.2025)
6. Cenzatti M. Heterotopias of Difference. *Heterotopia and the City – Urban Theory and the Transformations of Public Space*. Oxford, UK and Cambridge, MA: Blackwell, 2008. P. 75–85. URL: https://www.researchgate.net/publication/305469462_Heterotopias_of_Difference (дата звернення: 25.03.2025)
7. McKenzie W. Lost in Space: Into the Digital Image Labyrinth. *Continuum*. 1993. Volume 7. Issue 1. P. 140–160.
8. Marin L. Utopiques: Jeux D'Espaces. Paris: Les Editions de Minuit, Collection "Critique". 1973. 358 p.
9. Rymarczuk R., Derksen M. Different Spaces: Exploring Facebook as Heterotopia. *First Monday : peer-reviewed journal*. URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5006/4091> (дата звернення: 27.03.2025).
10. Sherman Y. Of Cyber Spaces: The Internet & Heterotopias. *M/C Journal*. 1998. Volume 1. Number 4. URL: <http://journal.media-culture.org.au/9811/hetero.php> (дата звернення: 27.03.2025).
11. Zizek Slavoj. The Reality of the Virtual. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RnTQhIRcrno> (дата звернення: 23.03.2025).

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Bodriiia, Zh. (2004). Symuliakry i symuliatsii. [Simulacra and Simulations] / Per. z fr. V. Khovkhun. Kyiv: Vyd-voSolomiiPavlychko "Osnovy" (in Ukrainian).
2. Kolinko, M. (2019). Topolohiia mizhkulturnoi komunikatsii. [Topology of Intercultural Communication]. Dys. ... d. filos. n. Vinnytsia, Kyiv (in Ukrainian).
3. Nikitin, L. (1999). Virtualna realnist yak sotsialne yavyshe. [Virtual Reality as a Social Phenomenon]. *Filosofska dumka*. № 6. S. 43–58 (in Ukrainian).
4. Fuko, M. (2018). Inshi prostory. [Of Other Spaces]. *Rukhlyvyi prostir: mizhdystsyplinarna antolohiia* / za red.: Kateryny Mishchenko ta Siuzanny Shtretlinh. Kyiv: ART KNYHA. S. 30–41 (in Ukrainian).
5. Bruchansky, C. (2010). The Heterotopia of Disney World. *Philosophy Now*. № 77. URL: http://philosophynow.org/issues/The_Heterotopia_of_Disney_World (last accessed: 25.03.2025) (in English).
6. Cenzatti, M. (2008). Heterotopias of Difference. *Heterotopia and the City – Urban Theory and the Transformations of Public Space*. Oxford, UK and Cambridge, MA: Blackwell, P. 75–85. URL: https://www.researchgate.net/publication/305469462_Heterotopias_of_Difference__ (last accessed: 25.03.2025) (in English).
7. McKenzie, W. (1993). Lost in Space: Into the Digital Image Labyrinth. *Continuum*. Volume 7. Issue 1. P. 140–160 (in English).
8. Marin, L. (1973). Utopiques: Jeux D'Espaces. Paris: Les Editions de Minuit, Collection "Critique" (in French).
9. Rymarczuk, R., Derksen, M. Different Spaces: Exploring Facebook as Heterotopia. *First Monday : peer-reviewed journal*. URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5006/4091> (last accessed: 27.03.2025) (in English).
10. Sherman, Y. (1998). Of Cyber Spaces: The Internet & Heterotopias. *M/C Journal*. Volume 1. Number 4. URL: <http://journal.media-culture.org.au/9811/hetero.php> (last accessed: 27.03.2025) (inEnglish).
11. Zizek, Slavoj. The Reality of the Virtual. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RnTQhIRcrno> (last accessed: 23.03.2025) (in English).

Receive: March 29, 2025

Accepted: April 25, 2025