

УДК 130.2

DOI [https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2025.1\(96\).06](https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2025.1(96).06)

Володимир МАЛЬЧЕНКО

здобувач за спеціальністю 09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії
кафедри менеджменту та інноваційних
технологій соціокультурної діяльності
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
<https://orcid.org/0009-0003-2563-2936>

ДО ПИТАННЯ ПРО ВІРТУАЛЬНУ РЕАЛЬНІСТЬ: ОНТОЛОГІЗАЦІЯ В КОНТЕКСТІ СОЦІАЛЬНОЇ СКЛАДНОСТІ

У статті аналізуються результати виконання завдання систематизації теоретико-методологічних підходів до розуміння концептів «складність» та «соціальна складність». Проаналізовано закордонні й вітчизняні дослідження. Представлено розуміння віртуальної реальності як її існування в онтологічному, гносеологічному та антропологічному вимірах. Показано, що віртуальна реальність має властивості складності, що самоорганізується; створює нові форми соціальної взаємодії людей – соціальна віртуалізація суспільства; сприяє зміні меж соціальної комунікації; призводить до фрактальності сенсорного простору; загострює межу між віртуальним і традиційним соціальним простором; додає такі явища, як полічасність та поліподійність.

Мета роботи полягає в концептуалізації культурного кордону в контексті соціальної складності. Сформульоване завдання полягає в систематизації теоретико-методологічних підходів до розуміння концептів «складність» та «соціальна складність».

Ключові слова: віртуальна реальність, соціальна реальність, «складність у складності» / «ціле в цілому».

Volodymyr MALCHENKO

ON THE QUESTION OF VIRTUAL REALITY: ONTOLOGIZATION IN THE CONTEXT OF SOCIAL COMPLEXITY

The article analyzes the results of solving the problem of systematizing theoretical and methodological approaches to understanding the concepts of “complexity” and “social complexity”. Foreign and domestic studies are analyzed. Understanding virtual reality as its existence in ontological, epistemological and anthropological dimensions is presented. It is shown that virtual reality has the properties of self-organizing complexity; creates new forms of social interaction of people – social virtualization of society; contributes to changing the boundaries of social communication; leads to fractality of the semantic space; sharpens the boundary between virtual and traditional social space; adds such phenomena as polytemporality and polyeventfulness.

The purpose of the work is to conceptualize the cultural border in the context of social complexity. The formulated task is to systematize theoretical and methodological approaches to understanding the concepts of “complexity” and “social complexity”.

Key words: virtual reality, social reality, “complexity within complexity” / “whole within whole”.

Метою статті є викладення результатів виконання одного із завдань – систематизувати теоретико-методологічні підходи до розуміння концептів «складність» та «соціальна складність». Завдання виконується в межах загальної мети дослідження.

Однією з домінантних тенденцій, що визначають специфіку сучасного суспільства, є віртуалізація. Це породжує такі нові явища та поняття, як «віртуальний світ», «віртуальна економіка», «віртуальна політика», «віртуальна культура» тощо. Крім того, спостерігається пришвидшення віртуалізації, наприклад, суспільства, що робить його синтетичним, містить нові «картини світу» та нові простори [5]. У роботах сучасних фахівців у дослідженні М. Пальчинської «Віртуальний простір в умовах соціокультурних трансформацій» приділяється увага також аналізу віртуального простору як соціальної технології, яка істотно впливає на функціонування суспільства та дає змогу його змінювати. Оскільки віртуалізація стала нині одним із суттєвих елементів інформаційного суспільства та є підставою для створення нової комунікаційної системи, то цим віртуалізація суспільства також стає дієвим інструментом соціального конструювання [7].

Дослідження віртуальної реальності до нашого часу сформували самостійний напрям у сучасній філософії – віртуалістику, у представленні якої різні трактування віртуальності, виокремлено характеристики віртуальної реальності, розкриваються як широкий спектр аспектів – технологічний, антропологічний та інші аспекти. Ці дослідження об'єднують фахівців соціально-філософського, гуманітарного та технічного знання, розглядаючи віртуальну реальність як складний, багатовимірний феномен та демонструючи між- і трансдисциплінарний характер проблеми віртуального та віртуальної реальності.

Для нас становлять інтерес роботи, що розкривають сутність явища «віртуальна реальність» у соціально-філософському аспекті (І. Єршова-Бабенко, О. Дзьобань, О. Михайловський, О. Єрьоменко, Л. Ко-

зыменко та ін.). Основна проблема, довкола якої сконцентровані дослідження соціально-філософського напрямку, – це зв'язки, відносини, взаємовпливи соціокультурної та віртуальної реальності.

У розумінні віртуального та віртуальної реальності можна виокремити два аспекти – онтологічний та гносеологічний. Відповідно, віртуальне розуміється як особливий вид буття, з одного боку, й особливий конструкт, який розкриває специфіку мислення та пізнання, з другого (О. Дзьобань, О. Михайловський, О. Єрьоменко, Л. Козименко та ін.). У контексті проблеми, що цікавить нас, важливо виокремити ще один аспект – антропологічний. Він пов'язує віртуальне зі свідомістю та акцентує увагу на взаємодії людини та віртуальної реальності. На думку деяких дослідників, антропологічний зміст спочатку властивий слову «віртуальний» за походженням. Так, спеціалісти зазначають, що латинське *virtus* сягає праїндоевропейського кореня «*uīro-» – «чоловік, людина», і може означати «нормативну маскуліність та пов'язаний з цим логосентризм усього світоустрою».

Проте найпоширенішою є думка про зв'язок термінів «віртуальний» і «чеснота». Він уперше трапляється в Марка Тулія Цицерона в книзі «Про закони. Про державу. Про природу богів» [9]. Фахівці звертають увагу, що із цим значенням поняття використовуються також Луцієм Аннеєм Сенекою, а в наступні епохи – Г. Сен-Віктором, А. Блаженным, Дж. Бонавентурою, М. Лютером, Ф. Меланхтоном та ін.

Демонструючи багатозначність трактувань, сучасні експлікації понять «віртуальне» та «віртуальна реальність» спираються на давню історико-філософську традицію. Онтологічні трактування віртуального беруть початок у філософії Платона, якого в цьому сенсі можна вважати засновником античної «віртуалістики». В онтології Платона єйдоси – це «матриці», «світотворчі сутності», що утворюють віртуальний «світ ідей». Так, віртуальність – це певна прореальність, що передує об'єктивній реальності, відкривається людині через пізнання.

Доторкнутися до віртуальності для людини означає змінити свідомість, вийти за межі буденності, розкрити свої приховані можливості [3]. Тим самим віртуальне осмислюється в опозиції «можливе» – «дійсне», «потенційне» – «реальне». Зокрема, в Арістотеля ідея віртуального проглядається у співвідношенні категорій «*dynamis*», «*energeia*», «ентелехія» з відповідними значеннями – можливість; енергія, здійснення; дійсність, здійсненність. Водночас Арістотель припускав, що потенційне необов'язково переходить в актуальне: «...Серед неіснуючого щось є в можливості; але ... воно не є насправді» [1, с. 238]. Так, якщо «ентелехія» означає здійсненність і фіксує наявність організованої матерії, це також означає, що в ній (матерії) укладено й можливе, що стало реальністю, незбагненне цілком розумом.

Незважаючи на те, що Арістотель не користувався поняттям «віртуальне», є підстави проводити паралелі між його філософськими побудовами та сучасними значеннями цього поняття. Зокрема, на це вказують фахівці, наголошуючи, що фактично «віртуальне» означало «насіння», яке завдяки закладеній у ньому можливості та сили (*δυναμις*) реалізовувало, здійснювало форму, або ейдос речі. Причому здійснене, ентелехія, за Арістотелем, виступало як здійснення й завершення того, що існувало потенційно. Віртуальне за такого підходу виявляється лише посередником при становленні речі, постає як третій, опосередковувальний член між вічною та незмінною формою та явленим. В Арістотеля виявляється онтологічна невизначеність віртуального, яке посідає проміжну «сферу» між потенційним та актуальним.

У такому розумінні поняття «віртуальне» розробляється в середньовічній філософії (Ф. Аквінський, Дж. Бонавентура, М. Кузанський, М. Лютер, Ф. Меланхтон, Г. Сен-Вікторський, І. Дунс Скот). Як зазначають спеціалісти, поняття віртуального використовується для позначення стану та причини можливого та дійсного, потенційного й актуального. Віртуальне виявляється у формі сили, що породжує,

відтворюваної у свідомості людини. Поняття використовується для пояснення ієрархічної структури різнорідних рівнів реальностей у процесі формування складного з простого. При цьому воно доповнюється латинським значенням «чеснота» – як здатність людини до гідних вчинків, що бере початок із якостей душі, зі з'єднання вченості (*doctrina*) та досвіду (*peritia*).

Зокрема, Ф. Аквінський, розмірковуючи про людську душу, обґрунтовує наявність у людини лише розумової душі, яка віртуально містить чуттєву та поживну душі, а також усі нижчі форми. Віртуальність у нього пов'язана з якимось змішаним станом, у якому перебувають початкові компоненти, що зберігають здатність діяти, а також зі співвідношенням більш досконалих та недосконалих форм [8].

Д. Худоба вводить ще одне поняття – «віртуальний акт» (*actus virtualis*) і використовує його для розкриття внутрішнього потенціалу буття, його здатності саморозгортатися. Ба більше, у його розумінні кожна реальна річ віртуально містить безліч емпіричних якостей у їхній єдності, які виявляються людиною через досвід. Підставу для виділення віртуального він бачить саме в здатності речі виявляти якісь якості, хоча вони не містяться в ній сутнісно. Так, віртуальне дає нам змогу подолати розрив між тим, що дано через досвід, та наступним рівнем людського розуміння.

Вибудовуючи ієрархічну структуру буття, Д. Скотт міркує про Бога як «першого, хто виробляє», з одного боку, й «актуальнішим» – з іншого.

М. Кузанський у розумінні віртуального об'єднує античну й схоластичну традиції. Віртуальне, що укладене в кожній речі, розуміється ним як потенція насіння, яке розгортається в конкретну емпірично сприйняту річ. «Потім розумним оком я бачу, що те саме дерево перебувало у своєму насінні не так, як я зараз його розглядаю, а віртуально; я звертаю увагу на дивну силу того насіння, у якому було укладено цілком і це дерево, і всі його горіхи, і вся сила горіхового насіння, і в силі насіння всі горіхові дерева». І далі, розмірковуючи

про Бога, автор розширює поняття віртуального. «Бог – це нескінченна сила, поза межами дзеркальної та насінневої сили, поза межами збігу випромінювань і повернень, причини й наслідку; що ця абсолютна сила є абсолютним баченням, повнотою всього, що перевершує всі способи радити; усі ці способи, що розгортають повноту бачення, поза всякого модусу суть твого бачення, твоя сутність, боже мій» [6, с. 58–59].

Так, віртуальність розуміється автором як «потенція насіння» в кожній речі, поступається місцем розумінню її як істинності й абсолютності Бога – прообразу всіх речей. Тому віртуальне у викладеному розумінні пов'язане із земним (у цьому разі природним) буттям, укладено, присутнє в ньому, але, співвідносне із сутністю Бога, не належить природному буттю. До категорії «віртуальне» в середньовічній філософії належали процеси і явища, які спостерігалися емпірично, були дані в досвіді, але не могли отримати теоретичного пояснення.

У наступні часи у Візантійській традиції онтологізація віртуального здійснюється в ісихазмі (Г. Палама, І. Сірін), що зберігає ідею ієрархізації реальностей і визначає як вищу реальність божественну. Акценти зміщуються на людину, здатну переміщатися між граничними реальностями, проходити через проміжні стадії, відкриваючи в собі божественну реальність [3].

У Новий час – період затвердження та поширення матеріалістичних поглядів, ідея віртуального зберігається в її схоластичних трактуваннях. Вона розглядається як потенція, енергія, властива природному світу (Дж. Бруно, Т. Гоббс, Д. Дідро, Ф. Бекон).

У цей період паралельно з онтологізацією віртуального відбувається його «антропологізація», що передбачає зв'язок віртуальної реальності з пізнавальними здібностями людини. Так, у Г. Лейбніца віртуальна реальність пов'язана із цілісним полем людського досвіду, який розширюється й породжує весь світ. Мікрокосм містить у собі макрокосм, відображаючи Бога (Центральну Безмежну Монаду). Залежно від поглиблення наших уявлень зростає і рівень віртуалізації суспільства [11].

Українські дослідники О. Дзюбань та Е. Мануйлов висловлюють думку про те, що Р. Лейбніц по суті описав побудову глобальної мережі, яка з'явилася в наш час. Аналогічні ідеї вони виявляють в І. І. Канта, пов'язуючи з віртуальним світом його ідеї про небесну, вищу реальність, а також світ моральності. Зокрема, автори наголошують на залежності ціннісних установок віртуального світу від моральних якостей користувачів віртуальної мережі [3].

Нові аспекти ми спостерігаємо nadalі. Так, у поглядах Дж. Берклі можна виявити зв'язок віртуального зі свідомістю, що породжує зовнішню, об'єктивну реальність через матеріалізацію віртуальних процесів [10]. У філософії тотожності Ф. Шелінга людська свідомість розглядається як єдине джерело матеріального світу, тим самим межі між реальним і можливим, суб'єктивним й об'єктивним зникають. При цьому зберігається ієрархічність потенцій як різних форм Абсолютної тотожності, об'єктивного та суб'єктивного.

Наступний крок зроблено у філософії Нового часу, де започатковано ототожнення віртуальної та суб'єктивної реальностей. Остання розумілася як відображення об'єктивної, індивідуалізованої та наповненої штучними феноменами [3]. Варто також додати, що в цю епоху домінує тенденція розгляду реальності як єдиної, відсуваючи на другий план ідею множинності буття. Почата в античності, своє продовження вона отримує в роботах Г. Лейбніца, а пізніше – А. Бергсона та Ф. Ніцше.

Нові сенси, що значною мірою визначили сучасні соціально-філософські та антропологічні трактування, поняття віртуального набуває в постмодернізмі (Ж. Бодрійяр, Ж. Дерріда, Ж. Дельоз, Р. Барт, Ф. Гваттарі та ін.). У постмодернізмі порушується проблема віртуального суб'єкта та побудови антропології віртуального (зокрема, у роботах Ж. Дельоза «Актуальне та віртуальне», «Капіталізм та шизофренія»). Розуміння віртуальної реальності як соціального простору та середовища, у якому здійснюються соціальні практики, пропонується в роботах

Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоза, Ж. Дерріди, Ж. Лакана, М. Фуко.

Антропологічні дослідження віртуальної реальності спираються на роботи таких філософів, як М. Хайдеггер, П. Бергер, Т. Лукман, М.Г. Гудмен, Е. Тоффлер, Ю. Хабермас.

Аналіз віртуальної реальності як соціокультурного феномену переважно здійснюється в контексті соціальних змін, викликаних цифровими технологіями та розвитком цифрової культури (А. Бюль, М. Вайнштейн, Г. Дебор, С. Жижека, М. Кастельс, А. Крокер, М. Маклюен, М. Фуко). А. Бюль розглядає віртуальне суспільство, яке існує паралельно реальному. А. Крокер та М. Вайнштейн указують на появу нового типу відчуження, породженого віртуалізацією – відчуження плоті на користь інформації.

В Україні проблема віртуального аналізується в роботах О. Артеменка, О. Висоцького, С. Дацюка, Г. Коньшиної, Л. Стародубцевої, О. Халапсиса, О. Дзьобаня.

Вужче розуміння віртуальної реальності, що пов'язує її з використанням комп'ютерних технологій виникає в 70–80-ті роки ХХ століття. До авторів поняття зараховують учених Массачусетського технічного інституту, які розробляли тривимірні макромоделі, а також голову компанії VPL Research Дж. Ланье, що наприкінці 1980-х років створив першу у світі систему віртуальної реальності. Доступ до віртуальної реальності за допомогою технічних пристроїв та Інтернету активізував дослідження, у яких вона розглядалася як продукт розвитку інформаційного суспільства.

Осмилення властивостей та особливостей віртуальної реальності, її зіставлення з фізичною (субстанційною) реальністю в 1990-ті роки здійснюється в роботах М. Хейма, В. Брікена.

Певний внесок у розвиток віртуалістики зробили дослідження з проблеми інтернету, хоча вони утворюють відносно самостійну сферу (Дж. Бернерс-Лі або Т. Лі, Ч. Данлоп, Д. Ліон, Т. Макгуайр, П. Самуельсон та ін.) У вивченні інтернету активно використовують постмодерністські

ідеї Ж. Дельоза, Ф. Гваттарі та Ю. Хабермаса (у роботах М. Лор Райан, М. Постер, Б. Кетлін).

Варто виділити роботи філософів, у яких інтернет аналізується з позицій синергетики, теорії складності, поснекласичної науки. Питання про співвідношення інтернету та свідомості, зміну природи людини, про постсвідомість, віртуальну людину, суб'єктах та псевдосуб'єктах тощо.

Науковці, застосовуючи синергетичний підхід до аналізу інтернету, зазначають, що «центральною проблемою пізнання інтернету є проблема пізнання нових форм діалогу та комунікації і, як наслідок, проблем мови». Вони розглядають інтернет як мережу, що має властивість складності, у якій відбувається формування та самоорганізація нових сенсів. Тоді віртуальний простір можна розуміти як простір самоорганізації комунікативного процесу, самоорганізації – як «тонкої», складноорганізованої структури узгодженості комунікацій, когерентної взаємодії, яка не є наслідком якогось смислового, цілеспрямованого управлінського впливу.

На думку авторів, інтернет можна аналізувати з двох рівнів – макрорівня глобальної мережі та мікрорівня, рівня локальних взаємодій. У такому разі – не розбирати систему на частини й не зводити її до функціонування на макрорівні. По-перше, важливо спробувати зрозуміти взаємодії між мікро- та макрорівнем, а по-друге – це відсутність руки, яка скеровує, або, говорячи філософською мовою, трансцендентального суб'єкта-управителя.

Синергетичний аналіз інтернету передбачає облік такого чинника, як колективні взаємодії – за результат роботи, здатність бути наділеними тими чи іншими властивостями «відповідають» не окремі елементи системи, а їх колективні взаємодії – узгодженості, синхронізації, когерентності. Передбачається, що мережа сприяє залученню людей в інформаційні комунікації і за правильної організації може виконати необхідні суспільству та людині функції. Однак такі – у дусі лапласівського детермінізму – уявлення не враховують емер-

джетні властивості мережі, такий її розвиток, який виводить до інших цілей, які ми навіть не уявляємо.

Нині відбувається зближення широкого та вузького значення поняття віртуальна реальність, пов'язане із широким застосуванням інформаційних технологій та дедалі більшим розмиванням кордонів між фізичною та віртуальною реальностями.

За зауваженням спеціалістів ідея віртуальності пропонує принципово нову для європейської культури парадигму мислення, у якій охоплюється складність устрою світу, на відміну від ідеї ньютоніанської простоти, на якій ґрунтується сучасна європейська культура. Віртуальна реальність «вросла» в суспільство, стала звичайним явищем, дедалі більше наповнюючись соціальним змістом. Водночас за нею зберігається статус «несправжньої», примарної [3].

О. Висоцький складність феномена віртуальності бачить у тому, що, по-перше, він є образно-символічним заміщенням фізичної (первинної, наявної, вихідної) реальності, по-друге, це світ потенційного, можливого, фантомного, по-третє, це сукупність ідеалів, стимулів та об'єктів бажань, по-четверте, техніка та технології, що створюють ефект присутності, що конструюють ідентичність ідеального суб'єкта – суб'єкта та об'єкта бажань [2].

В онтологічному аспекті віртуальна реальність розглядається в контексті множинності світів – як одна з форм буття, при цьому ця форма контрастує з реальним світом. На думку М. Хейма, збереження цієї відмінності є принципово важливим. Смертність / народжуваність, темпоральність і тривога як екзистенціальні структури реальності, співвіднесені з людським існуванням, не дають змоги віртуальній реальності поєднуватися з реальністю. Інакше кажучи, віртуальна реальність актуальна, але не субстанціональна. З огляду на це, вона протистоїть константності реального, фізичного простору.

Сучасні значення поняття віртуальної реальності демонструють різноманітність та неоднозначність. Деякі автори зазначають, що має місце «артикуляційна мо-

заїчність», оскільки висвічуються різні фрагменти змісту віртуальної реальності. При цьому сама віртуальна реальність стає «фігурою умовчання». Також висловлюється думка, що конструювання віртуальної реальності здійснюється протиставленням її емпіричній реальності, яка мислиться як «основна», а віртуальна, відповідно, як другорядна, «нереальна». З іншого боку, підкреслюється принципова та навмисна розмитість контурів віртуальності, відсутність чітких описів та визначень, що забезпечують «смыслову непрозорість конструкції віртуальної реальності», її «онтологічне приховування».

Інші автори підкреслюють, що зміст поняття віртуальної реальності пояснюється через виокремлення її специфічних властивостей. Ними є такі як породженість (прив'язка до активності іншої реальності), актуальність (існування тільки «тут» та «тепер»), автономність (просторово-часова); інтерактивність (взаємодія з об'єктами її реальності, що породила).

Також підкреслюється різниця між реальністю і віртуальною реальністю. Відзначається, що це якась інша реальність, що уникає точних описів і термінів, вторинна стосовно основної реальності. Її підпорядкований статус означає, що вона не повністю детермінується правилами й механізмами соціального. Віртуальна реальність конструюється всередині «основної» реальності, «за її образом та відмінністю».

Будучи своєрідним «донорським органом», органічним для соціальної реальності, віртуальна реальність є отехнічним імплантатом в емпіричну реальність. У цьому сенсі вона онтологічно безвідповідальна (ефемерна, ілюзорна), «у ній можна знехтувати деякими причинно-наслідковими зв'язками та змінити заведений перебіг речей».

Віртуальна реальність розглядається в онтологічному та гносеологічному сенсах як засіб та спосіб об'єднання світу, що розпадається. У такому аспекті онтологічна безвідповідальність віртуальної реальності забезпечує її можливість точкової чи спрямованої корекції проблематизованої соці-

альної реальності, здійснення певної магичної дії, що змінює реальність, але можливої лише у віртуальній реальності. У цьому сенсі вона розглядається як конструкцією оперування соціальною реальністю.

Водночас звертається увага на такі характеристики віртуальної реальності: полічасність та поліподійність (одночасна присутність у різних комунікативних актах та під різними особами); розмивання просторових кордонів; розширення тла культурної комунікації, необмежена можливість залучення до цінностей будь-якої групи; ослаблення ролі традиції.

У дослідженнях онтологічних аспектів віртуальної реальності виділяються її просторово-часові характеристики, формулюються уявлення про віртуальний простір. Він розглядається як особливий вид комунікативного, інтерактивного простору, специфіка якого визначається особливостями комунікації у віртуальній реальності. Спеціалісти пов'язують віртуалізацію зі зміною комунікативних технологій, появою електронної соціальної комунікативної системи, яка неминуче утворює власні соціальні поля.

Віртуальний соціальний простір визначається також як вид простору, утворений соціальними зв'язками та відносинами між елементами віртуальних соціальних систем. Він зумовлює та характеризує положення елементів цієї системи, унаслідок чого є атрибутом віртуальної соціально-комунікативної системи й відображає її специфіку. Становлячи специфічну форму соціального простору, своєрідну альтернативу його традиційним формам, віртуальний простір має низку спільних із нею характеристик. Він структурований подібним чином, містить підпростори: поля, системи габітусів, структури ресурсів (капіталів). У віртуальній реальності новий тип суб'єктивності – віртуальний суб'єкт із властивостями симулятивності, конструктивності, автономності, інтерактивності та онтологічної неповноти.

Залежно від зростання залучення до віртуальної комунікації межа між віртуальним і традиційним соціальним просто-

ром стає досить різкою. Починається вона там, де відбувається розрив контакту вічна-віч, але не втрачаються соціальні сенси, де звична конструкція респондента замінюється віртуальною. Це, своєю чергою, призводить до іншої структурованості соціального простору.

Науковці визначають віртуальний простір як онтологічний феномен – «пласт буття», одну з породжених інформаційними технологіями форму реальності, яку сприймають органи почуттів, і як складну сукупність знаків.

Віртуальна реальність характеризується нетривіальним топосом, розмірність якого невизначена, динамічна та фрактальна. Віртуальний простір містить одновимірні, двовимірні й тривимірні об'єкти, і, очевидно, це не межа. Розвиток комп'ютерних технологій задає невизначену розмірність віртуального простору, дає підстави визначати його як простір зі змінною розмірністю чи топологією.

Оскільки простір віртуальної реальності позбавлений субстратної матеріальності, про нього можна міркувати як про простір сенсів (простір комунікації). Значна частина віртуального простору представлена текстовою інформацією, тому він є системою знаків, де кожен відсилає іншому інформацію, у межах віртуального простору є безліч комбінаторних можливостей для з'єднання та роз'єднання знакових комплексів різного порядку. Підкреслюється можливість фрактального розуміння знака в описі взаємодії людини та віртуального простору, а також складної семіотичної природи самого віртуального простору. Фрактальність сенсорного простору мережі утворюється завдяки посиленням як сенсорним переходам, кожен із яких може стати переходом надалі.

У віртуальній реальності людина отримала можливість установлювати будь-які часові масштаби та тривалість, зручний час перебігу подій. По суті, він навчився створювати тривалість, змінювати просторові й часові масштаби. При цьому час у віртуальній реальності значно пришвидшується порівняно із соціальними процесами, хоча

в деяких ситуаціях можливе його уповільнення (наприклад, при проведенні комп'ютерних експериментів з процесами малої тривалості).

З урахуванням виділених дослідниками характеристик (онтологічна невизначеність, двоїстість, розмитість кордонів), віртуальну реальність можна уявити як складність, яка належить до соціальної складності відповідно до концептуальної моделі І. В. Єршової-Бабенко «ціле в цілому» [4], є «складним у складному». Водночас таке представлення соціальної складності виходить за простір соціального та реального й пов'язане з ним як «складне зі складним» у сенсі «цілого в цілому». Оскільки в обох випадках має місце взаємодія, є підстави стверджувати, що функцією віртуальної реальності є специфічна дія на соціальний контекст.

У характеристиках віртуальної реальності виявляються властивості складності, що самоорганізується, вона має відносну автономію, власну організацію, топологію і водночас відкрита для соціальної реальності, на неї впливає у відповідь. «Посередником» між двома реальностями є людина. З огляду на це, необхідно зосередитися на антропологічному вимірі віртуальної реальності, що тепер буде пов'язана з другим варіантом концептуальної моделі «ціле-в-цілому» [4; 5]. Зокрема, це стосується ролі культури в організації віртуальної реальності. Ставлячи так питання, ми виходимо на проблему суб'єкта віртуальної реальності, його зв'язку з культурою (реальною та віртуальною), межами культури в просторово-часовій організації віртуальної реальності.

Віртуальна реальність створює нові форми соціальної взаємодії людей і значно змінює соціальні структури, що призводить до виникнення нового соціально-

го феномену – віртуалізації суспільства. Віртуалізація суспільства як процес, що самоорганізується сприяє зміні меж соціальної комунікації, роблячи її незалежною від місця та часу, переводить її в мережевий режим і дає змогу значно збільшувати кількість учасників комунікації. У результаті віртуалізації створюються горизонтальні соціальні зв'язки та нові види соціальних практик у повсякденному житті людини. Однак віртуалізація не лише позитивно впливає на соціальне життя індивідів, сприяючи самореалізації, саморозвитку та інтеграції індивідів у віртуальні спільноти, а й виявляє негативні наслідки. До останніх можна зарахувати створення віртуальної економіки, розвиток пар-технологій у політиці та культурі. Так, віртуальна реальність проявляється в об'єктивній соціальній реальності та активно з нею взаємодіє, створюючи різноманітні форми й структури людської діяльності.

Викладене показує розуміння віртуальної реальності як її існування в онтологічному, гносеологічному та антропологічному вимірах; має властивості складності, що самоорганізується; створює нові форми соціальної взаємодії людей – соціальна віртуалізація суспільства сприяє зміні меж соціальної комунікації; призводить до фрактальності сенсорного простору; загострює межу між віртуальним і традиційним соціальним простором; змінює сприйняття часу, що потребує виділення її просторово-часової характеристики; додає такі явища, як полічасність та поліподійність.

Також викладене демонструє наявність нової методологічної позиції під час дослідження віртуальної реальності, а саме можливість розглядати її відповідно до концептуальної моделі «ціле в цілому» та її варіанта «ціле-в-цілому».

ЛІТЕРАТУРА

1. **Аристотель** (2022). *Метафізика* / Пер. з давньогрец. О. Панича. Київ : Темпора. 848 с.
2. **Висоцький, О. Ю.** (2008). Віртуальність як провідна форма легітимізаційної політики в добу постмодерну. *Політичний менеджмент*. № 6. С. 41–53.
3. **Дзьобань, О. П., & Мануйлов, Є. М.** (2017). Віртуальна реальність: до проблеми концептуалізації поняття. *Вісник Національного університету «Юридична академія*

України імені Ярослава Мудрого». № 4 (35). С. 21–31. [https:// DOI: 10.21564/2075-7190.35.119619](https://doi.org/10.21564/2075-7190.35.119619).

4. **Єршова-Бабенко, І. В.** (2005). Психосинергетичні стратегії людської діяльності. (Концептуальна модель) : монографія. Вінниця : NOVA KNYHA. 360 с.

5. **Єршова-Бабенко, І. В., & Жижко, Т. А.** (2024). Психомірність людини та її поведінки: монографія. Київ : ЦП Компрінт. 220 с.

6. **Микола Кузанський** (1980). Про бачення Бога / Твір : в 2 т. Т. 2. Пер.; заг. ред. В. В. Соколова та З. А. Тажуризіної. Думка. 471 с.

7. **Пальчинська, М. В.** (2016). Віртуальний простір в умовах соціокультурних трансформацій : автореф. ... докт. філос. наук, спец. 09.00.03. Одеса : ЮПНУ. 43 с.

8. **Фома Аквінський.** (2007). Сума теології. Ч. I–II / Фома Аквінський. Київ : НікаЦентр. 835 с.

9. **Цицерон, М. Т.** (2023). Про закони. Про державу. Про природу богів / Переклад з латини В. Литвинова. Львів : Апріорі. 728 с.

10. **Berkeley, G.** (2009). A Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge and Other Writings. Edited by D.M. Armstrong. London: Penguin Classics. 416 p.

11. Leibniz, G. W. (1710). Essais de Théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal. Amsterdam: Isaac Troyel. 485 p.

REFERENCES

1. **Arystotel** (2022). *Metafizyka / [Metaphysics]*. Per. z davnohrets. O. Panycha. Kyiv: Tempora [in Ukrainian].

2. **Vysotskyi, O. Yu.** (2008). Virtualnist yak providna forma lehytymatsiinoi polityky v dobu postmodernu [Virtuality as a leading form of legitimation politics in the postmodern era]. *Politychnyi menedzhment*, 6, pp. 41–53 [in Ukrainian].

3. **Dzoban, O. P., & Manuilov, Ye. M.** (2017). Virtualna realnist: do problemy kontseptualizatsii poniattia [Virtual reality: to the problem of conceptualizing the concept]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu «Iurydychna akademiia Ukrainy imeni Yaroslava Mudroho»*, 4 (35), pp. 21–31. DOI: 10.21564/2075-7190.35.119619. [in Ukrainian].

4. **Yershova-Babenko, I. V.** (2005). *Psykhosynerhetychni stratehii liudskoi diialnosti. (Konseptualna model) [Psychosynergistic strategies of human activity. (Conceptual model)]*. Vinnytsia: NOVA KNYHA [in Ukrainian].

5. **Yershova-Babenko, I.V., & Zhyzhko, T.A.** (2024). *Psykhomirnist liudyny ta yii povedinky [Psychosobriety of a person and his behavior]*. Kyiv: CP Kompyrnt [in Ukrainian].

6. **Mykola Kuzanskyi** (1980). *Pro bachennia Boha [About the vision of God]*. Tvir: v 2 t. T. 2. Per. / M. Kuzanskyi; zah. red. V. V. Sokolova ta Z. A. Tazhuryzinoi. Dumka [in Ukrainian].

7. **Palchynska, M.V.** (2016). Virtualnyi prostir v umovakh sotsiokulturnykh transformatsii [Virtual space in the context of socio-cultural transformations]. Avtoreferat na zdobuttia naukovoho stupenia doktora filos. nauk, spets. 09.00.03. Odesa: YuPNU [in Ukrainian].

8. **Foma Akvynskyi.** (2007). Suma teolohii [The sum of theology]. Ch. I–II Foma Akvynskyi. Kyiv: NikaTsentr [in Ukrainian].

9. **Tsytseron, M. T.** (2023). Pro zakony. Pro derzhavu. Pro pryrodu bohiv [On the laws. On the state. On the nature of the gods]. Pereklad z latyny V. Lytvynova. Lviv: Apriori [in Ukrainian].

10. **Berkeley, G.** (2009). A Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge and Other Writings. Edited by D.M. Armstrong. London: Penguin Classics. 416 p. [in English].

11. Leibniz, G. W. (1710). Essais de Théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal [Essays on Theodicy on the goodness of God, the freedom of man and the origin of evil]. Amsterdam: Isaac Troyel. 485 p. [in French].