

УДК 316.61:316.42

DOI <https://doi.org/10.32782/hst-2025-25-102-12>

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ І ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ВИМІР

ОГОРОДНІЙЧУК, ЮЛІЯ¹

Анотація

Сучасні процеси цифровізації, що відбуваються у житті людей, зумовлюють стрімкий перехід їх 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 холістичному підході, сукупності методів, серед яких історико-філософський, дискурсивний, герменевтичний, семіотичний, антропологічний, діяльнісний, праксеологічний, системний, наративний, критично-аналітичний, діалектичний, феноменологічний, етимологічний. Використано також синергетичну методологію, загальнонаукові та конкретно-наукові методи, зокрема, аналізу і синтезу, індукції й дедукції, узагальнення та аналогії. **Висновки та перспективи подальших досліджень.** Розглянуто теоретико-методологічні, концептуальні та праксеологічні засади інформаційного суспільства в контексті його віртуалізації та антропологічних вимірів. Обґрунтовано, що віртуальний простір поступово інтегрується у повсякденне життя, формуючи нові моделі комунікації, соціальної участі та ідентифікації. Встановлено, 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 та віртуальна реальність стають важливішими і більш значущими, ніж фізичний (реальний) простір та фізична реальність. Доведено, що психоемоційні стани, зумовлені перебуванням у цифровому просторі, впливають на особистісне благополуччя, на підвищення тривожності, самотності та втечі від реальності, стають формами сучасного відчуження – від себе, інших і реального світу.

Ключові слова: цифрове суспільство, віртуалізація, віртуальна реальність, віртуальний простір, віртуальне середовище, віртуальна комунікація, відчуження, психологічний стан, тривога, самотність, втеча від реальності.

Постановка проблеми. В 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 та способу життя. Віртуальний простір дедалі більше інтегрується у повсякденне життя, формуючи нові моделі комунікації, соціальної участі та ідентифікації. Це, з одного боку, значно розширює можливості, відкриває перспективи, дає простір для ініціатив, самоствердження й самореалізації особистості, а з другого – породжує низку проблем на особистісному, соціальному, психологічному, освітньому та інших рівнях. Оскільки віртуалізація обумовлює специфічний характер віртуальної свідомості, то у зв'язку з цим вона потребує більш детального і всебічного вивчення

В умовах віртуалізації глобального соціокультурного простору стає цілком очевидною важливість дослідження впливу віртуального середовища на людське буття, на трансформації у сфері соціальної взаємодії та психологічний стан людини.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Віртуалізація і феномен віртуальної реальності стали об'єктом дослідження таких західних дослідників як З. Бауман, Ж. Бодріяр, Дж. Вейз, Е. Венс, Р. Девід, Ж. Дельоз, С. Жижек, М. Кастельс, С. Крістофер, О'Райлі Тім, М. Хайм, Р. Хассам та інших. В останні роки зросла зацікавленість явищем віртуальної реальності і серед вітчизняних науковців. Серед них слід назвати насамперед напрацювання П. Богачевського, В. Воронкової, О. Дзьобаня, О. Данильяна, О. Кивлюк, С. Куцєпал, Я. Любимого, Ю. Мелкова, В. Нікітенко, Д. Свириденка, О. Сосніна, М. Требіна. Значну увагу віртуальній реальності як форми буття сучасної людини, проблемі відчуження в умовах цифрової цивілізації приділено у працях Ф. Власенка, М. Журби, В. Кириченка, М. Козловця, Г. Мироненка. Специфіці просторово-часових характеристик віртуальної

¹ Житомирський державний університет імені Івана Франка (Житомир, Україна)

E-mail: assistance.for@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2805-971X>

реальності, новим соціальним практикам, віртуалізації культури присвячено наукові розвідки Т. Бордюгової, В. Малімон, М. Препотенської, О. Прудникової, В. Штанько, О. Штепи. В освітній галузі проблема візуалізації навчальної інформації з використанням технологій віртуальної та доповненої реальності стала предметом дослідження Л. Білоусової, В. Босої, Н. Гончарової, П. Сауха. Вплив технологій віртуальної реальності на маніпуляції підсвідомістю та свідомістю людини проаналізовані А. Лучинкіною, В. Медведєвим та іншими дослідниками.

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

Дискусійність, теоретична актуальність та практична значимість проблеми впливу віртуальної реальності на буття людини, соціально-психологічний стан особистості 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 та форми соціальної взаємодії.
- 3) Охарактеризувати форми віртуального відчуження та визначити їхній вплив на соціально-психологічний стан особистості.

Методологія дослідження. Комплексність дослідження впливу віртуальної реальності на буття сучасної людини визначається холистичним підходом, що пов'язує сукупність методів, серед яких історико-філософський, дискурсивний, герменевтичний, семіотичний, антропологічний, діяльнісний, праксеологічний, системний, наративний, критично-аналітичний, діалектичний, феноменологічний, етимологічний. У статті використано також синергетичну методологію, загальнонаукові та конкретно-наукові методи, зокрема, аналізу і синтезу, індукції й дедукції, узагальнення та аналогії.

Виклад основного матеріалу. Сучасна епоха характеризується інтенсивним розвитком техно-

логій, який охоплює всі аспекти життя та зумовлює суттєві трансформації у сфері соціальної взаємодії й функціонуванні людини. Якщо початок ХХ ст. характеризувався «лінгвістичним» поворотом, коли мова опинилася в центрі філософської рефлексії, то для початку ХХІ 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).

У науковій та аналітичній літературі віртуальну реальність (переважно функціонування Інтернет-простору, соціальних мереж) відносять до культурологічної, соціологічної, політологічної, технічної галузей. Якщо йдеться про винятково філософський аналіз, то осмислення явища віртуальної реальності відображене насамперед у постструктуралістському дискурсі. Постмодернізм зусиллями Ж. Дельоза, Ж. Бодріяра та інших мислителів відродив у західному філософському дискурсі платонівську теорію ідей (поняття «копія копії») при розв'язанні проблеми про те, 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 знайшла своє відображення у наукових розвідках ще одного французького філософа-постмодерніста Ж. Бодріяра. В 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. Бодріаром, «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. У цьому переході у простір, спотвореність якого не збігається ні з викривленістю реального, ні з викривленістю істини, ера симуляції відкривається, відтак, через

ліквідацію всіх референцій, через штучне воскресіння їх у системах знаків, матеріалі ще більш в'язкому, ніж смисл. «Вже не йдеться ні про імітацію, ні про повторення, ані навіть про пародію. Мова йде про субституцію, заміну реального знаками реального, тобто про операцію з попередження будь-якого реального процесу за допомогою його оперативної копії, метастабільного сигнального механізму, програмованого й бездоганного, що презентує всі знаки реального й поминає всі його несподівані повороти. Більше ніколи реальне не матиме нагоди виявити себе – у цьому полягає життєва функція моделі в системі смерті чи, радше, в системі завчасного воскресіння, яке більше не лишає жодного шансу навіть події смерті. Відтепер гіперреальне перебуває під прикриттям уявного, і з усього того, що відрізняє реальне від уявного, залишає місце лише орбітальному циркулюванню моделей та симульованому породженню відмінностей» (Бодріяр, 2004, с. 6–7).

Вітчизняні дослідники В. Воронкова, О. Кивлюк та 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).

Звернемо увагу й на концепцію Мануеля Кастельса, яка набула своєї популярності в 90-ті роки ХХ ст. Згідно його концепції сучасне суспільство трансформується в мережеву структуру, де ключову роль відіграють інформаційні технології, а соціальні, економічні та культурні процеси визначаються доступом до глобальних інформаційних потоків й участю в них. М. Кастельс обґрунтовує тезу про те, що інформаційні комп'ютерні технології призвели до появи нового виду суспільства, яке він називає «мережевим» (Кастельс, 2007).

Виходячи з того, що інформація за своєю природою є таким ресурсом, який легше за інших долає будь-які перепони, то широке поширення інформаційних комп'ютерних технологій призвело до якісно нових зв'язків між часом і простором. Час вже не є таким послідовним, він може бути як накопичений завдяки примноженню інформації, так і швидко розтрачений через активну комунікацію. Просторова побудова сучасного світу набагато більше залежить від функціонування електронних мереж, ніж від суто фізичних параметрів. М. Кастельс вводить поняття «позачасовий

час» («timeless time») і «плинний простір» («space of flows») (Кастельс, 2007).

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

1. Створюється будь-якою активною реальністю та 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 підґрунття, 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 користуватись і вибудовувати причинно-наслідкові, логічні та послідовні зв'язки усіх явищ та процесів» (Стебельська, 2022, с. 67).

У науковому дискурсі феномен віртуальної реальності проявляється у поступовому зникненні меж між віртуальним і реальним світами, у зміні сприйняття реальності, її психологічному пригнітленні, що веде до відчуження та віртуалізації свідомості. Це, в 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 слід звернути увагу на особливості її занурення у віртуальну реальність сучасного суспільства.

Новітні технології та штучний інтелект, на думку західного дослідника Р. Хассана, створюють значну загрозу для людства. Якщо раніше людина використовувала та вдосконалювала техніку для того, щоб компенсувати власну недосконалість та 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», в 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 і щодня використовують декілька додатків (Van Dijk, 2020).

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 у неадекватності планів, завищених очікуваннях і надмірній категоричності у виборі цілей;
- зниження активності та емоційної залученості у повсякденному житті, брак внутрішньої енергії та емоційної відкритості, що проявляється у стриманості почуттів і недостатній чутливості до реальних міжособистісних взаємин;
- орієнтація на взаємодію з віртуальними або медіаперсонами замість реальних соціальних контактів.

До зазначеного слід додати, що феномен штучного інтелекту (ШІ) та змішана реальність зумовили утворення нових форм життєвої організації, значно підсилили та урізноманітнили духовний простір сучасної людини. Так, Г. МIRONENKO представив проблему «віртуалізації» як новий спосіб адаптації свідомості сучасної людини до медіатизованого та інтернетизованого простору (МIRONENKO, 2015).

Багаточисельність варіантів проведення вільного часу та урбанізація й цифровізація суспільного життя породили так звані «*постматеріалістичні цінності*» в інформаційних суспільствах. У таких соціумах особлива увага громадськості

фокусується на питаннях якості життя і розвагах, на самовдосконаленні тощо. Останнє, в свою чергу, передбачає застосування новітніх форм духовного життя, серед яких є втеча від реальності, занурення у світ потокової інформації різного ґатунку, проведення вільного часу у різноманітних гаджетах та у віртуальних «реаліях» (Kumar, 2024, s. 520).

Інтернет-простір і соціальні мережі набули статусу основних засобів масової суспільної 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. Змінюється й традиційний тип зайнятості на тимчасову, віддалену роботу, внаслідок чого люди змушені регулярно вибудовувати власний бренд, постійно конкурувати у боротьбі за робочі місця, перебувати в ситуації мережевої взаємодії, тобто зникає межа між вільним та 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 з ними і впевненості, провокує зростання соціальних тривог, породжує певне соціальне відторгнення (Воронкова, Нікітенко, 2023, с. 9–17; Данильян, Дзьобань, 2016, с. 66–76; Дзьобань, Соснін, 2017, с. 69–76).

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, в свою чергу, детермінує підвищення рівня тривожності, емоційного напруження та стресових реакцій і, як наслідок – втрата ідентичності. Так, Ф. Власенко досліджуючи особливості соціалізації індивіда у віртуальному просторі, піднімає питання про пошук індивідом власної ідентичності, особливо коли останній балансує між соціальною та віртуальною реальностями (Власенко, 2014).

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 несуть у собі певні самообрази, на відміну від образів, які відображаються в 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 і запобіжники. Слід зазначити й таке: лавина змін, що нагромаджується, плюс соціальна нестабільність роблять людську психіку вразливою й емоційно нестійкою (Медведев, 2016; Лучинкіна, 2011).

Вже не викликає сумнівів той факт, що вплив Інтернету на особистість користувача є більш глибоким і системним, ніж вплив будь-якої іншої технологічної системи. Масштабність і потужність впливу інформаційного середовища на психіку людей у сучасних умовах актуалізувало проблему інформаційно-психологічної безпеки. Сьогодні досить складно спрогнозувати рівень залежності і 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 та 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).

Зазначимо, що інтернет-залежність – це залежність нехімічна й на відміну від наркотичної та алкогольної сфокусована, передусім, не на фізичному компоненті, а на психологічному, і саме в цьому її велика небезпека для духовного буття людини. Постійні фізичні та емоційні навантаження, які переживає в наші дні практично кожна людина, значно впливають на її здоров'я, повноцінну життєдіяльність. Інформаційний стрес виникає як відповідь організму на потоки інформації, що виникають навколо нього. Останнім часом цей вид стресу стає особливо актуальним, оскільки інформаційне поле постійно збільшується (Журба, Пагава, Байдик, 2016, с. 275).

Наразі 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 ведуть до обмеження самостійності, зменшення рефлексивності та 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 чисельними змінами у соціальних та технологічних аспектах життя актуальною проблемою сьогодення є й проблема самотності та тривожності. Соціальні мережі та технологічний розвиток хоча і 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. Зростаюча тенденція до індивідуалізації може призводити до відчуття відокремленості від інших та втрати соціальної підтримки, що збільшує ризик тривожності. Сучасне суспільство надто напружене та конкурентне. Люди часто відчують стрес і невпевненість у майбутньому, що може сприяти розвитку тривожності, особливо коли вони відчують себе відокремленими та 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 та А. Хрустальова називають відчуженою самотністю. Цей стан характеризується відсутністю емоційного зв'язку і 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 у суспільстві, але не відчувати справжнього емоційного зв'язку з іншими людьми. Це може бути результатом поверхневих 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).

Таким чином, цифровий простір виступає не лише засобом комунікації, а й потенційним джерелом особистісного відчуження, оскільки втрата активної життєвої позиції та смислової саморе-

гуляції підвищує ризики психічної вразливості та дезадаптації. В умовах тотальної віртуалізації та детермінованої нею трансформації суспільного й індивідуального життя окремих індивідів відчуває гостру потребу в нових духовних орієнтирах та практиках.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Віртуальна реальність, яка є черговим етапом технологічного прогресу та новим інформаційно-комунікативним середовищем, впливає на всі сфери суспільного життя, масову та індивідуальну свідомість, продукує нові світоглядні орієнтири та форми духовних практик. Дедалі більше інтегруючись у повсякденне життя, віртуальний простір формує нові моделі комунікації, соціальної участі та ідентифікації. Водночас віртуалізація як соціально-культурний процес, сприяючи трансформації суб'єктивності та міжособистісної

взаємодії, нерідко супроводжується посиленням відчуття ізоляції, фрагментацією ідентичності та зниженням здатності до автентичного соціального контакту, породжує низку психосоціальних ризиків, зокрема, тривогу, самотність і тенденцію до втечі від реального світу. Психоемоційні стани, зумовлені перебуванням у цифровому просторі, впливають на особистісне благополуччя і стають формами новітнього відчуження – від себе, від інших і реального світу. В умовах тотальної віртуалізації та детермінованої нею трансформації суспільного й індивідуального життя людина відчуває гостру потребу в нових духовних орієнтирах та практиках. Перспективними напрямками подальших досліджень є аналіз впливу віртуальної реальності на психічний стан особистості, на технології маніпуляції підсвідомістю і свідомістю людини.

Список використаних джерел

- Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
- Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний збірник ЗДІА*. 2014. №56. С. 208–217.
- Воронкова В. Г., Кивлюк О. П., Нікітенко В. О. Критичне мислення у контексті постмодерністського дискурсу Ж. Бодрійяра. *Освітній дискурс*. 2023. № 45. С. 29–39.
- Воронкова В., Нікітенко В. Проблема трансформації людини у контексті трансгуманізму: методологія цифрової антропології. *Humanities studies: Collection of Scientific Papers. Zaporizhzhia* : Publishinghouse «Helvetica», 2023. Вип. 16 (93). С. 9–17.
- Головська І. Г., Хрустальова А. Є. Психологічні особливості запобігання страху самотності як профілактики тривожності. *Габітус. Науковий журнал*. Випуск 61. Видавничий дім «Гельветика», 2024. С. 162–167.
- Данильян О. Г., Дзьобань О. П. «Симулякр» : концептуалізація феномена у постнеокласичній філософії. *Інформація і право*. 2016. № 2 (17). С. 66–76.
- Дзьобань О. П., Соснін О. В. Віртуальна реальність суспільства постмодерну як соціокультурне тло соціалізації «людини інформаційної». *Гуманітарний вісник ЗДІА*. 2017. Випуск 69. С. 69–76.
- Журба М. А., Пагава О. В., Байдик В. В. Лабіринти віртуального: Тесей у пошуках Аріадни: монографія. Харків: Видавництво «Точка», 2016. 334 с.
- Іванов Д. В. Віртуалізація суспільства. *Соціологія та соціальна антропологія* [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt (дата звернення: 15.11. 2025).
- Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / Пер. з англ. Київ: Ваклер, 2007. 304с.
- Куцепал С. В. 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, 2025. С. 44–62.
- Лугуценко Т. В. Людина в структурі комунікативної реальності як суб'єкт віртуального простору. *Гілея: науковий вісник*. 2014. Вип. 81. С. 179–182.
- Лучинкіна А. І. Психологічні аспекти віртуальної соціалізації. *Проблеми сучасної психології*. 2011. Випуск 14. С. 445–454.
- Малімон В. І. Віртуальне спілкування і самотність людини. *Гуманітарний вісник ЗДІА*. 2015. № 63. С. 108–115.
- Медведева В. Особливості процесу соціалізації особистості в умовах інформаційного суспільства. *Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського*, 2016. Вип. 43. С. 584–595. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nbnbumviv_2016_43_37
- Мироненко Г. В. Час віртуального життя: монографія. Київ: Імекс-ЛТД, 2015. 134 с.
- Прудникова О. В. Антицінності віртуального простору: філософський аналіз. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. 2017. № 3 (34). С. 47–56.

- Стебельська О. І. До питання про симулякризацію соціокультурного простору. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. Вип. 39. С.66–74.
- Штепа О. О. Віртуальна реальність: соціально-філософський аналіз. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. С. 135–139.
- Шоріна Т. Г. Феномен відчуження : сучасні історичні та суб'єктивні модифікації. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2013. Випуск 8 (126). С. 50–59.
- Deleuze Gilles. *The Logic of Sense*. Columbia University Press, 1990. 393 s.
- Hassan R. *The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*. London: University of Westminster Press, 2020. 199 p.
- Kumar, Krishan. *Secularization and rationalization in modernization*. In: *The nature of modern society*. On-line. 2024.
- Van Dijk J. *The Digital Divide*. Cambridge: Polity Press, 2020. 188 p.

References

- Baudrillard, J. (2004). *Simulacra and simulation* / trans. from French by V. Khovhun. Kyiv: Solomiya Pavlychko Publishing House "Fundamentals", 2004. 230.
- Baudrillard J. (2004). *Symbolic Exchange and Death* / translated from French by Leonid Kononovich. Lviv: Kalvariya. 374.
- Vlasenko, F. P. (2014). Virtual reality as a space for individual socialization. *Humanitarian collection of the ZGIA*. No 56. 208–217.
- Voronkova, V. G., Kyvlyuk, O. P., Nikitenko, V. O. (2023). Critical thinking in the context of J. Baudrillard's postmodernist discourse. *Educational Discourse*. No. 45. 29–39.
- Voronkova, V., Nikitenko, V. (2023). The problem of human transformation in the context of transhumanism: methodology of digital anthropology. *Humanities studies: Collection of Scientific Papers*. Zaporizhzhia : Publishinghouse «Helvetica». Ex. 16 (93). 9–17.
- Golovska, I. G., Khrustaleva, A. E. (2024). Psychological features of preventing the fear of loneliness as a prevention of anxiety. *Habitus. Scientific journal*. Issue 61. Publishinghouse «Helvetica». 162–167.
- Danylyan, O. G., Dzyoban, O. P. (2016). "Symulyakr": conceptualization of the phenomenon in post-neoclassical philosophy. *Information and Law*. No 2 (17). 66–76.
- Dzyoban, O. P., Sosnin, O. V. (2017). Virtual reality of postmodern society as a sociocultural background of the socialization of the "information man". *Humanitarian Bulletin of the ZDIA*. Issue 69. 6976.
- Zhurba, M. A., Pagava, O. V., Baydik, V. V. (2016). *Labyrinths of the virtual: Theseus in search of Ariadne*: monograph. Kharkiv: Publishing house "Tochka". 334. Ivanov, D. V. Virtualization of society. *Sociology and social anthropology* [Electronic resource] – Access mode: http://lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt (access date : 15.11. 2025).
- Castells, M. (2007). *Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society* / Translated from English. Kyiv: Vakler. 304.
- Kutsepal, S. V. (2025). 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. 44–62.
- Lugutsenko, T. V. (2014). Man in the structure of communicative reality as a subject of virtual space. *Gileya: Scientific Bulletin*. Issue 81. 179–182.
- Luchinkina A. I. (2011). Psychological aspects of virtual socialization. *Problems of modern psychology*. Issue 14. 445–454.
- Malimon, V. I. (2015). Virtual communication and human loneliness. *Humanitarian Bulletin of the ZDIA*. No 63. 108–115.
- Medvedev, V. (2016). 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*. Issue 43. 584–595. Access mode: http://nbuv.gov.ua/UJRN/npnbuimviv_2016_43_37
- Myronenko, G. V. (2015). *The Time of Virtual Life: Monograph*. Kyiv: Imeks-LTD. 134.
- Prudnikova, O. V. (2017). Anti-values of virtual space: philosophical analysis. *Bulletin of the National University "Yaroslav the Wise Law Academy of Ukraine"*. No 3 (34). 47–56.
- Stebelska, O. I. (2022). On the question of simulacration of sociocultural space. *Current problems of philosophy and sociology*. Is. 39. 66–74.
- Shtepa, O. O. (2022). Virtual reality: socio-philosophical analysis. *Aktual'ni problemy filosofiyi ta sotsiologiyi*. 135–139.
- Shorina, T. G. (2013). The Phenomenon of Alienation: Modern Historical and Subjective Modifications. *Multiverse. Philosophical Almanac*. Issue 8 (126). 50–59. Deleuze, Gilles. (1990). *The Logic of Sense*. Columbia University Press. 393.
- Hassan, R. (2020). *The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*. London: University of Westminster Press. 199.
- Kumar, Krishan. (2024). *Secularization and rationalization in modernization*. In: *The nature of modern society*. On-line.
- Van Dijk, J. (2020). *The Digital Divide*. Cambridge: Polity Press. 188.

YULYA, OGORODNNCHUK – PhD student of the Department of Philosophy and Political Science
Zhytomyr Ivan Franko State University (Zhytomyr, Ukraine)
E-mail: assistance.for@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2805-971X>

**VIRTUALIZATION AND VIRTUAL REALITY:
PHILOSOPHICAL-ANTHROPOLOGICAL DIMENSION**

Abstract

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. **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 holistic approach, a set of methods, including historical-philosophical, discursive, hermeneutic, semiotic, anthropological, activity-based, praxeological, systemic, narrative, critical-analytical, dialectical, phenomenological, etymological. Synergistic methodology, general scientific and specific scientific methods, in particular, analysis and synthesis, induction and deduction, generalization and analogy, were also used. **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, virtual space, virtual environment, virtual communication, alienation, psychological state, anxiety, loneliness, escape from reality.

© The Authors(s) 2025

This is an open access article under

The Creative Commons CC BY license

Received date 17.10.2025

Accepted date 10. 11.2025

Published date 17.12.2025

How to cite: Огороднійчук, Юлія. Віртуалізація і віртуальна реальність: філософсько-антропологічний вимір. HUMANITIES STUDIES: Collection of Scientific Papers / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia: Publishing house «Helvetica», 2025. 25(102). P. 111–118.

doi: <https://doi.org/10.32782/hst-2025-25-102-12>