

ФІЛОСОФСЬКІ КОНЦЕПЦІЇ:  
ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

DOI 10.33930/ed.2019.5007.28(11)-1  
УДК 165.722:004.946.6

ТРАНСВЕРСАЛЬНА СУБ'ЄКТИВНІСТЬ  
У ВИМІРАХ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

TRANSVERSAL SUBJECTIVITY  
IN THE DIMENSIONS OF VIRTUAL REALITY

О. Д. Яценко

**Актуальність проблеми дослідження.** Проблема свідомості, душі, індивідуальності та особистості, її способів життя та взаємодії зі світом та собі подібними протягом всієї історії становили основний дослідницький фокус світоглядних розвідок. Інформаційне суспільство вирізняється тотальною експансією віртуального в соціокультурну динаміку сучасності, що здійснює безпосередній вплив на формат становлення та визначення суб'єктивності. Тому актуальним питанням сучасної гуманітаристики доречно вважати необхідність визначення специфіки впливу, що його здійснює віртуальне на суб'єктивність, моделі її ідентифікації та взаємодії з Іншим.

**Постановка проблеми.** Проблема сутнісної зміни в константах детермінації суб'єктивності під впливом широкого поширення технологій віртуальної реальності до перебігу щоденних практик сучасного індивіду.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Феноменологічні концепції, представлені в роботах Е. Гуссерля, Ж.-П. Сартра та М. Гайдеггера, зазначають темпоральність як основоположний атрибут суб'єктивності. Автори онтології пешого обличчя Д. Деннет, Д. Сьорл та С. Шовье константною становлення суб'єктивності визначають процедури конституювання смислу. Така позиція тісно корелює із герменевтичними теоріями суб'єктив-

**Urgency of the research problem.** The problem of consciousness, soul, individuality and personality, its ways of life and interaction with the world and its own kind have been the main research focus of worldview research throughout history. The information society is characterized by the total expansion of the virtual one into the socio-cultural dynamics of modernity, which has a direct impact on the format of formation and definition of subjectivity. Therefore, it is appropriate to consider the need to determine the specifics of the impact that the virtual has on the subjectivity, models of its identification and interaction with the Other as an urgent issue of modern humanities.

**Target setting.** The problem of essential change in the constants of determination of subjectivity under the influence of the widespread use of virtual reality technologies to the course of daily practices of the modern individual.

**Actual scientific research and issues analysis.** Phenomenological concepts presented in the works of E. Husserl, J.-P. Sartre and M. Heidegger, note temporality as a fundamental attribute of subjectivity. Authors of the ontology of the first person, D. Dennett, J. Searle, and S. Chavier, determine the procedures for constituting meaning by the constant formation of subjectivity. This position is closely correlated with the hermeneutic theories of subjectivity

ності, представленими в роботах В. Дільтея, П. Рікера та Г. Гадамера. Дж. МакРобертс, О. І. Єлхова, С. Хоружий, Ш. Туркл, М. Савін-Баден та Л. Фальконер, П. Х. Чеонг та К. Грей, Д. Дойл та Т. Кім та інші досліджують проблему впливу технологій віртуальної реальності на актуальні конфігурації суб'єктивності.

**Постановка завдання.** Проаналізувати актуальне проблемне поле специфіки впливу віртуального на сучасний образ суб'єктивності та стратегій її взаємодії в соціокультурному просторі.

**Виклад основного матеріалу.** Сучасний розвиток технологій, як ЗМІ, так і віртуальної реальності, декларують рухомість меж приватного та публічного життя. Цей факт доводить існування значної кількості соціальних мереж, технологій брендингу та іміджелогії, біометрія та профайлінг робітників високо-технологічних корпорацій, технологій big data, cookies та Social Credit System в Китаї. Масштаб цього явища пояснюється зіткненням двох спрямованих одне до одного тенденцій: з одного боку, суб'єктивність прагне до максимуму вираження та самопрезентації у віртуальному просторі, а з іншого, зацікавлені суб'єкти, керуючись економічними, політичними, релігійними та іншими мотивами використовують опубліковану інформацію для прагматичного впливу на суб'єктивність, насамперед, маніпулятивного. Стратегія моральності віртуального світу передбачає широкий діапазон оцінок: від ототожнення зі стоїчними принципами атараксії та автаркії до звинувачень у безвідповідальності, безособистісності та ескапізмі. Тому вважаємо доречним визначити сучасний тип актуалізації та репрезентації суб'єктивності як трансверсальний, тобто комплексний, суперечливий, інтеграційний та вмотивований певними намірами та прагненнями особи.

**Висновки.** Суб'єктивність у віртуальному просторі представлена у вигляді аватара, тобто праксису

presented in the works of W. Dilthey, P. Reeker and G. Gadamer. J. McRoberts, O. Elkhova, S. Horuji, S. Turkle, M. Savin-Baden and L. Falconer, P. H. Cheong and K. Gray, D. Doyle and T. Kim and others study the problem of influence virtual reality technologies on current configurations of subjectivity.

**The research objective.** To analyze the current problem field of the specifics of the influence of the virtual space on the modern image of subjectivity and strategies of its interaction in the socio-cultural space.

**The statement of basic material.** The modern development of technologies, both mass media and virtual reality, declare the mobility of the boundaries of private and public life. This fact proves the existence of a significant number of social networks, branding and image technologies, biometrics, and profiling of employees of high-tech corporations, big data technologies, cookies, and the Social Credit System in China. The scale of this phenomenon is explained by the collision of two trends which are oriented against each other: on the one hand, subjectivity seeks to maximize expression and self-presentation in cyberspace, and on the other hand, stakeholders, guided by economic, political, religious, and other motives use published information for pragmatic influence on subjectivity, first of all, manipulative one. The strategy of the morality of the virtual world provides a wide range of assessments: from identification with the Stoic principles of ataraxia and autarky to the accusations of irresponsibility, impersonality and escapism. Therefore, we consider it appropriate to define the modern type of actualization and representation of subjectivity as transversal, i. e. complex, contradictory, integrative and motivated by certain intentions and aspirations of the person.

**Conclusions.** Subjectivity in cyberspace is represented as an avatar, by praxis of the mythopoetic tradition of

міфопоетичної традиції самоідентифікації. З огляду на такий ігровий та умовний характер репрезентації суб'єктивності, має місце рухомість меж приватного та публічного в сучасній культурі, або у-звичаєнні світу до соціального змісту суб'єктивності. Саме такі специфічні риси сучасної суб'єктивності дають підстави стверджувати її трансверсальний характер, тобто ситуативність цілісності множини окремих факторів відповідно до прагматики мислення та дій.

**Ключові слова:** суб'єктивність, соціальність, культура, віртуальне, віртуальна реальність.

*self-identification. Given this playful and conditional nature of the representation of subjectivity, there is a mobility of the boundaries of private and public in modern culture, or in the accustoming of the world to the social content of subjectivity. That is the kind of specific features of modern subjectivity give grounds to affirm its transversal character, that is, the situational integrity of a set of individual factors in accordance with the pragmatics of thought and action.*

**Keywords:** subjectivity, sociality, culture, virtual, virtual reality.

**Актуальність проблеми дослідження.** Проблема свідомості, душі, індивідуальності та особистості, її способів життя та взаємодії зі світом та собі подібними протягом всієї історії становили основний дослідницький фокус світоглядних розвідок. Інформаційне суспільство вирізняється тотальною експансією віртуального в соціокультурну динаміку сучасності, що здійснює безпосередній вплив на формат становлення та визначення суб'єктивності. Тому актуальним питанням сучасної гуманітаристики доречно вважати необхідність визначення специфіки впливу, що його здійснює віртуальне на суб'єктивність, моделі її ідентифікації та взаємодії з Іншим.

**Постановка проблеми.** Проблема сутнісної зміни в константах детермінації суб'єктивності під впливом широкого поширення технологій віртуальної реальності до перебігу щоденних практик сучасного індивіду.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Феноменологічні концепції, представлені в роботах Е. Гуссерля, Ж.-П. Сартра та М. Гайдеггера, зазначають темпоральність як основоположний атрибут суб'єктивності. Автори онтології пешого облтччя Д. Деннет, Д. Сьорл та С. Шовье константною становлення суб'єктивності визначають процедури конституювання смислу. Така позиція тісно корелює із герменевтичними теоріями суб'єктивності, представленими в роботах В. Дільтея, П. Рікера та Г. Гадамера. Дж. МакРобертс, О. І. Єлхова, С. Хоружий, Ш. Туркл, М. Савін-Баден та Л. Фальконер, П. Х. Чеонг та К. Грей, Д. Дойл та Т. Кім та інші досліджують проблему впливу технологій віртуальної реальності на актуальні конфігурації суб'єктивності.

**Постановка завдання.** Проаналізувати актуальне проблемне поле специфіки впливу віртуального на сучасний образ суб'єктивності та стратегій її взаємодії в соціокультурному просторі.

**Виклад основного матеріалу.** Дослідження в сфері філософії свідомості постулюють тісний зв'язок між суб'єктивністю та темпоральністю. Традиція розуміння часу як особливої форми організації внутрішнього досвіду людини бере початок у філософії Д. Юма та І. Канта, і визначається як необхідна передумова процесів рефлексії та саморефлексії. Е. Гуссерль називає темпоральність атрибутом глибинного рівня суб'єктивності, абсолютного та самодостатнього для ноезо-

ноематичних актів свідомості. Його відомі послідовники М. Гайдеггер та Ж.-П. Сартр обґрунтовують фундаментальне значення темпоральності для здійснення та реалізації актів суб'єктивності. І дві крайні позиції: постмодернізм як інтерпретація традиції з її пролонгованим в часі становленням та впливом (Ж. Деррида) і феноменологія як аналітика безпосереднього досвіду (Д. Захаві) одноставні у визначенні конститутивних функцій темпоральності для існування суб'єктивності. Так, Д. Захаві зауважує: "Свідомість часу передбачає свідомість зв'язку сприйняття, щонайменше, як членів послідовності" [21, с. 142]. Іншими словами, якщо простір - фундаментальна підстава існування суцього, то час - необхідний горизонт становлення сутності в цілому та суб'єктивності зокрема. М. Гайдеггер вважав час полем актуалізації рефлексії, а отже, і буттєвості в її змістовно-вираженому форматі: "Час за своєю сутністю є чисте аффіцирування себе самого. ... Час як чиста самоаффектація не є аффектацією, що впливає на наявну самість, але, як чиста, вона утворює існування дечого як себе-самого-торкання. Оскільки ж сутності кінцевого суб'єкта властива можливість бути порушеною як певної самості, тоді як чиста самоаффектація утворює сутнісну структуру суб'єктивності" [6, с. 35]. Цю думку поділяє також Ж.-П. Сартр. За його словами, саме час дозволяє свідомості існувати на відстані від себе і таким чином бути собою [5, с. 171].

З огляду на таку конститутивну роль темпоральних складових людської екзистенції важливим постає питання про не просто можливі, а неминучі трансформації сутнісних ознак суб'єктивності у пластичному просторі віртуального.

В сучасних концепціях онтології першого обличчя Д. Деннета, Д. Сьорла, С. Шовьє та інших проблема суб'єктивності вирішується через призму конституювання смислу та відповідних практиках, ним детермінованих. Іншими словами, суб'єктивність відбувається як вирізнення, продукування та оперування смислами. Уявити буття сенсу поза людською суб'єктивністю буде абсурдом, тому саме смислова, ноематична конструкція свідомості є продуктивною для розуміння її специфіки та особливостей предикації. Іншими словами, суб'єктивність є тим континуумом, полем, на якому відбувається становлення та визначення сенсу, його буття та експлікації в об'єктивовані форми символізації та абстракції. Проте суб'єктивність більш доцільно інтерпретувати в дистинктивному, або дискретному плані, оскільки смисли, що утворюють феномен та єдність суб'єктивності є подієвими, конкретно вираженими та оформленими в прецедент, подію, зустріч тощо. Саме такий особистісний вимір переживання сенсу дає нам уявлення про сутність суб'єктивності.

У герменевтичній традиції суб'єктивність пояснюють як автентичний, аутопоетичний феномен, циклічне коло інтерпретації, в якій свідомість через розуміння світу стверджує та обґрунтовує власні інтенціональні структури. Про це докладно йдеться в роботах В. Дільтея, П. Рікера та Г. Гадамера.

На думку Ж. Деррида, суб'єктивність можлива як результат залучення до сенсу, зусилля щодо його вирізнення та визначення. Суб'єктивність не є медіумом трансляції певних універсальних смислів, а швидше особистісним та унікальним ракурсом, конфігурацією існування смислу. Таке унікальне втілення сенсу в суб'єктивності передбачає його

подальшу об'єктивацію у символи, знаки, тексти та артефакти культури. Таким чином сенс отримує своє "інобуття" у визначеному, загальному вигляді, і відповідно, укладається універсальне поле культури. Тому очевидний висновок про невід'ємність суб'єктивності від процесів культуротворення та трансляції сенсів культури.

Відомо, що сенс не є константою, сталим у способі свого існування. Специфіка його онтології полягає в динаміці суб'єктивності, в практиках інтерпретації, розуміння, суперечності та морального вибору. Через таку динаміку смислів та значення реалізується формування ідентичності суб'єкта, способів його саморефлексії та, відповідно, принципів взаємодії з іншими суб'єктивностями. В цьому і полягає зміст екзистенції як присутності: буття в світі, зумовлене певною системою цінностей та переконань, що визначають та вказують межі свободи, утворюючи тканину соціальної взаємодії та інтеракції.

Сучасні концепції етики в основі суб'єктивності вбачають принципову наявність у свідомості та визнання в якості цінності, мети, сенсу образ Іншого. Відповідно, суб'єктивність є результатом діалогічної, соціальної природи людини, атрибутивної потреби в Іншому для становлення та визначення власної ідентичності.

Проекти екзистенціальної аналітики верифікують суб'єктивність як досвід розрізнення, диференціації. Відповідно, суб'єктивність протилежна індиферентності, пасивності, відчуженню. Суб'єктивність стверджується як активна конститутивна діяльність відносно хаотичності та неперервності чуттєвого досвіду.

Проблема обґрунтування метафізики присутності, звичайно, не вичерпується численними роботами М. Гайдеггера. Відомий філософ сучасності Х. У. Гумбрехт у своїй праці "Виробництво присутності: Що не може передати значення" критикує картезіанську традицію філософствування, згідно якої пізнання трактується як процес експлікації внутрішньої смислової конструкції речі та реальності в цілому. Такий виключно раціональний підхід до пізнавальних практик Х. У. Гумбрехт називає обмеженим та неефективним. На його думку, пізнавальний досвід людини зумовлений перцептивною представленістю речей та явищ реальності в горизонті взаємодії людини зі світом. Якщо М. Гайдеггер розкриває значення буття-в-світі через його темпоральні складові, то Х. У. Гумбрехт фундаментальними предикаціями експлікації екзистенційної сутності буття називає просторові способи локалізації та орієнтації суцього. Відповідно, для нього "присутність" (presence) означає взаємодію з предметом, зв'язок такого ґатунку, в якому і людина, і річ набувають відповідних трансформацій, змінюються. Тому справедливою є позиція, згідно якої методологія метафізики присутності є доцільною та ефективною в аналітиці віртуальної реальності як специфічно нового та унікального способу та формату реалізації людських потенцій.

Слідуючи логіці цієї проблеми, Дж. МакРобертс (Jamie McRoberts, 2018 [15]) переконаний, що центральною проблемою численних дискусій та досліджень в питанні інтерпретації віртуальної реальності є відчуття присутності. Ключовими факторами, що створюють відчуття присутності, автор називає наступні: медіа-форма, медіа-контент, характеристики для користування. Поділяючи ігрову та неігрову віртуальну реальність, специфікою останньої автор вважає відчуття присутності як можливості

спів-відчуття та соціальної трансформації. В ході аналізу емпіричного матеріалу, а саме науково-фантастичних робіт віртуальної реальності “Gone Gitmo” (2007) та “6 × 9: Віртуальний досвід одиночного ув’язнення” (2016), автор резюмує, що досягається така мета чотирма аспектами медіа-контенту: заглиблення, позиціонування користувача, інтерактивність, оповідання. Такі особливості організації віртуального континууму створюють повноту відчуття присутності, наповненості екзистенційних процедур.

Разом з тим, такий формат присутності називають штучним, несправжнім. Так, О. І. Єлхова досліджує віртуальну реальність на основі екзистенціальної аналітики присутності. Авторка називає присутність людини у штучно створеній реальності ілюзією, симуляцією присутності. Ступінь такого впливу штучного середовища на свідомість, або зануреності свідомості в ілюзорний простір, О. І. Єлхова називає “індексом віртуальності” [3]. Відповідно до таких показників зануреності, або реалістичності та вагомості впливу на свідомість, вона вирізняє “віртуальні реальності із низьким та високим індексом віртуальності”. Іншими словами, “штучність” присутності у вимірі віртуального пояснюється, насамперед, технологічними чинниками створення повноти вражень.

Важливим компонентом у метафізиці присутності є її діалогічний, комунікативний та соціальний характер. Так, С. Хоружий [14] порівнює постлюдський та антропологічний виміри віртуальної людини. Він стверджує, що стратегії соціалізації віртуальної постлюдини полягають у адаптації до “пост-версій” традиційних соціальних інститутів: постполітики, постідеології, постдемократії тощо. Ці стратегії втілюють “Тенденцію виходу” як альтернативу метафізиці присутності, за повернення до якої закликає автор.

Віртуальна реальність проектує нові координати визначення і суб’єктивності, і соціальності. Це пояснюється більшим ступенем свободи віртуальної реальності, порівняно із реальністю константою. На прикладі віртуальних ігор, Ш. Туркл [17] зауважує, що у всесвітній комп’ютерній мережі Інтернет існує більше 300 ігор, в яких одночасно мають можливість брати участь у грі одночасно. Всі ці ігри є по суті мирами для соціальної взаємодії людей у віртуальному просторі. В такому віртуальному світі індивід має можливість обирати свого “персонажа”, тобто бути анонімним суб’єктом із довільними якостями та характеристиками. В такому світі віртуальності суб’єктивність не просто децентрована, про що йшлося у філософії постмодернізму, вона розмножена без обмежень. Автор резюмує, що віртуальний простір є середовищем, придатним для конструювання та реконструкції власної суб’єктивності.

Крім того, існує таке припущення, що абсолютна свобода самоідентифікації у віртуальній реальності насправді регламентована сталими практиками культури в її історико-етнічних модифікаціях. М. Савін-Баден та Л. Фальконер [16] вважають більш ніж 2000-літню історію медитацій, споглядання та роздумів достатньо змістовною для стійкого розуміння реальності, і для осмислення віртуальної реальності зокрема. І саме в таких координатах відбувається навіть фантастична, або віртуальна процедура самоідентифікації. Автор зазначає: “Типологія зображує ідентичність учня в п’яти вимірах: нерозміщені аватари, представницькі аватари, аватари як іграшки та інструменти, аватари як

розширення самості та аватари як розширення ідентичності” [16, с. 3]. Принципова незавершеність самоідентифікації та самопрезентації у віртуальному світі дає більші можливості для самовизначення, привносить елементи гейміфікації та полісемантичності до загальних контурів суб’єктивності. У зв’язку з чим автор вказує: “Однак у цьому випадку студенти виявляли більше метаксису, ніж ідентичності, будучи частиною обох світів одночасно в різній мірі і безперешкодно переміщувати свою навчальну діяльність. Можливо, здатність людей оселяти два світи одразу недооцінюється в дизайні освіти у віртуальному світі, де наголос ставиться на значній орієнтації, що веде до занурення як на основного чиннику успіху” [16, с. 7]. Також автор наголошує на хибності уявлень про різницю просторових локалізацій константної та віртуальної реальності, тобто ці світи не рівноположені поруч або далеко один від одного. Різниця онтологічних статусів цих світів в уяві обивателя оформляється як розмежовані, або відділені модуси константної та віртуальної реальності. Насправді, діалектика їхньої взаємодії є більш складною і в структурному, і в функціональному відношенні. Так, П. Х. Чеонг та К. Грей [8] розкривають діалектичну перспективу виявлення множинних відносин між новими медіа та сприйняттям ідентичності в контексті багатовимірних віртуальних світів. Згідно авторської позиції, ця опосередкована міжкультурна діалектика містить як особистісно-контекстні, або статично-динамічні аспекти взаємодії аватарів.

Британські дослідниці Д. Дойл та Т. Кім [10] порівнюють досвід від перебування у віртуальному просторі із історіями мандрівників до далеких земель. Автори зазначають, що поширення таких наративів в сучасній культурі, з одного боку, дозволяє сформулювати віртуальну особистість користувача, а з іншого, несе загрозу конфлікту особистості з реальністю. Це нове зрушення адаптує людину до існування у численних реальностях, в яких не людське тіло продукує метадані, тобто ресурси для більш складного мислення. Цифрове знання та кібермислення розкриває проблему ідентичності особи у віртуальних світах, оскільки пам’ять про власний досвід, тобто суб’єктивність у горизонті віртуального є фікцією, рудиментом періоду “тільки людського” життя.

Отже, можемо зробити припущення, що в контексті дослідження проблеми суб’єктивності віртуальний світ доречно інтерпретувати як “колективне свідоме”, тобто об’єктивовану множину індивідуальних суб’єктивностей в єдину структуру ідеації загальної онтології.

В контексті такої логіки міркувань, Т. Х. Бівінс та Дж. Х. Ньютон [7] стверджують, що основне покликання віртуальної реальності полягає в тому, що вона спроможна привести людство до “третього стану свідомості”, яке переважає об’єктивну реальність наших втілених якостей і розкриває світ розширеної реалізації. Іншими словами, створює дійсність, в якій міф про печеру Платона втрачає свою актуальність та змістовність. Автори дискутують про природу зв’язку феноменального та ноуменального світів, наполягаючи на їх необхідній єдності: “Чому ми люди шукаємо станів, що перевищують фізичні? Врятувати тіло та наслідки тілесного життя? Простягатися за межі тіла до кращого себе? Щоб перевірити себе, висуваючись за межі фізичного обмеження?” [7, с. 213]. Найбільшим та найповнішим втіленням подолання фізичного обмеження, безумовно, є

простір віртуальної реальності. Позиція авторів доволі радикальна: “Через це неправильне сприйняття (відгомони якого лунають у печері Платона і в інших місцях), можливо, природно людину шукати поза цією реальністю для чогось трансцендентного, чогось, що звільняє нас від нашої феноменальної єреси” [7, с. 214]. Іншими словами, феноменальний світ сприймається швидше як перешкода для експлікації сутності, простір плинності становлення та хаотичності трансформацій. Для обґрунтування своєї концепції, авторки розширюють традиційне поняття віртуальності як технологічного застосування і пропонують наступне визначення: “Під віртуальним ми маємо на увазі не лише технологічний розвиток “віртуального” як у “віртуальній пам'яті” або “віртуальній реальності”, але до ефективності без агенції матеріального елемента. До культури ми відносимо способи життя, які люди будують і передають від одного покоління до іншого. Під віртуальною культурою ми маємо на увазі ті зразки поведінки, переживання та інші мисленнєві процеси, які виводять людину з фізичної сфери в такі царини уяви як сновидіння, розповідь, читання, письмо, погляди, діяльність та участь у опосередкованому спілкуванні” [7, с. 216]. Закономірно, що такий спосіб розширення проблемного поля дає необхідні підстави для розуміння культури в цілому як віртуального утворення.

Відповідно, розрив між реальним та віртуальним згідно такої концепції є доволі умовним: “Віртуальний досвід стає нам відомим завдяки фізичному сприйняттю зору, звуку, дотику, смаку і запаху, і, отже, не можуть не вплинути наші так звані реальні “я” [7, с. 221]. І далі: “Іноді здається, ніби є така західна хвороба: намагатися прожити життя, в яке вірив Декарт, щоб був можливим розум без тіла, розум без простору, який живе віртуальним життям, що сприяє ігноруванню фізичного” [7, с. 223]. Таким чином, досвід взаємодії та самоідентифікації у віртуальному просторі принципово покладається у відповідності до атрибутів активності фізичного світу.

Оригінальне вирішення проблеми універсальності мисленнєвих процедур пропонують сучасні нейробіологи. Так, В. Галесе та Т. Метзінгер [12] розуміють динаміку мислительних процесів, тобто діяльність мозку, як під-символьний процес само-організації “без агента”. На їхню думку, в процесі генерації цілісної моделі внутрішнього світу, мозг певним чином маркує простір мети, або цілепокладання. Автори переконані, що проектування онтології є необхідною передумовою практик інтерпретації світу. Логіка маркування та демаркації простору цілепокладання демонструє певні інваріантності, які, переконують автори, є функціонально важливими. Вони розглядають ряд нейробіологічних результатів та аналізують внесок моторної системи в цей процес. Виявилось, що рухова система конструює цілі, дії та наміри як основні складові світу, який вона інтерпретує. Ці закономірності встановлюються на основі системи онтології як певної каузальності, що формуються виходячи із уявлень про відносини організму із об'єктом. Автори вбачають в такому процесі внутрішнє уявлення про інтенціональність. Перспективами подальших досліджень автори називають екстраполяцію отриманих результатів як на особистісно-суб'єктивну, так і на соціальну сферу життя. Тобто, якщо в реальному світі наголошується необхідність “онтології від третьої особи” з метою отримання об'єктивної істини, то



більшої актуальності набуває питання про доцільність суб'єктивності у просторі віртуальності.

Сучасний митець і дослідник проблеми медіа Т. Венберг [19] обговорює власну інсталяцію віртуальної реальності “Паралельний вимір”. На її думку, прецедент зіткнення свідомості із віртуальною реальністю в режимі повного занурення провокує конфлікти ідентичності. Тому авторка вважає доречним припущення, що такий досвід може бути передумовою становлення амбівалентної концепції особистості: “Перше і найголовніше, коли ми говоримо про віртуальну реальність, це факт того, що ми більше не глядачі перед екраном, ми входимо у віртуальний світ як Аліса ступила крізь дзеркало. Ми більше не сидимо пасивно перед відчужуваною скляною стіною, ми встаємо або рухаємось і беремо участь в дії. Зображення раптом перетворилося на простір, і ми можемо рухатись навколо того, що бачимо” [19, с. 66]. Свій внесок у дослідження цієї глобальної проблеми вносить Дж. Фенеч [11]. Вона досліджує парадигми світів змішаної реальності для того, щоб з'ясувати яким чином естетична ілюзія зрушує від культури уявлення (споглядання) до культури участі (перспективи взаємодії), в якій реципієнт художнього твору стає його співавтором. Авторка зауважує, що цей аналіз важливий, насамперед, дослідженням взаємодії між реальним та віртуальним шляхом інтерпретації культури конвергенції та гри. На цій підставі автор робить висновок, що в сучасному світі гра стала практикою, що тісно пов'язана із процесами культурних та соціальних інновацій. З рештою, віртуальність проектує інший вимір сприйняття та дієвості тілесності: “Віртуальний простір ось-ось перевершить здатність людського тіла локалізуватись, сприйнятливо організувати своє оточення та складати пізнавальну карту свого положення у пізнаваному, зовнішньому світі. Ми будемо все більше покладатися на електронний зв'язок, що також означає, що ми будемо вразливішими у разі поломки. Якщо лінія буде відключена, ми втратимо себе і відстанемо від себе. І, можливо, без пам'яті. Кінцева амнезія” [11, с. 73]. Щоб застерегти від такого захоплення віртуальним використовуються сентиментальні сентенції: “Дотик - це останній крок між віртуальним та фізичним світом? Зображення Бога і Адама Мікеланджело в Сікстинській капелі та фільмі Спілберга ЕТ, де божественний палець простягається до смертної людини, пропонує нам метафору про важливість фізичного дотику. Більшість зустрічей, чатів та ділових угод в Мережі або закінчуються особистим побаченням в якийсь момент, або кудись призводять зрештою. Людям подобається зустрічатися фізично, дивитись один на одного обличчям, потискати справжні руки і відчувати, сприймати і пізнавати запах один одного. Для нас є принциповою потребою бути з іншими людьми, це частина нашої генетичної спадщини” [11, с. 74]. Наскільки технології віртуальної реальності здатні забезпечити подібну повноту переживань питання швидше риторичне.

Віртуальний простір є унікальним унаочненням діалектики суб'єктивного та об'єктивного. Як продукт людської творчості, віртуальний світ розкривається як експлікація суб'єктивності, особливого погляду на дійсність. Разом із тим віртуальний світ сприймається як об'єктивна даність для множини користувачів, суб'єктивність яких також має певний спектр реалізації власної активності. Іншими словами, віртуальна

реальність є процесуальною співтворчістю різних суб'єктів із різними онтологічними статусами щодо реалізації активності та задоволення потреб. Дж. Денегрі-Кнот та М. Молесворт [9] звертаються до аспектів культури споживання, яка активно впроваджується засобами технологій віртуальної реальності. Значна популярність онлайн-просторів, які імітують аспекти споживацького досвіду (інтернет-магазини, відеоігри, інтернет-екскурсії, рекламна продукція тощо). Автори пропонують наступну концептуалізацію цього процесу: модель споживання (та згодом відповідного маркетингу) складається в уяві споживача, а технічні можливості сучасних технологій актуалізують ідеальний образ у просторі віртуального, тобто візуалізують його у віртуальному цифровому способі буття. Відповідно, в такому контексті суттєво змінюється суб'єктивність в цілому, оскільки ціннісно-мотиваційна сфера набуває визначальної атрибуції споживання та задоволення.

З огляду на таку номадологічну естетику споживацького “ковзання” поверхнею аватектури віртуального простору, гранично загострюється питання авторства та анонімності в інформаційно-мережевому кібер світі. З одного боку, постмодернізм констатує смерть автора, суб'єкта, героя тощо. А з іншого, мандри віртуальними світами є втіленням міфологеми пошуку себе та своєї сутності для індивіда. Таку суперечливу діалектику персоніфікації/анонімності виявлення суб'єктивності у віртуальному просторі доцільно ідентифікувати як етичну стратегію “нового примирення”.

Численні дослідження щодо впливу віртуальної реальності на свідомість її користувача стверджують, що цей вплив носить системний та тотальний характер. Свідомість ніби “переформатовується” як операційна система, впроваджуючи новітні технології операцій з інформацією. Оперативність передбачає не тільки швидкість обробки даних, але також їх схематизм, поверховість та формалізм аналітичних процедур, фрагментарність та редукцію до однозначності. Обґрунтованим буде висновок, що операціонізм обробки даних як один з компонентів людської активності в добу віртуальності стає не просто провідним, а спричинює системно-структурні зміни у ментальних та когнітивних матрицях свідомості. Так, інфопрактики сучасності орієнтовані на кількісні показники, а не якісні (кількість переглядів, завантажень, цитувань, підписників тощо). Пряма детермінація, або визначення якості, цінності феномену через абстрактну статистику нівелює поняття субстанційної сутності та ідентичності. Перебуваючи під впливом хаосмосу чужих смаків, оцінок та самовираження, суб'єктивність приречена на втрату стійкої ідентичності, фрагментарності та контекстуальності самоідентифікації. Тому виникають та змістовно оформлюються концепції полі-ідентичності особистості від шизоаналітичних та текстологічних проєктів постмодернізму до численних спроб його подолання. Мережевість віртуального простору спричинює подібний принцип побудови каузальних зв'язків у свідомості. Відповідно, ієрархічність, системність та глибина класичного зразку свідомості, базисом якої доречно вважати рефлексію та довготривалу пам'ять, в сучасному мінливому середовищі як реальному, так і віртуальному, стає атавізмом. Стрімкий розвиток цифрових технологій, їх впровадження у всі сфери суспільного життя суттєво змінює життєвий світ сучасної людини, віртуальна реальність стає

невід'ємною частиною життєдіяльності, способів мислення та дії.

Віртуальна реальність як продукт технологічного розвитку продукує унаочнення “метафоричної реальності” культури, змінює її контури та практики о-значення суцього. Якщо культура є простором символічних форм, то віртуальна реальність як її складова демонструє не тільки пластичність техніко-значення, або символізації, але й відкритість та незавершеність процесу самоідентифікації суб'єктивності. Так, В. Декомб вносить суттєву ремарку про діалектику здатності впливати та сприймати у дескрипції суб'єктивності: “суб'єктивність виступає не тільки як початок, що організує подію сенсу (агенс), але і як початок, що його переживає (пацієнс)” [2, с. 145]. А респонзивна феноменологія в особі Б. Вальденфельса сутністю такої диференціації вважає відокремлення індивідуального від стереотипів соціального, від експансії Іншого щодо матриці оцінок, смаків та пріоритетів. Зміст такої диференціації полягає не у відмові від соціальності, а у наявності рефлексії власного від привнесеного у свідомості.

Безособистісність спілкування, як реального, так і віртуального полягає у відсутності емоційного відгуку. Відповідно до цього Р. Хассан [13] вважає, що основним інструментом впливу на свідомість та поведінку людини цифрового, або віртуального світу стане емпатія. Атрибуція до емоційної сфери є дієвим фактором впливу, відповідно від сфери мас-медіа (наприклад, New York Times) до міжнародних організацій (ООН) інформаційне поле стає перенасиченим компонентами, що мотивують емпатійне ставлення. Технології віртуальної реальності спроможні зробити такий вплив надзвичайно потужним, що навіть реальність як така втрачає переконливість впливу на свідомість та значення критерію достовірності.

Р. Тумінські [18] вважає, що “екранний час” використовується як перепона, щоб дати можливість втекти від реальних стосунків та відносин, як горизонт втілення та реалізації потягів та бажань суб'єкта, як ресурс задоволення емоційних запитів. Проте такі відносини у віртуальному просторі є підстави вважати транзакційними. Тому автор називає такий спосіб взаємодії небезпечним для психологічного здоров'я його учасників. Небезпека такого формату взаємодії пояснюється несубстанційним онтологічним статусом віртуальної реальності. Наприклад, С. Дацюк пропонує таке визначення віртуальної реальності: “Віртуальна реальність - феномен стійкості деякої структури, умовно об'єднаної в концептуальний об'єкт або концептуальний простір, проте не є ні об'єктом, ні простором. Віртуальна реальність завжди має місце свого існування (середовище дії або середовище аналізу) і який постійно відтворюється ставленням до цього середовища” [1]. Іншими словами, віртуальна реальність та її об'єкти існують доти, доки її створюють. “В рамках онтологічного підходу віртуальність розглядається в співвідношенні актуального і потенційного. Віртуальність - це потенційно можливий стан актуалізованого об'єкта або соціальної реальності, що його породжує, яку називають константною, оскільки щодо віртуальної реальності вона існує постійно” [4, с. 155]. Але й людина існує оскільки вживає їжу, вдихає повітря та турбується про своє здоров'я в цілому. Так само і кожна інша форма життя потребує для свого існування певних ресурсів: повітря, їжа, вода, кліматичні показники, сприятливі умови для продовження виду

тощо. Складно назвати певну сутність або суще, абсолютно самодостатнім в горизонті свого існування. Напевно, така здатність абсолютно незалежного існування є ознакою самого Абсолюту, в якій іпостасі його не вбачати: матерія, Дух, Бог. Тому іменування віртуальної реальності як похідної та симулятивної видаються швидше упередженням психологічного ґатунку, а не достовірним знанням. Таке твердження містить доволі обмежену оціночну позицію: похідним та несправжнім є те, що для свого існування потребує чогось зовнішнього по відношенню до нього. У випадку віртуальної реальності це певне технічне обладнання та технологічний супровід. Але для діяльності свідомості необхідне тіло, яке також є функціональним лише за певних умов. Так само і фізичний світ природи, і соціум, і культура є феноменами складного порядку організації, що передбачають необхідний комплекс умов, обставин та ресурсів для свого існування.

Крім того, віртуальна реальність в контексті психологічного здоров'я є ресурсом, який надає не тільки шкідливі, але й позитивні фактори впливу. Так, А. Вербарт [20] веде мову про можливість віртуальної реальності в світлі реалізації психоаналітичної практики. Для підлітка Еміля, який був жертвою булінгу в школі та не міг встановити близькі відносини з однолітками, віртуальна реальність стала "бездонним контейнером" для експлікації та сублімації агресивних емоційних станів. Необмеженість кіберпростору фактично створила підґрунтя для відновлення Емілем границь власної суб'єктивності. Проте принциповою рисою психоаналізу є неможливість його завершення. Так і віртуальна реальність дає короткотривалий терапевтичний ефект, але не здатна "вилікувати" психологічні травми та запобігти невротичним станам, тобто не має потенціалу панацеї для вирішення всіх проблем людського життя.

Сучасний розвиток технологій, як ЗМІ, так і віртуальної реальності, декларують рухомість меж приватного та публічного життя. Цей факт доводить існування значної кількості соціальних мереж, технологій брендингу та іміджології, біометрія та профайлінг робітників високотехнологічних корпорацій, технологій big data, cookies та Social Credit System в Китаї. Масштаб цього явища пояснюється зіткненням двох спрямованих одне до одного тенденцій: з одного боку, суб'єктивність прагне до максимуму вираження та самопрезентації у віртуальному просторі, а з іншого, зацікавлені суб'єкти, керуючись економічними, політичними, релігійними та іншими мотивами використовують опубліковану інформацію для прагматичного впливу на суб'єктивність, насамперед, маніпулятивного. Передбачувано, що проблеми етики та моралі у віртуальному просторі носять дискусійний характер. Стратегія моральності віртуального світу передбачає широкий діапазон оцінок: від ототожнення зі стоїчними принципами атараксії та автарксії до звинувачень у безвідповідальності, безособистісності та ескапізмі. На основі всіх перелічених вище аргументів вважаємо доречним визначити сучасний тип актуалізації та репрезентації суб'єктивності як трансверсальний, тобто комплексний, суперечливий, інтеграційний та вмотивований певними намірами та прагненнями особи.

**Висновки.** У цифровому віртуальному просторі класичні категорії каузальності та детермінації, як і просторово-часові орієнтації умовні та довільні. З одного боку, їх предикації певним чином імітують онтологічні

характеристики, а з іншого, вирізняються пластичністю та невизначеністю. Тому віртуальний простір є “чистою інтелігенцією”, “колективним свідомим” поза класичних уявлень про протяжність тілесності та незворотність часу. Екзистенціальний досвід віртуального простору актуалізує динамічну неперервність модусу теперішнього, і відповідно, продукує інформаційну культуру “ампутованої пам’яті”. Орієнтаційні стратегії в такому універсумі семіотико-симулятивних практик визначаються маркуванням простору мети, тобто прагматичними мотиваційними чинниками. Оперативність як провідна характеристика сучасного типу мислення провокує системно-структурні зміни в ментальних та когнітивних матрицях свідомості, що супроводжує перехід від традиційної культури уявлення, логосу, символу до культури участі та інтеракції. Відповідно, переконання в когнітивному змісті метафізичного ядра світоглядних принципів трансформується в прагматику орієнтаційної філософії для ефективної життєдіяльності

Віртуальний простір є полем розширення меж функціоналу його учасників. Іншими словами, він є людинорозмірним та людиновідповідним феноменом процесуальної співтворчості різних суб’єктивностей. І оскільки суб’єктивність є продуктом соціальної, діалогічної природи людини, то цифровий віртуальний світ надає надприродні можливості для комунікації людської спільноти. З огляду на цей факт, доречно стверджувати про “вторгнення метафізики в повсякденність”. Суб’єктивність у віртуальному просторі представлена у вигляді аватару, тобто праксису міфопоетичної традиції самоідентифікації. З огляду на такий ігровий та умовний характер репрезентації суб’єктивності, має місце рухомість меж приватного та публічного в сучасній культурі, або узвичаєнні світу до соціального змісту суб’єктивності. Саме такі специфічні риси сучасної суб’єктивності дають підстави стверджувати її трансверсальний характер, тобто ситуативність цілісності множини окремих факторів відповідно до прагматики мислення та дій.

#### Список використаної літератури:

1. Дацюк, С 1997. Ноу-хау виртуальных технологий. Available from: <[http://www.zhurnal.ru/5/vir\\_tech.htm](http://www.zhurnal.ru/5/vir_tech.htm)>. [25 December 2020].
2. Декомб, В 2011. Дополнение к субъекту: исследование феномена действия от собственного лица, Москва: *Новое литературное обозрение*, 576 с.
3. Елхова, ОИ 2011. Онтология виртуальной реальности, Уфа: *РИЦ БашГУ*, 228 с.
4. Носов, НА 1999. ‘Виртуальная реальность’, *Вопросы философии*, № 10, с. 152–164.
5. Сартр, Ж.-П 2004. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии, пер. с фр., предисл., примеч. В. И. Колядко, Москва: *Республика*, 639 с.
6. Хайдеггер, М 2015. Бытие и время, пер. с нем. В. В. Бибихин, Москва: *Акад. проект*, 447 с.
7. Bivins, Thomas H & Newton, Julianne H 2003. ‘The Real, the Virtual, and the Moral: Ethics at the Intersection of Consciousness’, *Journal of Mass Media Ethics. Exploring Questions of Media Morality*,. Volume 18, Issue 3-4, p. 213-229. Available from: <<https://doi.org/10.1080/08900523.2003.9679665>>. [25 December 2020].
8. Cheong, PH & Gray, Kishonna 2011. ‘Mediated Intercultural Dialectics: Identity Perceptions and Performances in Virtual Worlds’, *Journal of International and*

- Intercultural Communication*, Volume 4, Issue 4, p. 265-271. Available from: <<https://doi.org/10.1080/17513057.2011.598047>>. [25 December 2020].
9. Denegri, Knott Janice & Molesworth, Mike 2010. 'Concepts and practices of digital virtual consumption', *Consumption Markets & Culture*, Volume 13, Issue 2, p. 109-132. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10253860903562130>>. [25 December 2020].
  10. Doyle, D & Kim, T 2007. 'Embodied narrative: The virtual nomad and the meta dreamer', *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Volume 3, Issue 2-3, p. 209-222.
  11. Fenech, G 2017. 'Intermezzo: play trajectories in mixed reality worlds', *Journal for Cultural Research*, Volume 21, Issue 4: *Critical Distance*, p. 383-393. Available from: <<https://doi.org/10.1080/14797585.2017.1370489>>. [25 December 2020].
  12. Gallese, V & Metzinger, Th 2003. 'Motor ontology: the representational reality of goals, actions and selves', *Philosophical Psychology*, Volume 16, Issue 3, p. 365-388. Available from: <<https://doi.org/10.1080/0951508032000121760>>. [25 December 2020].
  13. Hassan, I 2003. 'Beyond postmodernism. Angelaki', *Journal of the Theoretical Humanities*,. Volume 8, Issue 1, p. 3-11. Available from: <<https://doi.org/10.1080/09697250301198>>. [25 December 2020].
  14. Horujy, Sergey S 2019. 'The Posthuman and the Virtual Man in Their Modes of Socialization', *Russian Studies in Philosophy*, Volume 57, Issue 1: *Contemporary Russian Philosophers: Sergey S. Horujy*, p. 97-115. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10611967.2019.1545993>>. [25 December 2020].
  15. McRoberts, Jamie 2018. 'Are we there yet? Media content and sense of presence in non-fiction virtual reality', *Studies in Documentary Film*, Volume 12, Issue 2: *Virtually Real: Exploring VR Documentary*, p. 101-118. Available from: <<https://doi.org/10.1080/17503280.2017.1344924>>. [25 December 2020].
  16. Savin-Baden, M & Falconer, L 2016. 'Learning at the interstices; locating practical philosophies for understanding physical/virtual inter-spaces', *Interactive Learning Environments*, Volume 24, Issue 5: *TEL - the crisis and the response*, p. 991-1003. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1128212>>. [25 December 2020].
  17. Turkle, Sherry 1994. 'Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs', *Mind, Culture, and Activity*, Volume 1, Issue 3. Pages 158-167. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10749039409524667>>. [25 December 2020].
  18. Tyminski, R 2018. 'Addiction to cyberspace: virtual reality gives analysts pause for the modern psyche', *International Journal of Jungian Studies*, Volume 10, Issue 2, p. 91-102. Available from: <<https://doi.org/10.1080/19409052.2017.1390483>>. [25 December 2020].
  19. Wennberg, T 2000. 'Virtual life: self and identity redefined in the new media age', *Digital Creativity*, Volume 11. Issue 2, p. 65-74. Available from: <[https://doi.org/10.1076/1462-6268\(200005\)11:2;1-R;FT065](https://doi.org/10.1076/1462-6268(200005)11:2;1-R;FT065)>. [25 December 2020].
  20. Werbart, A 2014. 'Emile, or on Devastation: When Virtual Boundlessness Meets Inner Emptiness', *The Psychoanalytic Quarterly*, Volume 83, Issue 1, p. 71-96. Available from: <<https://doi.org/10.1002/j.2167-4086.2014.00077.x>>. [25 December 2020].
  21. Zahavi, D 2006. *Subjectivity and Selfhood: Investigating the First-Person Perspective*, Camb., 266 p.

#### **References:**

1. Dacyuk, S 1997. *Nou-hau virtualnyh tehnologij (Know-how of virtual technologies)*. Available from: <[http://www.zhurnal.ru/5/vir\\_tech.htm](http://www.zhurnal.ru/5/vir_tech.htm)>. [25 December 2020].

2. Dekomb, V 2011. Dopolnenie k subektu: issledovanie fenomena dejstviya ot sobstvennogo lica (Addition to the subject: a study of the phenomenon of action on one's own behalf), Moskva: *Novoe literaturnoe obozrenie*, 576 s.
3. Elhova, OI 2011. Ontologiya virtualnoj realnosti (Ontology of virtual realit), Ufa: *RIC BashGU*, 228 s.
4. Nosov, NA 1999. 'Virtualnaya realnost (Virtual reality)', *Voprosy filosofii*, № 10, c. 152–164.
5. Sartr, Zh.-P 2004. Bytie i nichto: Opyt fenomenologicheskoy ontologii (Being and Nothing: An Experience of Phenomenological Ontology), per. s fr., predisl., primech. V. I. Kolyadko, Moskva: *Respublika*, 639 s.
6. Hajdegger, M 2015. Bytie i vremya (Being and Time), per. s nem. V. V. Bibihin, Moskva: *Akad. proekt*, 447 s.
7. Bivins, Thomas H & Newton, Julianne H 2003. 'The Real, the Virtual, and the Moral: Ethics at the Intersection of Consciousness', *Journal of Mass Media Ethics. Exploring Questions of Media Morality*,. Volume 18, Issue 3-4, p. 213-229. Available from: <<https://doi.org/10.1080/08900523.2003.9679665>>. [25 December 2020].
8. Cheong, PH & Gray, Kishonna 2011. 'Mediated Intercultural Dialectics: Identity Perceptions and Performances in Virtual Worlds', *Journal of International and Intercultural Communication*, Volume 4, Issue 4, p. 265-271. Available from: <<https://doi.org/10.1080/17513057.2011.598047>>. [25 December 2020].
9. Denegri, Knott Janice & Molesworth, Mike 2010. 'Concepts and practices of digital virtual consumption', *Consumption Markets & Culture*, Volume 13, Issue 2, p. 109-132. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10253860903562130>>. [25 December 2020].
10. Doyle, D & Kim, T 2007. 'Embodied narrative: The virtual nomad and the meta dreamer', *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Volume 3, Issue 2-3, p. 209-222.
11. Fenech, G 2017. 'Intermezzo: play trajectories in mixed reality worlds', *Journal for Cultural Research*, Volume 21, Issue 4: *Critical Distance*, p. 383-393. Available from: <<https://doi.org/10.1080/14797585.2017.1370489>>. [25 December 2020].
12. Gallese, V & Metzinger, Th 2003. 'Motor ontology: the representational reality of goals, actions and selves', *Philosophical Psychology*, Volume 16, Issue 3, p. 365-388. Available from: <<https://doi.org/10.1080/0951508032000121760>>. [25 December 2020].
13. Hassan, I 2003. 'Beyond postmodernism. Angelaki', *Journal of the Theoretical Humanities*,. Volume 8, Issue 1, p. 3-11. Available from: <<https://doi.org/10.1080/09697250301198>>. [25 December 2020].
14. Horujy, Sergey S 2019. 'The Posthuman and the Virtual Man in Their Modes of Socialization', *Russian Studies in Philosophy*, Volume 57, Issue 1: *Contemporary Russian Philosophers: Sergey S. Horujy*, p. 97-115. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10611967.2019.1545993>>. [25 December 2020].
15. McRoberts, Jamie 2018. 'Are we there yet? Media content and sense of presence in non-fiction virtual reality', *Studies in Documentary Film*, Volume 12, Issue 2: *Virtually Real: Exploring VR Documentary*, p. 101-118. Available from: <<https://doi.org/10.1080/17503280.2017.1344924>>. [25 December 2020].
16. Savin-Baden, M & Falconer, L 2016. 'Learning at the interstices; locating practical philosophies for understanding physical/virtual inter-spaces', *Interactive Learning Environments*, Volume 24, Issue 5: *TEL - the crisis and the response*, p. 991-1003. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1128212>>. [25 December 2020].
17. Turkle, Sherry 1994. 'Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs', *Mind, Culture, and Activity*, Volume 1, Issue 3. Pages 158-167. Available from: <<https://doi.org/10.1080/10749039409524667>>. [25 December 2020].

18. Tyminski, R 2018. 'Addiction to cyberspace: virtual reality gives analysts pause for the modern psyche', *International Journal of Jungian Studies*, Volume 10, Issue 2, p. 91-102. Available from: <<https://doi.org/10.1080/19409052.2017.1390483>>. [25 December 2020].
19. Wennberg, T 2000. 'Virtual life: self and identity redefined in the new media age', *Digital Creativity*, Volume 11, Issue 2, p. 65-74. Available from: <[https://doi.org/10.1076/1462-6268\(200005\)11:2;1-R;FT065](https://doi.org/10.1076/1462-6268(200005)11:2;1-R;FT065)>. [25 December 2020].
20. Werbart, A 2014. 'Emile, or on Devastation: When Virtual Boundlessness Meets Inner Emptiness', *The Psychoanalytic Quarterly*, Volume 83, Issue 1, p. 71-96. Available from: <<https://doi.org/10.1002/j.2167-4086.2014.00077.x>>. [25 December 2020].
21. Zahavi, D 2006. Subjectivity and Selfhood: Investigating the First-Person Perspective, *Camb.*, 266 p.

DOI 10.33930/ed.2019.5007.28(11)-2

УДК 37.014.5:316.7 "20"

**ФІЛОСОФІЯ ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ ІНСТИТУЦІОНАЛІЗМУ:  
ЦІННОСТІ СВОБОДИ, ТОЛЕРАНТНОСТІ ТА ДОВІРИ**

*PHILOSOPHY OF EDUCATION IN THE CONTEXT OF  
INSTITUTIONALISM: VALUES OF FREEDOM, TOLERANCE AND  
TRUST*

**I.O. Мордоуц**

**Актуальність дослідження.** Філософія освіти є порівняно новітнім напрямом виняткової дослідницької уваги гуманітаристики. Зважаючи на той факт, що освіта була предметом філософської аналітики протягом всієї історії світоглядних пошуків, проте такі розвідки носили швидше контекстний, фрагментарний характер на тлі проблематики більш універсального та глобального характеру. Із бурхливим розвитком новітніх технологій та штучного інтелекту, становленням інформаційного/цифрового суспільства та економіки знань, визначення ролі та значення освіти як соціального інституту (певної моделі операціональних практик) суттєво змінюється, що і сформувало актуальність нашого наукового пошуку.

**Постановка проблеми.** Діапазон проблемного поля філософії освіти балансує між двома крайніми

**Urgency of the research.** The philosophy of education is a relatively new direction of the exclusive research attention of the humanities. Due to the fact that education has been the subject of philosophical analysis throughout the history of worldview research, such researches were rather contextual, fragmentary in nature against the background of issues of a more universal and global nature. With the rapid development of new technologies and artificial intelligence, the formation of information / digital society and knowledge economy, defining the role and importance of education as a social institution (a certain model of operational practices) changes significantly, which formed the relevance of our research.

**Target setting.** The range of the problem field of the philosophy of education balances between two