

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ М.П.ДРАГОМАНОВА

На правах рукопису

**БРЯЗКУН ВАЛЕНТИНА ВІКТОРІВНА**

УДК.: 141.7: [165.12: 004] (043.3)

**ВІРТУАЛІЗАЦІЯ СВІДОМОСТІ:  
СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ**

09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії

Дисертація на здобуття наукового ступеня  
кандидата філософських наук

Науковий керівник –

**Бех Юлія Володимирівна,**

кандидат філософських наук, доцент

Київ – 2013

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
<b>РОЗДІЛ 1 МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	
<b>ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СВІДОМОСТІ .....</b>	<b>12</b>
1.1. Віртуалізація свідомості як предмет соціально-філософського дослідження .....	12
1.2. Віртуалізація свідомості в сучасному міждисциплінарному дискурсі ....	37
1.3. Підходи, принципи, методи та категоріальний апарат дослідження віртуалізації свідомості .....	57
Висновки до першого розділу .....	79
<b>РОЗДІЛ 2 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СВІДОМОСТІ .....</b>	
<b>СВІДОМОСТІ .....</b>	<b>81</b>
2.1. Віртуальна реальність: сутність та зміст.....	81
2.2. Форми та етапи віртуалізації свідомості.....	103
2.3. Критерії та показники сформованості суб’єктивованої та об’єктивованої форм віртуальної свідомості .....	124
Висновки до другого розділу.....	144
<b>РОЗДІЛ 3 ПРАКСЕОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СВІДОМОСТІ .....</b>	
<b>ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СВІДОМОСТІ .....</b>	<b>146</b>
3.1. Тенденції віртуалізації свідомості в Україні.....	146
3.2. Перспективи використання можливостей віртуалізації свідомості на суб’єктивованому та об’єктивованому рівнях суспільства .....	164
Висновки до третього розділу .....	182
ВИСНОВКИ .....	184
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	193
ДОДАТКИ .....	220

## ВСТУП

**Актуальність дослідження** віртуалізації свідомості обумовлена низкою причин. По-перше, сучасні процеси, що відбуваються у соціумі (демократизація, глобалізація, інформаційний вибух тощо). Дедалі більшої популярності та необхідності набуває вивчення можливостей людської свідомості з урахуванням надбань та розвитку сучасної науки.

По-друге, характер трансформаційних перевтілень, як на індивідуальному, так і на суспільному рівнях життєдіяльності індивіда, визначається здебільшого стрімким розвитком інформаційних технологій, які сприяють зростанню популярності такого явища як «віртуальність». Проте довгий час це поняття залишалось на узбіччі філософської думки і використовувалось іншими науками не в якості самостійного терміна, а як таке, що описує певні властивості того чи іншого предмета. Така ситуація почала змінюватися впродовж останніх 15-20 років – з часу введення у науковий обіг категорії «віртуальна реальність». Хоч дотепер вчені не можуть прийти до єдиного висновку щодо онтологічного статусу цього явища.

По-третє, з однієї точки зору, віртуальна реальність – це результат занурення у переживання потенційних подій, а з іншої, – вона виступає джерелом та підґрунтям для переходу від константної реальності до можливої. Тобто віртуальна реальність має дуалістичний характер свого прояву щодо людини. Власне це і призводить до виникнення «віртуалізації свідомості» як проблеми соціально-філософського спрямування, для вирішення якої доцільно звернути увагу на різноманіття типів реальностей, потенціалу сучасних інформаційних технологій, управлінських концепцій, можливостей людського розуму та тіла.

По-четверте, існує термінологічна невизначеність щодо предмета дослідження, адже більшість дослідників присвячують свої праці окремим

елементам віртуалізації свідомості, або ж акцентують увагу на одному з аспектів (як правило, психологічному чи технологічному), не зважаючи на інші, не менш важливі грані цього явища. У той час, як це поняття є набагато ширшим і вказує на процес якісного перетворення відображення дійсності, в наслідок чого переживання віртуальних подій набуває більшого значення, ніж сприйняття константної реальності. Власне тому існує необхідність вивчення специфіки цього процесу з погляду етапів перетворення, які відбуваються у свідомості окремо взятої людини і носять суб'єктивований характер, і на рівні суспільства, що мають об'єктивований прояв через мережу Інтернет.

По-п'яте, в умовах стійкого збільшення масштабів застосування інформаційних технологій актуалізується питання віртуалізації людської діяльності. Адже основу сучасного соціального світу ХХІ століття складають так звані «мережні» структури, й саме через них відбувається становлення нових форм різних соціальних інститутів, структур, співтовариств. Отже, з розвитком засобів комп'ютерної техніки та сталого зростання ролі глобальної інформаційної мережі в житті суспільства можна стверджувати, що свідомість сучасної людини щораз більшою мірою буде визначатися змістом віртуального простору. Людина ніби живе одночасно у трьох взаємопов'язаних просторах: реальній дійсності, суб'єктивної реальності власних образів і уявлень, в комп'ютерному віртуальному просторі.

По-шосте, існує необхідність визначення можливостей прогнозувати та корегувати механізм переходу від однієї реальності до іншої, що дозволить створити програму оптимального управління віртуалізацією свідомості. Адже без залучення альтернативних концепцій неможливо провести як адекватний аналіз сучасного суспільства, так і здійснювати ефективне управління процесами, що в ньому стрімко виникають та розвиваються. Більше того, попереджати і передбачати наслідки змін є визначальним в сучасному інформаційному суспільстві. Тому й існує потреба у розробці концепції віртуалізації свідомості, яка розширить уявлення про

трансформаційні процеси на рівні індивіда і суспільства з урахуванням надбань філософії та теорії управління.

**Ступінь наукової розробки проблеми** дослідження визначити досить проблематично, оскільки, з одного боку, існує великий обсяг інформації, що має як теоретичний, так і практичний характер, який сформувався впродовж останніх двадцяти років і безпосередньо стосується теми цього дослідження, з іншого, – у даній базі відсутній цілісний розгляд соціально-філософських аспектів віртуалізації свідомості, хоча є і певні надбання описово-аналітичного характеру в галузі психології, соціології, політології, культурології та інших суспільних наук.

У сучасній науковій літературі існує низка теоретичних концепцій, в яких даються різні тлумачення як свідомості, так і віртуальних процесів, що часто суперечать одне одному.

Проводячи дослідження, ми спиралися, насамперед, на фундаментальні праці класиків філософської думки – Платона, Аристотеля, Р. Декарта, Г. Гегеля, Дж. Локка, І. Канта, К. Маркса, М. Гартмана, М. Гайдеггера, М. Мамардашвілі, О. П'ятигорського, П. Алексеєва, О. Спіркіна, в яких обґрунтована філософська сутність проблеми розуміння свідомості.

У сучасній філософській науці на теренах пострадянських країн свідомість людини розглядається у контексті симуляційного простору (І. Голуб), динаміки функціонування (Г. Іойлева), співвідношення з культурою (Н. Сергієнко), в якості суспільної детермінанти (В. Щенников).

Розкриттю сутності поняття «свідомість» через категорію «трансгресивного мислення» присвячені праці Г. Жиру та Л. Горбунової, «трансверсивного мислення В. Вельша, В. Кузьміна, «критичної свідомості» П. Фрейре, «нелінійного мислення» І. Добронравової.

До концептуального фундаменту дослідження також необхідно покласти розробки із загальних філософських питань пріоритетів духовних цінностей у процесі інформаційної революції Т. Андрущенко, віртуальної реальності як нового образу техносфери О. Базалука, співвідношення

суб'єктивованого та об'єктивованого в соціумі В. Беха й Ю. Бех, історичної свідомості В. Вашкевича, змін в умовах глобалізації В. Воронкової, зміни свідомості під впливом домінування віртуальної реальності Е. Герасимової, перетворення тілесності в актуальній сучасності О. Гомілко, розвитку віртуальних навчальних закладів Д. Дзвінчука, гіперреальності і симуляційності С. Куцепал, становлення особистості як конкретно-історичного явища В. Муляра, постмодерних поглядів на мислення людини І. Предборської, простору як проблеми соціології науки Л. Рижко, віртуального характеру трансквілізаційних цінностей Н. Скотної, використання ресурсів усесвітньої мережі Інтернет у навчанні О. Скубашевської.

Найрізноманітніші аспекти віртуалізації свідомості розглядаються у працях таких відомих зарубіжних вчених: М. Кастельса, Г. Рейнгольда, Е. Тоффлера, Ф. Фукуями (США), А. Бюля (Німеччина), М. Вайнштейга і А. Крокера (Канада), С. Жижека (Словенія).

Вагомий внесок у вивчення цієї проблематики зробили сучасні вітчизняні та російські вчені: О. Азнябаєва, С. Асадулліна, І. Акчурін, І. Бардишев, В. Бичков, Т. Больбот, О. Висоцька, Г. Горячківська, І. Девтеров, К. Іл'янович, Т. Каменська, О. Каріна, І. Кірік, Н. Кликушина, В. Красних, Н. Маньківська, Ю. Насєдкіна, С. Орехова, А. Орлов, Є. Павлова, Е. Смерічевський, К. Таратута, Л. Тягулова, А. Чугунов, Л. Юр'єва.

У ході дослідження необхідно здійснити філософське переосмислення основних ідей, закладених у концепції симуляцій Ж. Бодрійєра і Ж. Дельоза, недовтілення реальності С. Хоружого, поліонтологічного підходу М. Носова, віртуального суспільства А. Бюля, віртуалізації соціальних процесів Д. Іванова, теорії девіртуалізації М. Шугурова та С. Коробіцина, змінних станів свідомості Д. Співака, бачення чотирьох горизонтів віртуального буття В. Афанасьєвої, ідея розмежування віртуальних реальностей В. Розіна і цілу низку інших західних та вітчизняних парадигм.

### **Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.**

Дисертація є складовою науково-дослідної роботи «Громадські організації як чинник демократизації суспільства» (державний реєстраційний номер 0108U000361), що виконується на замовлення Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України з 2008 р. Тема дисертації затверджена Вченою радою Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова (протокол № 7 від 18 лютого 2010 р.).

**Мета дисертації** полягає у створенні соціально-філософської концепції віртуалізації свідомості в аспекті процесів, які відбуваються як на індивідуальному, так і суспільному рівнях життєдіяльності сучасної людини.

Досягнення поставленої мети потребує виконання наступних **завдань**:

- розглянути віртуалізацію свідомості як предмет соціально-філософського дослідження;
- дослідити віртуалізацію свідомості в сучасному міждисциплінарному дискурсі;
- обґрунтувати підходи, принципи, методи та категоріальний апарат дослідження віртуалізації свідомості;
- розкрити сутність та зміст віртуальної реальності;
- описати форми та етапи віртуалізації свідомості;
- визначити критерії та показники сформованості сформованості суб'єктивованої та об'єктивованої форм віртуальної свідомості;
- проаналізувати тенденції віртуалізації свідомості в Україні;
- з'ясувати перспективи використання можливостей віртуалізації свідомості на суб'єктивованому та об'єктивованому рівнях суспільства.

**Об'єктом дослідження** є віртуалізація свідомості.

**Предметом дослідження** є соціально-філософський аспект процесу віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості.

**Методологічною основою дослідження** є системний підхід у поєднанні з діалектичним, ситуаційним та самоорганізаційним підходами. Дотримання принципів об'єктивності, сходження від абстрактного до

конкретного, взаємозв'язку, розвитку, причинності, соціального детермінізму, термінологічного, загальнодіалектичного дає змогу розглянути віртуалізацію свідомості як систему певних складових, що утворюють процес послідовних етапів, що призводять до виникнення віртуальної свідомості. Аналіз предмета дослідження здійснюється також завдяки залученню методів аналогії, ідеалізації, класифікації, абстрагування, аналізу, синтезу, індукції, дедукції, узагальнення, інтуїції та порівняння.

**Наукова новизна** отриманих результатів полягає у розробці авторської соціально-філософської концепції віртуалізації свідомості на індивідуальному і суспільному рівнях життєдіяльності сучасної людини.

На захист вноситься низка теоретичних положень, що характеризуються науковою новизною, а саме:

*Вперше:*

- комплексно проаналізований феномен віртуалізації свідомості з урахуванням різних наукових підходів, причин змін та розвитку цього явища; визначено його сутність як процесу якісного перетворення відображення дійсності, який виникає в результаті переходу від константної реальності до віртуальної;

- обґрунтовано погляд, що процес віртуалізації свідомості поділяється на дві форми: об'єктивовану та суб'єктивовану, кожна з яких має власну специфіку і складається з послідовних етапів переходу до віртуальної реальності, які призводять до виникнення продукту – віртуальної свідомості;

- сформульовано та описано авторське бачення процесу віртуалізації свідомості двох форм, з урахуванням зовнішніх факторів впливу на них. Віртуалізація суб'єктивованої форми свідомості має вигляд послідовно пов'язаних етапів (свідомість → споглядання → відчуття → сприйняття → переживання віртуальних подій → віртуальна свідомість). Процес віртуалізації об'єктивованої форми свідомості також має вигляд послідовно пов'язаних між собою етапів, однак їх змістове навантаження відрізняється від складових попереднього механізму (свідомість → суспільна практика у



віртуальній реальності (мотивація + виникнення віртуальних дій = подвоєння соціальної реальності) → віртуалізація ціннісних орієнтацій (ціннісні орієнтації + воля + переконання = норма соціальних реакцій) → футурошок → віртуальна свідомість);

- визначено критерії оцінки віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості (специфіка виконуваних дій та ступінь занурення) та відповідні показники до них (тактичний, стратегічний, оперативний; сильний, слабкий); для оцінки віртуалізації об'єктивованої форми свідомості обґрунтовані наступні критерії: користувачі мережею Інтернет та мотивація і, відповідно, показники кількість та профіль; домінуючі мотиви;

- розроблені критерії та показники сформованості суб'єктивованої форми віртуальної свідомості: віртуальний час і простір (показники: відносність, змінюваність, віртуальний дискурс); гра (гра-змагання, гра-азарт, гра-імітація); конфігуративна віртуальна ідентичність (аватар, нікнейм, профіль); для аналізу сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості: граїзація (релігійна, правова, політична, економічна форми свідомості) та карнавалізація (соціальні мережі, комунікативні веб-спільноти).

*Удосконалено:*

- розуміння віртуальної реальності завдяки систематизуванню різних інтерпретацій цього явища, у результаті чого визначено її сутність, джерела, форми та типи;

- соціально-філософське бачення сприйняття людиною віртуальної реальності, завдяки підтвердженню того, що в основі процесу лежить переживання віртуальних подій з домінуючою їх властивістю над реальними;

- основні критерії та показники оцінки українського суспільства завдяки врахуванню впливу процесу віртуалізації на зміни характерних рис різних соціальних сфер діяльності людини.

*Отримало подальший розвиток:*

- теоретичне визначення віртуальної реальності, що сприяє вирішенню проблеми співвідношення психічного та технологічного в її розумінні шляхом визначення двох взаємопов'язаних форм – суб'єктивованої та об'єктивованої;
- зміна уявлення про взаємозв'язок різних реальностей (як константної та віртуальної, так і різних видів останньої) з прогнозуванням можливих варіантів управління цими процесами;
- розширення концептуального поля розуміння процесу віртуалізації завдяки поєднанню психологічних особливостей людини та інформаційно-комп'ютерного розвитку технологій, що дозволить простежити його наслідки для сучасної людини у межах соціально-філософського аналізу;
- конкретизація напрямків використання можливостей цього процесу з метою досягнення соціально-корисних результатів з урахуванням необхідності проведення постійних профілактичних заходів для уникнення можливих ризиків.

**Практичне значення дисертації** полягає у: розробці державної політики та стратегічних планів діяльності у сфері інформаційних технологій та пропаганди здорового способу життя; розкритті внутрішніх механізмів віртуалізації свідомості, що є досить істотним для розв'язання проблем антропологічного спрямування у сучасній науці і методології; впровадженні спеціального курсу для студентів різних спеціальностей з метою формування актуальних умінь і навичок управління віртуальними процесами.

**Особистий внесок здобувача** у розробку теми полягає у створенні концепції віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості; проведений аналіз, на основі якого визначено критерії та показники як оцінки цих процесів, так і сформованості віртуальної свідомості; розроблені рекомендації щодо використання спроможностей процесу переходу до віртуальної реальності, а це надасть можливість ними управляти і зводити до мінімуму можливі ризики зловживання комп'ютерними технологіями.

**Апробація результатів дисертації.** Основні положення та ідеї дисертаційного дослідження доповідались на спільному засіданні кафедри управління, інформаційно-аналітичної діяльності та євроінтеграції і кафедри соціальної філософії та філософії освіти Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, на міжнародних та всеукраїнських конференціях, зокрема: II Міжнародній науково-практичній конференції «Простір гуманітарної комунікації: трансформації академічного дискурсу» (м. Київ, 2009); Науково-практичній конференції «Університетська освіта в Україні і світі: стан, проблеми та шляхи розвитку» (м. Луцьк, 2009); Міжнародній науково-практичній конференції «Соціальна безпека і гуманітарний захист в Україні на початку XXI століття: проблеми теорії і практики» (м. Чернігів, 2009); Шостих юридичних читаннях: «Правова культура, правова свідомість і право» (м. Київ, 2010); Міжнародній науковій конференції «Соціальне прогнозування та проектування майбутнього України» (м. Запоріжжя, 2010); IV Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасне дошкілля: реалії та перспективи» (м. Київ, 2011); Міжнародній науково-практичній конференції «Вдосконалення методології соціального пізнання, змісту та методики викладання філософських дисциплін на гуманітарних факультетах ВНЗ» (м. Запоріжжя, 2011); Першій українській педагогічній студії «Освіта і культура як запорука сталого демократичного розвитку суспільства» (м. Київ-Луцьк-Рівне, 2012).

**Публікації.** Основні положення дисертації відображено у 6 наукових працях, з них: 4 – статті в наукових фахових виданнях з філософських наук, 2 – тези доповідей на наукових конференціях.

**Структура та обсяг дисертації.** Відповідно до мети і завдань дослідження дисертаційна робота складається зі вступу, трьох розділів (поділених на підрозділи), висновків, списку використаних джерел (266 позицій) та 2 додатків. Загальний обсяг дисертації становить 220 сторінок, основна частина дисертації – 192 сторінки.

# РОЗДІЛ 1

## МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СВІДОМОСТІ

### 1.1. Віртуалізація свідомості як предмет соціально-філософського дослідження

Метою цього підрозділу є уточнення поняття «віртуалізація свідомості», що зумовлено низкою причин. По-перше, проблема визначення змістового аспекту свідомості є фундаментальною в філософії. Водночас, вона досліджується в інших науках, що ускладнює процес виокремлення саме філософської сутності та змісту цього явища. По-друге, з огляду на міждисциплінарний характер, поняттю «віртуалізація» дослідники надають велику кількість тлумачень, що суперечать одне одному. По-третє, існує необхідність обґрунтування застосування поняття віртуалізації щодо свідомості з метою запобігання складності та суперечностей під час подальшого дослідження.

Тому перший крок нашого дослідження – визначити зміст феномена «свідомість», другий крок – з'ясувати сутність поняття «віртуалізація» та обґрунтувати доцільність його застосування у поєднанні з категорією «свідомість».

У дослідженні підтримується думка О. Базалука, який стверджує, що помиляються ті, хто вважає, що розгляд питання свідомості знаходиться виключно у компетенції психології і споріднених з нею наук. Це насамперед питання філософії, тому що воно визначає концептуальне відношення суб'єкта до буття [19, с. 14].

У самому слові «свідомість», якою б мовою воно не звучало, відображається складна й суперечлива структура цього явища. Наприклад, українською мовою «свідомість» означає – з відомостями про світ,

російською – «зі знаннями («со-знание»). Тобто у понятті «свідомість» фіксуються два суттєві моменти: відношення і знання.

З огляду на складність визначення сутності свідомості, необхідно провести аналіз історико-філософських гіпотез щодо цього поняття. Насамперед, варто погодитись зі словами О. Пурцхванідзе з приводу того, що вчені, які вивчають свідомість, спостерігають два взаємопов'язані парадокси її вивчення. По-перше, це неможливість охопити її предметність як дещо цілісне і, по-друге, недостатньо лише логічних засобів її визначення. Свідомість одночасно є ніщо і іманентне, і трансцендентне, суб'єктивно-часове і об'єктивно-позачасове. Саме тому кожне з визначень буде неповним та однобоким [186, с. 307].

У цілому, дослідження цього феномена розпочалося ще з античності, але для його позначення використовували поняття «душа». Зокрема, Арістотель виділяв три різні душі у людині – *рослинну*, що відповідає за споживання, ріст та розмноження, *тваринну* – це наші відчуття і бажання, і *розумну*, що притаманна лише людині: «Душа нероздільна з тілом, очевидно, що вона не може бути відділена будь-якою її частиною. Але, звісно, ніщо не заважає, щоб певні частини душі були відділені від тіла, оскільки вона не ентелехія будь-якого тіла [12, с. 395-396]».

Таким чином, за Аристотелем, душа не є субстанцією, відірваною від тіла, як стверджував Платон, але не є й тілом. Вона є формою, тобто енергією органічного тіла: це означає, що душа не може існувати без тіла, а тіло не може виконувати своїх функцій без душі, яка його оживляє.

Таке тлумачення зазнає змін під впливом пануючого світобачення епохи Середньовіччя. Зі свідомості людей витіснялась язичницька політеїстична антична культура і філософія космоцентризму та утверджувалася нова культура, стрижнем якої стає монотеїстична релігія.

Оскільки релігія у ті часи була не просто однією з форм світогляду, а, по суті, пануючим станом свідомості епохи, формою конкретно-історичного духовного буття, то провідною рисою філософії Середньовіччя є

теоцентризм – теоретична думка, що концентрується навколо поняття Бога; реальності, що визначає все суще.

Зокрема, Августин виступає проти античних філософів, які вважали, що у всього живого є душа. Він стверджує, що душа є тільки у людини, бо згідно з Біблією тільки людина створена за образом і подобою Бога: «...якщо розумна душа служить своєму Творцеві, яким, через якого і за подобою якого вона створена, то і їй служить все інше ... [1, с. 495]». Причому в людини – розумна душа, вона безтілесна і непросторова, тобто у неї немає просторової локалізації, крім того, вона безсмертна: «Душа – безтілесна природа і не наповнює тіло просторово, як вода наповнює хутро або губку, а дивним чином стікає з тіла, оживотворяючи його безтілесним чином [1, с. 1355]».

Фома Аквінський вважає, що у людини не три душі, а тільки одна: «Здається, що Бог є єдністю матерії і форми. Адже все, що має душу, складається з матерії і форми, оскільки душа – це форма тіла. Отже, як душа цілком присутня в кожній частині тіла, так і Бог цілком присутній як скрізь, так і в кожній (окремій) речі [239, с. 83]». Водночас, душа бачить так, начебто вона була скрізь: адже внутрішнім поглядом вона може осягнути весь простір Всесвіту.

Отже, душа перебуває скрізь [239, с. 86]. Інакше кажучи, вся душа є цілком у кожній частці тіла. Душа не існує до земного життя, а створюється Богом в момент чи то зачаття, чи то народження. Вона набуває знання не внаслідок спогадів, а завдяки чуттєвому сприйняттю.

В епоху Відродження свідомість тлумачиться як властивість всієї природи. Так, М. Кузанський зазначає: «Справді, людина є бог, тільки не абсолютно, коли він людина, він – людський бог. Людина є також світ, але не конкретно всі речі, коли він людина, він – мікрокосм, або людський світ. Сфера людяності охоплює, таким чином, своєю людською потенцією бога і весь світ [134, с. 258]». Загалом, ця епоха характеризується антропоцентризмом, але без акцентування уваги на свідомості як самостійній категорії філософії, яка потребує вивчення та опису властивостей.

І тільки у Новий час з його світоглядом, коли людина вивільнилася з-під опіки і влади надприродного й була проголошена початком і причиною всього, що відбувається з нею у світі, свідомість перестає бути другорядним поняттям і набуває нового якісного виміру. Зокрема, вона, на думку Дж. Локка, є сприйняттям того, що відбувається у власному розумі людини. «Чи може інший сприйняти, що я усвідомлюю будь-що, коли я сам цього не помічаю? Нічиє знання тут не може йти далі власного досвіду [144, с. 165]». Такий підхід вченого демонструє, що в якості об'єкта свідомості стали розглядатися не зовнішні предмети, а ідеї (образи, уявлення, почуття). Інакше кажучи, явища свідомості породжуються зовнішнім досвідом, що виходить з органів почуттів, і внутрішньою роботою розуму індивіда.

Варто зазначити, що саме Р. Декарт вперше сформулював поняття свідомості, яке стає центральним концептом в гуманітарних науках до кінця XIX століття. Водночас, термін «свідомість» сам вчений не використовував, замість нього він зазначав «мислення», стосовно якого писав: «Словом «мислення» я пояснюю все те, що існує у нас таким чином, що ми безпосередньо це усвідомлюємо. Так, всі дії волі, інтелекту, уяви та почуттів є суттю думки [77, с. 127]».

Окрім того, з прізвищем цього філософа пов'язують концепцію *дуалізму* щодо свідомості, як точки зору, згідно з якою свідомість (дух) і матерія (фізичне тіло) є дві незалежні, взаємодоповнюючі одна одну і рівні за значенням субстанції. Тобто ніщо не може бути одночасно і ментальним, і фізичним. За Р. Декартом, тілесні об'єкти існують як у часі, так в просторі, а свідомість лише в часі: «Мислення – це головний атрибут безтілесної субстанції, а протяжність – головний атрибут субстанції тілесної [77, с. 465]».

Таким чином, з погляду дуалістів, матерія і свідомість – самотійні, рівноцінні начала. А це означає, що за свідомістю визнавалася повна незалежність від матерії. Як і матерія, свідомість вічна, вона не виникала і не народжувалася. Відповідно, відпадала й необхідність вирішення питання щодо її походження.

Окрім дуалізму, в філософії виділяють наступні **концептуальні підходи до проблеми свідомості**: логічний біхевіоризм, матеріалізм, ідеалізм, функціоналізм та феноменологію.

Щодо *логічного біхевіоризму*, то ця теорія присвячена тому, що бути в ментальному стані означає бути у біхевіоральному стані. Мислення, надія, сприймання, спогади тощо – все це має розумітися або як поведінка, або як наділення складною диспозицією або схильністю до поведінки. Тобто свідомість не є нічим іншим, окрім поведінки, яка є доступною для загального спостереження [183, с. 60]. Зокрема, Г. Райл ввів неологізм «дух в машині», що вело до перегляду дуалістичної концепції взаємодії тіла і духу. Він зазначає: «Людська істота в принципі не є «духом в машині», а, скоріш за все, вона є розумною твариною, що здатна до різного виду ментальної поведінки, тобто спроможна поводити себе то розумно, то нерозумно, то наслідувати дії інших або навчатися цим діям, то діяти спонтанно або творчо [187, с. 123]».

Інакше кажучи, Г. Райл демонструє міфологічну концепцію свідомості, адже, на його думку, у міфі, на відміну від казки, предмети одного категоріального ряду представлені в категоріях іншого ряду. Аналогічно й з категоріями свідомості. Свідомість не є особливою сутністю або субстанцією. Існують тільки люди, ментальні стани яких можуть бути представлені у вигляді диспозицій, тобто схильності до зовнішніх вчинків.

*Матеріалізм* є теорією, в межах якої існує ототожнення функцій свідомості з мозком. Відповідно, ментальна подія тотожна деяким подіям або станам у мозку. Філософи-матеріалісти наголошували на вирішальній ролі матеріальних факторів у формуванні й функціонуванні свідомості. Згідно з їхнім вченням свідомість виникла природним шляхом: матерія, розвиваючись від нижчих до вищих форм, створила живі істоти, а з ними і психіку, на основі якої згодом сформувалася свідомість людини. Французькі матеріалісти, зокрема, трактували свідомість як відображення людиною навколишньої дійсності.



Прихильники матеріалізму розглядали свідомість як щось на кшталт речовини, яку виділяє мозок. Вони вважали, що коли існує тільки матерія, то все суще повинно мати матеріальний характер. Звідси доходимо висновку, що наші поняття, ідеї – також матеріальні, тобто займають (в мозку) певний простір, мають причинні зв'язки та ін. Така позиція має назву «вульгарний матеріалізм». Представники, що її підтримують, вважали матерію і свідомість однаковими, рівнозначними, тотожними за значущістю утвореннями.

Отже, в основу матеріалізму покладене судження, що матерія – це об'єктивна реальність, дана нам з відчуттів, і яка не залежить від нашої свідомості. Таким чином, матерія – первинна, свідомість – вторинна.

Нове слово в матеріалізмі сказав К. Маркс, який поєднав попередній матеріалізм і гегелівську концепцію. Для вченого свідомість людини – це засвоєна нею культура суспільства, яка створена працею поколінь. Він наголошував на суспільному та історичному характері свідомості.

Інакше кажучи, людина, за К. Марксом, не «відображає» дзеркально світ у свідомості, а сприймає його у формах, відтворених культурою: «Свідомість ніколи не може бути чимось іншим, як усвідомленим буттям, а буття людей є реальний процес їх життя. Не свідомість визначає життя, а життя визначає свідомість [154, с. 25]». «Мова така ж давня, як і свідомість; мова є практичною, існуючою і для інших людей, і лише тим самим існуюча також і для мене самого. Мова виникає лише з потреби, з нагальної необхідності спілкування з іншими людьми. Отже, свідомість з самого початку є суспільним продуктом і залишається ним, поки взагалі існують люди [154, с. 29]».

Протилежного погляду дотримуються представники *ідеалізму* як теорії, відповідно до якої існує тільки свідомість, а фізичні об'єкти не існують незалежно від неї [183, с. 94]. Тобто є тільки те, що існує лише у свідомості, тому з позиції ідеалістів варто розглядати фізичне як ментальне.

Об'єктивні ідеалісти розглядали свідомість як духовну субстанцію, що існує поза і до матеріальних речей; зовнішній світ, на їхню думку, визначається світом ідей, абсолютним духом, світовим розумом або волею, які утворюють внутрішню сутність предметів, що чуттєво сприймаються. Так, Г. Гегель вказує на те, що свідомість знає і має поняття тільки про те, що є у неї в досвіді, бо в досвіді є тільки духовна субстанція, і саме як предмет її самості. У повсякденному житті зміст свідомості складається з відомостей, різного роду досвіду, чуттєвих конкретностей, а також думок, принципів, загалом з того, що вважається чимось наявним у наявності або деяким стійким буттям або сутністю [58, с. 30-31]. Тобто Г. Гегель наголошує, що свідомість (абсолютна ідея) лежить в основі всього суцього і творить з самої себе. На його думку, свідомість – це продукт активної діяльності людини в рамках конкретної історичної епохи.

Суб'єктивні ідеалісти виходили з абсолютної несумісності матерії і свідомості, але вважали справжньою реальністю лише відчуття людини; речі, на їх думку, становлять вторинне буття, похідне від відчуттів.

Одним з представників такого напрямку є британський вчений Дж. Берклі, який сформував положення стосовно того, що існувати – значить бути сприйнятим: «Для кожного, хто оглядає об'єкти людського пізнання, очевидно, що вони являють собою ідею, яка насправді сприймається почуттями, або такі ідеї, які ми отримуємо, спостерігаючи за емоціями і діями розуму, або, зрештою, ті, що утворюються за допомогою пам'яті та уяви [29, с. 176]».

*Функціоналістичний підхід* ґрунтується на тому, що не потрібно шукати в свідомості матеріальний чи ідеальний субстрат носія, важливий лише функціональний стан. Відображення цієї ідеї ми знаходимо у працях Х. Патнема, де він наголошує, що порівняння людини і машини є рішенням доказу питання ототожнення ментальних станів відповідним фізичним станам за допомогою опису функціонування машини Т'юринга (велика кількість команд для виконання багатьох простих операцій) [175, с. 38].

Також необхідно згадати, що важливу роль у пошуках відповідей на питання про сутність свідомості відіграє *феноменологічна концепція* Е. Гуссерля, яка пропонує тлумачення свідомості як чистий, звільнений від людських установок результат конструювання, який пізнається в процесі споглядання.

Фундаментальною передумовою феноменології є те, що, з одного боку, будь-яка предметність, будь-який стан справ є або може з'явитися у свідомості в якості певної смислової конфігурації, а, з іншого боку, сама свідомість виявляє себе у своїй інтенціональній сутності в собі самому, виявляє себе як феномен [70, с. 54].

Учнем Е. Гуссерля – М. Хайдегером проблема статусу свідомості розглядається в межах екзистенціалізму. Так, вчений стирає межу між сутністю і явищем, наполягаючи на тому, що сутність і явище тотожні, а для свідомості людини вони стають тотожними людському буттю. Не дивлячись на те, що зазначені вище парадигми різні у своїх основоположних принципах дослідження, свідомість так і залишається недослідженою до кінця. І питання її онтологічного статусу є відкритим. Очевидним є факт, що зазначені вище теорії свідомості не є остаточними і вичерпними. Вони лише відображають багатогранність підходів щодо розуміння цього феномена і є основоположними для розвитку інших концепцій.

Зважаючи на це, концепції свідомості, що існували в історії філософії, Є. Причепій, А. Черній, Л. Чекаль пропонують поділити на індивідуалістські та колективістські. Так, в *індивідуалістських* такий феномен розглядається як вихідне (абсолютне) окремого індивіда, а суспільні форми свідомості (форми культури) – мораль, релігію, мистецтво, право – як похідне, таке, що створене індивідуальною свідомістю.

*Колективістські концепції*, навпаки, вихідними вважали суспільні форми свідомості, наявну культуру, а індивідуальну свідомість розглядали як щось похідне. До індивідуалістичних концепцій схилилися філософи Нового часу (як емпірики, так і раціоналісти), а також позитивісти, представники

філософії життя, феноменології. Колективістська традиція яскраво представлена у Г. Гегеля, І. Канта і К. Маркса.

Справедливо пропонує В. Андрущенко розпочати аналіз феномена суспільної свідомості з факту її кореляції різноманітними проявами суспільного буття, оскільки, незалежно від походження, суспільна свідомість охоплює суспільне буття, пояснює, відкриває його суперечливий план в ідеальних формах – поняттях, судженнях, гіпотезах, теоріях тощо [7, с. 532].

Для неklasичної філософії характерним є усвідомлення того, що свідомість не є річчю. Індивідуальна свідомість обумовлена суспільною свідомістю, а суспільна свідомість, за К. Марксом, – суспільним буттям. Однак сучасний стан вивчення цього явища відрізняється великою кількістю тлумачень без претендування на певну концепцію. Зокрема, В. Крутенцев дає три визначення свідомості, характеризуючи її з різних точок зору, а саме: свідомість – це вищий ступінь розвитку психіки, вона властива лише людині; є вищою формою відображення об'єктів дійсності за допомогою мови; вища форма психіки, яка виникла в процесі суспільно-трудової діяльності людей під час постійного спілкування один з одним за допомогою мови [132, с. 34].

М. Мамардашвілі та А. П'ятигорський у розробленій *метатеорії* пропонують визначення свідомості як «єдиної справжньої сили, оскільки вона – сила справжнього. Річ навіть не в тім, що їй неможна навчитися і сама вона нічому не вчить, а в тому, що в кожний момент вона динамічна, дозволяє позбавитися від просторової залежності, подолати просторово-часову предметність своєю свободою [200, с. 292]». У свою чергу, в сучасних тлумаченнях свідомості можна виокремити дві основні концепції, розроблені А. Івановим та О. Спіркіним.

Особливо цікава концепція А. Іванова, в якій він зображає поле свідомості у вигляді кола, що складається з чотирьох рівних частин. Перший сектор (I) включає *тілесно-перцептивні здібності людини*, які отримані на основі знання, другий (II) – містить у собі *логічно-понятійні компоненти*, що складаються з загальних понять, аналітично-синтетичних операцій мислення,

і чітких логічних доказів. Перший та другий сектори утворюють зовнішню пізнавальну складову свідомості. Третій сектор (III) пов'язується з *емоційним компонентом* свідомості. Сюди належать інстинктивно-афективні стан, емоції, почуття. І, останній, четвертий сектор (IV) – це *ціннісно-мотиваційний компонент* єдиного «поля» свідомості. Тут укорінені вищі мотиви діяльності і духовні ідеали особистості, а також здатність до їх формування і творчого розуміння у вигляді фантазії, продуктивної уяви, інтуїції різних видів.

Так, сектори три і чотири утворюють ціннісно-емоційну складову свідомості, де в якості предмета пізнання виступають власне «Я», інші «Я», а також продукти їх творчої самореалізації у вигляді гуманітарно-символічних утворень [3, с. 231-234].

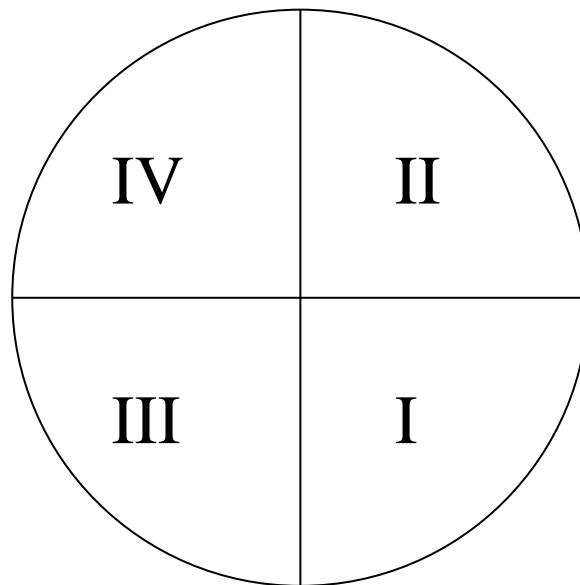


Рис 1.1. Концепція свідомості А. Іванова

На основі зазначеного вище бачення, П. Алексєєв формує наступне визначення свідомості, що «це вища, властива тільки людині та пов'язана з мовою функція мозку, яка полягає в загальному, оцінювальному і цілеспрямованому відображенні і конструктивно-творчому перетворенні

дійсності, у попередній побудові дій в думках і передбаченні їх наслідків, в розумному регулюванні та самоконтролі поведінки людини [3, с. 235]».

Інший вчений – О. Спіркін – дає наступне визначення цього феномена: «Свідомість – це вища, властива тільки людині функція головного мозку, сутність якої полягає в цілеспрямованому відображенні об'єктивних властивостей, відношень предметів зовнішнього середовища, в попередній розумовій побудові дій і уявлень про їх результат, в правильному регулюванні та самоконтролі взаємодії людини з суспільством та природою дійсності [211, с. 8]».

На нашу думку, визначення О. Спіркіна, насамперед, відображає те, що *об'єкт* свідомості – це природа, суспільство і сама свідомість, її *орган* – це головний мозок людини, *носій* – це конкретна історична людина, *зміст* – це система історично утворених знань, які безперервно поповнюються, *стимул* – це суспільно-обумовлені потреби людини та інтереси суспільства, *роль* полягає в орієнтації людини в навколишньому світі [221, с. 9].

Підводячи підсумок зазначеному вище, на основі розглянутих концепцій свідомості, а також тлумачення О. Спіркіна, яке, на нашу думку, чітко показує особливості цього феномена, можна використовувати наступне визначення свідомості як вищої форми відображення дійсності, що притаманна лише людині і пов'язана з мовою та діяльністю людини. Однак доцільно зауважити, що таке тлумачення не відображає сучасних змін в функціонуванні суспільства, які впливають на розришення границь розуміння цього явища. Адже вістря своєї критики постмодерністи спрямовують проти свідомості, оскільки філософія свідомості репрезентує її як особливий феномен внутрішнього світу суб'єкта. Відмова від «внутрішнього» – головне у філософії свідомості постмодернізму. Саме тому доцільно звернутися до розкриття сутності поняття свідомості через категорії «трансгресивного мислення», «трансверсивного мислення», «критичного мислення», «нелінійне мислення». Розглянемо кожну з них детальніше.

Трансгресія є одним з ключових понять граничної педагогіки професора Г. Жиру [93, с. 86]. Це поняття, запозичене у постмодернізмі, де воно означає феномен переходу непрохідної границі, і передусім границі між можливим і неможливим.

Оновлення та творення нових знань у вимірі трансгресії, на переконання Л. Горбунової, передбачає становлення нового образу мислення. Підґрунтям інтеркультурного, плюрального, інтердисциплінарного знання, що презентує загальнолюдський культурний поступ, вважає дослідниця, є поліваріантне мислення, що «здатне переключитися з одного гештальту на інший» та відбувається «як мислення «крізь світи», як креативноможливісне, посибілістське й інтепретативно-контекстуальне [64, с. 33]». Отже, *трансгресивна свідомість* – це здатність аналізувати потенційні можливості об'єкту. Окрім того, розкриття сутності поняття «свідомості» є можливим через таку категорію постмодернізму як «трансверсальне».

У сучасній філософії активно використовується поняття «трансверсальний розум». Німецький філософ В. Вельш характеризує його як лейтмотив нового мислення, кажучи про те, що трансверсальність стає «фокусом рефлексії» в умовах, коли множинність стає сутністю і коли необхідно виявляти не лише множини, але і зв'язки [46, с. 24].

В. Петрушов визначає трансверсальний розум як розум епохи постмодерну, що свідчить про суттєві зміни в мисленні, які сталися в результаті розширення культурного простору [179, с. 193]. В. Кузьмін вказує, що «трансверсальним розумом користуються тоді, коли виявляється недостатнім звичайний, предметно орієнтований для вираження тих чи інших специфічних питань. Їм тематизуються імплікації, зв'язки, глибинні структури, поперечні взаємозв'язки, різного роду запозичення й аналогії, що утворюються між раціональностями та ірраціональностями, що наполягають на своїй партикулярній перспективі [135, с. 116-117]».

Застосування трансверсальної раціональності обумовлюється наступними чинниками: плюралізацією, переплетенням гетерогенних начал і

«безладдям». Тобто трансверсальність виступає як можливість управління в плюралістичному середовищі, причому в ситуації, коли плюралізація є не просто диференціацією, а пов'язана з співіснуванням різних «парадигм і концепцій» [46, с. 196].

Отже, ми робимо висновок, що *трансверсальна свідомість* – це свідомість доби постмодерну, яка засвідчує суттєві зміни в мисленні сучасних людей, що відбулися у зв'язку з розширенням культурного простору і технологічної інтенсифікації життя.

Заслуговує на увагу концепція критичної свідомості, що розроблена бразильським вченим П. Фрейре. Але, перш за все, існує необхідність визначити різницю між поняттями наївної, магічної та критичної свідомості. Відносно їх сутності автор концепції зазначає, що наївна свідомість вважає себе вищою за факти, здатність контролювати їх, а отже, в праві розуміти їх, як їй заманеться; магічна свідомість, на противагу зазначеному вище, просто схоплює факти й приписує їм вищу силу, якій вона підвладна і якій вона повинна коритися; магічна свідомість характеризується фаталізмом, який примушує людину згорнути руки, «пасуючи» перед неможливістю опиратися силі фактів; критична свідомість подає речі й факти так, як вони існують емпірично, у їхній причинній та обставинній кореляції. Отже, наївна свідомість – накладає себе на реальність, фантастична – (патологічна наївність якої веде до ірраціональності) адаптується до реальності, критична – об'єднана з реальністю [241, с. 60].

Для критичної свідомості характерні такі риси: розуміння відношень знання-влада (які ієрархії існують в суспільстві, знання про перетворюючі можливості індивідів); критичні здібності (можливість читати між рядків, критично сприймати різні події); десоціалізація (критичний аналіз масової культури, опір існуючим стереотипам, консумеризму, мілітаризму); самоосвіта (ініціювання змін в освіті) [265, с. 32-33]. Отже, *критична свідомість* – це здатність не просто віддзеркалення, осягнення навколишньої реальності та її трансформування, але й її розуміння та змінювати.



У той час, як запропоноване науковцями світоглядне розширення поняття «нелінійність», тобто здатності складної системи впливати на саму себе, спроможності до самодії, самовпливу, самовибудовування дає можливість ширшої експлікації процесів самоорганізації у предметній сфері різних наук, відповідає складності та невизначеності буття людини в інформаційному суспільстві [127, с. 110-111].

Термін «нелінійне» влучно підкреслює ту головну умову, за якої стають незастосовними старі наукові підходи, що здавалися раніше універсальними. Врахування нелінійності фізичних взаємодій, біологічних і соціальних процесів висуває на перший план нестійкість і неоднозначність ситуації вибору і його необоротність, довільні процеси формування нових структур з елементів середовища й нелокальний характер дії при цьому параметрів порядку, що забезпечує цілісність новоутворень. Зрозуміло, «лінійне» мислення – це орієнтоване на універсальність дії оборотних динамічних законів, тут у принципі непридатне. Отже, *нелінійна свідомість* – це явище, яке ще не склалося. У самосвідомості вчених воно подане не систематично, скоріше у формі заперечення стандартів класичної науки [84, с. 47-48].

Для того щоб узгодити та синтезувати вище зазначений перелік варіантів тлумачення свідомості, доречно погодитися з думкою П. Фрейре, що роль людини – не просто бути у світі, але й брати участь у стосунках зі світом, що через акти творення й відтворення людини створює культурну реальність і тим робить свій внесок у природній світ, якого вона не створювала [241, с. 59].

Саме тому, ми вважаємо, що свідомість це не просто форма відображення дійсності, а здатність рефлексувати та змінювати реальність, поступово адаптуючись до неї. Очевидно, що ми не претендуємо на абсолютну істинність у поданні такого визначення, проте воно, на нашу думку, відображає головні властивості цього феномена.

Наразі переходимо до другої складової частини концепту. Виходячи з необхідності уточнити сутності терміна «віртуалізація», доцільно звернутися до фундаментального поняття «віртуального», оскільки воно стало основою для виникнення терміна, що нами розглядається.

Це слово походить від «virtus», що є похідною формою від «vir» і означає, відповідно до латинської граматики, «відповідну якість» [229, с. 20]. У свою чергу, в Античні часи під терміном «virtus» Аристотель розумів «здатність людини до мислення».

Так, наприклад, латино-російський словник надає наступні чотири групи визначень поняттю «virtus», а саме: мужність, хоробрість, стійкість; героїчні подвиги; талант, відмінна якість; чеснота, моральна порядність [142, с. 67].

Словник іноземних термінів надає такий переклад поняття «віртуальний» з латинської мови: virtual – фактичний, дійсний; можливий, гаданий [217, с. 290]; virtuality – сутність, суть, фактична сторона, потенційність [6, с. 915].

Сучасний словник російської мови під редакцією С. Ожегова та Н. Шведової дають наступне тлумачення цього слова: «Неіснуючий, але можливий. Віртуальні світи. Віртуальна реальність (неіснуюча, уявна) [160, с. 20]».

Сучасний філософський словник пропонує визначення поняття «віртуального» як такого, що покладене у надчуттєву сутність і здатне реалізуватися; нематеріальний різновид буття об'єктивних сутностей або суб'єктивних образів [217, с. 108-109].

Для того, щоб визначити причину такого різноманіття тлумачень цієї категорії, звернемося до її ретроспективного аналізу. Аристотель уподібнює різні душі геометричним фігурам, з яких одна містить в собі іншу: «Так, п'ятикутник включає в себе трикутник, однак сам виходить за межі останнього. Подібним же чином душа віртуально містить в собі все, чим володіє і чуттєва душа тварини, і вегетативна душа рослини [9, с. 849]».

Однак у середньовічній латині ми зустрічаємо вже застосування цього поняття в значенні «потенційності». Ця категорія свідчить, що християнська ідеологія значною мірою претендувала на все ціле визначення людини на те, щоб врахувати і контролювати не тільки її справи, але й думки. Тобто потенційне – це все те, що підлягає оцінці до і поза своєю актуальністю [229, с. 28-29].

У середньовічній філософії за допомогою цього поняття Фома Аквінський вирішував одну із проблем філософії, а саме: яким чином існують реальності різних рівнів, наприклад, душа мисляча, душа тварини, душа рослини: «Потенціями ми називаємо здатність росту, здатність чуттєвого сприйняття, здатність бажання, здатність просторового руху, здатність розуміння [9, с. 853]». Як ми бачимо, то саме в схоластичній філософії бере свій початок уявлення про те, що віртуальне позначає певну дійсність, яка є відмінною від реальності.

Проте в епоху Відродження це поняття використовувалося в якості божественної сили. Зокрема, М. Кузанський говорить про те, що «...насправді будучи безкінечною силою (virtus), ти є ніщо із створеного тобою [133, с. 30]».

У Новий час поняття «віртуального» зводиться до потенційного і використовується як опозиція актуального. Однак варто зазначити, що цей період характеризується своєрідним філософським «забуттям» феномена віртуальності. Вилучення цього терміна з науково обігу пов'язане з його сутністю, світоглядною невідповідністю принципам механістично-орієнтованої доби.

У період XVII–XVIII століть поняття віртуального використовувалося як те, що протилежне за значенням формальному та актуальному [229, с. 37]. У філософському сенсі ця категорія знову починає використовуватися щодо діяльності свідомості лише в XIX столітті у праці А. Бергсона: «Пам'ять – це зовсім не регресивний рух від теперішнього до минулого, а, навпаки, прогресивний рух від минулого до майбутнього. Спершу ми опиняємося саме

в минулому, а потім ми рухаємося від певного «віртуального стану», який нас проводить через ряд зрізів свідомості до кінцевого рівня, де він матеріалізується в актуальному сприйнятті, тобто стає станом теперішнім і дійсним... [28]». Наше сприйняття – предметне, воно відрізняється від нашого тіла, віддаленого від нього проміжком, і ніколи не виражає нічого, крім віртуальних дій [27].

Широкий хронологічний розрив у використанні поняття «віртуальне» пов'язаний з тим, що воно укорінилося лише у французькій мові, в той час як корінь слова «вірт» у німецькій з'явився лише у 80-х роках ХХ століття (винятком було лише слово – «віртуоз»), в англійській мові це слово використовувалось лише для перекладу слова «гідність» [229, с. 45-46].

Далі нове життя поняття «віртуальне» отримує в 70-х роках ХХ століття, коли у вжиток входить словосполучення «віртуальна реальність», автором якого вважається Дж. Ланьєр. Термін починає використовуватися для позначення тривимірної моделі реальності, що створюється за допомогою комп'ютерів і створює ефект повної присутності в ній людини [131, с. 111]. Справедливо зазначає В. Таратута: «Як тільки віртуальна реальність стала фактом повсякденного життя, всі смисли-попередники поняття віртуального хлинули нестримним потоком, змагаючись з новими визначеннями, хоча останнє залишилось добре забутим старим [229, с. 49]».

Цікавим є той факт, що статус наукового терміна поняття «віртуальне» отримало завдяки фізиці у 1983 році. Так, у квантовій фізиці поняття «віртуальне» використовується до часточок, які у стабільному стані виявити неможливо – вони з'являються у процесі взаємодії інших часточок, виконують свою роль і зникають. Завдяки цьому дотримуються всі закони збереження, що описують поведінку деяких елементарних часточок, що взаємодіють між собою [258].

Не дивлячись на віддаленість квантової фізики від соціальної філософії, це відкриття вплинуло на весь процес життєдіяльності людини.

Так, Я. Любивий зазначає: «Якби у квантову фізику не було введено поняття віртуальних часточок, то формули взаємодії елементарних часточок були б надзвичайно складними або взагалі неможливими з точки зору законів збереження. Таким чином, поняття віртуальної часточки значно спрощує процедуру описування квантово-механічних об'єктів. У цьому значенні віртуальна реальність, не належачи до наявної безпосередньо даної фізичної реальності, неодмінно впливає на розвиток останньої [148]».

Однак, як правило, самотійно цей термін не використовується, хоча й має певні характеристики як категорія. Так, найчастіше він йде у словосполученні і вказує на певну властивість іншого поняття. Наприклад, розповсюдженим є поняття віртуальної часточки у фізиці, віртуальної пам'яті – в комп'ютерних науках, а також віртуальної реальності як міждисциплінарного поняття. Слід підкреслити, що розповсюдження цього поняття в різних науках супроводжувалося змішанням сутностей віртуального та віртуальної реальності, що ускладнює дослідницький пошук.

Щодо поняття «віртуальної реальності», то поширення суспільного інтересу до нього набуває у 90-х роках ХХ століття, коли воно починає усвідомлюватися як техніка репрезентації, як середовище спілкування і соціалізації, що впливає на повсякденний досвід і відповідну поведінку в реальному світі [233, с. 177]. Саме в той час поняття «віртуалізація» почали використовувати у контексті вивчення соціальних процесів та життя людини.

Категорію «реальність» першочергово було введено схоластами для розмежування понять «буття», «сутності» та «існування». Реальність можна визначити як буття в формі речей, суть буття речі.

З погляду філософії, реальність протиставляють поняттям, які в буденній мові часто змішуються: безмежному і невизначеному, чистому буттю, субстанції, абсолюту; неречове буття у формі ейдосу, ідеї, ідеалу; дійсності, яка означає єдність творчого і створеного, дії і результату, ідеї і речі, ідеального і реального [16].

У словнику В. Даля зазначається наступне тлумачення цього поняття: «реальний» – дійсний, діловий, прикладний, досвідчений, життєвий [71, с. 138]. В етимологічному словнику української мови зазначається, що «реальний» – це поняття, яке запозичене із середньовічної латинської мови і означає «дійсний, речовий» [88, 38].

У тлумачному словнику філософських термінів надається наступне визначення реальності як всього того, що здатне продукувати дію, сприймати та реагувати на неї. Реальність – це не лише актуально наявне, а й все те, чому можна приписати означені властивості в минулому або прогнозувати на майбутнє [178, с. 134-135].

Аналіз історії розвитку терміна «віртуальне» вказує на те, що найчастіше він отримував змістове навантаження як «потенційне», тобто таке, що характеризує міру сутнісної сили «можливості» проявити себе в матеріальному світі [217, с. 635]. Категорія «можливий», в свою чергу, вказує на стан предмета або світу, який у даний момент не існує реально, але може здійснитися в майбутньому [236, с. 143]. Саме тому поєднання двох понять («віртуальне» та «реальність») в один термін утворює оксюморон.

Однак потрібно враховувати, що наразі термін «віртуальний» використовують, коли хочуть показати, що «дещо має усі характеристики конкретної речі, хоча формально воно не може бути визначене як ця річ [203, с. 76-77]». Таке визначення поняття «віртуальний» указує на наявність певного взаємовідношення між образом і прообразом, що передбачає наявність у них спільних властивостей. Отже, поняття «віртуальне» ми будемо використовувати у розумінні потенційного, тобто як такого, що може актуалізуватися під час переходу в дійсне.

Доцільність використання в нашій роботі поняття «віртуальна реальність» обґрунтовується з позиції того, що реальність – це дискретне буття. Але дискретна реальність у формі дискретних речей (річ – це сукупність властивостей, що дані у відношеннях, які утворюються через взаємодію і кількість яких прямує до безкінечності [171, с. 89]), не

обов'язково означає їх непроникність та протистояння зовнішньому чуттєвому чи практичному впливу людини. Логічне узагальнення поняття «речі» шляхом екстрагування її властивостей існуванню дають можливість розуміти під цим поняттям матеріальні і духовні утворення, абстрактні та ідеалізовані феномени [171, с. 90].

Наприклад, сучасний український дослідник Г. Камаралі зазначає, що «Віртуальна реальність – це «паралельний світ» людського буття. Віртуальна реальність – це світ творчої фантазії, створюваний у процесі моделювання потенційних ситуацій розвитку дійсного світу, й у цьому його евристична цінність. У свою чергу, віртуальна реальність – це ідеальний світ, створюваний не відповідно до логічної дійсності об'єктивного світу, а відповідно до логіки комп'ютерних технологій логікою Інтернету.

У цьому і криється джерело небезпеки повного відриву віртуального світу від світу дійсного. Віртуальна реальність дозволяє людині нескінченно й різноманітно маніпулювати віртуальними образами, занурюючись у світ фантазій, робити неймовірні вчинки, не хвилюючись за наслідки своїх дій, не обтяжуючи себе відповідальністю за них [104, с. 14]».

Найбільш близьким визначенням феномена віртуалізації щодо етимології цього слова є тлумачення, запропоноване А. Степановою, яка розглядає його як «процес взаємного переходу одна в одну потенційних соціальних дій і актуальних [225, с. 18]». Визначення демонструє, що це є процес змін, який пов'язаний із співвідношенням можливого і наявного.

Існує ще одне визначення, яке стосується соціальної сфери життя людини. Так, А. Бюль зазначає: «Під віртуалізацією ми розуміємо комп'ютеризований процес, в ході якого на місці реального простору як певної величини мікро- та макро-соціальних сфер виступає віртуальний простір [259]». Таким чином, ключовим моментом у тлумаченні цього явища автором є процес заміщення за допомогою комп'ютерів реального простору як місця відтворення суспільства – простором віртуальним.

Близьким до такого тлумачення є погляд В. Силаєвої, яка пропонує загальне визначення віртуалізації як «переходу основних видів діяльності у віртуальний простір мережі Інтернет [210, с. 9]». Таким чином, поглиблюється специфіка процесу, оскільки йдеться вже не просто про технічні засоби чи комп'ютерну техніку, а безпосередньо про Інтернет. З однієї точки зору, це твердження охоплює всі можливі прояви людської життєдіяльності та поведінки, а з іншої, – є вузьким і не розкриває всього змістового аспекту віртуалізації, оскільки його властивості зводяться до всесвітньої мережі.

Існує й інший погляд на сутність цього поняття. Наприклад, А. Садрієв під віртуалізацією розуміє «процес формування віртуальної реальності, що пов'язаний із заміною реальності симуляцією [202]». Тобто визначальним є не заміщення, порівняно з попереднім тлумаченням, а саме процес формування.

Також варто згадати визначення, яке дає цьому поняттю Д. Іванов. Зокрема, він розуміє його наступним чином: «Віртуалізація – технічний процес створення віртуального простору як паралельно існуючого з реальним суспільством [100, с. 11]». При цьому заміщення реальності її симуляціями (образами) не обов'язково відбувається за допомогою комп'ютерної техніки, але обов'язково з урахуванням логіки віртуальної реальності [100, с. 12].

Таке визначення категорії, що ми досліджуємо, подається в межах концепції віртуалізації соціальних інститутів. Проте, з огляду на наголос щодо «урахування логіки віртуальної реальності», автором в його працях не надається тлумачення цієї властивості феномена. Тому розуміння сутності цього феномена з позиції Д. Іванова викликає протиріччя. Хоча, з іншої точки зору, науковець у своєму баченні знаходить компроміс між визначеннями А. Бюля та А. Садрієва, вводячи поняття «логіка віртуальної реальності», за допомогою якого стверджує, що не можна вважати комп'ютерну техніку головним засобом здійснення такого процесу.



Існує й інший – поліонтологічний підхід до розуміння процесу віртуалізації, який ґрунтується на працях представників школи віртуалістики. В основі їх бачення сутності цього феномена лежить те, що весь світ людини пронизаний великою кількістю віртуальних реальностей, і кожного дня індивід занурюється у безліч їх інтерпретацій. При чому, будь-яка з них може стати як породжуваною, так і похідною по відношенню одна до одної. Зокрема, М. Шугуров розуміє під процесом віртуалізації «перехід від константної реальності до віртуальних, які є пов'язані з першою [255, с. 17]». Тобто це є переходом до реальностей, яких, з огляду на існування великої кількості віртуальних реальностей, може бути безліч, що й ускладнює опис даного явища.

Існує й інше бачення цього процесу, яке нам пропонує Є. Іл'янович: «Віртуалізація – це здатність модифікувати та змінювати уявлення про самого себе, відштовхуючись від власного бачення «віртуального віддзеркалення» [46, с. 21]». Таким чином, акцент ставиться на тому, що такий процес пов'язаний з уявою та окремою особистістю. І зовсім іншим за змістовим навантаженням є тлумачення процесу віртуалізації реальності як «конструювання суб'єктивної реальності з метою задоволення незадоволених потреб в актуальній реальності засобами образів, знаків, симулякрів [126, с. 7]».

У світлі такого визначення, доцільним є зупинитись на уточненні поняття «симулякр» як копія копії або як образ образу (більш детально ми розглянемо це поняття у підрозділі 2.1.) [37, с. 12]. З огляду на зазначене вище, віртуалізація є процесом конструювання реальності за допомогою образів.

Також із наголосом на значенні образів в цьому процесі є визначення, що «віртуалізація – це процес заміщення різними засобами (комп'ютерними та інформаційними) реальних процесів ідеальними, потенційними просторово-часовими образами, що виступають як альтернатива і продовження об'єктивного світу, який рефлектується суб'єктом з різними

ступенями достовірності, в межах якого людина може вступати у взаємодію з іншими, сформованими її уявою, суб'єктами [117, с. 84]». Отже, в основу феномена закладений процес заміщення реальних процесів образами.

На основі представлених визначень ми приходимо до висновку, що поняття «віртуалізація» науковці зводять до переходу від однієї реальності до іншої, зміни уявлення про самого себе, конструювання та формування образної реальності, заміни та заміщення реальностей.

Тобто ми можемо стверджувати, що, по-перше, це процес, під яким без прив'язки безпосередньо до віртуальної реальності розуміють «хід, всяку протяжну та послідовну справу, порядок, образ [72, с. 877]»; сукупність послідовних дій, спрямованих на досягнення певного результату [17, с. 774]. По-друге, він пов'язаний з людиною. По-третє, дуже часто властивості цього поняття мають зв'язок з впливом інформаційних технологій на суспільство.

З приводу останньої закономірності варто зазначити, що інформаційні технології виступають лише новим способом конструювання віртуальної реальності, тому застосовувати його як невід'ємну характеристику процесу віртуалізації є хибним. Окрім того, варто зауважити, що віртуалізація як процес пов'язана з двома реальностями, які вчені називають по-різному.

Наприклад, першочергову реальність науковці називають: фактичною, константною, соціальною, предметною тощо. Віртуальну, в свою чергу, тлумачать як квазіреальність, штучну реальність, символічну реальність тощо.

Ми пропонуємо використовувати у роботі для позначення процесу віртуалізації поняття «константної реальності», щодо первісної реальності, що виступає основоположною, і «віртуальної реальності» як похідної, можливої реальності, що надає відчуття присутності в ній і потребує носія, тобто людини.

Хоча застосування інших словосполучень також не виключається, проте їх зміст зводиться лише до синонімів константної реальності. Тому з метою уникнення плутанини в характеристиці сутності процесу віртуалізації,

ми пропонуємо його звести до імерсії, тобто занурення [40, с. 489] з константної реальності у віртуальну.

Окрім того, щодо людини, то це поняття доцільно застосовувати у словосполученні «віртуалізація свідомості». При цьому не лише стосовно індивідуальної, але й колективної форми існування цього феномена. Оскільки людина є соціальною істотою, і все, що відбувається з нею, відображається на сферах її життєдіяльності. У свою чергу, віртуалізацію свідомості доцільно вважати процесом, оскільки ця категорія відображає послідовність подій, змін, станів, фаз, субстанційно і каузально пов'язаних у певну єдність і, як правило, характеризується певною спрямованістю та певним змістом [178, с. 132].

З урахуванням сучасних процесів в суспільстві доцільно звернути увагу на *умови виникнення віртуалізації свідомості*. Ми вважаємо, що, перш за все, це віртуалізація соціальної реальності, яка є закономірним етапом історичного розвитку соціальності, і пов'язана з ускладненням і глобалізацією комунікативних зв'язків і відносин. Основною характеристикою цього етапу можна вважати перехід до домінування культурно-символічних, не прив'язаних безпосередньо до матеріально-фізичного аспекту існування, форм і способів підтримування і відтворення соціальності. З огляду на це комп'ютерна революція постає матеріально-технічною підставою власне соціальних змін суспільства, яке переходить за межу модерну і зазнає кризи, розпаду соціальної реальності в традиційному розумінні [128].

Друга умова виникнення процесу віртуалізації свідомості – це процес дигіталізації, тобто формування дигітального простору, який є різновидом соціального простору, оскільки сьогодні ми не можемо об'єктивно аналізувати сучасну суспільну свідомість без урахування впливу на нього нових інформаційних технологій.

Саме через цей процес в Інтернеті в умовах «дигітальної анонімності», за висловом Б. Маркова, втрачаються соціальні, етнічні, вікові, культурні та

інші відмінності. Громадськість розпадається на угруповання за інтересами, які можуть виходити навіть за межі держави. Зрозуміло, що замкнувшись на інтересах нових «віртуальних угруповань», ця «демократія без берегів» вже не може слугувати інтересам суспільства у звичному його розумінні [153, с. 453]. У кінцевому підсумку Інтернет перетворюється в особливе інформаційне і комунікаційне середовище, в якому медіапродукт завдяки своєму цифровому формату здатний подолати будь-які кордони.

З огляду на зазначене вище, процес віртуалізації визначається тим, що інформаційний простір створює навколо кожної людини певне середовище, яке формує його погляди і встановлює своєрідну віртуальну реальність, відповідно до якої індивід координує свої дії [141]. Поступово починає відбуватися відчуження людини від власної плоті в процесі користування комп'ютерами і перетворення її в потоки електронної інформації. Тобто, на перший план виходить інформація та цифрові її перетворення, а не цінність людини як такої [93, с. 13].

Підсумовуючи зазначене вище, ми робимо наступні висновки. По-перше, протиріччя у тлумаченні понять «свідомість» та «віртуалізація» пов'язані з їх історичною трансформацією та міждисциплінарним характером, з огляду на що, кожне із існуючих бачень цих фундаментальних категорій впливає на визначення специфіки предмета дослідження.

По-друге, визначено, що **свідомість** – здатність людини рефлексувати та змінювати реальність, поступово адаптуючись до неї, **віртуалізація** – процес занурення у віртуальну реальність і одночасно її конструювання; **віртуалізація свідомості** – це процес якісного перетворення дійсності під впливом перебування в віртуальній реальності.

По-третє, з'ясовано, що для побудови механізму віртуалізації свідомості є необхідним визначення та опис існуючих підходів щодо розуміння сутності даного процесу.

Тепер ми можемо розглянути наукові підходи щодо процесу віртуалізації свідомості, що сформувалися під час дослідження цього феномена фахівцями різних сфер.

## **1.2. Віртуалізація свідомості в сучасному міждисциплінарному дискурсі**

Віртуальна проблематика багатогранна та складна. Оскільки, з одного боку, вона фіксує основне, що є у Всесвіті, тобто таємницю життя і творчості, з іншого, – багато в чому є відображенням нашого фізичного світу, його дзеркалом. Водночас втілює в собі все те, що у фізичному світі неможливо на даний момент відтворити.

Тому до цієї проблематики в сучасній науці існує безліч підходів, що мають як загальні ознаки, так і великі відмінності. Враховуючи стрімку динаміку розвитку дослідження феномена віртуалізації свідомості, процес стає предметом уваги дедалі більшої кількості вчених у різних галузях науки.

Саме тому є необхідність розмежування розуміння сутності категорії «віртуалізація свідомості» за критерієм сфери її вивчення. Це дасть змогу, по-перше, провести системний аналіз цього поняття, по-друге, порівняти існуючі концепції щодо процесу, по-третє, визначити специфіку цього феномена з філософського кута зору.

Отже, ми виділяємо наступні **підходи до вивчення віртуалізації свідомості**: психологічний, соціологічний, політологічний, культурологічний та філософський.

Зауважимо, що у цьому переліку відсутній технологічний підхід до вивчення цього явища, оскільки в його межах досліджується лише процес віртуалізації, в той час, як оминається увагою значення свідомості в його перебігу, і витісняється дослідженнями штучного інтелекту. Натомість, інші

вказані підходи враховують специфіку вищої форми відображення дійсності, що й визначає необхідність дослідження кожного з них детальніше.

Найбільш детермінованого значення властивості свідомості в процесі віртуалізації набувають в межах **психологічного підходу**. Саме тому з нього пропонуємо розпочати аналіз.

Так, у межах цього підходу ми виділяємо наступні чотири напрями вивчення процесу віртуалізації свідомості:

- як сприйняття індивідом світу, який сприймається неадекватним з позиції інших людей (О. Хаустова, О. Чабан);
- як процес відображення в самообразі характеру актуалізації образу (М. Носов);
- як зміна станів свідомості (С. Персіянець, Д. Співак);
- як занурення в один з багатьох віртуальних світів (М. Носов, М. Шугуров).

Не дивлячись на те, що вказані вище напрямки є складовими одного підходу, вони містять суттєву різницю у тлумаченні предмета дослідження.

Так, щодо тлумачення *віртуалізації свідомості як сприйняття індивідом світу, що сприймається неадекватним з позиції інших людей, то такий напрям розповсюджений у психіатрії*. О. Чабан та О. Хаустова пояснюють це тим, що «віртуальність у цій концепції має принципове значення, і пояснює не тільки химерність світу сприйняття хворого, й, не так неправильність його дій у зв'язку з «переживанням» у його світі, як хибність з позиції людини, що стоїть поза цим світом, відчуття реальності й можливості реалізувати своє лібідо поза центром соціального, культурного табу тощо [243, с. 61]». Таким чином, *віртуалізація свідомості з такої позиції розуміється як процес хибності сприйняття реальності людиною*. А віртуальна свідомість – як третій стан свідомості, тобто рівень наближення несвідомих процесів до усвідомлення. Прикладами віртуалізації свідомості є шизофренія, гіподепресія, фобія тощо.

Щодо тлумачення процесу віртуалізації свідомості з позиції актуалізації образу, то варто уточнити, що самообраз (на відміну від образу), відображає в психіці її (реальності) поточні стани. У самообразі представлений не весь зміст психіки (світогляд, самооцінка і т. ін.), а тільки виконуючий акт дійсності, незалежно від того, чи є цей акт зовнішнім чи виключно психологічним. При цьому людина може повністю переключитися на свої самовідчуття: перейти у віртуал, який буває двох видів: гратуал – при легкій актуалізації образу або інгратуал – при важкій актуалізації образу. Віртуал, на відміну від інших психологічних похідних, типу уявлення, характеризується тим, що людина сприймає та переживає його не як породження свого розуму, а як об'єктивну реальність.

Таким чином, віртуалізація свідомості є відображенням характеру актуалізації образу, а за змістом тотожна цьому образу [176, с. 157-159]. У свою чергу, він може виникати стосовно будь-чого, і не зважаючи на те, якою б елементарною не була віртуальна реальність, вона буде завжди сприйматися як повноцінна.

Другий напрям у межах психологічного підходу розглядає віртуалізацію свідомості як зміну станів свідомості, тобто станів, що з'являються внаслідок переходу на пристосувально-виправданий, якісно змінний спосіб функціонування ряду відносно автономних когнітивних та перцептивних моделей [220, с. 6].

До них можна застосувати теорію функціональних станів за трьома шкалами: *сугестогенні стани*, що виникають при гіпнотичних та ауто-гіпнотичних впливах; *фармакогенні стани*, які з'являються внаслідок застосування психоактивних препаратів; *екзогенні стани* мають прояв при потраплянні в екстремальні зовнішні умови, які обумовлюють включення механізмів пере- та дезадаптації [220, с. 11].

Таким чином, віртуалізація свідомості виникає внаслідок переходу до сугестогенних та фармакогенних станів, а також проявляється в екстремальних умовах. Проте особливості перебування людини в кожному із

зазначених вище станів є предметом аналізу психології та психотерапії, тому в межах нашого дослідження не варто на них зупинятися детально.

Наступний напрям – це розгляд віртуалізації свідомості як занурення в один з багатьох віртуальних світів. Він ґрунтується на працях засновника школи віртуалістики М. Носова, а також на твердженні про те, що «розвиток конкретного індивіда залежить не від віртуальної складової його існування в цілому, а від його розташування в середовищі віртуальних світів [255, с. 16]».

М. Носов визначає такі типи віртуальних реальностей, як віртуальна реальність волі, особистості, тілесності, свідомості. *Віртуальна реальність волі* – властивість людини, спосіб самоіндивідуалізації, що дає людині можливість зробити об'єктом управління самого себе в цілому і здійснювати управління своїм життям. *Віртуальна реальність особистості* – властивість, що дає людині можливість виділяти себе серед позицій інших людей. *Віртуальна реальність тілесності* – здатність, яка дозволяє виокремити своє тіло з інших матеріальних об'єктів. *Віртуальна реальність людини* – дає можливість порівняти себе з усім світом. *Віртуальна реальність свідомості* – властивість, що спроможна відокремити свою психіку (думки, переживання, почуття) від психіки іншої людини [166, с. 160].

Таким чином, в межах психологічного підходу спостерігається широке розмежування у тлумаченні сутності процесу віртуалізації свідомості, який пов'язаний зі сприйняттям, відображенням, зміною реальностей та занурення у віртуальний вимір. Однак, спільним для всіх них є детермінування процесів, що мають психічну природу, та наслідків у вигляді психічних хвороб.

На відміну від описаного вище підходу, **соціологічний** надає можливість по-іншому розглянути процес віртуалізації свідомості. У цьому випадку основою для розуміння його сутності стає його зовнішній прояв на рівні суспільства. Зокрема, у межах цього підходу існують наступні напрями віртуалізації свідомості:



- як процес переходу від речового до символічного споживання (О. Висоцька);
- як стан перебування соціальної реальності (Т. Каменська);
- як процес формування віртуального суспільства шляхом зміни соціальних відносин (А. Бюль).

Отже, розуміння *віртуалізації свідомості як процесу переходу від речового до символічного споживання* пов'язане зі зміною характеру комунікацій. З такої точки зору цю трансформацію О. Висоцька пояснює наступним чином: «Віртуалізація соціального за допомогою постраціональних форм комунікації (таких як кіно, телебачення, Інтернет) призводить до своєрідного циклізму інформації і комунікації, коли відбувається нейтралізація та уніфікація аспектів життя, заміна їх засобами інформації, гомогенними один одному як таких, що позначають один одного і відсилають один до одного. Саме тому споживання сьогодні має в основному символічний (або симулятивний) характер, коли відбувається споживання не об'єктів, а їх символів. Такі ж тенденції властиві всім проявам комунікативних відносин, що визначають динаміку соціального як динаміку його симуляцій [49, с. 262-263]». Тож доходимо висновку, що споживання в межах віртуалізації характеризує символічний та симулюючий характер.

Таким чином, симулятивність споживання позначає характер заміщень бажань реального знаками віртуального, коли, наприклад, гроші заміщуються кредитом (симулякром власності), а саме споживання випереджає процес виробництва. У результаті ідеологія споживання є ідеологією вічної нестачі, а, отже, постійно фрустрованого світовідчуття сучасної людини. Одночасно символізація споживання є відповіддю на можливі конфлікти в ускладненому суспільстві, тому її загальним ефектом є персоналізація (індивідуалізація) / диференціація споживчих цінностей [49, с. 54] Тобто віртуалізація свідомості – це процес заміни речей симуляціями та символами.

Однак, з іншої точки зору, віртуалізація споживання розглядається як *споживання віртуальної реальності*, що перетворилось у невід'ємну і дуже

суттєву частину життя. І чим бідніші та одноманітніші події в реальному житті, тим привабливіше віртуальне. Отже, така реальність виступає як заміщення звичайного життя або як компенсація [101, с. 17]. Оскільки, як зазначає Т. Каменська, цей процес пов'язаний з потенційною можливістю реалізувати замисли акторів, котрі можуть бути різної спрямованості – від максимально позитивної до максимально негативної, – то *віртуалізації свідомості – це процес перебування соціальної реальності, в якому відбувається її заміщення віртуальними аналогами.*

Віртуалізація соціальної реальності виражається через процесуальність, континуальність, і в результаті призводить до породження умов для нової реальності». Тобто дослідниця Т. Каменська приходиться до висновку, що «соціальна реальність не може перебувати в стані віртуальної реальності, а може лише знаходитися в стані віртуалізації [105, с. 106]». Тож віртуалізація – це процес, який не зводиться до перебування у віртуальній реальності, але який характеризує актуальне становище соціальної реальності.

Водночас, інші науковці (К. Кастельс, А. Крокер, Д. Іванов та інші) сходяться на думці, що цей процес має призвести до формування віртуального суспільства. Саме тому доцільним є окремо розглянути *віртуалізацію свідомості як процес формування віртуального суспільства, що пов'язаний зі зміною соціальних відносин.*

Однак послідовної моделі віртуального суспільства в соціальній теорії поки не побудовано. У науковій літературі відбувається осмислення лише деякої емпірії, низки робочих гіпотез і концептуальних схем.

Дослідники розглядають віртуальне суспільство як:

- імітаційну подобу, спотворене наслідування, «гру розуму» без втілення в практику (Д. Іванов);
- символічно-сміслову подобу соціуму («чиста» думка про соціум) (Б. Сівірінов);
- особливу форму соціального (М. Кастельс, М. Паєтау);

- існуючу альтернативу сформованого, стійкого соціального світу, генетично з ним не пов'язану (А. Бюль, А. Крокер і М. Вейнстейн);
- соціальну систему, що складається з людей і комп'ютерних пристроїв, які наділені штучним інтелектом (Т. Каменська) [180, с. 281].

Не дивлячись на розбіжність у визначенні цього поняття, причиною формування віртуального суспільства є віртуалізація повсякденного життя, яка й призводить до формування нового типу соціокультурних змін, коли спостерігаються деформовані принципи взаємодії людини і її соціокультурних зв'язків, відсутня ієрархія підпорядкування елементів соціальної системи, «розмиті» соціальні структури тощо.

У свою чергу, віртуалізація соціальних відносин до найбільш актуальних проблем сьогодення відносить питання визначення норм, правил поведінки людини у віртуальному світі; аналіз впливу віртуальних соціальних процесів на буденне життя індивідів. Наразі *найпопулярнішою формою віртуалізації соціальної дійсності є інтернетизація суспільства.*

Вона тлумачиться як нова соціальна реальність, що наділена атрибутами фізичного, соціального світу, однією з важливих властивостей якої є здатність структурувати, організовувати, детермінувати і упорядковувати світ людської взаємодії, тобто має соціально-інституційну природу.

Кіберпростір, у його найбільш повному розумінні, реалізується (симулюється) на основі регіональних і глобальних комп'ютерних мереж (насамперед, це мережа Інтернет), на основі локальних інформаційних мереж можна говорити про реалізацію лише окремих сегментів кіберпростору. В автономному комп'ютері буде відсутньою така ознака, як інформаційна взаємодія між користувачами в режимі реального часу [253, с. 316].

Таким чином, акцентується увага на ролі кіберпростору в житті сучасного суспільства, розглядаються технології його включення в традиційну інституційну систему, яка впливає на повсякденне життя кожної людини та зміну соціальних відносин.

Як результат, дослідники виділяють такі *соціологічні аспекти віртуалізації свідомості*:

- трансформація соціальних інститутів в умовах розвитку інформаційного суспільства;
- розвиток он-лайн-спільнот, їх взаємодія між собою та зв'язок із традиційними спільнотами;
- вплив розвитку Інтернету на зміну системи соціальної комунікації;
- трансформація сучасної освіти, розвиток дистанційного навчання; проблема збереження культурної ідентичності;
- формування «електронної економіки»;
- формування електронного уряду тощо [252, с. 9-10].

З огляду на такий всеохоплюючий вплив цього процесу, кінцевим його підсумком є формування *віртуального суспільства* як «суспільства, в якому соціальні відносини відбуваються в міжнародних мережах, що існують у штучно створених паралельних світах [259]».

Останнім часом набуває дедалі більшого значення віртуалізація свідомості з погляду **політологічного підходу**. У такому випадку цей процес виступає:

- як процес розширення політичної участі (Н. Ротар, І. Вільчинська);
- як процес викривлення сприйняття політичної реальності (А. Маковієвська).

Так, у процесі віртуалізації політичної свідомості, набуває значимості поняття «*електронної демократії*». Так, стрижнем цієї концепції є ідея розширення форм політичної участі через використання громадянами електронних засобів та звуження можливостей влади у використанні мобілізаційних практик [197, с. 78]».

У межах розповсюдження процесу віртуалізації та концепції електронної демократії основним завданням нових моделей державного управління стає формування та функціонування *електронного уряду*, як сучасного комунікативного органу соціального управління, використання в

якому нових технологій уможливить створення діалогічного комунікативного простору «керуючі – керовані», завдяки якому ефективно реалізуватиметься ідея соціальної участі [51, с. 260].

Створення таких електронних урядів проводиться під гаслом відкритості і підконтрольності урядів громадянам. При цьому під підконтрольністю і відповідальністю розуміється відкрита специфікація комплексних показників діяльності конкретних державних органів, створення доступних населенню засобів моніторингу цих показників. Це дає можливість громадянам самостійно аналізувати ефективність діяльності державних установ, а не потрапляти під вплив інформації, можливо, заангажованих ЗМІ, управлінців тощо [51, с. 259-260].

Проте існує певний скептицизм щодо спрямування діяльності політиків до відкритості та прозорості. Зокрема, А. Маковієнко зазначає: «Тимчасова актуалізація присутності українських політиків у структурах віртуального простору під час електоральних кампаній дає привід скоріше говорити про прагнення владних структур опанувати Веб-технології як черговий інструмент впливу на виборців, ніж про виховання навичок функціонування в якості члена соціуму нового типу [150, с. 287]».

Окрім того, віртуалізація свідомості проявляється як процес викривлення сприйняття політичної реальності, що проходить здебільшого у формі телевізійних дебатів і реклами. Через це влада стає багато в чому функцією симулякра – *політичного іміджу*. Це пояснюється тим, що під час виборів у віртуалізованому суспільстві відбувається не зміна чиновників у «коридорах влади», а зміна іміджу, оскільки політичні партії, намагаючись досягнути перемоги в реальному світі, звертаються до інформаційного чи віртуального світів [51, с. 261].

З цього приводу Є. Павлова зазначає: «Політичний процес стає не боротьбою реальних людей за доступ до легітимної влади, а змаганням іміджів деяких віртуальних конструктів, що опираються на невизначені характери і стереотипи, що нав'язані ЗМІ [173, с. 308-309]».

Віртуалізація політичного простору, а отже, і політичної свідомості є підміною одних понять іншими, висвітленням діяльності реальних людей віртуальними образами. Зрештою, ключовими в політичному житті країни стають електронна демократія, формування електронного уряду та боротьба політичних іміджів.

Таким чином, специфіка політологічного підходу визначається тим фактом, що сучасна політична реальність трансформується масовими комунікаціями і стає специфічним засобом, декорацією тієї чи іншої ідеї, що повинна здійснити вплив на людей. Визначальними в межах політологічного підходу стають ЗМІ, які формують політичну свідомість громадян за допомогою створення образу політиків. *У політиці діють вже не конкретні люди, а їх іміджі*, що наділені певними індивідуальностями. У сучасному суспільстві саме образ, а не програма і діяльність політика відображають його популярність, а, навпаки, популярність політика формується його рейтингом. *Партії набувають образу брендів*, що відображають цінності, розділення гілок влади набуває статусу нічого не значущого символу. *Політика значною мірою стає сферою наблиз рилейнз та шоу-бізнесу* [99, с. 67].

У кінцевому підсумку, зрозуміло, що політика сьогодні – це зростаюча сфера використання комп'ютерних комунікацій, яка перетворює політику на частину кіберпростору. Електронна комунікація дозволяє пришвидшити процес комунікації між громадянами і політичними лідерами.

Інтернет істотно змінює умови розвитку влади: з одного боку, з'являються можливості (техніки), що загрожують демократії (поширення несанкціонованої інформації, нові можливості для координації злочинних груп і т. ін.), з іншого боку, розвиток телекомунікацій дає нові шанси демократизації на світовому рівні. Інтернет вирішує і технічну проблему прямої політичної причетності.

Комп'ютерні технології стають активними і адаптуються до респондента. Документ, Web-сторінка, індивідуально підлаштовані під

респондента, – це не те саме, що газета чи телевізійний канал, особливо якщо при цьому враховуються специфічні особисті інтереси і особливості людини. Ніщо не заважає цим технологіям розвинути в засоби маніпулювання свідомістю нового покоління. Кожному буде пред'являтися зверстана саме під нього система покарань і заохочень, а у підсумку, організатор маніпуляції отримає потрібний результат.

Інтернет стає субстанційним і процесуальним втіленням уявлень і переживань стану взаємозалежності і цілісності людського світу, створює нову сферу політики, що орієнтується на миттєве засвоєння нових цінностей і суспільних настроїв. Все це, врешті-решт, сприяє розсіюванню влади.

Таким чином, процес віртуалізації свідомості демонструє, що нова політика будується на компенсації дефіциту реальних ресурсів і вчинків достатністю віртуальних образів.

Доповнити цілісну картину розуміння процесу віртуалізації свідомості допоможе розгляд цього феномена з культурологічної точки зору. Оскільки він вказує на інші аспекти даного явища, на відміну від психологічного та соціологічного. Тому вважаємо доречним виділити окремо **культурологічний підхід** до розуміння поняття «віртуалізація».

Віртуалізація свідомості з цієї позиції визначається:

- як акт творчості людини (І. Данилкіна);
- як перехід до реальності, в якій переважають образи мистецтва (В. Бичков, Н. Маньковска);
- як трансформація естетичного сприйняття через зміну «автор-глядач», «автор-співавтор» (Ю. Наседкіна).

*Віртуалізація свідомості – як творчий акт* особистості пов'язаний з реалізацією творчого потенціалу особистості людини. Визначальними при цьому є уява та фантазія людини.

Коли йдеться про уявне, потрібно відзначити, що тут багато залежить від сили уяви і свободи творчого мислення. Адже за допомогою взаємодії життєвого світу з уявною реальністю людина здатна перетворити дійсність і

відкрити дорогу майбутнього. Іншими словами, уявна реальність – це нереальний фантомний світ уявлень і явищ, який за допомогою чуттєвого переживання і внутрішньої інтерактивності людини стає реальним. Людина тут постає абсолютним творцем, не обмеженим жодними рамками [74].

У віртуалі людина – це творець, який може зримо, виразно відтворювати різні ситуації минулого, сьогодення, майбутнього. Вона може уявляти образи предметів, явищ, з якими раніше не зустрічалася, – нову реальність, нові педагогічні системи, концепції нових видів мистецтва, майбутні спектаклі і т. ін. Таким чином, будувати наочний образ не тільки того, що може бути матеріалізоване, втілене, а й того, що не може бути матеріалізоване.

У віртуалі протікає розгортання творчого задуму не тільки у формі зорових уявлень, а й у формі звуків, що супроводжуються різними відчуттями і емоційними станами. Все це наводить на думку, що внутрішній екран людини-творця – всеосяжна лабораторія, де йде процес синтезу різної образної інформації.

Екран психіки філософа, художника, музиканта, виконавця є не тільки дзеркалом навколишнього життя, засобом суб'єктивного її переконструювання, узагальнення, типізації, а й органом, що створює нові, раніше невідомі світи. Але які б приватні картини, окремо взяті фрагменти дійсності, не виникали в «полі свідомості» творчої особистості, має сенс говорити про функції екрана психіки з позиції створення моделі зовнішнього художнього і внутрішнього духовного світу митця.

Людина, яка займається творчістю, практично завжди використовує тією чи іншою мірою внутрішній екран у своїх творчих пошуках. Ця робота складається зі створення двох образів: консуетального – нормального, ординарного, відповідного нормальному процесу його актуалізації, та віртуального – незвичайного, екстраординарного, відповідного екстраординарному процесу його актуалізації.



Як наслідок, уявлення про творчість з урахуванням потенціалу віртуальної реальності дають можливість, по-перше, наукового експериментального вивчення творчих станів, по-друге, розробки методики навчання творчості, і по-третє, сполучення науково-психологічних, художніх методів з комп'ютерними засобами, оскільки методологія комп'ютерних віртуальних реальностей будується на тій же основі, що і методологія психологічних віртуальних реальностей [257].

З іншого погляду, *віртуалізація свідомості є переходом до переживання віртуальної реальності як мистецтва.*

У такому випадку, для нас важливо, що, по суті, весь образно-символічний світ, створюваний мистецтвом, може бути зрозумілим як своєрідний космос віртуальних світів, кожен з яких унікальний і повністю реалізується тільки в акті естетичного сприйняття конкретного твору мистецтва конкретним реципієнтом.

Віртуальна реальність як художній феномен – це складна система, що самоорганізується, якість специфічно-чуттєве (візуально-аудіо-кінетичне) середовище, що створюється електронними засобами комп'ютерної техніки і повністю реалізується в психіці. До специфіки художньої віртуальної реальності належить свідома участь реципієнта в ній (налаштування на естетичне сприйняття мистецтва), нерідко – вищий рівень переживань та емоцій, ніж при діяльності людини в реальній дійсності, а головне – естетична насолода, що супроводжує весь акт сприйняття чи буття цієї реальності [43, с. 37].

Таким чином, віртуалізація свідомості полягає у процесі формування художніх образів і символів, які реципієнт активно переживає (співпереживає) і які виникають в його внутрішньому світі події як гранично реальні. Хоча водночас людина практично завжди усвідомлює периферичними сферами свідомості, що бере участь у сприйнятті твору мистецтва.

Третій напрям в культурологічному підході полягає в тому, що віртуалізація свідомості – це *трансформація естетичного сприйняття через зміну «автор-глядач», «автор-співавтор»*. У межах цього підходу вплив віртуальної реальності на мистецтво розглядається через зміни, що відбуваються в літературі та театрі.

Так, на розвиток літератури віртуальна реальність вплинула у зв'язку з появою такого явища як *гіпертекст*, тобто надтекст, який піднімається над звичайним, щоб відвести читача на іншу сторону друкованої сторінки [59, с. 248].

Цей термін ввів у вжиток у 1965 році програміст, математик та філософ Т. Нельсон. Він означає : «... документ, що створений із відносно невеликих фрагментів тексту таким чином, що ці фрагменти можна читати не в одному, раз і назавжди визначеному порядку, а різними шляхами. Читач сам здатний прокладати маршрут по тексту за допомогою гіперпосилань (лінків). Головною рисою гіпертексту є відсутність неперервності, стрибків, неочікуване переміщення позиції користувача [162, с. 15]».

Сучасний російський літературознавець М. Візель коментує цю дефініцію так: «У цьому визначенні необхідно підкреслити три основні характеристики гіпертексту. Це:

- *дисперсність структури* – інформація репрезентується у вигляді невеликих фрагментів-гнізд, і «увійти» до цієї структури можна з будь-якої ланки;

- *нелінійність гіпертексту* – читач відтепер вільний (змушений) сам обирати шлях читання, створюючи при цьому свій текст. Така ситуація, унеможлиблює класичну літературну критику: гіпертекст «розчиняє» ту тверду фіксованість тексту, яка є фундаментом теорії і практики нашої критики. Критик у принципі не може прочитати гіпертекст цілком, це «непрочитаний (readless) текст»;

- *різномірність і мультимедійність*, тобто застосування всіх засобів впливу на споживача-читача, які тільки технічно можливі у такій системі

(саме це позначено словами «розширені роботи» (expanded works) – від чисто літературних (вибору нарративної стратегії і стилістики) через видавничі (шрифти, верстка, ілюстрації) і аж до найскладніших комп'ютерних (звук, анімація, відсилання до інших, нехудожніх матеріалів) [86, с. 100]».

Відповідно до зазначених вище характеристик, становлення гіперлітератури пройшло ряд наступних етапів: перший характеризується застосуванням принципів побудови гіпертексту до словників, енциклопедій та іншої довідкової літератури, тобто друкованої продукції, що має винятково інформативні характеристики і включає перехресні посилання. Згодом у гіпертекстову форму були втілені твори друкованої літератури, автори яких наслідували принципи гіпертексту у побудові тексту. Наступний етап характеризується появою творів власне гіпертекстового характеру, творів, які можна сприймати лише на дисплеї комп'ютера.

Створення гіперлітератури датують 1990 роком, коли на дискеті з'явився роман Майкла Джойса «Afternoon». Цей роман існує в електронній версії, містить 539 умовних сторінок і 951 «зв'язку», кожна з яких пропонує адресату альтернативний шлях розвитку сюжету і супроводжується сотнями команд. Завдяки комбінаціям натискання на клавіші читач може змінювати сюжетну стратегію, пересувати художній час у минуле чи майбутнє, міняти епізоди місцями, маніпулювати фіналами твору на свій смак, розігрувати за власним бажанням той чи інший варіант інтриги [26, с. 124].

Таким чином, гіперлітература зробила твори інтерактивними, вона показала нам, що романи можуть розвиватися відразу в декількох напрямках, як і людське сприйняття. Окрім того, гіпертекст як прояв віртуальної реальності вплинув на розвиток *театру*. Зокрема, А. Геніс у своїй статті «Гіпертекст – машина часу» наводить приклад вистави А. Васильєва «Біси», що належить вже не до театру, а до гіпертеатру: «Васильєв ставить Достоєвського у звичайній багатоповерховій будівлі. У кожному коридорі, кімнаті квартири грали різні сцени, а глядач блукав будинком як хотів, насолоджуючись виставою в довільному порядку [59, с. 248-249]».

Цей приклад демонструє, що ідея «інтерактивності», яка взяла свій початок у віртуальній реальності, спостерігається і в театральних виставах. Завдяки таким гіпертекстам та гіпертеатрам стосунки «читач-автор» перетворюються на співавторство.

Що ж до театру, то Ю. Наседкіна виділяє два наступних варіанти використання віртуальної реальності у театральних виставах: перший варіант – це віртуальні декорації, або ж їх проекція, репрезентація внутрішнього світу героя, його думок, снів, фантазій; другий варіант – участь у театральних виставах, на рівні з живими акторами, віртуальних героїв. При цьому, аватари (віртуальна проекція персонажів) можуть бути повноцінними дійовими особами, а не просто прикрасою вистави. Введення в театральну дію повністю автономних, тобто діючих у відповідності з власною програмою, а не керованих операторами, аватарів може посилити елемент непередбачуваності та неповторності, який був завжди цінний у театральних діях [162, с. 19].

Отож, у ході формування художніх образів і символів реципієнт активно переживає події і стани, що виникають у його внутрішньому світі як реальні, хоча при цьому він практично завжди усвідомлює периферійними ділянками свідомості, що бере участь у сприйнятті твору мистецтва, а не реальної події.

Тепер переходимо до останнього, вказаного нами, а саме: **філософського підходу**. З цієї точки зору ми виділяємо три напрями розуміння процесу вуртуалізації свідомості:

- як прогрес людського буття завдяки зануренню у віртуальну реальність (І. Акчурін);
- як деградація природи людини під впливом віртуальної реальності (С. Хоружий);
- як нейтральний вплив віртуальної реальності на людину (Ж. Дельоз, С. Жижек та ін.).

Варто уточнити, що кожне із зазначених вище бачень сутності процесу віртуалізації свідомості, подане в межах прогресистської, негативістської, нейтральної парадигм відповідно. Розглянемо кожне з них більш детально.

Ключовою ідеєю віртуалізації свідомості як *прогресу людського буття завдяки зануренню у віртуальну реальність* є проголошення приходу на зміну homo sapiens нового типу людини, яку В. Тарасенко називає «людина, що клікає», яка приходить на зміну «людині, що читає та пише» [228].

Заслуговує на увагу *прогресивна концепція* віртуальної реальності, розроблена І. Акчурінім, який аналізує віртуальну реальність у контексті теорій множинних (віртуальних) світів. У ній філософ обґрунтовує потенціал «віртуальних світів» як сучасної онтологічної та пізнавальної парадигм людства.

У той час, як *негативістська парадигма* пропонує бачення віртуалізації свідомості як деградації людства. Ця теорія пов'язана з працями С. Хоружого. Цей вчений, розробляючи теоретичні засади феномена віртуальної реальності, постулює її як форму «недобуття» та занепад людської природи під впливом віртуального [246, с. 66].

С. Хоружого, який розглядає віртуальне як таке, якому не вистачає властивості реальності: «Віртуальна реальність виступає як часткове, недовтілене існування, неповна, зменшена наявність, котра не досягла стійкої, стабільної присутності, вона не наділена власним буттям і не містить власної енергії, тому потребує носія, тобто людину [246, с. 67]».

Такий розгляд віртуальної реальності зумовлює негативну оцінку С. Хоружим «віртуалістичного світосприйняття», що властиве сучасній людині, коли існує тенденція до сприйняття реальності як багатовимірної, сценарної, варіативної, у якій «дедалі більше місця належить модельній і ігровій, рухливій, пластичній і проблематичній стихії»: «Ми вже наближаємося до виникнення «віртуалістичного світосприйняття» та людини, орієнтованої на віртуальність – орієнтованої на усіх рівнях своєї організації, починаючи з тілесної. У сфері комп'ютерних технологій і мас-

культури, культури року та кліпу, моментально-дискретних естетичних блоків, що спалахують та змінюються, перцептивний апарат людини весь перебудовується та налаштовується на віртуальність, входить у особливий віртуальний режим [246, с. 67].

Повертаючись до енергетичного дискурсу та аналізуючи за його допомогою сучасне становище людства, С. Хоружий пише: «Гіпертрофія «віртуалістичного світосприйняття», глобальна трансляція та тиражування його принципів служать, як можна припустити, симптомами енергетичного занепаду людини та світу – занепаду не кількісного, а якісного: зменшення формотворчої волі та здатності. У своєму розвитку вони потенційно призводять до появи типу *homo virtualis*, який намагається замкнутися в горизонті віртуальної реальності, важко залишаючи його, виробляє «віртуальні» стереотипи поведінки та діяльності [246, с. 67]».

За С. Хоружим, в умовах цього «енергетичного занепаду» та залежності від віртуальної реальності як нижчого горизонту буття, людина обмежується маніпулюванням із готовими формами, їх подрібненням та перекомбінацією до напівтворчості, без жодної відповідальності та претензій на достовірність.

Прихильниками регресивного підходу є М. Кунафін та Р. Ярцев, які розробляють онтологію віртуального, визнаючи регресивний характер сучасних суспільних та антропологічних змін, перехід суспільства до стану контрольованої «маси», дистанційованої від реальних проблем, що живе віртуальним світом. Дослідники також аналізують проблематику самоідентифікації особистості у віртуальній реальності, постулюючи такий негативний фактор, як підміну власного «я» його віртуальним аналогом: «Сприйняття «я» – реальна подія, що має основу, яка визначається реальними діями в реальному світі. Віртуальний варіант буття стирає реальне «я». Тією мірою, як відбувається віртуалізація реального буття, відбувається віртуалізація особистості [136, с. 136]».

Іншими словами, це є передумовою до виникнення «масового суспільства», яким керують віртуальні технології через заповнення ілюзорного віртуального «я» будь-яким змістом. Наведені підходи дають можливість дослідникам сформулювати додаткові характеристики віртуального буття [136, с. 139-141]:

- щодо всього віртуального, то людина має бути впевнена у його неіснуванні у світі буття;
- не існуючи в бутті, віртуальне все ж таки певним чином виявляє подібність, через що воно сприймається людиною як можливе буття;
- конструювання та пізнання віртуального буття неможливе без участі людської уяви.

І останній, третій напрям, – це бачення віртуалізації свідомості як *нейтрального впливу віртуальної реальності на людину*, яке ґрунтується на концепціях представників філософії постмодерну (Ж. Бодрійяр, П. Вірільо, Ж. Дельоз, С. Жижек), для яких віртуальна реальність не є причиною сучасних культурних трансформацій, а наслідком культурних та соціальних змін при переході до епохи постмодерну. Тобто в них однозначно не оцінюється вплив згаданого вище феномена на природу людини. Ключовим є те, що можливе буває актуальним, хоча воно нереальне, у той час як віртуальне може не бути актуальним при тому, що воно необхідне реально.

У такій ситуації Ж. Бодрійяр практично ототожнює віртуальне й гіперреальне: «Поняття віртуального... збігається з поняттям гіперреальності, тобто реальності віртуальної, реальності, яка, будучи, ймовірно, абсолютно гомогенізованою, «цифровою», «операційною» внаслідок своєї досконалості, своєї контрольованості і своєї несуперечності, замінює все інше [35, с. 20]». Як бачимо, автором не визначається негативний чи позитивний вплив на життєдіяльність сучасної людини.

Аналогічне розуміння віртуальної дійсності пропонує С. Жижек: «Віртуальна реальність просто генералізує цю процедуру пропозиції продукту, позбавленого своєї субстанції: вона забезпечує саму реальність,

позбавлену своєї субстанції, що противиться твердому ядру Реального – як і каві без кофеїну властивий запах і смак кави, але вона нею не є, віртуальна реальність переживається як реальність, не будучи такою [90, с. 18]». Таким чином, словацький вчений дає розуміння віртуальної реальності як закономірного явища, яке не викликає в результаті віртуалізації свідомості наслідків регресивного чи прогресивного спрямування.

Підсумовуючи зазначене вище, ми робимо висновок, що процес віртуалізації свідомості в сучасній науковій спадщині розглядається з декількох полярних точок зору: з психологічної точки зору акцент робиться на психічних наслідках даного процесу та специфіці переживання людиною стану перебування у віртуальній реальності, з соціологічної – на змінах в суспільстві в цілому без акцентування уваги на протіканні віртуалізації, з культурологічної – відбувається розгляд імерсії свідомості, завдяки якій створюється мистецтво – з боку автора, сприймається – з боку глядача, і зміна співвідношення між творцем та реципієнтом у бік співавторства, з філософської точки зору увага звертається на різні варіанти розгортання процесу імерсії, що можуть мати різний вектор, а саме: прогресивний чи негативний, а також нейтральний.

Водночас, спільним для всіх підходів є розширення процесу віртуалізації свідомості за межі технічної сторони цього феномена; урахування факту того, що він є як наслідком занурення до сформованої віртуальної реальності, так і одночасно етапом її створення.

Варто зазначити, що філософський підхід найбільшою мірою поєднує в собі надбання психологічного, соціологічного та культурологічного підходів. Оскільки увага звертається як на специфіку самого процесу, так і на результати як для індивідуальної, так і суспільної форм свідомості. Власне цей факт дає можливість системного аналізу віртуалізації свідомості з урахуванням усіх можливих поглядів на етапи його розгортання за специфіки віртуальної реальності, яка в результаті цього формується та у яку людина занурюється.



### 1.3. Підходи, принципи, методи та категоріальний апарат дослідження віртуалізації свідомості

Метою цього підрозділу є обґрунтування використання певного методологічного інструментарію для здійснення дослідження віртуалізації свідомості. Оскільки в нинішніх умовах для дослідника недостатньо встановити новий факт, важливо дати йому пояснення з позицій сучасної науки, розкрити його пізнавальне, теоретичне та практичне значення. З огляду на це, у своїй роботі ми дотримувалися кількох *методологічних підходів*.

З філософської точки зору, *підхід* – це комплекс парадигматичних, синтагматичних та прагматичних структур і механізмів у пізнанні та практиці, що характеризують конкуруючі між собою стратегії та програми в філософії, науці, політиці або організації життя та діяльності людей [236, с. 794].

Одним із основних підходів, яким ми будемо керуватися, є *системний підхід* як один із головних напрямків методології спеціального наукового пізнання та соціальної практики, мета і завдання якого полягають у дослідженнях певних об'єктів як складних систем. Системний підхід сприяє формуванню відповідного адекватного формулювання суті досліджуваних проблем у конкретних науках і вибору ефективних шляхів їх вирішення.

Методологічна специфіка системного підходу полягає в тому, що метою дослідження є вивчення закономірностей і механізмів утворення складного об'єкта з певних складових. Цей підхід ми використовуємо, розглядаючи процес віртуалізації свідомості як систему, в якій органічно поєднані процеси споглядання, відчуття, сприйняття, переживання з усіма умовами та засобами їх функціонування. Окрім того, системний підхід проявляється в тому, що віртуалізація свідомості знаходиться в тісному взаємозв'язку з внутрішніми процесами, що відбуваються на рівні психіки,

так і зовнішніми щодо людини (комп'ютеризація та інтернаталізація суспільства).

Окрім того, цей підхід спрямовує мислення на перехід від явища (свідомості) до сутності (віртуалізації свідомості), до пізнання цілісності та взаємозв'язку віртуальної реальності та людини, а також зв'язків з предметами та процесами, що оточують індивіда (соціальні інститути, стимулюючі засоби імерсії, штучні реальності).

Таким чином, в ході дослідження ми уявляємо основні функціональні елементи віртуалізації свідомості як системи, враховуємо їхню роль та значення в ході імерсії до віртуальної реальності, можливості щодо підвищення даного ефекту через вплив на органи чуттів людини за допомогою різних стимулюючих засобів.

Водночас, для дослідження закономірностей взаємодії людської свідомості та віртуальної реальності нам необхідно звернутись до *діалектичного підходу*, його принципів і законів.

Цей підхід дає змогу обґрунтувати причинно-наслідкові зв'язки, процеси диференціації та інтеграції, постійну суперечність між сутністю і явищем, змістом і формою, об'єктивність в оцінюванні дійсності. Досвід і факти є джерелом, основою пізнання дійсності, а практика – критерієм істинності теорії. Діалектика як фундаментальний принцип і метод пізнання має величезну пояснювальну силу. Однак вона не підміняє конкретно наукові методи, пов'язані зі специфікою досліджуваної сфери. Діалектика виявляється в них і реалізується через них відповідно до вимог спадкоємності в методології [137, с. 14]. Такий підхід є визначальним при виокремленні критеріїв сформованості віртуальної свідомості на індивідуальному та суспільному рівнях. Це обумовлено наявністю у цій площині сталих причинно-наслідкових зв'язків, які ефективно розкриваються завдяки принципам матеріалістичної діалектики.

Окрім того, дослідження віртуалізації свідомості має базуватися також на *ситуаційному підході*, тобто потребі застосування специфічних прийомів

та методів управління цим процесом з урахуванням специфіки індивідуального та суспільного рівня відображення дійсності.

Урахування засад цього підходу дає нам підставу зважати на зміни, що відбуваються у даному процесі у зв'язку з впливом внутрішніх та зовнішніх факторів на кожну з них відповідно з плинністю часу. Тобто, досліджуючи віртуалізацію свідомості, потрібно брати до уваги конкретний набір обставин, що спричинив ту чи іншу зміну в перебігу імерсії у віртуальну реальність.

Окрім того, сучасні умови віртуалізації свідомості характеризуються невизначеністю та високою швидкістю змін у зовнішньому оточенні людини, що підтверджує значення всіх складових цього процесу на індивідуальному рівні, адже саме вони визначають тенденції віртуалізації соціуму. З огляду на це, посилюється інтерес до розробки методологічних основ формування засад управління процесом віртуалізації свідомості, які ґрунтуються на теорії хаосу та самоорганізації, що зумовлює використання в нашому дослідженні *самоорганізаційного підходу* [137, с. 86].

Принципові відмінності цього підходу до управління полягають у наступному: навіть незначні зміни у зовнішньому оточенні можуть радикальним чином змінити траєкторію руху віртуалізації свідомості як системи; хаотичні зміни поведінки та стану системи мають певний «малюнок», який можна передбачити при використанні теорії імовірності; об'єктом дослідження має бути не окрема складова, а система в цілому, її динамічні, а не статичні характеристики; управління системою має базуватися на її здатності до самоорганізації, під якою розуміється здатність системи підтримувати просторову, часову та функціональну структури без специфічного впливу. У процесі самоорганізації свідомість самостійно адаптується до змін у зовнішньому середовищі, формує відповідну стратегію [51, с. 90].

Самоорганізаційний підхід застосовується при розробці рекомендацій щодо підвищення ефективності управління віртуалізацією свідомості,

оскільки повинна враховуватися обставина, що цей процес є складною системою, по-друге, що він здатний до самоорганізації. Це дозволить уникнути пропозицій, які є неадекватними та неактуальним щодо предмета нашого вивчення.

Окрім зазначених вище підходів, ми використовуємо низку *методологічних принципів*. *Принцип* – це основа певної сукупності фактів або знань, висхідний пункт пояснення або керівництва до дії [236, с. 824].

Наразі принципи виступають як вихідні положення, правила, що виникли внаслідок об'єктивно осмисленого досвіду, і є початковою формою систематизації знань [137, с. 22]. Отже, основними принципами дослідження віртуалізації свідомості є: об'єктивності, сходження від абстрактного до конкретного, взаємозв'язку, розвитку, причинності, соціального детермінізму, термінологічний, загальнодіалектичний.

*Принцип об'єктивності* полягає в тому, що дослідження має бути абсолютно неупередженим. На його виконання не повинні впливати загальні враження про природу досліджуваного; симпатії або, навпаки, антипатії, власний настрій чи стан. На жаль, цей принцип дуже часто порушується особами, що не мають спеціальної підготовки для проведення досліджень та у яких відсутні необхідні елементи самоповаги в своїй професійній самосвідомості. Ми його застосовуємо протягом усього дослідження, прагнучи, щоб наше особисте ставлення до того чи іншого явище чи процесу, що вивчаються, не впливало на хід вивчення віртуалізації свідомості.

*Принцип сходження від абстрактного до конкретного* вказує на те, що рух від абстрактного до конкретного в пізнанні означає сходження від неповного, часткового, фрагментарного до більш повного, цілісного і всебічного знання. Цей принцип фіксує ту обставину, що всі попередні поняття в русі не втрачаються, а зберігаються, входять у знятому вигляді в наступні [137, с. 17].

Абстрактне є неповним, частковим, фрагментарним, нерозвиненим. На відміну від нього конкретне означає єдність різноманітного, синтез багатьох

визначень і тому виступає як більш повне, всебічне, розвинене. Абстрактне і конкретне існують не тільки в мисленні, а становлять цілком реальний фрагмент, бік, форму дійсності. Якщо ми, наприклад, намалюємо м'яч у вигляді кола, то коло являє собою абстракцію м'яча, проте коло, в даному випадку, не тільки уявний образ м'яча, перенесений на папір, але й цілком реальний обрис предмета, його справжня форма. Якщо ж спробуємо за допомогою інших абстракцій відобразити об'єм, колір м'яча тощо, то будемо переходити від абстрактного до більш конкретного відтворення.

Абстрактне відображення дійсності може бути представлене в моделі, тобто в теоретичних положеннях, математичних рівняннях, графіках тощо, які адекватно відбивають найсуттєвіші властивості об'єкта. Побудова моделей називається моделюванням і є важливим засобом пізнання економічної дійсності. Цим принципом ми керуємося під час формування етапів віртуалізації свідомості, оскільки переходимо від уявлення про ці дві категорії до їх поєднання в єдиний цілісний механізм.

*Принцип взаємозв'язку* вказує на те, що все у світі перебуває в постійному взаємозв'язку. Його зміст виражається категоріями відношення, зв'язку, відокремлення, взаємодії, співіснування тощо.

Відношення бувають як єдністю взаємозв'язку, взаємообумовленості, так і відокремленості. Будучи всезагальними, зв'язки виражають як єдність, так і багатоманітність світу. У них знаходить своє вираження матеріальна єдність світу. Завдяки зв'язкам можливе безмежне пізнання світу. Вирваний із зв'язків предмет перестає бути собою.

Зв'язки завжди перебувають у єдності з рухом, взаємодією, розвитком. Тому їх теж варто розглядати в розвитку. Вони проявляються і між речами, і стадіями самої речі, мають нескінченну якісну різноманітність та специфіку.

Проявляються і між формами існування матерії; формами її руху, між структурними рівнями матерії; предметами і явищами в межах однієї форми руху. За своєю природою і залежно від форм руху матерії зв'язки можуть бути: механічними, фізичними, хімічними, біологічними й соціальними.

Такий принцип є доречним у нашому дослідженні, оскільки зв'язки притаманні як матеріальним об'єктам, процесам, явищам, так і «ідеальним об'єктам» (думкам, ідеям, які виникають у процесі мислення як відображення зв'язків, що мають місце в об'єктивній реальності). Ми звертаємо увагу на зв'язки, що виникають між функціонуванням людської свідомості та віртуальною реальністю.

Перебуває в тісному зв'язку з попереднім *принцип розвитку*, адже зв'язки існують завдяки руху (переносу матерії, енергії, інформації), а рух, у свою чергу, реалізується у взаємозв'язках. У поняттях зв'язку більше виражений статичний момент, а у взаємодії – динамічний. Взаємодія призводить до руйнування, а у кінцевому підсумку – до перетворення чогось у щось. Без цього немає й розвитку. Тобто останній включається у зв'язок як необхідний момент, як цілісний внутрішньо пов'язаний процес самоперетворення предмета.

Ключ до розуміння зв'язків, притаманних будь-якій системі, лежить в основі того процесу розвитку, результатом якого вона є. У свою чергу, зв'язки, взаємодії, що лежать в основі цієї системи, є основою й передумовою її подальшого розвитку. Поняття розвитку набуває конкретного змісту, коли розглядається як внутрішньо обумовлений ряд, як послідовність системно-структурних перетворень, як перехід на нові рівні цілісності. При цьому диференціація тієї відносно простої основи – «тотожності», – з якої починається розвиток, супроводжується і доповнюється інтеграцією (відтворенням цілісності на вищих рівнях).

Таким чином, завдяки цьому принципу забезпечується вивчення явища віртуалізації свідомості з погляду того, як воно колись виникло, які головні етапи у своєму розвитку проходило, чим стало тепер і чим буде в майбутньому. Діалектичний розвиток предмета дослідження характеризується спрямованістю, послідовністю, необоротністю, збереженням досягнутих результатів, наступністю, запереченням. Відповідно

до цього принципу, ми розглянули дослідження, що мають спрямований і незворотний розвиток поглядів щодо віртуалізації свідомості.

Зупинимося й на *принципі причинності*. Він пов'язаний із принципами загального зв'язку й розвитку, проявляється в одному з найважливіших видів зв'язку, зокрема генетичного зв'язку явищ, у якому одне (причина) за певних умов породжує інше (наслідок). Причинність як принцип пізнання дозволяє побачити загальність явищ, неминучість породження одних іншими й так – нескінченно. Принцип причинності означає, що психічні явища, процеси й стани людини, психологія соціальних груп у певній сфері, є вторинними утвореннями, причинно-обумовленими об'єктивною дійсністю, і відбиттям цієї дійсності [137, с. 21].

Цей принцип ми використовуємо у пункті 2.3., коли виокремлюємо критерії сформованості віртуальної свідомості, оскільки встановлюємо на основі застосування яких методів та заходів причинний зв'язок проявиться у змінах на індивідуальному та суспільному рівнях відображення дійсності.

Принцип *соціального детермінізму*, який вказує на первинність вирішення завдань, пов'язаних із соціальним становищем, соціальною захищеністю людей в управлінні віртуалізацією свідомості. На засадах цього принципу здійснюється спроба визначити головні складові процесу імерсії у віртуальну реальність, а також надання рекомендацій щодо його управління з метою отримання найбільшої користі для громадян України.

*Термінологічний принцип* передбачає вивчення історії термінів і позначуваних ними понять, розробку або уточнення змісту та обсягу понять, встановлення взаємозв'язку і субординації понять, їх місця в понятійному апараті теорії, на базі якої ґрунтується дослідження. Вирішити це завдання допомагає метод термінологічного аналізу і метод операціоналізації понять.

Визначення понять слід формулювати, базуючись на тлумачних та професійних словниках. Визначення обсягу і змісту поняття дають через родову ознаку і найближчу видову відмінність. Як правило, спочатку називають родові поняття, до якого поняття, що визначається, входить як

складова. Потім указують на ту ознаку поняття, яка відрізняє його від усіх подібних, причому ця ознака має бути найважливішою і найсуттєвішою [137, с. 25].

Є певні правила визначення понять. Правило розмірності вимагає, щоб обсяг поняття, що визначається, відповідав обсягу поняття, яке визначає, тобто ці поняття мають бути тотожними. Друге: нове поняття не повинне бути тавтологічним. Третє: поняття має бути чітким і однозначним. Якщо при визначенні поняття важко зазначити одну ознаку, називають декілька ознак, достатніх для розкриття специфіки його обсягу і змісту. Дійсно, наукове визначення складних явищ і фактів не може обмежуватися формально-логічними вимогами. Воно має містити оцінку фактів, об'єктів, явищ, що визначаються, органічно увійти в чинну терміносистему науки. Цим принципом ми керувалися для уточнення основних понять з метою уникнення плутанини при оперуванні такими категоріями як «віртуальна реальність», «віртуалізація», «свідомість» тощо.

*Загальнодіалектичний принцип* загального зв'язку й взаємодії, звичайно, є основним. У цьому принципі виражається матеріальність світу, що обумовлює зв'язок усього з усім, зокрема й між різними формами руху матерії; в основу цього принципу поставлена матеріальна єдність світу. Під зв'язком О. Спіркін розуміє загальне вираження залежності між явищами, відбиття взаємозумовленості й існування, а також їхнього розвитку. Застосування принципу загального зв'язку й взаємодії дозволяє пізнавати предмет однієї науки у взаємозв'язках і взаємодії із предметами інших наук, і водночас є можливість відокремити його від суміжних предметів, досліджувати відносно обумовлено й конкретно [137, с. 18-19].

Цей принцип ми використовуємо при діагностиці сучасного стану віртуалізації свідомості в Україні, оскільки ми повинні враховувати взаємодію даного процесу як підсистеми з іншими, і з функціонуванням суспільства як системи в цілому. Також при розробці конкретних рекомендацій щодо підвищення ефективності управління цим процесом ми



враховуємо взаємозв'язок основ управління соціальними процесами з філософією, соціологією, психологією тощо.

Реалізація цих принципів можлива при використанні певних *методів наукового пізнання*, тобто способів досягнення мети, сукупності прийомів та операцій теоретичного або практичного оволодіння дійсністю [236, с. 633].

Метод можна також охарактеризувати як форму теоретичного і практичного освоєння дійсності, яке впливає із закономірностей поведінки об'єкта, що вивчається.

Таким чином, метод наукового дослідження – це система розумових і (або) практичних операцій та процедур, які націлені на розв'язання певних пізнавальних завдань з урахуванням певної пізнавальної мети [137, с. 71].

Згідно з тим, що у кожному науковому дослідженні можна виділити два рівні (*теоретичний* – досягнення синтезу знань (у формі наукової теорії) та *емпіричний*, на якому відбувається процес накопичення фактів), на емпіричному та теоретичному рівнях дослідження ми будемо використовувати методи *абстрагування, аналізу, синтезу, індукції, дедукції, узагальнення, інтуїції, порівняння*. У свою чергу, методи *аналогії, ідеалізації та фасетної класифікації* будемо застосовувати на теоретичному рівні. Отже, розглянемо кожен з них детальніше.

*Абстрагування* (від лат. – віддалення) – метод наукового пізнання, що полягає в мисленнєвому виокремленні суттєвих, найістотніших рис, відношень, сторін предмета. За його допомогою формується ідеальний образ реальності.

Наукова абстракція підпорядкована певним *вимогам*:

- треба знати, від чого ми абстрагуємось;
- визначити, до якої межі можна конкретно абстрагуватися;
- треба мати на увазі, що інтервал абстрагування, в якому створюється ідеальний об'єкт для теорії, залежить лише від об'єктивних умов.

Процес абстрагування має *два ступені*. Перший: виділення найважливішого – встановлення факту незалежності чи дуже незначної залежності досліджуваних явищ від певних факторів, на яку можна не зважати: якщо об'єкт А не залежить безпосередньо від фактора Б, то можна лишити його осторонь як несуттєвий. Другий: реалізація можливостей абстрагування. Сутність його полягає в тому, що один об'єкт замінюється іншим, простішим, який виступає як «модель» першого.

Операція абстрагування застосовується як до реальних, так і до абстрактних об'єктів, котрі раніше вже досягали певного ступеня абстракції. Багатоступінчасте абстрагування призводить до абстракцій зростаючого ступеня узагальнення. Абстрагування дає змогу замінити у пізнанні складне простим, але таким, яке відбиває основне в цьому складному. У сучасній науці виокремлюють *абстракції таких видів*:

- абстракція *ототожнення* – створення понять способом поєднання кількох предметів, пов'язаних відношеннями типу рівності, в особливий один клас, залишаючи осторонь деякі індивідуальні якості предметів;

- *ізолююча* абстракція – виділення властивостей і відношень, пов'язаних з предметами, та з позначенням їх «іменами», які надають абстракціям статусу самостійних предметів (наприклад, надійність, універсальність). Різниця між цими двома абстракціями полягає у тому, що, в першому випадку, ізолюється комплекс властивостей об'єкта, а в другому, – єдина його властивість;

- абстракція *конструктивної* – спрощення реальних об'єктів, відкриття на їхній основі певних законів, що дає можливість у першому наближенні зрозуміти їхню сутність (безперервний рух зупиняється та ін.);

- абстракція *актуальної нескінченності* – відхилення від незавершеності (і неможливості завершення) процесу виникнення нескінченної множини, від неможливості задати його повним переліком усіх елементів. Така множина розглядається як наявна;

– абстракція *потенційної здійсненності* – перехід від реальних меж людських можливостей до потенційних, зумовлених обмеженістю життя в часі та просторі (нескінченність розглядається як потенційно здійсненна).

Результат абстрагування часто виступає як специфічний метод дослідження, а також як елемент складніших за своєю структурою методів експерименту – аналізу та моделювання. Цей метод нам допомагає визначити, а також зобразити схематично етапи процесу віртуалізації свідомості.

*Метод аналізу*, тобто метод наукового пізнання, який дає змогу поділяти об'єкт дослідження на складові елементи і частини з метою вивчення його структури, окремих ознак, властивостей, внутрішніх зв'язків, відносин. Цей метод дає змогу виявляти сутність досліджуваних явищ і процесів шляхом виокремлення складових елементів і виявляти головне, суттєве.

Він передбачає перехід від цілісного сприйняття об'єкта дослідження до виявлення його будови, складу, а також властивостей, зв'язків. Цей метод ми використовуємо при написанні кожного розділу дисертації, оскільки в першому розділі розбиваємо на пункти методологічні засади дослідження, в другому – виокремлюємо дослідження віртуальної реальності, етапів віртуалізації свідомості та критеріїв сформованості віртуальної свідомості, в третьому розділі – робимо поділ на аналіз сучасного стану віртуалізації свідомості в Україні та розробку рекомендацій щодо управління цим процесом [125, с. 75-77].

Також ми в роботі використовуємо метод *синтезу* – метод наукового пізнання, котрий передбачає поєднання окремих сторін, елементів, властивостей, зв'язків досліджуваного об'єкта та його вивчення як єдиного цілого. Це не довільне, еkleктичне поєднання частин, елементів цілого, а діалектичне ціле з виокремленням його суті. Результатом синтезу є якісно нове утворення, властивості якого обумовлюються внутрішнім взаємозв'язком і взаємозалежністю елементів [125, с. 80].

Отже, аналіз фіксує те специфічне, особливе, що відрізняє частини одного цілого, а синтез виявляє те загальне і суттєве, що пов'язує частини в єдине ціле. Вони перебувають у діалектичній єдності, і наукове пізнання є як аналітичним, так і синтетичним. Цей метод ми використовуємо, роблячи висновки до кожного розділу та загальні – до всієї роботи.

Застосовується нами і метод індукції. Під *індукцією* розуміють перехід від часткового до загального, коли на підставі знання про частину робиться висновок про об'єкт загалом. При цьому думка дослідника рухається від часткового, одиничного через особливе до загального. Індукція пов'язана з узагальненням результатів спостереження та експерименту, з рухом думки від одиничного до загального. Індуктивні узагальнення завжди розглядаються як емпіричні закони та дослідні істини.

Виокремлюють наступні п'ять методів наукової індукції:

- *метод єдиної схожості*: якщо два або більше випадки досліджуваного явища мають лише одну загальну обставину, а всі інші – різні, то ця єдина схожість і є причиною цього явища;

- *метод єдиної відмінності*: якщо випадки, при яких явище або відбувається, або ні, розрізняються лише в одній обставині, а всі інші обставини тотожні, то ця єдина обставина і є причиною цього явища;

- *об'єднаний метод схожості та відмінності*, який є комбінацією перших двох методів;

- *метод супутніх змін*: якщо виникнення чи зміна одного явища обумовлює певні зміни іншого явища, то обидва явища перебувають у причинно-наслідковому зв'язку;

- *метод залишків*: коли відомо, що причиною досліджуваного явища є необхідні для нього обставини, крім однієї, то ця обставина і є, ймовірно, причиною цього явища [137, с. 83].

Таким чином, у сучасній науці *індукція* розглядається як метод логічного висновку, тому робляться спроби формалізації цього методу на основі теорії ймовірностей, що дає змогу чіткіше виокремити його логічні

проблеми та евристичну цінність. Цей метод нами був використаний при створенні рекомендацій щодо управління віртуалізацією свідомості на індивідуальному та суспільному рівнях, оскільки на основі аналізу віртуалізації кожної з двох форм та виділення в ньому певних проблем, ми робимо сходження від одиничного до загального, створюючи певні пропозиції як для окремої особистості, так і для суспільства в цілому.

Окрім того, цей метод ми використовуємо, коли на основі часткових відомостей про етапи і результат віртуалізації свідомості ми рухаємося до розробки критеріїв визначення сформованості віртуальної свідомості.

*Дедукція* – це процес, в якому висновок щодо якогось елемента робиться на підставі знання загальних властивостей усієї множини. Отже, думка дослідника рухається від загального до часткового (одиничного). Дедуктивний висновок дає змогу краще пізнати одиничне, оскільки з його допомогою отримується нове (виведене) знання, що певний предмет або явище має ознаки, які властиві усьому класу. Об'єктивною основою дедукції є те, що кожен предмет або явище поєднують у собі загальне та одиничне, і це дає змогу пізнавати одиничне на базі знання про загальне. Цей метод ми використовуємо під час аналізу сформованості віртуальної свідомості на прикладі України, оскільки ми рухаємося від загального (теоретичних даних про процес віртуалізації свідомості) до часткового (українського суспільства як системи).

Варто пам'ятати, що дедукція та індукція тісно пов'язані між собою і доповнюють одна одну. *Індуктивне* дослідження передбачає використання загальних теорій, законів, принципів, тобто охоплює момент дедукції, а дедукція, відповідно, неможлива без загальних положень, отриманих шляхом індукції. Отже, індукція і дедукція пов'язані між собою, як аналіз і синтез.

*Метод узагальнення* – логічний процес і результат переходу від одиничного до загального, від менш загального до більш загального. Це не просто виокремлення і синтезування схожих ознак, а проникнення у сутність явища чи процесу, виокремлення єдиного в різноманітному, загального в

одиночному, закономірного у випадковому, а також об'єднання за подібними властивостями або зв'язками в групи та класи. У процесі узагальнення відбувається перехід від одиночного поняття до загального, від одиночних суджень до загальних [137, с. 72].

У науковому пізнанні використовуються наступні види узагальнення: *індуктивне*, при якому дослідник рухається від окремих (одиночних) фактів, подій до їх узагальненого виразу; *логічне*, при якому суб'єкт пізнання переходить від однієї, менш загальної думки, до іншої, більш загальної. Логічною операцією, протилежною узагальненню, є *обмеження*, котре передбачає перехід від однієї загальної думки до іншої, менш загальної.

Узагальнити – це зробити висновок, відобразити основні результати в загальному положенні, надати узагальненого значення будь-чому. Виокремлюють два *види* наукового узагальнення: виділення будь-яких ознак (абстрактно-загальних); виділення суттєвих ознак (конкретно-загальних, тобто закону).

Також виокремлюють: від окремих фактів, подій до їх мисленнєвого вираження – індуктивне узагальнення; від однієї думки до іншої, більш загальної мислі – логічне узагальнення. Мисленнєвий перехід від більш загального до менш загального є процесом обмеження. Узагальнення не може бути безкінечним. Його завершенням є філософські категорії, які не мають родового поняття і тому узагальнити їх не можна.

Цим методом ми керуємося при виокремленні ознак та властивостей віртуальної реальності, характеристики кожного з етапів віртуалізації свідомості, і коли робимо логічне узагальнення щодо критеріїв сформованості віртуальної свідомості.

Окрім того, ми керуємося методом *інтуїції*, який є вираженням безпосередності у процесі пізнання (на відміну від опосередкованого, дискурсивного характеру пізнання). Елемент безпосередності є діалектичною єдністю чуттєвого та раціонального. Протилежність інтуїції розумовому пізнанню відносна, інтуїтивне і логіко-дискурсивне є тими моментами

творчого мислення, яким притаманне взаємопроникнення. Інтуїція не існує в чистому й ізольованому вигляді. Отже, інтуїція – це якісний стрибок у пізнанні, підготовлений усім його попереднім розвитком.

Інтуїтивний творчий акт при дослідженні віртуалізації свідомості можна тлумачити як «ущільнення» в часі, згорання й перехід до сфери підсвідомого якихось алгоритмів мислення. Алгоритмічна послідовність має здатність «ущільнюватися» до неловимих самим дослідником меж. Інтуїтивний акт аналізу предмета нашого дослідження опосередкований наявними знаннями про свідомість та віртуальну реальність.

Окрім того, оскільки наша робота містить праксеологічну частину, то не можливо уникнути застосування методів емпіричного пізнання. Зокрема, *метод порівняння* – це процес встановлення подібності або відмінності предметів та явищ дійсності, а також знаходження загального, властивого двом або кільком об'єктам. За допомогою цього методу виявляються кількісні та якісні характеристики досліджуваного об'єкта, класифікується, впорядковується та оцінюється зміст явищ і процесів. Шляхом порівняння встановлюються відносини рівності та відмінності. Для коректності порівняння теоретично визначених критеріїв сформованості віртуальної свідомості з практичною їх об'єктивізацією в українському суспільстві ми дотримуємося наступних вимог: по-перше, порівняння має здійснюватися за наявності об'єктивної спільності між об'єктами, явищами та процесами, а по-друге – за найважливішими, суттєвими ознаками [137, с. 90]. Завдяки дотриманню цих правил ми визначаємо, які саме складові кожного з критеріїв мають прояв на суспільному рівні віртуалізації свідомості.

Наразі переходимо до розгляду методів наукового пізнання, які ми використовуємо на теоретичному рівні дослідження віртуалізації свідомості.

Перший з них – це метод *аналогії*, що виражає подібність двох або декількох нетотожних явищ або предметів [137, с. 150]. Це метод пізнання, при якому відбувається перенесення знання, отриманого в ході розгляду будь-якого одного об'єкта, на інший, менш вивчений і такий, що ще

вивчається. Метод аналогії ґрунтується на схожості предметів за певними ознаками, що дозволяє отримати сповна достовірні знання про предмет, який вивчається.

Використання методу аналогії в науковому пізнанні вимагає певної обережності. Надзвичайно важливо чітко виявити умови, при яких він працює найефективніше. Проте в тих випадках, коли можна розробити систему чітко сформульованих правил перенесення знань з моделі на прототип, результати за методом аналогії набувають доказової сили.

Структуру методу аналогії складають наступні операції. По-перше, накопичення знань про окремі сторони, властивості і ознаки досліджуваного об'єкта і їхньої систематизації на основі певних гносеологічних принципів. По-друге, структура аналогії містить у собі уподібнення на основі порівняння досліджуваного об'єкта з іншим, властивості якого вивчені повніше [137, с. 152]. По-третє, встановлення необхідного й існуючого зв'язку між спільними ознаками уподібнених об'єктів і ознакою, наявною в моделі, і яка потім переноситься на досліджуваний предмет. Цей метод ми використовуємо при визначенні критеріїв сформованості віртуальної свідомості, оскільки проводимо аналогію між ними та критеріями відображення дійсності та специфіки віртуальної реальності.

*Метод ідеалізації* – це мисленнєве конструювання об'єктів, яких не існує у дійсності, але таких, для яких є прообрази в реальному світі: абсолютно чорне тіло, крапка, коло, інерція, лінія тощо. Процес, з одного боку, схожий на інтелектуальне моделювання, а з другого, – є абстрагуванням.

У процесі ідеалізації відбувається відволікання від реальних якостей предмета з одночасним введенням у зміст поняття ознак, які відсутні в дійсності. Завдяки ідеалізації створюється теоретична модель, в якій характеристики сторони об'єкта не тільки відсторонені від фактичного емпіричного матеріалу, але й шляхом мисленнєвого конструювання виступають виразнішими, ніж є у дійсності. Ідеалізований об'єкт, у



кінцевому підсумку, виступає як відображення реальних предметів і процесів.

Цей метод ми використовуємо, щоб позбавити віртуалізацію свідомості притаманних їй властивостей і наділити (подумки) цей процес певними нереальними і гіпотетичними властивостями, які не можна відстежити на практиці. При цьому мета досягається завдяки:

- простому абстрагуванню шляхом усунення деяких реальних властивостей об'єктів (у нашому випадку – психологічних та фізичних властивостей процесу);

- багатоступінчастому абстрагуванню шляхом переходу від реального об'єкта до ідеального, а потім від ідеальних об'єктів до інших (наприклад, абстрагування від існування однієї реальності до поняття «поліонтологічності»);

- переходу подумки до кінцевого продукту у розвитку реальних властивостей об'єктів (віртуальна свідомість).

Будь-яка ідеалізація має певні межі. У випадках, коли дослідник має справу з такими питаннями, які суттєво пов'язані з усуненими властивостями об'єкта, то проведена його ідеалізація втрачає смисл. Межі ефективності ідеалізації визначаються практикою.

*Фасетний метод класифікації* – паралельний поділ множини об'єктів на незалежні класифікаційні угруповання. Він компенсує недоліки ієрархічного методу класифікації. При використанні цього методу класифікації початкова множина об'єктів може незалежно поділятися на класифікаційні угруповання з використанням однієї з образних ознак. Кожна ознака фасетної класифікації відповідає фасеті, яка є списком значень цієї класифікації (колір: червоний, зелений; професія: інженер, бухгалтер).

Таким чином, фасета – набір значень однієї ознаки класифікації. Фасети взаємно незалежні. Кожен об'єкт може одночасно входити до різних класифікаційних угруповань.

Система класифікації може бути подана переліком незалежних фасет (списків), які містять визначення ознак класифікації. Цей метод ми використовуємо при наданні класифікації підходів до розуміння процесу віртуалізації свідомості (на основі сфери вивчення предмета дослідження), а також при дослідженні розуміння феномена віртуальної реальності.

Крім певної сукупності підходів, принципів та методів, у роботі оперуємо категоріями, які є суперечливими з філософської точки зору. Саме це обумовлює необхідність їх уточнення з метою уникнення можливості виникнення протиріч та хибного їх сприйняття в межах нашого дослідження. Пропонуємо визначальні поняття цієї праці поділити на дві групи.

До *першої* групи ми відносимо терміни, за допомогою яких здійснюється безпосередньо аналіз віртуалізації свідомості, а саме: процес, продукт, імерсія, суб'єктивована і об'єктивована форми свідомості, час та простір.

До *другої* групи категорій належать специфічні категорії цього дослідження, які мають іншомовне походження і потребують додаткового уточнення: Інтернет, нететикет, віртуальна людина, віртуальна комунікація, маска, віртуальний комунікант, віртуальні спільноти, флешмоб.

**Процес** – це хід будь-якого явища, послідовна зміна станів; сукупність послідовних дій для досягнення будь-якого результату [40, с. 207].

Результатом є **продукт**, тобто матеріальний або нематеріальний результат людської праці; наслідок, результат, породження будь-чого [40, с. 401].

**Імерсія** (англ. immersion), тобто занурення [40, с. 489]. Занурення, в свою чергу, у такому визначенні ми не будемо використовувати в розумінні переходу від більш високого до нижчого стану будь-чого у фізичному світі. Визначальною є характеристика переходу від одного стану до іншого, а не напрям.

З процесом віртуалізації свідомості пов'язані такі поняття, як об'єктивована та суб'єктивована форми свідомості. Насамперед, нам

необхідно вказати на їхній зв'язок з такими термінами як «суб'єктивне» і «об'єктивне». Під «об'єктивним» розуміється все, що існує поза індивідуальною свідомістю і незалежно від неї. Так, під «суб'єктивним» розуміємо все, що пройшло через свідомість і існує в ній як суб'єктивований зміст об'єктивного.

При цьому, якщо поняття «суб'єктивне» і «об'єктивне» являють собою найбільш загальні рівні людської природи, то категорії «суб'єктивоване» і «об'єктивоване» описують процеси взаємопроникнення цих рівнів [31, с. 73]. Тобто, коли суб'єктивований зміст людської свідомості переходить в об'єктивовану форму, то буде можливим, і навіть необхідним, зворотний перехід, оскільки це видоутворення одного і того ж феномена.

Таким чином, **суб'єктивована форма свідомості** – це властива лише людині форма відображення дійсності. Вона виступає як виявлення активного відношення індивіда до дійсності.

**Об'єктивована форма свідомості** – це форма відображення реальності, що існує поза індивідуальною свідомістю і незалежно від неї.

Досліджуючи питання властивостей віртуального часу, ми будемо виходити з того, що **час** – це форма координації змінних об'єктів у їх стан. Кожен стан – це послідовна ланка певного процесу, який знаходиться у певних кількісних відношеннях з іншими станами. Порядок зміни цих об'єктів і станів складає структуру часу [223, с. 253].

Важливо, що поняття «**простору**» як філософської категорії використовується для позначення форми буття речей та явищ, які відображаються в їх існуванні. Простір, як і час, є несучою конструкцією будь-якої картини світу [54, с. 838].

Інтернет – це глобальна мережа комунікацій, характер використання якої і подальша еволюція визначається діяльністю людини в конкретних історичних умовах [112, с. 70].

З погляду системного підходу, мережа **Інтернет** – це певний тип складної системи, що саморозвивається і складається з різнорідних

взаємопов'язаних елементів і підсистем, властивостей і відносин, створеної людьми на основі зворотного зв'язку, і яка діє в певних межах. Елементи системи Інтернет: технічні ресурси, інформаційні ресурси, програмні ресурси, технології, кваліфіковані фахівці, енергетичні ресурси і користувачі [95].

З функціонуванням цієї мережі пов'язане питання «нететикету» (англ. netetiquette (net – мережа + etiquett – етикет), тобто інформаційно-моральні правила, якими визначається поведінка користувачів у комп'ютерних мережах [214].

При чому, «користувач» може розумітися в двох смислах: технічному – будь-яка особа, що здійснює входження в електронну мережу, тобто користувач мережі; інформаційному – будь-яка особа, яка будь-яким чином використовує інформацію, що розміщена в мережі. Так, автор, що розмістив свої твори на сайті в Інтернеті, є користувачем мережі, але не користувачем інформації, оскільки він її туди сам розмістив [235, с. 3].

З огляду на велике різноманіття понять, якими називають людей, що користуються можливостями Інтернету, доцільно уточнити поняття «віртуальна людина» та «віртуальний комунікант».

На думку С. Хоружого, віртуальна людина – це людина, яка замкнута у горизонті віртуальної реальності, що живе за її специфічними законами та виробляє віртуалістичні стереотипи поведінки [245, с. 46].

С. Марійко пропонує три варіанти опису віртуальної людини:

- людина, що використовує комп'ютерні моделі тілесної реальності у створеному нею за допомогою техніки «дзеркальному світі»;
- людина, якій одвічно притаманне творення символічних реальностей;
- людина, яка перебуває у специфічному віртуальному стані [152, с. 245-248].

**Віртуальна людина** – новий соціокультурний тип людини, який виникає завдяки створенню та сприйняттю множинності віртуальних реальностей у повсякденній практиці.

Один з основних елементів Інтернету – **віртуальна комунікація**, що розуміється нами як комунікативна взаємодія суб'єктів, здійснювана за допомогою комп'ютера, при якій створюється особлива модель реальності, що характеризується ефектом присутності в ній людини, і дозволяє діяти з уявними і реальними об'єктами [14, с. 23].

З огляду на детермінований характер комунікацій, мовна особистість віртуального комуніканта може бути представлена через поняття «**маски**», під якою ми розуміємо характеристику зовнішньої своєрідності мови, що відбиває індивідуальні особливості поведінки комунікантів у новому середовищі спілкування [14, с. 146].

Таким чином, **віртуальний комунікант** – це не реальна особа, а маска або роль, в яку людина «вживається» і яку виконує до кінця вистави. «Вистава» розгортається протягом всього обговорення теми, залучаючи в дію як учасників, так і глядачів. У ролі глядачів виступають пасивні учасники, які «спостерігають» за розвитком сюжету або «кидають» окремі ремарки, залишаючись непоміченими [14, с. 72]. Тобто це особистість, яка конструює свій життєвий простір, самостійно регламентує час та темп спілкування. Як правило, постає в Інтернеті безтілесною інтелектуальною субстанцією, множинною за своїми психологічними ситуативними проявами – «масками» [68].

Користувачі Мережі складають основу віртуальних спільнот. Вперше цей термін був ужитий Г. Рейнгольдом [263] у 1993 році. Необхідно також зауважити, що вони мають певні відмінності від традиційних, а саме: у віртуальних об'єднаннях приналежність особи до певної національно-культурної групи втрачає своє значення, соціальний статус комунікантів так само відходить на задній план. У той час, як основним об'єднуючим фактором до залучення комунікантів у спілкування є саме бажання

поділитися інформацією, висловити свої думки стосовно теми, що складає сферу їх інтересів.

Тобто **віртуальні спільноти** – це соціальні утворення, що виникають в мережі Інтернет, коли достатня кількість людей проводить в них достатньо часу. Окрім того, вони являють собою мережу особистісних стосунків у кіберпросторі [263, 183].

Як правило, за допомогою саме віртуальних спільнот з'явилося явище «флешмоб». **Флешмоб** (з англ. flashmob – миттєвий натовп) – це натовп, сутність якого полягає у неочікуваній появі будь-якої кількості людей в одному місці, які заздалегідь домовились за допомогою засобів масової комунікації втілити у життя певний запланований захід (моб). Якщо ж флешмоби мають розважальний характер, то їх головний різновид – *смартмоби* (з англ. smartmob – розумний натовп) – соціальне та політичне спрямування. *Арт-моби* (з англ. artmob – мистецький натовп) – миттєвий натовп, головною метою організації якого є мистецьке відтворення певних подій. *І-моб* – це миттєвий натовп, який організовується та втілює свої наміри не у фізичній, а у віртуальній реальності.

Таким чином, завершуючи обґрунтування системи підходів, принципів та методів, що складають основу дослідження віртуалізації свідомості, варто зазначити наступне.

По-перше, з огляду на те, що категорія «віртуалізація свідомості» включає в себе терміни, що мають відношення, як до постмодернічної парадигми бачення розвитку життя людства, так і фундаментальну категорію філософії, яка вивчається ще з часів Античності, для її вивчення необхідно застосовувати найбільш широкі підходи, принципи та методи наукового дослідження.

По-друге, поєднання властивостей свідомості як форми відображення дійсності і віртуалізації як занурення у віртуальну реальність потребує і поєднання системного та самоорганізаційного підходів в єдине ціле з метою найбільш повного опису перебігу цього процесу та його результатів.

По-третє, сукупність принципів аналізу предмета нашого дослідження повинна відображати міждисциплінарний характер процесу віртуалізації свідомості, при цьому не ігнорувати його соціально-філософський аспект.

По-четверте, поєднання теоретичних та практичних методів наукового пізнання має бути універсальним, оскільки воно спрямоване на вивчення фундаментальної властивості людини (свідомості), яка під впливом сучасних змін починає трансформуватися. І лише при використанні доцільної методології дослідження віртуалізації свідомості стане можливим створення алгоритму механізму цього процесу та прогнозування його подальшого розвитку.

### **Висновки до першого розділу**

Отже, на основі виконання поставлених до першого розділу завдань, ми робимо наступні висновки: по-перше, свідомість як фундаментальна категорія з плином часом та збільшенням кількості концепцій, що намагаються її пояснити, не втратила своєї актуальності. Однак її сутність стала формулюватися з зазначенням сучасних тенденцій та традицій філософської думки.

По-друге, визначено сутність віртуалізації як філософської категорії, що полягає в переході від константної реальності, що є дійсною, до віртуальної, яка виступає потенційною щодо першої. Властивості віртуалізації визначаються особливостями самого процесу занурення та реальностями, які виступають як похідними, так і константними, в залежності від зовнішніх факторів.

По-третє, формалізовано розуміння віртуалізації як категорії, що породжена феноменом віртуальної реальності; одночасно вказує на процес створення віртуальної реальності.

По-четверте, з'ясовано, що віртуалізація може мати два сенси, які, в залежності від специфіки процесу імерсії (тобто занурення), можуть втілюватися як одночасно, так і поодиноці. Однак щодо людської свідомості, то ми будемо використовувати і перший, і другий можливі варіанти як імерсії, так і створення віртуальною реальністю. Визначаємо, що віртуалізація свідомості – це процес занурення людської свідомості як форми відображення дійсності з константної реальності у віртуальну.

Доповнюючи отримані висновки обґрунтованою базою підходів, принципів та методів наукового пізнання, ми можемо переходити до другої частини дисертаційного дослідження, що присвячене теоретичному аналізу віртуалізації свідомості, який включатиме поетапне відтворення його визначальних рис.



## РОЗДІЛ 2

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СВІДОМОСТІ

#### 2.1. Віртуальна реальність: сутність та зміст

Дослідження питань віртуальності є основою сучасної парадигми вивчення світу. Велика кількість наук претендує на визначальну роль у з'ясуванні як характерних властивостей віртуальної реальності, так і загалом процесу її застосування в суспільному житті.

Метою цього підрозділу є визначення сутності та змісту віртуальної реальності на основі існуючих концептуальних підходів до їх тлумачення. Водночас ми будемо намагатися знайти їх спільні та відмінні риси і оптимальний варіант їх поєднання з урахуванням специфіки людської свідомості.

Влучно обґрунтовує необхідність визначення співвідношення віртуальної реальності та свідомості людини Е. Герасимова: «Насамперед інформаційні технології змушують переглянути визначення самої свідомості людини. Якщо прийняти психоаналітичне тлумачення свідомості, згідно з яким свідомість необхідно розуміти як раціонально виражену єдність усіх форм психічного життя, то це потребуватиме нових досліджень з метою з'ясування змін функцій пам'яті, мислення, емоційності, почуттєвості тощо. Якщо ж свідомість розуміти, наприклад, у контексті традицій марксистсько-ленінської філософії, згідно з якою вона є суб'єктивним відображенням дійсності, тоді, знову-таки, треба з'ясувати, яку дійсність вона відображає [60, с. 109]». Власне тому існує необхідність визначити сутність віртуальної реальності. Така потреба пояснюється різноманіттям думок щодо визначальних рис цього феномена, які, як правило, не доповнюють, а

суперечать одна одній. Це пояснюється як еволюцією поняття «віртуальне», так і міждисциплінарним характером цього явища.

Отже, *сутність*, тобто головне, визначальне у віртуальній реальності полягає в:

- імітації фактичної реальності;
- симуляції фактичної реальності;
- недовтіленні фактичної реальності (див. рис. 2.1.).

Пропонуємо розглянути кожен з них окремо. Отже, перша – це тлумачення *віртуальної реальності як імітації фактичної реальності*. Зауважимо, що імітація – це наслідування; підробка; повторення або відтворення чогось [39, с. 488]. Основою сучасного бачення цієї концепції є праці Ж. Дельоза, Ж. Бордйяра, В. Розіна. Такий підхід ґрунтується на понятті «гіперреальності», яке використовується для опису умов, за яких імітація або відтворення реальності набувають більшої легітимності, цінності та сили, ніж оригінали. У той час, як гіперреальність вибудовується з симулякрів, які не мають референтів у реальності і кидають виклик об'єктивності, істині та реальності, вдаючи їх існування. Таким чином, реальність, відтворена в гіперреальності, здається реальнішою, ніж сама реальність [80, с. 93].

Своїм народженням симулякри зобов'язані сучасному суспільству з його нескінченною рекламою, розважальною музикою, численними теленовинами і агресією нових технологій. Наприклад, ми не усвідомлено довіряємо плакату на пришляховому щиті, музичному шлягеру, ролику на екрані або зображенню на дисплеї вже набагато більше, ніж реальності. Симулякр – це не просто копія копії, тому що він ставить під питання саме поняття моделі й копії. На відміну від копії, що живе подобою, він створює лише зовнішній ефект подібності, а насправді виявляє свою справжню сутність у розбіжності, становленні, вічній зміні й розходженні [36, с. 174].

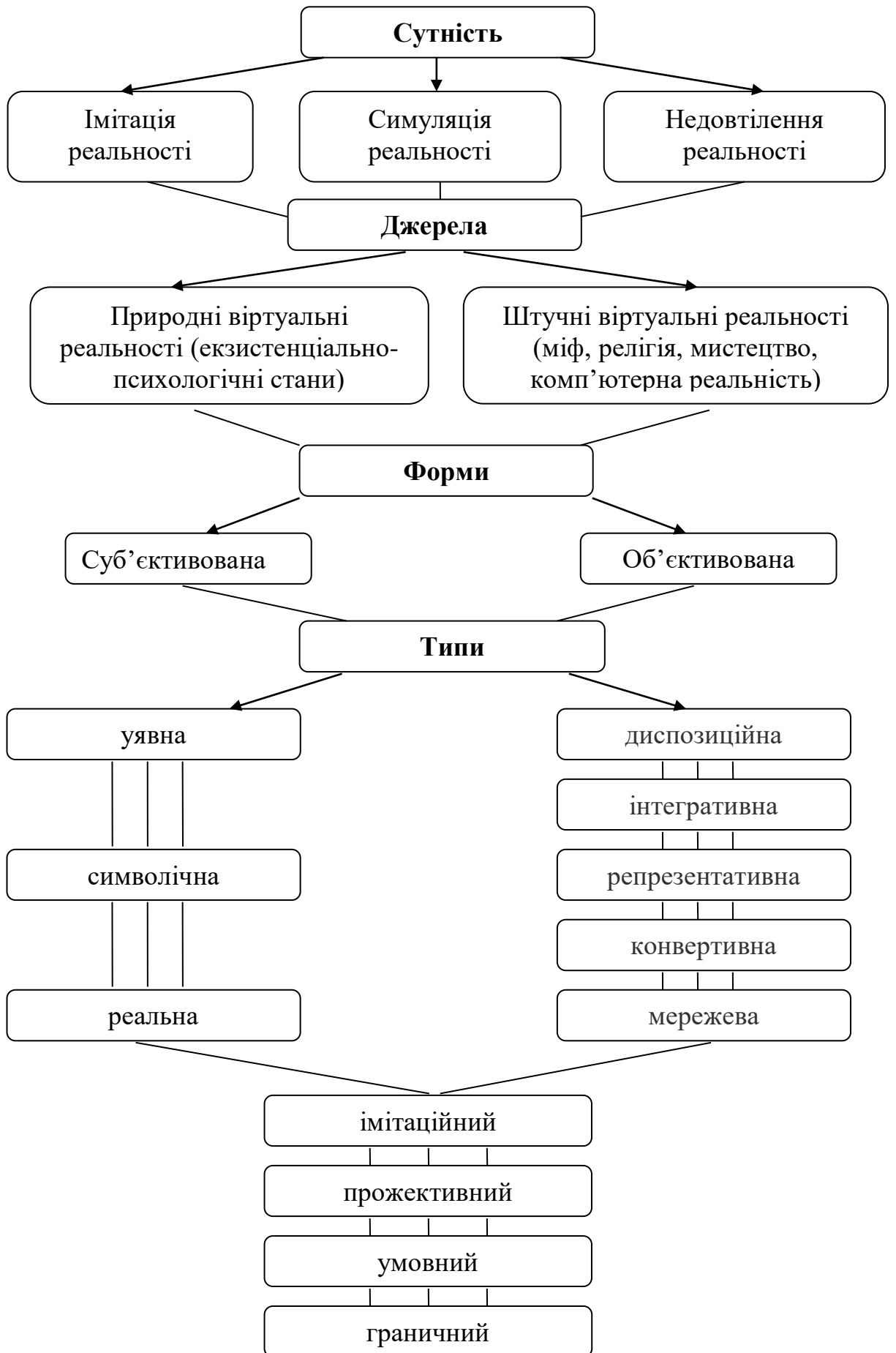


Рис 2.1. Концепція віртуальної реальності

Існує чотири історичних етапи перетворення знака на симулякр, що змінили один одного від Відродження до сучасності: знак, що позначає реальність (підробка); знак, що спотворює, маскує реальність (виробництво); знак, що маскує відсутність реальності (симуляція); знак-фікція, що ніяк не пов'язана з позначуваною реальністю [36, с. 174].

Отже, на основі концепції Ж. Бордїяра, віртуальну реальність варто розглядати як таку, що імітує фактичну реальність і складається з симулякрів.

Наступний підхід, що заслуговує на увагу з погляду філософії віртуальності є *бачення віртуальної реальності як симуляції реальності*. З філософської точки зору *симуляція* – це термін філософії постмодернізму, який використовується для позначення позапонятійного досвіду [236, с. 923]. Симуляція – це уявлення або моделювання системи чи процесу. Симулювання набуває великої ваги з появою комп'ютерів, де воно визначає імітативну репрезентацію функціонування системи або процесів із застосуванням комп'ютерних програм. Симуляції притаманно віддавати перевагу моделям, передбаченням реальності за допомогою медіа-ефектів, які Ж. Бордїяр називає *прецесією симулякрів* [86, с. 386].

Прихильниками такого підходу є Н. Клікушина та С. Жижек. Зокрема, Н. Клікушина визначає віртуальну реальність як перетворену картину дійсності, що є симуляцією, яка породжена світом суб'єкта в процесі взаємодії з предметами і явищами навколишнього середовища і існує до того часу, поки існує ця взаємодія [118, с. 10].

С. Жижек стверджує, що специфіка такого статусу віртуальної реальності визначається різницею між імітацією та симуляцією. Він зазначає, що «віртуальна реальність не імітує, але симулює її (фактичну реальність) за допомогою подібності. Інакше кажучи, імітація відтворює передіснуючу реальну модель, а симуляція породжує подібність неіснуючої реальності – симулює щось, що не існує [91, с. 121]». Наслідки різниці між імітацією та симуляцією більш істотні, ніж це здається. На противагу імітації, яка

підтримує віру у існування «органічної» реальності, симуляція зворотним ходом «денатурує» саму реальність, знаходячи механізм, відповідальний за її породження [91, с. 122]. Згідно з цим, віртуальна реальність – це реальність, що симулює реальність, яка при цьому не існує.

I, остання, третя позиція тлумачення феномена, що ми досліджуємо, ґрунтується на концепції С. Хоружого, який розглядає віртуальне як таке, якому не вистачає властивості реальності: «Віртуальна реальність виступає як часткове, недовтілене існування, неповна, зменшена наявність, котра не досягла стійкої, стабільної присутності, вона не наділена власним буттям і не містить власної енергії, тому потребує носія, тобто людину [91, с. 66-67]».

В основі такого бачення віртуальної реальності лежить тріада Аристотеля, яка складається з перетворення потенційності за допомогою енергії в ентелехію. У тріаді *потенційність* означає можливість, потенцію; *енергія* розглядається як діяльність, акт, актуалізація; *ентелехія* – як дійсність, актуалізованість, здійсненість. Схематично це можна зобразити наступним чином (див. рис. 2.2.)



Рис. 2.2. Тріада (перехід від можливого до здійсненого)

З огляду на те, що ця тріада є гнучкою і може у філософському дискурсі тлумачитися по-різному, С. Хоружий наголошує на тому, що в ній закладена можливість протилежного тлумачення, в якому енергія віддаляється від ентелехії і зближується з потенційним. Ентелехія при цьому опиняється в структурі події, але відокремлена від її основного ядра і виступає як довільне внесення [246, с. 56].

Таким чином, процес віртуалізації зображується зворотнім шляхом (див. рис. 2.3.)



Рис 2.3. Процес переходу від здійсненого до можливого

Якщо адаптувати тріаду до сучасного категоріального апарату, то вона може бути використана для опису процесу формування віртуальної реальності. Ми схематично пропонуємо його зобразити як процес переходу від фактичної реальності до віртуальної, що матиме вигляд: фактична (актуальна) реальність → енергія (певна діяльність людини) → віртуальна (потенційна) реальність (див. рис. 2.4.).

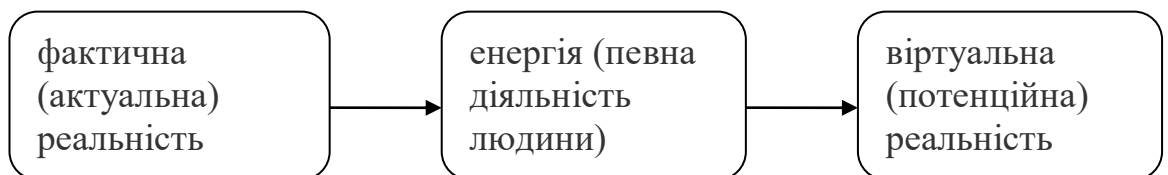


Рис 2.4. Процес створення віртуальної реальності

Потрібно зазначити, що з такої точки зору енергія, відокремлена від ентелехії має виключно природу дії, «дієвості», яка існує лише в дії і така, що не існує сама по собі і виступає як дієслово [246, с. 57]. З огляду на це, віртуальна реальність – це недовтілена реальність, яка не може досягти своєї стійкості і завжди залишається потенційною щодо константної.

Отже, проблему «можливості й дійсності», «потенційного й актуального» можна розглядати як змістовні філософські категорії, які були розроблені європейською класичною філософією і наразі можуть бути використанні для визначення сутності поняття «віртуальна реальність».

З огляду на три існуючі тлумачення сутності цього феномена, буде доречним зауважити, що віртуальна реальність існує, тому назвати її потенційною – недоцільно, оскільки вона має реальні наслідки для життя

індивіда. Окрім того, її сутність не обмежується симуляцією, імітацією чи недовтіленням константної реальності, адже це буде залежати від характеристики подій, що в ній протікають, а також реакції людини на них. Тому вона може втілювати як одну з зазначених характеристик поодинці, одночасно, або послідовно. Однак нас цікавить сутність віртуальної реальності саме по відношенню до людської свідомості.

З огляду на це, визначаємо **сутність** віртуальної реальності як особливої форми реальності, яка визначається домінуванням переживань віртуальних подій над реальними. Для пояснення такої точки зору доцільно чітко визначити категорії «переживання» та «віртуальна подія». Так, С. Франк зазначає, що переживання – це особливий тип свідомості, відмінний від самосвідомості і предметної свідомості, тобто від форм, що їм притаманна присутність суб'єкта і об'єкта, усвідомлюючого і усвідомлюваного [240, с. 72]. Іншими словами, дослідник стверджує, що безпосереднє переживання виникає в людині поза її волею і проявляється в сліпих, непояснювальних «хочеться», що не виводять людину за межі розміреного буденного життя.

У свою чергу, В. Дільтей зазначає, що: «стан переживання душевного зв'язку лежить в основі будь-якого осягнення фактів духовного, історичного чи суспільного порядку, більшою чи меншою мірою визначеному, у розчленованому та досліджуваному вигляді [82, с. 27]». Таким чином, через поняття переживання автор включає елементи об'єктивного зовнішнього світу в індивідуальне сприйняття суб'єктів, намагаючись, якщо не повністю зняти, то послабити протистояння «суб'єкт – об'єкт».

З іншої точки зору, за Л. Виготським, переживання є одиницею свідомості, в якій відображається ставлення людини до того або іншого моменту дійсності, оскільки будь-яке переживання є переживанням чогось [56, с. 382].

І. Неццет пропонує наступне визначення переживання – це «наділена граничною значимістю унікальна подія, що відбувається в кожній окремо

взятій персональній свідомості за кожний безкінечно малий проміжок часу [163, с. 38]». Тобто акцент у визначенні поняття переживання робиться на події, що має певну цінність для людини. Таким чином, *переживання* – це переведення та перенесення відчуттів у стан живого сприйняття за рахунок надання значення певній події.

*Специфічними характеристиками переживання є позалогічність, позапредметність, відсутність суб'єктно-об'єктних відношень (переживання постає як буття свідомості в її нероздільній єдності, усвідомлюючий і усвідомлений співпадають), непротижність і позачасовість, зумовлені незмірністю душевного життя з причини його безформності й позাপросторовості (в звичайному розумінні) – тісно пов'язані зі спонтанністю, яка притаманна переживанню, і збігаються з характеристиками феномена віртуальної події, що досліджується сучасною психологією [65, с. 6].*

Бажання людини освоїти світ спонтанного переживання, інакше кажучи, зробити його доступним, а потім прогнозованим та керованим, породило різні техніки об'єктивації і занурення у світ віртуальної реальності. Прагнення підпорядкувати переживання-споглядання переживанню-дії, сфокусувало увагу на принципі цілепокладання і корисності, поступово вихолощуючи спонтанну складову, знижуючи статус безпосереднього переживання. Від несвідомої симуляції ми дедалі глибше поринаємо у світ штучної віртуальної реальності, яку конструємо свідомо [67, с. 9].

Тобто переживання є психічним феноменом, що знаходиться на межі суб'єктивного та об'єктивного, поєднує в собі характерні ознаки зовнішнього та внутрішнього світу особистості. Переживання обов'язково має свій предмет, є переживанням чогось, і таким предметом можуть виступати різні явища навколишнього середовища та внутрішнього світу людини, тобто переживання життєвих подій. У такому контексті *подія* розглядається як значущий для особистості випадок, епізод життя, який надовго запам'ятовується та приносить істоті зміни в її життя.



Отже, якщо подія – це те, що відбулося (хоча могло і не відбутися), то *віртуальна подія* – це незвичайний короткочасний стан, в який потрапляє людина у віртуальній реальності, і який переживається як вихід за межі звичайного життя.

Віртуальні події – це події, дані свідомості людині, що знаходиться у віртуальній реальності. Людина не тільки бачить, чує чи відчуває те, що відбувається, але й діє, при чому її поведінка є природною відповіддю на ці події [193, с. 57]. Вони має ряд специфічних *властивостей*:

- відсутність звички до неї (вона завжди переживається як щось неповторне);
- спонтанність (вона виникає поза контролем свідомості і волі, неочікувано);
- фрагментарність (обумовлюється не всім життям людини в цілому, а якимось її поточним фрагментом);
- об'єктивованість (людину охоплює те, що їй не підвладне);
- зміна стану тілесності (зміна відчуття власного тіла і простору від легкості, загальності до не підвладності);
- зміна статусу свідомості (свідомість стає або ясною і людина дуже швидко все починає розуміти, або ж навпаки, вона звужується);
- зміна стану особистості (людина оцінює свої можливості або як необмежені, або відчуває своє безсилля);
- зміна статусу волі (людина виконує поточні дії без вольових зусиль) [168, с. 10].

Щодо співвідношення в цілому подій та процесу віртуалізації, то Е. Герасимова зазначає: «...в інформаційно-уявному світі будь-яка подія мислиться рівнозначною в ряді інших, а відтак процес віртуалізації свідомості не тільки не дає змоги прослідкувати закономірність подій, але навіть не розглядає причини джерелом їх народження, через що й немає відповідальності за можливі наслідки. Виникає так званий стан «ковзання по поверхні», який припускає змішування повсякденного досвіду минулих

економічних епох і дозволяє вигадливу імітацію життєво-господарських вражень людини [61, с. 14]».

Отже, **зміст** віртуальної реальності полягає в тому, що це сконструйована у свідомості людини реальність, яка виникає, існує та сприймається нашими органами чуття як природна завдяки домінуванню переживань віртуальних подій над реальними.

Існує два головних джерела віртуальних реальностей: природні та штучні. До природних ми відносимо екзистенціально-психологічні стани свідомості (уява, фантазія, мрії, сугестії, сні, галюцинації).

Сучасний український дослідник Е. Смерічевський підтримує таку позицію, зазначаючи, що «феномен полягає в тому, що віртуальна реальність це не штучне явище, а природне, яке базується на природних властивостях свідомості людини – вірі, волі, уяві, хоробрості, силі, мудрості, доблесті. Інформаційна цивілізація має експлуатувати ці властивості людини для свого існування [216, с. 3]». У той час, як в процесі еволюції людства сформувались наступні штучні **джерела** віртуальної реальності: міф, релігія, мистецтво, комп'ютерна віртуальна реальність.

***Міф*** – це спосіб вписування себе у світ, втілення суспільної свідомості. Одна з його важливих функцій – це допомога людині у пошуку свого місця в світі, формування його шляхом моментального схоплення, розуміння себе в світі. Що ж до віртуальної реальності, то його функція в побудові реальності через процес ототожнення людини зі світом дає змогу приписати йому статус структури глибинного механізму створення уявного образу реальності [114]. Саме це дає підстави стверджувати, що він є джерелом віртуальної реальності.

Основне призначення міфу – це встановлення зразкових моделей для важливих видів людської діяльності. Міф виступає як модель щоразу, коли необхідно зробити певний вчинок, активне діяння, прийняти свободу і відповідальність за себе.

Сутнісними характеристиками міфу є: вербальне оформлення; раціональне підґрунтя; маніпулятивний характер; підтримка вірою та символами; вірогідність, некритичність сприйняття; відсутність будь-яких випадковостей; цілісне моделювання реальності; статичність; замкненість для досвіду та мисленнєвих операцій; консервативність; символічність; опора на конкретну традицію; зв'язок із ритуалом; емоційне забарвлення та чуттєво-образне сприйняття реальності.

Виокремлення цих характеристик міфу дозволяє показати, що міф формує певну картину реальності (перший тип симулякрів). В якості синкретичного, єдиного цілого він включає зародки релігії, філософії, різних форм мистецтва, зокрема словесного: казки, героїчний епос, легенди, історичні перекази. Такий спосіб сприйняття світу є характерним для дитини молодшого шкільного віку, яка особливо чуттєво реагує на події, описані в казках, легендах. Проте у дорослих також залишаються міфологічні світоглядні форми.

Наступним джерелом віртуальної реальності є *релігія*. Відомо, що релігія виникла як засіб соціального контролю за поведінкою особи після того, як вона виокремила з роду, усвідомила свою окремішність. Релігія відрізняється від попереднього міфологічного джерела за наступними ознаками:

- головна відмінність релігії від міфології полягає у тому, що носієм міфів є рід чи інша тотальна спільнота, а релігія спрямована на особу;
- серцевиною міфу є страх і зовнішній контроль, сутністю релігії – віра і мораль;
- релігія поясненню світу приділяє значно менше уваги, ніж міфологія. Її головна функція полягає у моральному регулюванні соціального життя [114].

Дослідники зазначають, що релігійна людина має подвійний світогляд та подвійний характер діяльності. У своїй трудовій діяльності людина завжди керується стихійно або свідомо пізнаними нею природними

закономірностями, а в релігійній – звертається до ілюзорної надії на можливість надприродного примноження своїх сил.

Релігійний простір також є простором симулякрів. Варто визнати, що у релігійному просторі присутні усі типи симулякрів, а саме: просте відображення дійсності; спотворення дійсності – життя святих; маскуванню відсутності дійсності; удавана дійсність – пекло та рай; симулякр, який не має жодного відношення до дійсності загалом і зациклений на собі – Творець.

Влучно зазначає В. Бодак, що «релігія відіграла вагому роль у процесах етноінтеграції та етноідентифікації, оскільки була нерозривно зв'язана не тільки з культурою й долею українства, а також з державою, державною ідеологією та політикою в єдиний комплекс, що являє собою цілісний живий організм. У свою чергу, етнос, релігія й культура у своєму поєднанні породжують всі інші похідні, які можна назвати феноменами культури (мистецтво, літературу, ідеологію тощо) [34, с. 26]».

Отже, ще одним джерелом віртуальної реальності є *мистецтво*. Розглядаючи мистецтво як віртуальну реальність в цілому, наголошуємо на тому, що індивід, який розглядає картину художника, слухає музичний твір або спостерігає гру актора на сцені, переробляє отримані уявлення, створюючи в свідомості свої віртуальні образи [42, с. 52]. Відтворюючи реальний світ, реципієнт доповнює його фантастичними образами і уявленнями. Отримана інформація у свідомості людини переробляється на віртуальні об'єкти, що знаходяться на межі і уяви, і реального світу. М. Лещенко пропонує розуміти образно-символічний світ, що створює мистецтво, як своєрідний космос віртуальних реальностей [144]. У ході формування художніх образів і символів людина активно переживає події і стани, що виникають у її внутрішньому світі як реальні, хоча водночас вона завжди усвідомлює периферійними ділянками свідомості, що бере участь у сприйманні твору мистецтва, а не реальної події.

Останнє джерело – це *комп'ютерна віртуальна реальність*, яка почала формуватися відносно недавно і хронологічно є останньою. Вона побудована комп'ютерними засобами і є тривимірною моделлю реальності, яка створює ефект присутності людини в ній, дозволяє взаємодіяти з нею об'єктами, включаючи нові способи взаємодії: зміна форми об'єкта, вільне переміщення самого простору тощо.

Різні комп'ютерні віртуальні реальності являють собою новий крок у віртуалізації людини. Це пояснюється тим, що базовою характеристикою комп'ютерної віртуальної реальності є інтерактивність, адже її попередні джерела не давали можливості суб'єкту активно втручатися у перебіг подій, сюжетну лінію тощо. Однак такий факт не виключає важливості і необхідності існування віртуальної реальності як внутрішньої реальності людини, що створюється і існує лише у свідомості особистості.

Ми виділяємо наступні **форми** віртуальних реальностей: **суб'єктивована і об'єктивована**.

**Суб'єктивована** форма включає реальності, що виникають внаслідок духовно-психічної діяльності людської свідомості [30, с. 50]. У них особливо чітко й яскраво переживаються видозмінені події минулих або майбутніх подій, а також фантастичні, сюрреалістичні феномени, відчуваються захоплення, відчай, страх, легко долаються будь-які відстані, здійснюються неймовірні вчинки, польоти, переміщення у часі. У таких станах людина фактично живе повним віртуальним життям, відчуваючи, що далеко не все у цій реальності підпорядковується її волі.

Хоча, не дивлячись на автономність віртуальної реальності, вона не розриває стосунки з реальністю константною і навіть зворотнім чином впливає на останню. Положення про те, що реальне завжди є ще й образом віртуального, або що світ реальності – це прояв сформованого особливим чином віртуального, опирається на два основоположення.

Перше – віртуальність і реальність не протистоять одна одній; друге – віртуальне не буває лише ментально суб'єктивним – воно розігрується і втілюється [255, с. 17-18].

Окрім цього, М. Шугуров наголошує, що людина за своєю природою є медіумом між константною та віртуальною реальностями. Вона не може повністю існувати або там, або там: вона існує частково в константній, частково у віртуальній. Друге питання – яка міра перебування в тій чи іншій реальності [255, с. 27]. Та реальність – яка утворює віртуальну – є константною, але сама віртуальна реальність, породжуючи нову, другу віртуальну реальність – виступає як константна [255, с. 56]. Константна і віртуальна реальності переплетені одна з одною.

**Властивості суб'єктивованої форми** віртуальної реальності полягають у тому, що вона, по-перше, є *образно-чуттєвою*. По-друге, *передбачає людську діяльність в середині самого себе* (в іншому випадку – це просто образне відтворення). По-третє, *втілення волі в образі віртуальної реальності не є тілесним*.

На відміну від суб'єктивованої, **об'єктивована** форма – це високорозвинута форма комп'ютерного моделювання, яка дозволяє користувачеві зануритись у штучний світ і безпосередньо діяти в ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, які пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами. Водночас зорові, слухові, дотикові і моторні відчуття користувача замінюються їх імітацією. Ця форма віртуальної реальності, як правило, зводиться до *систем віртуальних реальностей*, тобто технічних систем, що мають властивості об'єктивної віртуальності [17, с. 20].

Об'єктивованих віртуальних реальностей може бути безліч (залежно від спрямованості впливу на наші органи чуттів або їх комбінацій). Наприклад, коли ми слухаємо музику, нам оркестр створює звукову віртуальну реальність. Можна створювати віртуальну реальність на рівні сприйняття людиною запахів і дотику.

Найбільш яскравою є зорова, яка отримала найбільший розвиток з появою комп'ютерних систем, хоча і до появи ЕОМ людство мало справу з віртуальними реальностями цього типу (наприклад: образотворче мистецтво, кіно, телебачення тощо). Розкрити зміст феномена віртуальної реальності допомагають його **властивості**: *нематеріальність впливу*; *умовність параметрів* (об'єкти віртуальної реальності є штучними та змінними); *ефемерність* (свобода входу / виходу забезпечує можливість відновлювання існування) [99, с. 15]; *спричиненість* – віртуальна реальність продукується активністю будь-якої іншої реальності, яка є зовнішньою щодо неї; *актуальність* – віртуальна реальність існує актуально, тільки «тут і зараз»; *автономність* – у віртуальній реальності свій час, простір та закони існування, у кожній віртуальній реальності існує своя «природа»; *інтерактивність* полягає в можливості взаємодії людини з об'єктами віртуальної реальності для реалізації функцій, заданих програмою системи [9, с. 145]; *іммерсивність* полягає в тому, що людина занурюється у світ віртуальної реальності, сприймає себе і видимі нею об'єкти частиною цього сконструйованого світу; *варіабельність* – це можливість зміни властивостей світів віртуальної реальності, сценаріїв і т. ін. відповідно до цільового призначення системи.

Віртуальна реальність, таким чином, є продуктом взаємодії її творців (програмістів) і психічної, багато в чому несвідомої активності однієї людини або групи людей, що беруть участь у віртуальному процесі, і є індивідуальною або груповою гіперреальністю (за аналогією з гіпертекстом). Створюючи або знаходячи віртуальну гіперреальність, що задовольняє її, людина починає пов'язувати з нею всі великі надії, прагнучи одержати те задоволення, якого вона не може досягти в реальному житті.

Уся основна життєва активність переміщується у віртуальне середовище, у якому людина починає проводити дедалі більше часу [196, с. 516-517]. Порівняємо дві форми віртуальних реальностей (див. Таблиця 2.1.).

Порівняння суб'єктивованої та об'єктивованої форми віртуальних реальностей

№	Критерій	Суб'єктивована форма	Об'єктивована форма
1.	Задані параметри	Їх задає сама людина і віртуальна реальність виступає внутрішньою по відношенню до людини	Їх задає програміст, що створює події віртуальної реальності, віртуальна реальність виступає зовнішньою по відношенню до людини
2.	Можливість управляти подіями	Людина сама собі надає повноваження та обмеження	Програма визначає можливі повноваження та обмеження
3.	Компоненти функціонування	Свідомість, уява, пам'ять, інтелект	Засоби комп'ютерної чи некомп'ютерної техніки

*Взаємозв'язок суб'єктивованої та об'єктивованої форм віртуальних реальностей* проявляється в наступному: «У створенні цілісної віртуальної реальності обов'язково беруть участь дві сторони – певна система, «програміст» (переважно ідеологічна або сьогодні електронна, з їх мораллю або її відсутністю) і користувач, «реципієнт» (сама людина-співучасник, з її міцною або слабкою психікою, довірливістю і проникливістю, завданнями пізнання, гри). Віртуальна реальність – це реальність з єдністю одномоментно можливого і дійсного, об'єктивного і суб'єктивного, верифікованого і неверифікованого, матеріального і ідеального, де стирається грань між ними. Проте ця різниця може бути помічена на іншому рівні розрізнення світу – на рівні буття-небуття, а не матерії і духу.



Варто зауважити, що однією з умов створення віртуальної реальності за допомогою певних засобів є *взаємодія з людиною в реальному часі*. Оскільки вони мають тимчасовий вплив, який спроможний нетривалий час підтримувати створення віртуальності. Другою умовою створення суб'єктивованої віртуальної реальності є те, що *сукупність стимулів, що створюються штучною віртуальною реальністю, повинна бути адекватна тим, які були б у фізичному світі за відповідних умов*. Відповідно адекватними будуть і реакції людини, а події віртуальних реальностей повинні адекватно відповідати на ці реакції.

Відповідно до специфіки кожної з форм та різноманіття їх прояву ми визначаємо наступні **типи суб'єктивованих віртуальних реальностей**: уявні, символічні та реальні.

Зазначимо, що *уявна* реальність – це абстрагування від несуттєвої для нас інформації чи даних, які не можемо тримати у свідомості. *Символічна* віртуальність – другий, більш складний рівень, який є проміжним між уявною та реальною віртуальностями [92]. *Реальна віртуальність* виступає як система, в якій повсякденна реальність повністю занурена у віртуальні образи, а екранні події не просто передають досвід, а самі стають частиною досвіду [92]. Тобто від уявної реальності людина переходить у стан символічної, а вже з цієї позиції до реальної віртуальності. Ми вважаємо, що кожен з рівнів симуляції віртуальної реальності у тріаді уявне – символічне – реальне демонструє силу правдоподібності відтворення фізичної реальності.

Приклади таких типів природних віртуальних реальностей наводить С. Жижек: «Проста розмова між людьми, під час якої ми абстрагуємося від іміджу тієї людини, з якою ми ведемо бесіду, просто видаляючи з нього ті риси, які не можемо, або просто не хочемо тримати у свідомості. Навіть коли ми розмовляємо з людиною, ми не бачимо її такою, якою вона є насправді, ми ідеалізуємо її, створюючи відповідний віртуальний образ, який через нас має власну реальність [92]». Саме цей, реально неіснуючий ідеальний образ, і має назву «*уявна реальність*».

**Символічна віртуальність** – другий, більш складний рівень, який найпростіше пояснити на прикладі поваги до особи, яка для вас «щось означає», яку ви сприймаєте як певний авторитет. Зазвичай, такі «авторитети» є для нас символами чогось. (Наприклад, мій батько, для мене, може бути символом мудрості, яка тільки може бути, хоч, насправді, він може і не бути таким). Коли дитина підходить до батька і ставить йому питання, на які той завжди знає відповідь, то відповідно, як наслідок, у дитини формується символічний образ батька як наймудрішої та найрозумнішої людини у світі.

Тепер звернемося до **реальності віртуального**. Простим прикладом, щоб проілюструвати цю логіку, може бути політичний поділ між лівими і правими. Такий поділ намагаються не проводити, бо насправді його реально не існує, оскільки розділити лівих і правих можна тільки, якщо підійдете до цього або з лівої, або з правої позицій [92].

До **типів об'єктивованої форми** віртуальної реальності ми відносимо диспозиційні, інтегративні, репрезентативні, конвертивні, мережеві віртуальні системи:

- **диспозиційні віртуальні системи** – це, наприклад, віртуальні машини, що базуються на основі єдиної обчислювальної системи, але користувачам здається, що існує декілька окремих машин;

- **інтегративні** – в такому випадку, на основі декількох фізично розділених елементів формується певна єдина віртуальна система, наприклад, віртуальний інструментарій, віртуальний офіс тощо;

- **компонентні** – формується окремими компонентами більш складної системи, прикладами якої можуть слугувати віртуальна пам'ять, віртуальний канал і т. ін., що використовується в обчислювальній техніці;

- **репрезентативні** – прикладами таких систем є системи візуалізації, що базуються на поданні великих обсягів даних або недоступних для безпосереднього сприйняття в наочній візуальній формі;

- *конвертивні* – ґрунтуються на представленні у перетвореній формі даних про складні об'єкти. Прикладами є плани міст, географічні карти, схеми транспортних магістралей, що подані в електронній формі в пам'яті комп'ютера;

- *мережеві* – це системи віртуальних об'єктів в локальних або глобальних комп'ютерних мережах.

Варто зазначити, що такі системи – багатфункціональні, оскільки можуть виконувати одночасно функції збору, розповсюдження та зберігання різної інформації, доступної для великої кількості користувачів [17, с. 20].

**Спільними типами**, як для суб'єктивованої, так і об'єктивованої форм віртуальних реальностей є імітаційні, умовні, прожективні і граничні.

При створенні *імітаційних* віртуальних реальностей йдеться про розробку програм і технологій *повноцінної імітації різних дій чи форм поведінки*, які зовнішньо психологічно для людини не відрізняються від відповідної реальності, дій чи ситуацій [193, с. 60].

Відомо, що першими розробниками у цій галузі були військові, які здійснювали імітацію бойових дій, а також тренажери для швидкого навчання бою в ситуаціях, створених такими імітаціями. Сьогодні швидкими темпами створюються моделі штучного відтворення і в інших суспільних галузях людської діяльності, наприклад, в медицині, економіці, навчанні [193, с. 60].

Недоліком, а точніше складністю у створенні імітаційних реальностей, є те, що потрібно намагатися чітко моделювати реальний світ і відчуття людини в ньому, щоб ефективно вирішити велику кількість задач. Ця обставина, а також інші труднощі, що виникають при імітації звичайної реальності, підказали дослідникам інше рішення, а саме: створення віртуальних світів, які б по відношенню до звичайного світу виступали як схема чи модель. Такі подібні віртуальні реальності можна назвати «умовними».

*Умовні* віртуальні реальності *моделюють (схематизують) певні ситуації або дії чи процеси*, при яких зовсім не потребується того, щоб події в них були схожі або не відрізнялися від тих, які людина переживає у модельованій реальності.

У той час, як *прожективні* реальності – це всі реальності, що створені, *спроєктовані, виходячи з певних ідей*. Це можуть бути прості фантазії або ідеї, що базуються на певних знаннях чи теоріях. Важливо те, щоб віртуальна реальність нагадувала чуттєвий світ і реальні переживання людини в ньому, і щоб відповідні ідеї були повноцінно втілені, щоб людина опинилась у світі, який відповідав цим ідеям, яким би дивним він не здавався [193, с. 61]. До класу прожективних віртуальних реальностей відносять віртуальні реальності, створені на основі наукових теорій (наприклад, моделювання сили молекулярного притягування та відштовхування).

І останній тип – це *граничні* віртуальні реальності, які виступають як *поєднання звичайної реальності з віртуальною*. Їх створення дозволяє «розширити свідомість» фахівця, надати йому бачення і знання, які він не може актуально тут і зараз мати. Прикладом цього є томографічний ультразвуковий сканер внутрішніх органів, що дозволяє лікарю отримати інформацію про стан здоров'я пацієнта [193, с. 61]. Ці винаходи показують лікарям об'ємне зображення внутрішніх органів у будь-якому ракурсі, а умовний колір несе в собі додаткову інформацію.

На наш погляд, такий поділ віртуальних реальностей, що запропонований В. Розіним, є найбільш вдалим та коректним. По-перше, не акцентується увага на суто психологічному чи технологічному аспекті феномена, що досліджується, по-друге, він дозволяє чітко відносити до того чи іншого типу будь-який з прикладів віртуальних реальностей. Окрім того, якщо не розрізняти ці чотири типи віртуальних реальностей, то загалом важко сформулювати вимоги до їх створення.

Варто зазначити, що не зважаючи на полярність двох форм (перша – більш психологічного підходу до розуміння сутності віртуальної реальності і

друга – детермінована технічними засобами), їх врахування є рівною мірою необхідними, оскільки, як зазначає В. Розін: «... зведення віртуальних реальностей до комп'ютерних та тлумачення всіх реальностей як віртуальних призводить до того, що, в першому випадку, зникають всі психологічні виміри, без урахування яких неможливо зрозуміти природу віртуальних реальностей, а також створити їх. А в другому випадку, в тіні залишається той факт, що віртуальні реальності створюються на основі комп'ютерних технологій та спеціальної техніки [193, с. 57-58]».

Однак, порівнюючи дві форми віртуальних реальностей, варто пам'ятати, що людина з самого початку свого існування є зануреною у віртуальну реальність і переходить з одного віртуального стану в інший, тобто віртуальна реальність – це ресурсне середовище, яке сформоване свідомістю.

Проте у рефлексивну природу свідомості дедалі активніше втручаються елементи штучного мисленнєвого конструювання неіснуючої у природі дійсності. Свідомість працює не з образами об'єктивного світу, а з образами образів, зумовлених, у кращому випадку, певними інформаційними блоками, а в інших – просто уявленням, відчуттям реального чи очікуваного задоволення, навмисними або ненавмисними оманами тощо [140, с. 300].

Підсумовуючи зазначене вище, приходимо до наступних висновків.

По-перше, жоден із проаналізованих підходів до розуміння сутності та змісту віртуальної реальності не може бути взятий за вичерпну основу, оскільки всі зазначені спроби відображають лише варіанти розвитку одних і тих самих віртуальних подій. У той час, як віртуальна реальність – це специфічний вид реальності, створеної за допомогою свідомості та комп'ютерної або некомп'ютерної техніки, яка реалізує принцип зворотного зв'язку, що дозволяє людині діяти у віртуальному вимірі, тобто проявляти свою волю при переживанні віртуальних подій.

По-друге, так чи інакше, люди завжди прагнули облаштувати навколишній світ, створюючи свої світи, що, по суті справи, є віртуальними.

Їх віртуальність обумовлена, в першу чергу, домінуванням переживань віртуальних подій над реальними, а вже в другу чергу, відображенням образів певних речей. Джерелом виникнення віртуальних реальностей є переживання віртуальних подій.

Як життєву, так і віртуальну подію об'єднує те, що вони переживаються у людській свідомості за короткий проміжок часу. Однак відмінним є те, що для віртуального цілепокладання основним виступає не перетворення можливого в дійсне, не оволодіння предметом, а найбільш повне переживання подій, самовизначення в них. У свою чергу, воно є основою для виникнення, передусім, суб'єктивованої віртуальності, а згодом вже об'єктивованої.

По-третє, властивостями віртуальної реальності в її технічному втіленні є інтерактивність та повна включеність у неї людини. У наслідок цього, її не можна однозначно віднести ні до світу об'єктивної чи суб'єктивної реальності. Однак можна природні форми віднести до суб'єктивних, а вже їх зовнішнє втілення у вигляді штучних реальностей – до об'єктивних.

По-четверте, основною відмінністю віртуальної реальності від справжньої вважають можливість керувати, змінювати чи переживати повторно події без небажаних для людини наслідків.

По-п'яте, для уникнення протиріч та непорозумінь у визначенні типів суб'єктивованої форми віртуальної реальності доцільно дотримуватися поліонтологічного підходу до її розуміння, що запропонований школою віртуалістики; що ж до типів об'єктивованої форми – звести їх до технічно розроблених комп'ютерних моделей реальності.

По-шосте, існує три можливих варіанти взаємозв'язку константної та віртуальної реальностей: доповнення, конфлікт, підміна. Так, ситуація доповнення можлива за умови, що віртуальна та константна реальності утворюють категоріальну опозицію і не мають певної субстанціональної відносності. Це можливе за умови поліреальності життя людини та

постійного переходу з однієї реальності до іншої. Віртуальний конфлікт – це такий конфлікт, джерело якого не знаходиться у тій реальності, де перетікає сам конфлікт, і він не може бути розширеним за межі засобів, що належать тій реальності, в якій він існує. Інакше кажучи, джерелом і середовищем існування конфлікту є різні реальності. Одна по відношенню до іншої виступає такою, що зумовила конфлікт, а друга – такою, в якій він протікає. Підміна можлива через феномен симуляції дійсності, а також нездатності свідомості відрізнити реальне від віртуального, що зростає під впливом можливостей гіперреальності.

Приймаючи факт існування світу віртуальної реальності, ми приймаємо теорію існування і двох просторів – справжнього і віртуального. Отже, йдеться про те, що користувач віртуальної реальності перебуває одночасно у двох просторах: тоді як свідомість подорожує просторами віртуальної реальності, тілесно людина розташовується у справжньому просторі. Тому цілком логічним кроком у ході дослідження віртуалізації свідомості як занурення від константної реальності у віртуальну є перехід до конкретизації цього процесу з визначенням та описом складових його елементів та продуктів.

## **2.2. Форми та етапи віртуалізації свідомості**

За останні роки життя людини кардинально змінилося, адже якщо раніше воно протікало у тривимірній системі координатах, що визначала чотиривимірний простір, то наразі ми ще й проживаємо його у віртуальному вимірі. Вочевидь, що це впливає як на суб'єктивовану, так і об'єктивовану форми свідомості, які змінюються в процесі їх занурення у віртуальну реальність. Окрім того, з огляду на різноманіття проявів віртуальної реальності, необхідність визначити процес занурення свідомості в них є очевидною, оскільки без такого алгоритму неможливо простежити

перетворення світосприйняття сучасної людини. Саме тому метою цього підрозділу є визначення форм віртуалізації свідомості та теоретичний аналіз процесу.

Насамперед, необхідно уточнити **сутність** віртуалізації свідомості, що полягає в якісному перетворенні процесу відображення дійсності на індивідуальному та суспільному рівнях.

З огляду на це, для аналізу суб'єктивованої і об'єктивованої форм свідомості недостатньо розглянути лише результати трансформацій такого характеру, оскільки для того, щоб спрогнозувати можливі варіанти розвитку цього процесу і також ефективно вміти ним управляти, необхідно визначити етапи, з яких складаються механізми імерсії у віртуальну реальність.

Ми пропонуємо розглянути окремо віртуалізацію суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості. Передусім, варто зауважити, що ці дві форми свідомості перебувають у діалектичній єдності, оскільки у них загальне джерело – буття людей, в основі якого лежить практика. Водночас їх діалектична єдність не означає їхньої абсолютної ідентичності. Власне тому необхідно розглядати процес їх віртуалізації окремо, адже суб'єктивована свідомість конкретніша, багатогранніша, ніж об'єктивована.

Ми розробили наступне авторське бачення процесу віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості (див рис. 2.5.) Запропонована концепція включає низку послідовних етапів, фактори впливу та продукт як кінцевий підсумок його функціонування.

Окрім того, починаючи з першого етапу процесу, і протягом всього періоду перебігу на його хід будуть діяти **шуми**, тобто будь-яке стороннє втручання, що може негативно впливати на віртуалізацію. Наприклад, заважати, створювати несприятливі умови, відволікати тощо. В якості шумів може виступати будь-який чинник, що спроможний спотворювати, змінювати чи зменшувати ефект занурення у віртуальну реальність (візуальні, графічні, звукові перешкоди, тактильна недостовірність, слабка



уява тощо). На жаль, шум є присутнім завжди і на кожному етапі, тому його значенням не можна нехтувати і обов'язково потрібно враховувати.

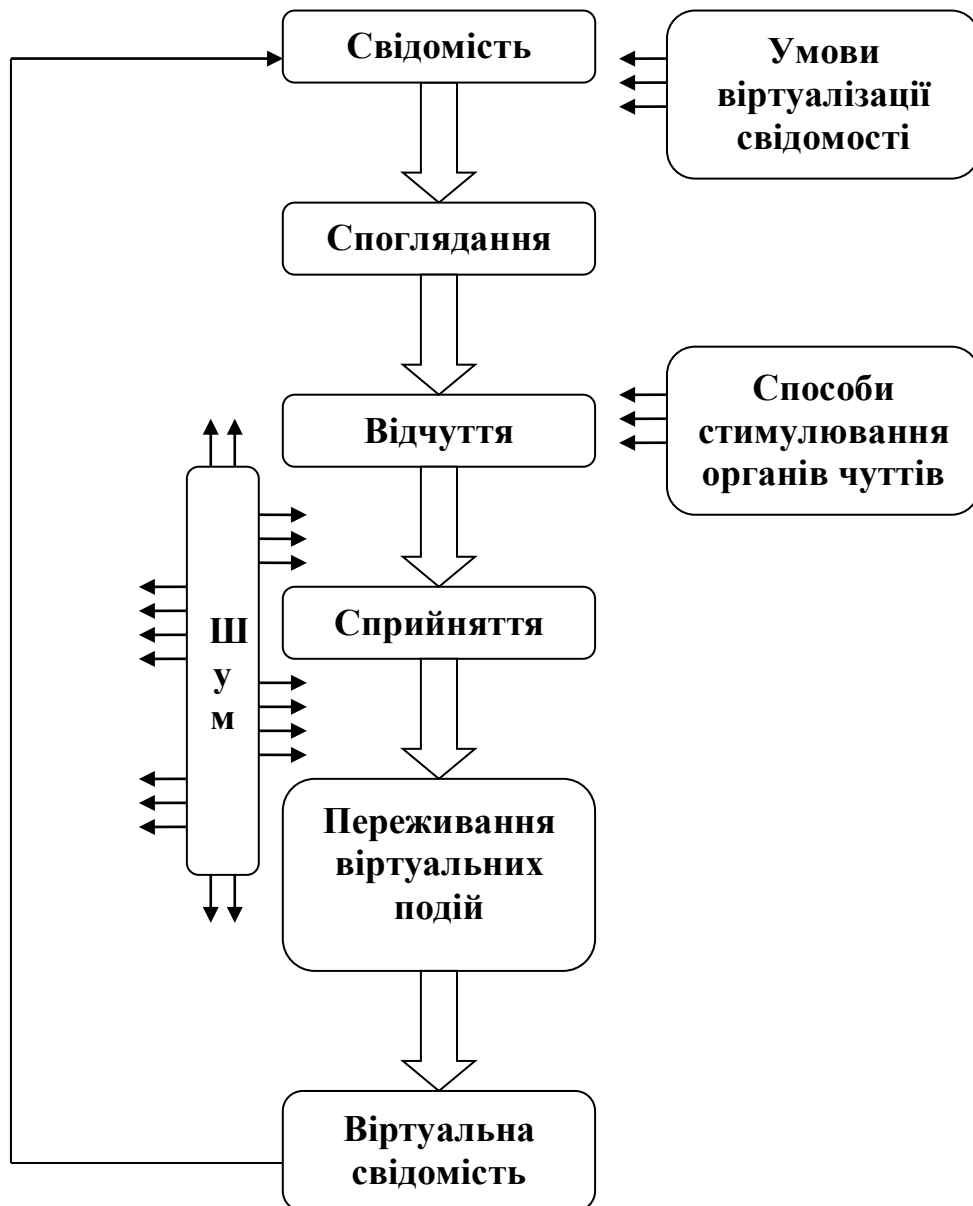


Рис. 2.5. Етапи процесу віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості

Перед тим, як перейти до ґрунтовнішого аналізу кожного із зазначених етапів, зупинимося на **умовах віртуалізації свідомості**, тобто вимогах, дотримання яких є необхідним, щоб процес міг розпочатися.

Так, віртуальна реальність повинна бути, по-перше, у фокусі свідомості, по-друге, відповідати вимогам імерсивності. *Перебувати у фокусі свідомості* означає, що людина має чітке уявлення і розуміння предмета або явища, відчуває і переживає його, знає про ці почуття і переживання. Буття не просто відображається у свідомості, але й переломлюється в ній. Відповідати вимогам *імерсивності* означає, що віртуальна реальність повинна включати наступні характеристики: *ілюстрованість* (віртуальна реальність має бути спроможна надавати інформацію у повній наочності); *інтуїтивність* (інформація повинна легко сприйматися, середовище перебування має бути інтуїтивно зрозумілим).

У цілому, щоб процес віртуалізації розпочався, людина повинна мати хоча б певні явлення та розуміння віртуальної реальності. В іншому випадку, її незнання може призвести до появи почуття страху та бажання швидше позбутися будь-якого контакту з нею. Винятками є фантазії, як прояв уяви та мистецьких здібностей людини. Однак, якщо зазначені вище вимоги дотримуються, то настає перший етап віртуалізації, пов'язаний зі **спогляданням** як сукупністю стійких зв'язків, що забезпечують його цілісність.

Споглядання з філософської точки зору – це спосіб пізнання дійсності, що реалізується у безпосередньо-сенсорному або іманентно-інтелектуальному відношенні свідомості до предмета [236, с. 965].

Цей етап є початковим у процесі занурення у віртуальну реальність, оскільки саме в його формі споглядання людина відноситься до об'єкта безпосередньо – відчуває його і розуміє достовірність його існування. На цьому рівні свідомості об'єкт (будь він зовнішній чи внутрішній) не має ще жодного іншого мисленнєвого визначення.

Очевидно, що особливість споглядання полягає в тому, що воно завдяки своїй природі обов'язково переконує нас в чуттєвій достовірності речей, адже фіксація чуттєвої достовірності – це початковий і необхідний момент свідомості [221, с. 9].

Що ж до цього етапу віртуалізації свідомості, то, починаючи зі свого існування, людина достатньо легко могла потрапити у віртуальний світ. Наприклад, розглядаючи наскальні малюнки, картини тощо. Однак споглядання віртуальної реальності від спостереження константної відрізняється тим, що вона складається не з речей, а з образів, які є основою для подальшого перебігу процесу.

Наступний етап процесу віртуалізації свідомості – це **відчуття** як відображення окремих властивостей предмета об'єктивного світу під час їх безпосередньої дії на органи чуттів. Їх існує, як нам відомо, п'ять: зір, слух, смак, нюх, дотик. Всі їх можна назвати «мацаками мозку», що звернені у зовнішній світ, а також «каналами», якими зовнішній світ проникає у нашу свідомість. Все, що міститься у свідомості, має у відчуттях своє джерело та свій першопочаток. І знову ж таки, як і у випадку зі спогляданням, усвідомлюються не «властивості предмета об'єктивного світу під час їх безпосередньої взаємодії на органи чуттів», а власне образи предметів.

Коли йдеться про відчуття віртуальної реальності, варто пам'ятати, що головною установкою при цьому є те, що не існує таких людських відчуттів, які неможливо було б передати штучно. У цьому контексті можна говорити про генезис технологій відчуттів. Д. Дойч підкреслює, що технології штучного керування відчуттями людини розвивались тисячоліттями, починаючи з доісторичних печерних малюнків, які давали глядачу певне відчуття того, що він бачить тварин, яких насправді там не було. Штучні реальності створюють достовірну ілюзію присутності, питання тільки міри точності відтворення фактичної реальності [85, с. 98]. Саме ефективність, поліфункціональність імітаційних технологій, за допомогою яких людина може одержати відчуття псевдореальності штучно створеного середовища, стали поштовхом стрімкого розширення як сфери вживання, так і збагачення його семантичних навантажень; поштовхом концептуального оформлення ідеї «віртуальної реальності» у різних галузях знання і діяльності людини.

На цьому етапі дослідження віртуалізації свідомості варто зупинитися на засобах впливу на органи чуттів, за допомогою яких відбувається імерсія у віртуальну реальність. Ми виділяємо **три групи способів стимуляції органів чуттів**: група гіперсимулюючих методів входження у змінні стани свідомості; твори мистецтва; новітні комп'ютерні технології.

*Гіперсимулюючі методи* – це ритуальний танок, спів, дихальні практики, температурне збудження, фізичне втручання, сексуальні практики, перенасичення голосною музикою (ключовим є факт перенасичення, а не звуки, які чує людина) та інформацією, вживання психоделічних речовин, а також алкоголю, медитація, молитва, гіпноз.

*Твори мистецтва* як засоби віртуалізації свідомості можуть бути в будь-якій формі (книга, фільм, картина, музика тощо). Очевидно, що вони однаково не можуть впливати на процес віртуалізації свідомості і мати тотожні наслідки для людини. Саме їх особливість і впливатиме на результат віртуалізації свідомості.

Хоча спільним для них усіх є те, що твір мистецтва і створюється, і сприймається творчими зусиллями митця або реципієнта при активній участі свідомості. При цьому повного занурення в художню реальність, тобто повного її ототожнення із зовнішнім світом за нормальних умов естетичного сприймання, не відбувається. Варто зазначити, що з усіх творів мистецтва найбільше на свідомість людини впливає стереокіно, яке імітує наявність третього виміру, або викликає у глядачів ілюзію об'єму, глибини [41, с. 50]. Окрім того, впливом на зір цей винахід кінематографу не обмежується, а доповнюється об'ємним звуком, що наразі є стандартом не лише кінотеатрів, але і побутової системи для перегляду теле-, відеофільмів. Така технологія називається «Dolby Surround» і являє собою акустичну систему, що імітує звуки реального життя, які збігаються з картинкою на екрані, підсилюючи ефект занурення свідомості.

I, остання, третя група способів стимулювання органів чуттів – це *новітні комп'ютерні технології*. Найголовнішим засобом серед них є 3D-

*шолом*, адже саме він дозволяє користувачу не спостерігати за віртуальною ситуацією на моніторі, як на картинці, а зануритися у світ об'ємних образів.

Наступний засіб – це *трекер* – обладнання, що відслідковує положення людини в просторі, і яке дозволяє управляти картинкою за допомогою повороту голови.

Очевидно, що з розповсюдженням шоломів віртуальної реальності трекери стали їх невід'ємним атрибутом, адже на відміну від монітора, шолом, зафіксований відносно очей користувача і наділений цією технологією, дозволяє повертати голову на будь-який кут.

Існує й інший варіант стереозображення – це *окуляри* для стереофільмів. Користувач надягає окуляри з червоною та синьою лінзами, монітор виводить зображення для одного ока у червоних тонах, для другого – у синіх, внаслідок чого він отримує майже не кольорове, але об'ємне зображення.

Останній засіб, що ми відносимо до групи новітніх технологій, – це *рукавичка*, яка у віртуальній реальності фіксує переміщення руки доверху-донизу, ліворуч-праворуч, вперед-назад. Програмне забезпечення рукавичок дозволяє налаштовувати їх чуттєвість і мертві зони всіх осей.

Як бачимо, такі засоби по-різному впливають на органи чуттів. Однак, щоб створити відчуття повного занурення у фізичну реальність, всі п'ять органів чуття повинні сприймати це віртуальне середовище.

Наступний етап віртуалізації свідомості – це **сприйняття**, тобто цілісний, чуттєво-конкретний образ, відображений безпосередньо завдяки впливу на органи чуттів, який показує одиничні предмети, їх властивості і відношення.

У сприйняття і відчуття є спільна риса: вони виникають внаслідок безпосереднього впливу предметів на органи чуття. Сприйняття не можна відривати від відчуттів, адже воно виникає на ґрунті останніх, які є наслідком певного впливу предметів на органи чуття людини. Водночас, сприйняття не

можна зводити до простої механічної суми відчуттів. Отже, сприйняття – це вже структурований образ, що складається з комплексу відчуттів [231, с. 18].

Щодо того, чи повинна віртуальна реальність у результаті сприйняття та занурення викликати у людини повну втрату розуміння, що вона знаходиться у віртуальній, а не у константній реальності, О. Баксанський зазначає, що «при сприйнятті віртуальної реальності людина завжди в змозі зрозуміти, що така ситуація не існує реально, а є результатом специфічного впливу на сенсорні органи. При патологічному сприйнятті людина впевнена, що світ є саме таким, яким вона його сприймає [21, с. 293]». Хоча тут виникає протиріччя в розумінні повної імерсії у віртуальну реальність: з одного погляду, щоб цього досягти, потрібно вплинути на всі органи чуттів і створити таку реальність, яку б людина могла сприймати, як фактичну. А з іншого, – повноцінне сприймання віртуальної реальності як константної є проявом патології. Вирішити таке протиріччя можливо лише за допомогою визначення оптимальної міри занурення, проте у цьому напрямку дослідження поки що не ведуться.

Однак на цьому етапі процес віртуалізації не закінчується, а розвивається далі і переходить до стадії – **переживання віртуальних подій**.

М. Шугуров це пояснює тим, що віртуальна реальність накладає границі на константну реальність, обмежуючи її тотальність, відкриваючи простір для зовсім іншого – не для сутностей, а для подій [255, с. 31]. Окрім того, перебування в об'єктивній реальності супроводжується переживанням спійманості, стиснутості, здавленості, а віртуальна реальність несе у собі не лише звільнення, але й ефект загартування [255, с. 36].

Саме на цьому етапі переживання віртуальних подій відбувається занурення у віртуальну реальність, продуктом чого є віртуальна свідомість як форма відображення дійсності, в якій домінують переживання віртуальних подій над подіями, що мають місце у константній реальності.

З огляду на це, **сутність суб'єктивованої форми віртуальної свідомості** як продукту процесу віртуалізації полягає в тому, що це якість

свідомості, провідною функцією якої є включення (рефлексія та адаптація) індивіда до віртуальної реальності. **Зміст суб'єктивованої форми віртуальної свідомості** – це здатність людини породжувати уявні образи незалежно від існування реальних об'єктів і процесів та оперувати ними під впливом домінування переживань віртуальних подій над реальними.

Детальніше до її аналізу ми звернемось у наступному підрозділі. У той час, як при аналізі процесу віртуалізації варто враховувати **зворотній зв'язок**, що з'являється як наслідок обміну ролями свідомості та віртуальної свідомості. Віртуальна свідомість стає відправником, а свідомість отримує нові знання та досвід. Таким чином, процес повторюється знову, але вже в іншому напрямку. Завдяки цьому процес віртуалізації свідомості стає двостороннім і набуває динаміки.

Очевидно, що для цілісного аналізу процесу віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості недостатньо надати йому описову модель. Саме тому нами визначено наступні **критерії** (здатність розрізнення; засіб судження; мірило [81, с. 94]) **та показники оцінки** процесу віртуалізації свідомості (Див. Таблиця 2.2. ).

Таблиця 2.2.

Критерії та показники оцінки віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості

№	Критерій	Показники
1.	Специфіка виконуваних дій	Стратегічний; тактичний; оперативний
2.	Залучення каналів сприйняття	Сильний; слабкий

Так, за критерієм *специфіки виконуваних дій* ми поділяємо занурення на три види: тактичне, стратегічне, оперативне:

– *тактичне* – занурення відбувається при виконанні тактичних операцій, що потребують підготовки. Як правило, таке занурення притаманне людині під час швидкого вирішення неважких завдань;

– *стратегічне* – занурення складнішого характеру, воно пов'язане з вирішенням інтелектуальних проблем. Наприклад, люди, що грають в шахи, використовують стратегічне занурення при виборі правильного рішення серед широкого спектру можливостей. Воно вимагає більшої розсудливості, спостережливості та логічності;

– *оперативне* – занурення, що відбувається тоді, коли людина проникає в сюжет певних подій. Такий тип схожий на те, що відчуває людина під час читання книги або під час перегляду фільму [262].

Безумовно, запропоновані показники можуть бути притаманні як процесу імерсії у дві форми віртуальних реальностей. Оскільки, в першому випадку, це може стосуватися комп'ютерної гри, певного процесу комп'ютерного моделювання, а в другому випадку, – інтелектуальної діяльності людської свідомості, спрямованої на вирішення певних проблемних ситуацій чи переживання певних подій як константної, так і віртуальної реальностей.

***За ступенем залучення каналів сприйняття*** процес віртуалізації можна поділити на сильний та слабкий:

– *сильний* – задіяними повинні бути численні канали сприйняття, а в ідеалі – всі, у такому випадку, віртуальна реальність захоплює людину повністю, не допускаючи зовнішніх щодо неї позицій;

– *слабкий* – процес може бути відстороненим та розглядатися як зі сторони. Вочевидь, що цей розподіл також є умовним, оскільки навіть при використанні мінімуму каналів сприйняття є можливим досягнення сильного занурення за рахунок акцентуації певного сприйняття.

Наразі переходимо до визначення процесу віртуалізації об'єктивованої форми свідомості. Насамперед, варто відзначити, що її суб'єктом є соціальна



спільність чи окрема людина, але не як індивід, а як представник певної групи, класу чи нації.

Об'єктивована форма свідомості, порівняно з суб'єктивованою, відображає об'єктивну дійсність глибше, повніше, а отже, багатше. Вона абстрагується від тих чи інших конкретних характеристик, властивостей суб'єктивованої свідомості, вбираючи найбільш значиме, суттєве. Тим самим суспільна свідомість ніби підноситься над свідомістю індивіда. Однак це не означає нівелювання свідомості індивіда. Навпаки, врахування специфіки суб'єктивованої форми свідомості, її багатогранності, неповторності всього того, що становить сутність духовності особистості, є надзвичайно важливою умовою формування та розвитку цінностей духовної культури, свідомості людини.

Ми пропонуємо наступне бачення процесу віртуалізації об'єктивованої форми свідомості (див. рис 2.6.).

Уточнимо, що у цьому процесі, як і в попередньому, існують перешкоди віртуалізації, які ми називаємо **бар'єрами**. Їх є декілька найбільш розповсюджених: відсутність знань та навичок користування; недостатність технічних можливостей; припущення, що у віртуальній реальності немає нічого цікавого; відсутність фінансової можливості; інформаційна нерівність та бідність. Однак, як і у випадку з шумами, їх вплив на процес віртуалізації можна корегувати, але вже іншими методами. Отже, переходимо до аналізу етапів віртуалізації об'єктивованої форми свідомості.

**Перший етап – це суспільна практика**, яка виступає джерелом походження ідей, поглядів, емоцій, настроїв. Рівень розвитку практики визначає і глибину проникнення у дійсність, адже людина, коли залучається до суспільного буття, засвоює певні розумові форми, поняття, систему знань, реальностей в її житті. Однак найбільшого значення набуває Інтернет як технологічний прояв віртуальної реальності.

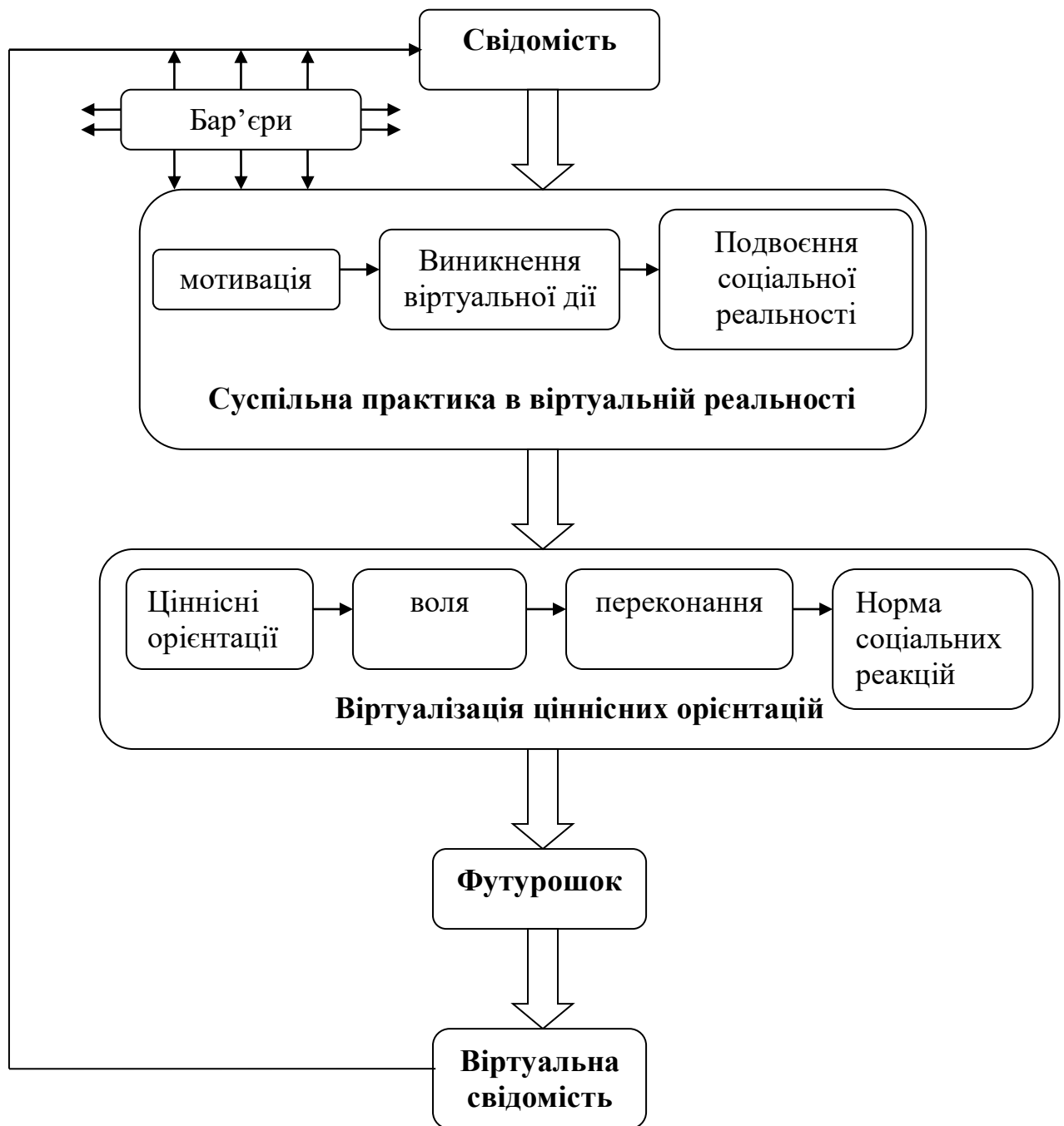


Рис 2.6. Процес віртуалізації об'єктивованої форми свідомості

Спираючись на дослідження Б. Сивиринова [209, с. 39], ми вважаємо, що виникнення віртуальної практики пов'язане з переходом від однієї реальності в інші. Тому кожна людина повинна розуміти, що символічні форми свідомості є містками, які не тільки ускладнюють, а й нерідко

полегшують гармонізацію та узгодження символічних реальностей з дійсною соціальною реальністю, а також є транзитивним полем, що полегшує переміщення нашої свідомості з однієї віртуальної реальності в іншу.

Так, переходячи з соціальної реальності роботи (установи) в художню реальність театру, кіно, книги людина, володіючи необхідними символами (мовою мистецтва, наприклад), без особливих труднощів поєднує ці реальності у своїй свідомості. Якщо ж символічна мова однієї з реальностей погано освоєна, то при переході людина переживає шок. Однак варто зауважити, що домінуючим засобом здійснення віртуальної практики для людини є Інтернет.

У свою чергу, суспільна практика у віртуальній реальності складається з мотивації, виникнення віртуальних дій та роздвоєння соціальної реальності. Розглянемо кожний елемент цього етапу детальніше.

У найзагальнішому вигляді **мотивація** людиною діяльності розуміється як сукупність рушійних сил, що спонукають до виконання певних дій. Ці сили знаходяться поза і всередині людини та змушують її усвідомлено чи не усвідомлено робити певні вчинки [50, с. 103].

В основі лежить мотив як інформаційний двійник предмета потреб, що набуває в системі «суб'єкт – світ» властивості спонукати і спрямовувати діяльність суб'єкта. Мотиваційний аспект відноситься до атрибутивної характеристики людини, який пов'язаний з кількістю «енергії», необхідної для задоволення конкретних потреб [30, с. 50]

Існує низка наступних мотивів, які перетворюють людину на користувача:

1. *Діловий мотив* – зумовлений тим, що Інтернет є складовою частиною професійної діяльності. Він використовується для досягнення конкретної мети. Це може бути пошук конкретної інформації, контакти і взаємодія з певною людиною, організація роботи будь-якого підрозділу тощо.

2. *Пізнавальний мотив* пов'язаний з отриманням нових знань, він може мати різні характеристики в залежності від спрямованості пізнавального інтересу користувача. Предметом таких відносин у комп'ютерних мережах можуть бути нові сервісні можливості, різна гіпертекстова інформація, нові люди, ідеї і думки, візуальні і слухові образи.

3. *Мотив спілкування* (комунікативний мотив) характеризується пошуком нових знайомств, людей з близькими інтересами, обміном думками, набуттям нового кола друзів і однодумців. Він пов'язаний з природною потребою людини в обміні знаннями, думками, емоціями із собі подібними.

4. *Корпоративний мотив (мотив співпраці)* полягає в тому, що більшість видів діяльності людини носить соціальний характер як за своїм змістом, так і за своєю структурою. Це означає, що діяльність передбачає поділ функцій між людьми, співпраця між ними, обмін результатами діяльності, спільне вирішення проблем у ході роботи. Значна частина людей працює в умовах спільної діяльності.

5. *Мотив самоствердження* має відношення до самооцінки особистості, рівня її прагнень. Він виникає, коли діяльність людини спрямована на певне досягнення, при цьому доводячи собі та іншим власну спроможність та цінність.

6. *Мотив рекреації* визначається тим, що важливе місце в житті кожної людини займає дозвілля. Крім відновлення функціонального стану працездатності, гра і рекреація є способом оволодіння новими видами діяльності, тренуванням і перевіркою своїх можливостей, змаганням. В Інтернеті кожен користувач може знайти той вид гри, який йому найбільш близький і цікавий.

7. *Мотив афіліації* є вираженням соціальної сутності діяльності та особливостей людини. Він проявляється у потребі кожної людини належати до певної групи, приймати її цінності та дотримуватися їх, займати власне місце у структурі.

8. *Мотив самореалізації та розвитку* особистості стосується розвитку пізнавальних можливостей, ігрової діяльності, особливостей спілкування, формування інтересів особистості. Усвідомлене прагнення до реалізації і розвитку власних можливостей (пізнавальних, комунікативних тощо) формує мотив розвитку особистості при роботі в Інтернеті [10].

Багато чинників мотиваційної поведінки та плюралізм пошуків соціальних груп та особистостей роблять непередбачуваними характер та наслідки складних соціальних взаємодій [182, с. 27].

Таким чином, під впливом зазначених вище мотивів, що спонукають людей використовувати можливості об'єктивованої форми віртуальної реальності, виникає новий вид соціальних відносин – **віртуальних соціальних дій**, тобто таких дій, які мають місце в Мережі, не відбуваються ні в якому певному місці, проте наслідки яких мають місце в реальному, матеріальному просторі [247, с. 170]. *Ознаки* віртуальних соціальних дій:

- відсутність часу і простору;
- збільшення обсягу та якісного наповнення інформаційних потоків;
- дігіталізація (перехід інформації в цифровий формат) комунікації;
- відсутність соціальної диференціації;
- конвергенція (процес зближення) суспільних відносин [158].

З'явилася і ще одна додаткова можливість: тексти, зображення, музика та інформація тепер можуть бути інтегровані в саму дію. В результаті змінюється не тільки сприйняття соціальної дії (у ході застосування технік, пов'язаних з гіперреальністю і віртуальною реальністю), докорінно змінюється уявлення про поняття «текст», «зображення», «читач», «спостерігач» [94, с. 31].

Важливою властивістю віртуальної соціальної дії є безпосередній зв'язок з реальними соціальними діями. Відбувається поглиблення стосунків, перехід на новий рівень комунікативної взаємодії, внесення розмаїття у реальність, руйнуються стереотипи звичного спілкування, а отже, як

наслідок, – нові соціальні групи, що створюються у віртуальному просторі, з усіма їх особливостями знаходять відображення у реальному житті.

Сценарії реального життя знаходять своє відображення у віртуальному світі, сценарії віртуального простору переносяться в реальне життя. Як наслідок – соціальна реальність подвоюється і починає визначатися не лише реальними, але й віртуальними практиками.

Подвоєння соціальної реальності – це одночасно і результат віртуальної практики, і процес. Тут можуть спостерігатися різні наслідки такої зміни. Наприклад, доповнення, почергове домінування, співіснування чи конфлікт і протистояння двох реальностей.

**Другий етап**, який ми визначаємо – це **віртуалізація ціннісних орієнтацій**. У його основу покладений механізм воління, що розроблений В. Бехом як одна зі складових структури особистості. Елементами цього процесу є ціннісні орієнтації, воля, переконання та норма соціальної реакції.

В якості вихідного елемента на цьому етапі виступають *ціннісні орієнтації*, що розуміються нами як цінності людини, що пройшли селекцію. Це означає, що насправді особа у своїй повсякденній формі життєдіяльності оперує найбільш вагомими, з її точки зору, цінностями, інші присутні тут же, але перебувають, як би до пори до часу, в тіні свідомості [30, с. 53]. При цьому, як писав Т. Парсонс, ціннісна орієнтація «відноситься до тих аспектів орієнтації діючих осіб, які зобов'язують їх дотримуватися певних норм, стандартів, критеріїв вибору кожного разу, коли вона опиняється у невизначеній ситуації, що дозволяє (і вимагає) зробити вибір [172, с. 83]».

Тобто у традиційних цінностей виникають віртуальні аналоги, симулюються основні людські почуття. Любов підміняється приголомшуючою сексуальністю або небаченою статевою міццю, дружба – корпоративним духом, система етичних заповідей – кодексом добропорядного громадянина.

Саме етичні проблеми уявляються тим порогом у свідомості, переступивши який, сучасна людина вже не здатна контролювати любов і

довіру до комп'ютера. Сучасні комп'ютерні технології виводять людину не тільки за межі її фізичних можливостей, а й за рамки морально-етичних норм.

С. Орехов пропонує наступне визначення віртуальних цінностей як «певного фрагмента віртуальної реальності, який переживає людина, коли занурюється в цю реальність [171, с. 279]». Однак, на думку цього російського вченого, сама по собі віртуальна реальність не є ціннісним утворенням. Вона набуває цінності або ціннісних характеристик тільки тоді, коли людина, що у неї занурюється, починає діяти [171, с. 280].

Процес віртуалізації ціннісних орієнтацій підсилюється розповсюдженням псевдоцінностей, які утверджуються в масовій свідомості, що зумовлено розповсюдженням масової західної культури та проникненням деформованих цінностей суспільної поведінки. Як наслідок, серед молоді спостерігається дещо нігілістичне ставлення до традиційних духовних цінностей, некритичне засвоєння ідеалів і стереотипів чужорідних культурних систем [80, с. 20-21].

**Воля** розглядається нами як здатність людини до вибору мети діяльності та породження внутрішніх зусиль, необхідних для її здійснення. Воля – специфічний акт, який не зводиться до свідомості і діяльності як такої. Не будь-яка свідома дія, навіть пов'язана з подоланням перешкод на шляху до мети, є вольовою: головне у вольовому акті полягає в усвідомленні ціннісної характеристики мети дії, її відповідності принципам і моральним нормам людини.

Для суб'єкта волі характерне не переживання «я хочу», а переживання «треба», «я повинен». Здійснюючи вольову дію, людина протистоїть владі актуальних потреб, імпульсивних дій. За своєю структурою вольова поведінка розпадається на прийняття рішення та його реалізацію. При розбіжності мети вольової дії і актуальної потреби ухвалення рішення часто супроводжується боротьбою мотивів (акт вибору) [30, с. 53].

Цей елемент потребує подальшого детального вивчення, оскільки зміна природи людини під впливом віртуальної реальності залежить власне від вольових імпульсів, якими вона керується при переході до неї.

Під *переконаннями* у цьому дослідженні розуміються уявлення, знання не лише про реальність у фізичному плані, але й віртуальну, що визначає внутрішнє ставлення людини до останньої.

Зовнішнім продуктом тут виступає *норма соціальних реакцій*, якою людина керується в організації своєї поведінки у соціальному середовищі. Саме з них згодом формується норма колективної реакції або менталітет соціальної спільності. Зрозуміло, що вона відрізняється від норми реакції фізичного тіла, закладеної в генотипі людини. У такому випадку, ми виходимо з того, що *соціальна норма реакції* – це специфічний стан цінностей, які втратили зв'язок з потребами і прагненнями людини, що стали зовнішньої рамкою, зразком, моделлю поведінки [30, с. 54].

Тут прослідковується зв'язок зі смисложиттєвими орієнтирами людини, тобто духовним явищем, яке має свій вихід у практичній діяльності. Адже базові принципи організації суспільного утворення «працюють» тоді, коли людина реалізує свої життєві цілі у практичній діяльності. Водночас сенс життя «екзаменує» індивідуальну самореалізацію на ступінь її адекватності потенційним можливостям людини [151, с. 14].

Так, використовуючи Інтернет, люди засвоюють певні моделі поведінки, які прийнятні для віртуального світу, та з часом переносять їх у реальне життя. У Мережі черпаються стереотипи та моделі поведінки, норми діяльності, формується своя соціальна ідентичність, що не завжди є адекватною. Зміна норм соціальних реакцій є наслідком кінцевого інтересу та результатом довготривалих попередніх змін. Поведінка стає зовнішнім виявом його внутрішнього світу людини, всієї системи її життєвих установок, цінностей, ідеалів [47]. Іншими словами, під впливом віртуальної реальності у людини змінюються норми соціальних реакцій.



На основі цього ми визначаємо **третій етап – футурошок**, тобто реакція, яка виникає, коли індивід змушений керувати своєю межею адаптації [230, с. 204]. Виокремлення цього етапу пов'язане з тим, що індивіди стикаються з ситуацією невизначеності алгоритму поведінки у зв'язку зі змішанням двох соціальних світів, що призводить, на думку Е. Тоффлера, до такого стану, який супроводжується почуттям страху: «Є у цієї хвороби і своя назва – «футурошок», «шок майбутнього». «Людство може загинути не від того, що виявляться вичерпаними запаси Землі, вийде з-під контролю атомна енергія або загине понівечена природа. Люди вимруть через те, що не витримають психологічних навантажень [5, с. 204]». Нові відкриття, нові технології, новий соціальний устрій зовнішнього світу несуть в життя «прискорення обертів», скорочення тривалості зв'язків і відносин. Зовнішні зміни вимагають прискорення темпу повсякденного життя, нового рівня адаптаційних можливостей і створюють передумови для серйозної соціальної хвороби – шоку майбутнього [230, с. 204].

Така ситуація ускладнюється зі зростаючою новизною і складністю в оточенні, що в кінцевому підсумку викликає сильне навантаження на вміння адаптуватися і створює небезпеку шоку майбутнього. Більше того, перебування у віртуальних реальностях безмірно впливає на здатність справлятися з ситуаціями. Ця небезпека стає ще більшою через вплив на людину процесів прискорення у світі інформації.

Результатом страху та невизначеності є об'єктивована форма віртуальної свідомості, яка формується під впливом великого перевантаження, що ініціює неадекватне сприйняття соціальної реальності.

З огляду на зазначене вище, **сутність об'єктивованої форми віртуальної свідомості** визначається її здатністю описати процеси віртуалізації в суспільстві. У той час, як її **зміст** – це сукупність форм суспільної свідомості з урахуванням змін, що в них відбулися під впливом віртуальних реальностей. Однак до детальнішого її аналізу ми перейдемо у наступному підрозділі дослідження.

На цьому етапі дослідження існує необхідність визначення критеріїв та показників оцінки процесу віртуалізації, за допомогою яких можна стверджувати про факт його існування. Саме вони стають відправною точкою для подальшого аналізу та прогнозування розвитку трансформаційних процесів об'єктивованої форми свідомості (див. Таблиця 2.3.).

Таблиця 2.3.

## Критерії та показники оцінки процесу віртуалізації

№	Критерій	Показники
1	Користувачі мережі Інтернет	Кількість; профіль
2	Мотивація	Домінуючі мотиви

Перший критерій – це **користувачі мережі Інтернет**, тобто всі люди, що використовують можливості Інтернету з будь-якою метою. Для нас наразі не є важливою кількість відвідувань та початок користування Мережею. Більше того, цей критерій може зводитися до меж певної організації, адміністративно-територіальної одиниці, регіону, країни тощо, в залежності від предмета аналізу.

Показник *кількості* вказує на те, як зростає чи зменшується числовий вимір людей, що постійно користуються Мережею. Варто зауважити, що кількісний показник сам по собі не має достатньої інформації для здійснення повноцінного аналізу. Тому його потрібно порівнювати або з попереднім періодом, який береться як точка відліку, або з базовим показником (наприклад, кількістю користувачів у певній країні чи місці). Тобто, щоб оперувати цим показником, необхідно застосовувати метод вимірювання у поєднанні з порівнянням.

**Профіль користувачів** – це показник, який вказує на соціально-демографічні характеристики людей, що користуються Інтернетом.

Другий критерій – це **мотивація**. Він виражає ступінь сформованості інтересу та спонукань у сфері використання можливостей Мережі. Його показником є *домінуючі мотиви*, тобто спонукання, які є визначальними для більшості людей при прийманні рішення щодо використання чи невикористання можливостей Інтернету. Можна проводити порівняння змін мотивів протягом певного періоду, що дасть змогу зробити висновок про розвиток процесу віртуалізації. За відсутності такої можливості показник домінуючих мотивів дасть необхідні дані для визначення головних настроїв населення.

Таким чином, завершуючи теоретичний аналіз процесу віртуалізації свідомості, ми робимо наступні висновки з цього підрозділу. По-перше, поділ процесу віртуалізації свідомості на дві форми – суб'єктивовану та об'єктивовану – є виправданим, оскільки у їх перебігу та кінцевих продуктах є суттєва різниця. Зокрема, перша стосується окремо взятого індивіда і більшою мірою визначається внутрішніми процесами функціонування свідомості. Друга, в свою чергу, стосується зовсім іншого рівня і включає процеси, які відображають зміни, що відбуваються на рівні суспільства.

По-друге, віртуалізація суб'єктивованої форми свідомості визначається більшою мірою конструюванням та переживанням віртуальних подій, і тому він носить внутрішній характер, у той час, як об'єктивована – споживанням результатів практики у віртуальній реальності і має зовнішній прояв.

По-третє, такі критерії як специфіка виконуваних дій та залучення каналів сприйняття є доречними для використання для аналізу процесу віртуалізації лише на індивідуальному рівні. Ефективність їх використання на практиці буде залежати від бажання особистості ділитися інформацією про його перебіг або від уміння проводити самоаналіз (у випадку, коли дослідник і досліджуваний одна і та сама людина).

По-четверте, критерії: користувачі мережі Інтернет та мотивація (і відповідні до них показники) призначені для аналізу віртуалізації на суспільному рівні. Для ефективності їх застосування необхідно

використовувати статистичні дані, соціологічні дослідження, проводити постійний моніторинг змін, щодо головних сфер життя людини.

По-п'яте, спільним для обох форм є кінцевий продукт – віртуальна свідомість, однак її змістове навантаження має чіткі відмінності. Це пояснюється тим, що суб'єктивована віртуальна свідомість формується більшою мірою природними віртуальними реальностями, а об'єктивована – штучними, домінуючим проявом яких є Інтернет. Наслідки їх впливу у вигляді зворотного зв'язку зі свідомістю також є різними.

Тому існує необхідність перейти до обґрунтування критеріїв та показників сформованості суб'єктивованої та об'єктивованої віртуальної свідомості для подальшого аналізу наслідків та перспектив процесу віртуалізації в цілому.

### **2.3. Критерії та показники сформованості суб'єктивованої та об'єктивованої форм віртуальної свідомості**

Необхідність аналізу продуктів процесу віртуалізації обумовлюється зростанням їх значення в сучасному суспільстві. Адже їх формування та розвиток настільки стрімкі, що складно піддаються прогнозуванню. На жаль, предметне поле системних досліджень цієї проблеми ускладнюється тим, що відсутнє бачення методики їх вивчення. Власне тому виникає необхідність в уточненні критеріїв сформованості віртуальної свідомості, що визначає головну мету цього підрозділу.

Нагадаємо, що у попередньому підрозділі ми визначили, по-перше, що етапи віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості відрізняються від перебігу процесу щодо об'єктивованої форми, по-друге, внаслідок імерсії у віртуальну реальність формується віртуальна свідомість відповідних двох форм, по-третє, ці дві форми хоч і пов'язані між собою, але є різними.

Пропонуємо для першої форми такі **критерії** сформованості як віртуальний простір та час; конфігуративна віртуальна ідентичність. Для другої форми: граїзація та карнавалізація. Розглянемо кожен з них окремо.

Отже, перший критерій – це **віртуальний простір та час**. У філософії, як правило, використовують континуум час-простір, однак в межах нашого дослідження ми будемо їх розглядати окремо. Адже, з одного боку, простір і час – це загальні форми існування, координації об'єктів, загальний характер яких полягає в тому, що вони – це форми буття всіх предметів і процесів, які були, є та будуть у безкінечному світі. Оскільки не тільки події зовнішнього світу, але й всі почуття, думки відбуваються в просторі і в часі, у світі все простягається та триває. З іншого боку, простір і час наділені своїми властивостями: простір має три виміри: довжину, ширину і висоту, а час – лише одне спрямування від минулого через теперішнє до майбутнього. Час – невідворотний, неповторний і незворотний [223, с. 254]. Тому пропонуємо спершу розглянути віртуальний час, а згодом – простір.

Ми вважаємо, що віртуальний час виникає тоді, коли час як загальна форма буття перетворюється з об'єктивного на суб'єктивний, з континуального на дискретний. Доцільним є зауважити, що об'єктивний час виражає тривалість і послідовність подій світу (перехід майбутнього через мить теперішнього в минуле), а суб'єктивний – є індивідуальним відображенням об'єктивного і служить для усвідомлення людиною реальних подій та процесів [56]. Враховуючи той факт, що людина починає мати справу з віртуальними подіями, то ефект перетворення об'єктивного часу в суб'єктивний підсилюється.

Щодо дискретності часу, то при перебуванні людської свідомості у віртуальній реальності варто зазначити, що і віртуальна, і константна темпоральність носять континуальний характер, що означає неперервну течію від одного моменту до іншого. Хоча по відношенню до константної темпоральності віртуальна втрачає всю континуальність і стає дискретною [114].

Дискретний фрагментований час, що не співпадає з фізичним або соціальним, формується, оскільки віртуальна реальність існує тільки «тут і зараз», у момент актуалізації її за допомогою комунікації. Тож всі події, що відбулися й не відбулися, співіснують у ній одночасно – в єдиному просторі, а отже, у віртуальній реальності немає історії [218, с. 10]. Таким чином, віртуальний час є дискретним при зовнішньому розгляді з боку наявного буття, але є континуальним при погляді з середини.

Завдяки такому перевтіленню *основними характеристиками віртуального часу* стають багатовимірність, відносність (здатність проявлятися і у вигляді миті, і у вигляді вічності), зворотність, детермінованість людською діяльністю та знаковим характером існування [109, с. 7].

Однак сучасні науковці розходяться в тому, що відбувається з часом у віртуальній реальності. Так, наразі існує **три варіанти протікання віртуального часу**: він може прискорюватися, уповільнюватися та бути зворотнім. Розглянемо кожен з точок зору окремо.

Так, наприклад, В. Бакіров зазначає, що: «... час у віртуальному просторі *прискорюється* (виділено – Б. В.) завдяки реальним причинам, цей факт пов'язаний із величезною швидкістю розповсюдження інформації [20]». Саме з цієї позиції віртуальний час помітно впливає на соціальний (структуровану послідовність якісних станів соціуму [20]): під впливом першого другий також прискорюється, при чому роблячи його більш невизначеним. Тобто плин часу у віртуальній реальності прискорюється завдяки реальним причинам, що пов'язано з високою швидкістю розповсюдження інформації.

Проте російська дослідниця В. Афанасьєва схильна до іншої точки зору і наголошує на тому, що у певних випадках час у віртуальній реальності *уповільнюється*: частіше всього така необхідність виникає під час проведення комп'ютерних експериментів з процесами, що мають малу тривалість в природі. Навіть в тих випадках, коли часові масштаби

спеціально не обираються, віртуальний час виявляється суттєво меншим, ніж час протікання їх реальних аналогів [16].

Час також може бути *зворотнім*, адже людина може переживати і уявну або віртуальну реальність. Структура самого перебігу події при цьому може бути інвертованою, це означає, що людина подумки може занурюватися у більш віддалені події своєї майбутньої життєдіяльності, і лише потім – у ближчі [143, с. 128]. Враховуючи цю властивість, а також його динаміку, можна говорити про порушення причинно-наслідкових зв'язків та зміну традиційного розуміння часу [16]. І такий сценарій розгортання подій є вірогідним з огляду на те, що зворотність віртуального часу робить віртуальну реальність більш симетричною, і в певному сенсі більш досконалою, ніж фізична реальність.

Таким чином, визначення і домінування сприйняття віртуального часу як критерію сформованості віртуальної свідомості пов'язане з тим, що при віртуалізації за допомогою штучних реальностей часові параметри комп'ютерної віртуальної реальності задаються людською свідомістю і опосередковуються технічними засобами.

Очевидно, що вагомий вплив на формування віртуального часу має мережа Інтернет. Цікавим є той факт, що категорія часу в Інтернет просторі вимірюється в «бітах» («ударах Інтернет-дзвона», а через швейцарське місто Біль був проведений нульовий Інтернет-меридіан) або «@», яких у добі нараховується 1000 (1 біт дорівнює 1 хвилині 26,4 секунди). Нова доба у віртуальному просторі починається об 11 годині вечора за Грінвічем. Тобто «Інтернет-час – це час тих, хто живе у світі кібернетики, де немає літа й зими, дня і ночі, де час диктує не положення Сонця на небі, а перебування людини у Мережі [136]». Отже, віртуальний час тече паралельно до часу реального і становить одну зі складових гіпердискурсу.

У цьому випадку час зумовлений симуляційною сутністю, видовищним характером, технологічними можливостями створеної реальності і зняттям у ній соціокультурних обмежень; у ньому панують багатовимірність,

відносність (здатність виявлятися і у вигляді миті, і у вигляді вічності), зворотність.

Що ж до поняття «віртуального простору», то воно пов'язане сьогодні, передусім, з продукцією електронних технологій. Однак ми вважаємо, що його можна тлумачити набагато ширше. Оскільки будь-який простір, сформований свідомо, згідно з культурними нормами, набуває віртуального виміру, оскільки його культурні форми та смисли реалізуються лише у свідомості суб'єкта, що володіє цими нормами. Тобто віртуальним стає простір, що створюється різними зображеннями, сутність яких полягає у стимулюванні сприйняття суб'єктом об'єктів, яких реально перед його очима немає.

Таким чином, **віртуальний простір** – це протилежність природному тілесному простору, що містить інформаційний еквівалент речей. Він змушує нас відчувати так, ніби ми маємо справу з природною реальністю [165, с. 35].

Віртуальний простір доцільно розглядати з двох позицій. При розгляді у вузькому розумінні, віртуальний простір – це простір, породжений мережею зв'язків внутрішнього користування певної організації. У такому випадку, на нього буде розповсюджуватися юрисдикція держави, на території якої знаходиться заклад [22, с. 40].

При широкому тлумаченні, віртуальний простір – це простір, який створений мережею Інтернет і який виходить за межі однієї держави, він буде інтернаціональним і на нього не буде розповсюджуватися державний суверенітет [254], на нього буде розповсюджуватися міжнародний правовий режим. Це питання є актуальним в межах діяльності хакерів.

Тобто про його відносність свідчить відсутність географічних меж та те, що однією з координат його існування завжди є користувач. Однак існування Інтернету та специфічних різновидів часу в ньому свідчать про сформованість та їх відносність.

Розширюючи межі розуміння віртуального простору, доцільно виокремити наступні його **властивості**:



- централізованість на індивіді;
- конструюється людиною за допомогою мовного дискурсу;
- моделюється за аналогією зі світом реального буття;
- насичений численними зв'язками, смисловими та культурними парадигмами, мовними ресурсами [121, с. 5];
- постійна змінюваність;
- можливість миттєвого доступу до будь-якої частини простору, на відміну від константної реальності, де для цього треба затратити значні зусилля та час на переміщення з однієї точки до іншої [114];
- відсутністю географічних обмежень [75].

До властивостей віртуального простору, який створений інформаційними потоками, належать мінливість, симуляційність, знеособленість, поверховість людських контактів та принципів, антиєрархічність, децентрованість, мобільність. Окрім того, віртуальний простір має гіпертекстовий спосіб організації, що свідчить про універсальну співвіднесеність його елементів.

З огляду на зазначене вище, віртуальний простір не є більше незалежним від суб'єкта. Він сам виявляється зображенням, яке слід конструювати, моделювати, як і ті істоти та об'єкти, які в ньому існують. Просторові зв'язки можуть постійно мінятися місцями без будь-яких обмежень і законів логіки. Об'єкти не просто насичують простір, вони його перетворюють тією мірою, якою самі виявляються створеними ним [14, с. 41].

Характер критерію сформованості визначається через **показники віртуального часу та простору**: відносність, змінюваність, віртуальний дискурс.

Показник *відносність* вказує на те, що якщо процеси, які перебігають в реальному фізичному часі, а координати між ними у свідомості формуються в межах природної установки часового та просторового сприйняття, то при конструюванні віртуальної реальності кожна людина може встановлювати

будь-які часові та просторові масштаби тривалості та протяжності, зручний часовий перебіг подій [15].

*Змінюваність*, тобто можливість уповільнювати, прискорювати, інверсувати час в залежності від необхідності людини. Цей показник також відображає те, що процес становлення віртуального простору ніколи не завершується, і в будь-який момент у ньому може реальне, вигадане і символічне переплітатися, формуючи нові властивості віртуальної реальності.

Третій показник – це *віртуальний дискурс*. У свою чергу, *дискурс* – це сукупність висловлювань щодо певної проблематики, які розглядаються у взаємних зв'язках із цією проблематикою, а також у взаємних зв'язках між собою [15, с. 32]. Його одиницями є конкретні висловлювання, які функціонують у реальних історичних, суспільних і культурних умовах, а у своєму змісті та структурі відбивають часовий аспект, взаємостосунки між партнерами, що відтворюють цей тип дискурсу, а також простір, у якому це відбувається; значення, які він творить, використовує, репродукує або перетворює [121, с. 9].

*Ознаки віртуального дискурсу*: він, як і віртуальна картина світу, передбачає обов'язкову присутність комунікантів; створюється у момент «тут і зараз», вбирає прагматичну семантику, оскільки співвідноситься з учасниками мовленнєвого процесу, характером міжособистісних стосунків, соціальним статусом; завжди передбачає зворотний зв'язок (віртуальний співрозмовник чи віртуальна реальність реагують на дії віртуальної особистості; психологічно комфортний, бо компонент умовності компенсує почуття відповідальності за зроблені «вчинки» в Інтернеті, дає змогу особистості реалізувати потенції, що приховані у світі реальному [75, с. 67].

Кожен користувач створює власний віртуальний дискурс у тій частині кіберпростору, яку обрав. Саме тому цей показник може використовуватися для оцінки процесу віртуалізації свідомості по відношенню лише до окремо взятої людини.

Окрім віртуального простору та часу, існують й інші ознаки, за якими можна оцінювати сформованість віртуальної свідомості. Так, з огляду на те, що етап сприйняття є одним із ключових в процесі імерсії свідомості у віртуальну реальність, ми вважаємо, що доцільним буде визначити критерій сформованості віртуальної свідомості як **гра**.

Гра є певною вільною діяльністю, що усвідомлюється як «несправжня», не пов'язана із повсякденним життям і однак така, що може повністю захопити того, хто грає; яка не обумовлюється жодними найближчими матеріальними інтересами або користю; яка відбувається у відведеному просторі і часі, впорядковано і з відповідними правилами, і викликає до життя суспільні об'єднання, що прагнуть оточити себе таємницею або підкреслити свою незвичайність щодо іншого світу своєрідним одягом та образом [244, с. 33].

Однак епоха постмодерну девальвувала поняття гри. Це пояснюється тим, що на перший план вийшли такі ознаки гри, як її вторинність, штучність, симулятивність, підміна реальності, ескапізм, моральна амбівалентність. Під грою стало розумітися несправжнє. Ми сьогодні маємо протиставлення «гра» – «реальність». У той час, як гра є вільною реалізацією всіх творчих сил і здібностей людини. «Грати» – означає насолоджуватися видимістю і творити щось ідеальне (в порівнянні з життям) і реальне (в порівнянні з продуктом чистої уяви), незалежно від того, втілюється ця видимість у творі мистецтва чи існує тільки у свідомості, що грає. Гра – творче ставлення до дійсності. У ній розкриваються всі можливості і сутнісні сили людини [244, с. 20].

Й. Хейзінга пропонує **ознаки**, за якими гра може бути відокремлена від інших форм життєдіяльності:

- вона вільна;
- не є повсякденністю або звичайним життям. Це вихід із звичного життя в мінливу сферу діяльності з її власними прагненнями;

– замкненість, відмежованість. Вона розігрується у певних межах місця і часу [244, с. 27-29];

– наявність правил. Правила гри беззаперечні та обов'язкові, вони не підлягають жодному сумніву. Варто лише відійти від правил, і світ гри одразу ж руйнується [244, с. 30].

Гра заповнює собою весь віртуальний простір, причому її «суб'єкт» виявляється «розпорошеним». Однак теоретичне протиставлення суб'єкта гри та гри як суб'єкта вже не є актуальним: віртуальна реальність «змішує» усі класичні дихотомії, залишаючи без відповіді питання «хто ж грає» – чи людина, чи сама віртуальна реальність, що актуалізується людиною, чи віртуальний персонаж, що конструюється у віртуальній реальності.

З огляду на це, ігрова основа віртуальної реальності забезпечує розширення свободи «суб'єкта», а специфіка віртуальної комунікації обумовлює «віртуальність» цієї свободи: її ситуативність (людина є вільною, лише знаходячись у віртуальній реальності, яка існує лише «тут і зараз») і «аморальність» (відсутність ризику й анонімність перебування в соціальній віртуальній реальності позбавляють свободу її зворотного боку – відповідальності). На підставі аналізу специфіки й наслідків отримання людиною «віртуальної» свободи відзначається необхідність пошуку шляхів креативного й соціально значимого використання можливостей, що забезпечуються новітніми технологіями, які б дозволили реалізувати свободу в суспільно осмислених формах, сприяючи особистісному й соціальному розвитку та «природній» (тобто такій, що обумовлюється соціальними умовами, а не є проголошуваним курсом уряду) демократизації.

**Показниками критерію гри** є гра-змагання, гра-імітація та гра-азарт, в залежності від специфіки комунікацій у віртуальній реальності.

У *гри-змаганні* йдеться про суб'єктів комунікації – суперників, коли в процесі комунікації здійснюється полеміка з тих чи інших питань. Така комунікативна стратегія передбачає активність усіх учасників спілкування й має на меті перемогу одного з них. Такий тип комунікативної взаємодії

розповсюджений на тематичних сайтах при обговоренні світоглядних проблем. Ігрового звучання цьому обговоренню надає почуття змагання, яка не завжди ґрунтується на відповідних ціннісних позиціях, а подекуди має за мету саме протистояння.

**Гра-імітація** характеризується дещо іншою стратегією поведінки. У її основі знаходиться дихотомія «актор-роль», яка передбачає зосередженість суб'єкта спілкування (актора) на переконливому виконанні ролі. Це означатиме більшу комунікаційну активність, яка формується з того, що суперником актора є роль, а інші учасники комунікації є лише «глядачами». Метою гравця-імітатора є постановка віртуального спектаклю та виконання непритаманної йому у повсякденному житті ролі. За таких умов, предметом імітації можуть бути світоглядні позиції, соціальний статус, вік і навіть стать. Критерієм успішності гри виступає довіра з боку «глядачів» і їхня готовність визнати автентичність створеного образу.

**Гра-азарт** протиставляє гравця випадку та долі. Це найбільш драматичний варіант ігрової комунікації у віртуальній реальності, в основу якого, зазвичай, покладений певний комерційний інтерес, як, наприклад, у випадку гри на біржі. Гра-азарт характеризується високим ступенем організованості та ризику. Результатом такої гри, на відміну від попередніх типів, можна вважати не лише психологічні, але й цілком матеріальні нагороди, які і є свідченням ігрової перемоги.

Спільним для трьох показників є те, що значення ігрової практики зростає, оскільки жодна реальність не може бути прийнята як єдино вірна і безперечна, гра дозволяє індивідам долати напругу на структурному і функціональному рівнях, дуже ефективно адаптуватися до цього порядку у різних сферах суспільного життя. Вона виступає в якості нових нормативних регуляторів соціальних практик людей, що й призводить до граїзації об'єктивованої форми свідомості.

Авторство терміна «граїзація» належить російському вченому С. Кравченку. Він використовує його для позначення вищої форми гри, яка

являє собою переживання реальності, що передбачає взаємне проникнення ігрової діяльності в культуру [129, с. 270-271]. Тобто в основі процесу лежить гра як вільна реалізація всіх творчих сил і здібностей людини.

Фрагментованість, умовність повсякденного життя змушують людину засумніватися у самій соціальній реальності. Тому в соціальній віртуальній реальності Інтернету людина, зрештою, набуває впевненості: вона знає, що це гра, і грає за правилами цієї гри, розширюючи межі власної свободи і творчо переборюючи кризу ідентичності іграми з ідентичністю [218, с. 13].

Щодо співвідношення поняття «граїзація» та «гра», то вони мають певні спільні та відмінні риси. *Спільним* є те, що вони уособлюють вільну діяльність людини і не можуть здійснюватися примусово.

Однак граїзація відрізняється від гри тим, що вона прагматична і проявляється у слідуванні вузько спрямованим інтересам. Окрім того, передбачає освоєння специфічного знання конкретних суспільних сфер, яке відбувається на етапі вторинної соціалізації – подальшого процесу, що дозволяє вже соціалізованій особистості входити в нові сектори об'єктивного світу суспільства. Таким чином, граїзація являє собою впровадження принципів гри, евристичних елементів у прагматичні життєві стратегії [130, с. 147-153]. Майже всі суб'єкти інформаційно-комунікативного середовища грають, переслідуючи в цілому прагматичні цілі: грають заради будь-якої необхідності (соціальної, професійної тощо); дехто взагалі бачить у віртуальній грі чи не єдиний шлях вирішення своїх життєвих проблем [7, с. 214].

У межах зазначених вище процесів відбувається перетворення соціокультурних інститутів на щось подібне до гри. Виникає паралельне «життя», але вже зі своїми нормативними критеріями оцінки соціальної поведінки. Це, у свою чергу, призводить до роздвоєності свідомості, інакше кажучи, зумовлює ціннісно-змістову дезорієнтацію, до якої складно і, мабуть, неможливо застосувати традиційні норми інституціонального контролю. У наслідок цього – граїзація корінним чином трансформує характер

комунікацій людей, розділяє їх у часі та просторі, дозволяє одночасно брати участь навіть у іграх, що відбуваються на різних континентах. Відсутність прив'язаності до певного географічного місця, що є характерним для традиційних культур, замінюється тим, що у індивіда якісно розширюються можливості плюралістичного вибору життєвої стратегії.

Завдяки цьому граїзовані практики віртуальної реальності розповсюджуються в різних культурних контекстах і по всьому світу. Граїзація стає самостійним видом соціального і культурного виробництва, що має глобальний характер. З цього приводу С. Кравченко зазначає, що «граїзація індивіда і граїзоване суспільство стає глобальним символом успіху та благополуччя [130, с. 147]».

Як наслідок, у граїзованому суспільстві люди перестають розрізнятися за соціальним походженням або станом, у будь-якому разі, роль цього фактора істотно знижується. Ми вважаємо, що процес граїзації в сучасному суспільстві втілюється у деформаціях, що відбуваються в різних формах суспільної свідомості. Саме тому **показниками граїзації** є релігійна, моральна, правова, політична, економічна свідомості, але з урахуванням змін, що в них відбулися під впливом цього процесу.

**Релігійна свідомість** як спосіб духовно-практичного освоєння дійсності через визнання провідної ролі надприродного, що включає уявлення про світ і місце людини в ньому [211, с. 5].

**Моральна свідомість** – це система неписаних законів, що склалась історично, і яка вважається основною ціннісною формою суспільної свідомості. Водночас вона є і мірою вимог суспільства до людини, і мірою подяки за заслуги у вигляді схвалення або осуду. При цьому, правильною мірою вимоги або подяки є справедливість [223, с. 662]. Категорія міри, в свою чергу, складається з трьох понять: повинне, заборонено і дозволено [198, с. 192].

**Правова свідомість** – це уявлення та поняття, що відображають ставлення людей до чинного права, знання міри в поведінці людини з погляду прав та обов’язків [224, с. 657].

**Політична свідомість** – це сукупність уявлень, в яких виражається сприйняття політики, її цінностей, установок.

**Економічна свідомість** – це процес осмислення явищ та процесів, що відбуваються в економічній сфері суспільства.

Таким чином, однією з основ нової диференціації стає доступ до тих чи інших граїзованих практик, прихильність до конкретних дискурсів, за якими можна формувати нові типи ідентичності особистостей. Саме тому ми вважаємо необхідним виділити третій критерій сформованості суб’єктивованої форми віртуальної свідомості – **конфігуративна віртуальна ідентичність**.

*Конфігуративність ідентичності* пов’язана з неможливістю тривалого перебування у котромусь із статусів, бо «перспектива досягнення «стабільного притулку» в кінці шляху відсутня; бути в дорозі стало постійним способом життя індивідів, що вже хронічно не мають свого стійкого положення у суспільстві [24, с. 184]». Це підтверджує думку російських дослідниць О. Белінської та А. Жичкіної [25], котрі звертають увагу на новий соціонормативний канон людини, для якої момент набуття справжньої ідентичності – це момент відмови від вже встановленого на користь нового.

Конструювання віртуальної ідентичності має декілька *цілей*:

- текстова репрезентація (включаючи музичне відео, фото, тексти) – можливість більш повного вираження реальної ідентичності;
- можливість створення образу, що відповідає ідеальному-Я;
- експеримент, новий досвід.

Конструювання віртуальної ідентичності відтак можливе у *три способи*:



- перенесення та надання віртуальній ідентичності рис реальної, соціальної ідентичності (вік, стать, соціальний статус тощо);
- конструювання образу з наданням рис персональної ідентичності;
- створення абсолютно нової ідентичності, що не збігається з реальною особистістю.

Внаслідок цього конструювання ідентичності відбувається на основі сприйняття образів, тобто симулякрів. Втрачається цінність фізичного контакту з іншою людиною. Конструйованість особистості в Інтернеті надає свободу ідентифікації: віртуальне ім'я, віртуальне тіло, віртуальний статус, віртуальна психіка, віртуальні звички, віртуальні чесноти та віртуальні вади [100, с. 138]. Однак така свобода призводить до ще більшої непевності у пошуку себе – людям пропонується (скоріше навіть нав'язується) безпрецедентна свобода, однак її ціною стає така ж безпрецедентна непевненість [24, с. 201].

Таким чином, під впливом віртуальної реальності особистість формується як хаотичне скупчення не обов'язково пов'язаних між собою фрагментів образів, подоб, масок. Наше «Я» саме розпадається на фрагменти, як і розрізнені віртуальні образи, формуючи модель індивіда, що відповідає постмодерній метафізиці децентризмів [191, с. 69]. Співвіднесеність з соціальною роллю (стійка ідентичність) замінюється дистанціюванням, відчуженням від повсякденних ролей, виходом з чого є гра масок, образів, ідентичностей.

У своїй дисертації Є. Уханов також наголошує на цьому аспекті: «Індивід, розчинений у багатоманітності своїх Я в мережових комунікаціях, стоїть перед невизначеністю відношення цієї багатоманітності Я до його індивідуальності. З цього погляду Я перетікає у свою трансіндивідуальну форму. Я-граюче, Я-маска – головна характеристика, стратегія, інтенція, репрезентація внутрішнього Я-індивіда через його зовнішній вияв [234, с. 9].

Звертається увага на те, що однією з умов вдалого самовизначення індивіда в мережних комунікаціях є «розірваний», нецілісний характер

свідомості. Інакше було б складно сприймати реальність, якої «не існує». Стверджується, що це є однією з основних умов успішної соціалізації в процесі самовизначення індивіда [234, с. 12]».

Тобто необхідно зазначити стійку ситуацію загострення симуляції, на якій наголошує професор С. Куцепал: «Суб'єктивність розпадається, замінюється нескінченною множиною масок-симулякрів [138, с. 11]». У результаті людині важко зібрати до купи обсяг образів, ролей, масок, за допомогою яких вибудовується життєва стратегія, відбувається комунікативна практика, триває пошук самоідентичності.

Пропонуємо наступні **показники конфігуративної віртуальної ідентичності**: аватар, нікнейм, профіль.

Поняття *«аватар»* бере свій початок в індуїзмі і вказує на фізичне втілення божества на Землі у вигляді конкретної людської особи. Існує два види аватарів: ті, які народилися від жінки або народжені розумом (анупападака) [214]. Англо-український словник з обчислювальної техніки, Інтернету та програмування подає *аватар*, як синтетичний (анімаційний) інтерактивний об'єкт, який представляє користувача у віртуальному світі [6, с. 58].

Аватари, зазвичай, використовують для дружнього листування як підписи або в тексті для посилання на когось. Вони максимально правильно допомагають створити перше враження для реципієнта повідомлення – не лише сховатися за вигаданим іменем чи образом, але й якнайповніше виразити свій настрій та внутрішній світ. Правильно вибрана картинка «аватара» може повідомити про людину значно більше, ніж анкета, та впливати на віртуальну спільноту в цілому. Через це, що кіберпростір є місцем особливого модусу інтеракцій, аватари слугують як медіатори між індивідумом та спільнотою [116, с. 17].

Однак у природній віртуальній реальності простежити співвідношення подібності чи відмінності аватара людини дуже складно, оскільки це є неможливим для зовнішнього спостерігача. А сама людина не зацікавлена в

аналізі цього показника, оскільки домінуючим для неї під час перебування у віртуальній реальності є переживання, якими вона охоплена. У той час, як у штучних віртуальних реальностях аватари є придатними для аналізу. Окрім того, інформація, що отримується за допомогою них, доповнюється нікнеймами.

**Нікнейм** (або мережне ім'я) – це «особисте, переважно, вигадане ім'я, яким називають себе користувачі Інтернету в різноманітних віртуальних спільнотах. У мережі Інтернет користувачу надається можливість створити про себе «враження на власний вибір» – зберегти максимальну анонімність, сховатися за віртуальним ім'ям або навпаки – домагатися популярності, вибираючи яскравий, помітний нік. Незалежно від мотиву, самопрезентація дозволяє людині стати ким завгодно, приписати собі будь-які якості, як позитивні, так і негативні. Серед основних особливостей функціонування нікнеймів необхідно відзначити масовий характер їх використання, що обумовлене різноманітністю інтернет-спілкування, а також можливість створення різних мережеских імен залежно від ситуації спілкування, сайту, форуму, чату – а, отже, і різних віртуальних осіб [203, с. 77]».

**Профіль** – це персональна інформація віртуальної людини, яка вказує на місце, що вона займає у віртуальній реальності – статус, ранг, все те, що визначає активність користувача. Цей показник можна визначати за статтю, віком, рівнем освіти, рівнем фінансового стану, типом поселення тощо.

Таким чином, співвідношення з соціальною роллю (стійкою ідентичністю) замінюється дистанціюванням, відчуженням від повсякденних ролей, виходом з чого є гра масок, образів, ідентичностей. Саме цей факт призводить до виникнення поняття «карнавалу» та «карнавалізації» як критерію сформованості суспільної форми віртуальної свідомості.

Доцільно зауважити, що термін **«карнавалізація»** введений М. Бахтіним як категорія літературознавства, однак нині він застосовується для осмислення найрізноманітніших культурних, соціальних та художніх явищ, і який відображає специфіку сучасної культури в цілому.

Очевидно, що в основі процесу лежить «карнавал» як світовідчуття, що звільняє від страху, максимально наближає світ до людини, з його радістю змін і веселою відносністю; він демонструє тимчасове вивільнення від домінуючої правди і пануючого ладу, тимчасову відміну всіх ієрархічних стосунків, привілеїв, норм та заборон: «Карнавал не споглядають – у ньому живуть, і живуть усі, тому що за ідеєю своєю він – всенародний. Поки карнавал відбувається, ні для кого немає іншого життя, крім карнавального. Від нього нікуди піти, бо він не знає просторових кордонів. Під час нього можна жити тільки за його законами, тобто за законами карнавальної свободи. Карнавал носить вселенський характер, це особливий стан усього світу, його відродження та оновлення, до якого всі причетні [14, с. 4]».

Необхідність введення терміна «карнавалізація» в соціальну філософію пояснюється тим, що такі значущі сфери життя людини як економіка, політика, релігія, спорт тощо нині набувають рис видовища, театральності, святковості, що не може не відбитися на існуванні та особливості функціонування явищ в сучасному суспільстві, що належить до цих сфер.

Щодо віртуальної реальності, то вона виступає частиною карнавального простору сучасності. Цьому сприяє свобода спілкування поза соціальними рамками і умовностями, швидкість пересування, вибір самоідентичності, мозаїчність дійсності.

Ключовим поняттям при цьому залишається маска, адже саме завдяки їй спілкування в Інтернеті має особливий, ігровий, карнавальний характер. Саме вона сприяє тому, що у цьому штучно створеному просторі знімається більшість законів, заборон і обмежень, що визначають лад і порядок у звичайному житті.

Окрім того, завдяки їй віртуальному спілкуванню властиве критичне, а іноді – цинічно-викривальне ставлення до будь-яких авторитетів і переказів. Кожен учасник «заробляє» і стверджує авторитет своєю мовною поведінкою [14, с. 56]. Адже при Інтернет-спілкуванні комуніканти не знають нічого

один про одного, крім уривчастих суб'єктивних уявлень, отриманих з повідомлень.

Тобто одягти на себе маску – значить перевтілитися, мати необмежені можливості у виборі мовних засобів, а отже, забути про відповідальність за сказане слово.

З огляду на це, *карнавалізація* розуміється як взаємодія «мовних масок» віртуальних комунікантів, яка виражається у створенні особливого ігрового імпровізаційного стилю спілкування. Ми виділяємо наступні *графічні засоби вираження карнавалізації*: особлива пунктуація, математична символіка, емотікони (смайли) і графічна неоднорідність тексту. Окрім того, особлива система пунктуації та орфографії бере участь у створенні додаткової стилістичної навантаженості тексту і вказує на «живу» та яскраву в виборі мовних засобів особистість комуніканта. При чому, надмірне використання розділових знаків, багаторазове дублювання однієї і тієї ж букви, написання слів з великої літери тлумачиться як крик і не схвалюється співтовариством [14, с. 172].

Таким чином, вигаданий світ, театралізованість, необмеженість віртуального простору надають віртуальному спілкуванню певну стильову своєрідність. Відсутність просторових, часових меж і контекстних обмежень реального світу створюють атмосферу фольклорного свята, де твориться світ догори дригом, де немає необхідності слідувати звичній логіці; людина мислить і говорить, не озираючись на правила пристойності, ціннісні установки і присутність оточуючих; світ для неї постає крізь призму особистих (близьких і тому ясних і зрозумілих) інтересів. Її судження знаходять сміливість, прямоту і чіткість. У такому випадку, великого значення набувають віртуальні спільноти, що постають для користувача дружнім символічним середовищем з різними масками, які вступають у діалог з чужими ідеями.

З огляду на це, **показниками карнавалізації** є соціальні мережі та комунікативні веб-спільноти.

**Соціальні мережі** – фактично неінтегровані у веб віртуальні спільноти, що відображають соціальну структуру зв'язків між людьми, основою яких можуть бути торгівля, гроші, ідеї, знання, кар'єра, стосунки тощо. Часто ця структура є відображенням зв'язків, які існують у реальному житті [264, с. 34].

**Веб-спільноти** – повністю інтегровані у веб віртуальні спільноти, які поділяються на два типи: організаційні та комунікативні. До організаційних належать спільноти, які дають змогу виконувати конкретні специфічні завдання:

- виконувати операції купівлі-продажу товарів та контенту (електронний аукціон – eBay),
- здійснювати торгівлю акціями на фондовій біржі (електронна біржа – Forex),
- реалізувати суспільно важливі проекти (електронна енциклопедія – Wikipedia),
- розміщувати оголошення (електронна дошка оголошень – Craigslist) тощо [240, с. 117].

На відміну від описаних вище спільнот, до **комунікативних** належать спільноти, основною метою яких є організація спілкування, – комунікації учасників вебу [165].

Відповідно до технічної платформи та способу реалізації, усі веб-спільноти належать до одного з таких типів:

- *чат* (англ. *chat*) – це спеціальна веб-сторінка, створена для інтерактивного письмового спілкування між двома чи більше особами;
- *блог* (англ. *blog, weblog.*), тобто персональний журнал. Спеціальна веб-сторінка (сайт) призначена для того, щоб її автор міг висловити свої міркування і дискутувати з іншими людьми, котрі читають цей запис [69, с. 235].
- *гостьова книга* (англ. *guestbook*), яка виступає як спеціальна веб-сторінка, середовище висловлення думок, пропозицій та спілкування;

- *форум* – це веб-сайт з особливою структурою, який складається з множини тем та повідомлень, створених його учасниками.

Безумовно, потребує подальшого доопрацювання та удосконалення процесу аналізу віртуалізації за критерієм карнавалізації, оскільки його показники включають велику кількість різноманітних спільнот, кожна з яких потрібно дослідити, описати та зробити висновки. Більше того, ситуація ускладнюється швидкою зміною кількості їх користувачів і не завжди існуючою можливістю отримати такі дані.

Таким чином, ми послідовно розширюємо концептуальне розуміння процесу віртуалізації свідомості завдяки дослідженню сформованості віртуальної свідомості і приходимо до наступних висновків.

По-перше, ми розвели критерії і показники оцінки суб'єктивної та об'єктивної форм віртуальної свідомості, чим розширили методологічну базу для подальшого практичного аналізу процесу віртуалізації.

По-друге, ми визначили, що можливість робити з часом що завгодно, невизначеність часового масштабу – це особливість творення віртуальної реальності і занурення у віртуальний простір, парадокс буття сучасної людини.

По-третє, оскільки людина і віртуальний простір утворюють єдиний простір, у якому позиція користувача за монітором – одна з координат, між реальним та віртуальним просторами є межа, яка має індивідуальну специфіку для кожного суб'єкта.

По-четверте, сьогодні елементи гри можна знайти майже в усіх видах активності Інтернет-користувачів, що сприяє виробленню ігрових звичок з елементами ризику, азарту, розважальності та несерйозності. Гра починає входити у процеси рефлексії як модель майбутньої ситуації, тобто відбувається процес перетворення на гру реального життя, що дозволяє індивідам адаптуватися до віртуального середовища. Результатом стає створення нового типу постійних звичок дорослої людини – ігрових.

По-п'яте, граїзація є одночасно і процесом, і підходом до пояснення процесів, що мають місце в сучасному суспільстві. Вона дозволяє формуватися новому типу соціальної адаптації в умовах середовища, в якому зникає співвідношення між справжнім станом справ та грою шляхом перенесення соціальних практик з однієї реальності в іншу.

По-шосте, важливим елементом у конструюванні віртуальної ідентичності є інтерактивність Мережі, тобто можливість коментування іншими користувачами. Відповідно до цього, суб'єкт має змогу опиратися на думку інших про себе і змінювати презентацію своєї сутності за допомогою нікнеймів та аватарів.

По-сьоме, під впливом віртуальної карнавалізації формується карнавальне життя, тобто життя поза справами, роботою, в якому панують фамільярні стосунки між людьми та графічний спосіб вираження думок, що призводить до того, що закони, заборони і обмеження, що визначені суспільним устроєм, відмінюються.

### **Висновки до другого розділу**

Головний висновок, що формується на основі матеріалу другого розділу полягає в наступному.

По-перше, свідомість не дозволяє людині жити постійно у віртуальному світі її підсвідомості. Лише в моменти, коли свідомість вимикає свій контроль над підсвідомістю, наприклад, під час сну або наркотичного впливу, мозок людини може виявитися у владі простору віртуальних образів своєї підсвідомості.

Попри схожість, навіть натуральність деяких віртуальних реальностей, людина розуміє, що події віртуальної реальності розгортаються тільки в її свідомості, що їх не має для інших людей або в фізичному сенсі. Завдяки



цьому виникає почуття безпеки, відбувається дистанціювання від подій віртуальної реальності.

По-друге, запропоновані спільні типи для двох форм віртуальних реальностей все ж мають певні відмінності. Так, з огляду на логіку віртуальних подій, імітаційні та умовні – притаманні більшою мірою об'єктивованій формі, і визначальним є саме їхній вплив на свідомість людини.

У той час, як у прожективних та граничних – визначальними є, насамперед, діяльність людської свідомості, а вже потім зовнішніх факторів, тому вони притаманні суб'єктивованій формі.

По-третє, ми можемо, зрештою, відтворити схему процесу віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості, тобто створити алгоритм перетворень, що відбуваються на кожному з етапів переходу до віртуальної реальності.

По-четверте, є сенс вважати, що процес віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості розпочинається з перших моментів пізнання людиною світу, оскільки для цього у неї є всі необхідні ресурси. У той час, як об'єктивована форма свідомості потребує додаткового стимулювання від зовнішніх факторів.

По-п'яте, розроблені критерії та показники для оцінки як процесу віртуалізації свідомості, так і сформованості його продукту – віртуальної свідомості, що надають змогу визначити специфіку соціальної інтерпретації цих феноменів у будь-якому суспільстві.

## РОЗДІЛ 3

### ПРАКСЕОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СВІДОМОСТІ

#### 3.1. Тенденції віртуалізації свідомості в Україні

Метою цього підрозділу є надання оцінки сучасного стану процесу віртуалізації свідомості в Україні за визначеними критеріями та показниками, а саме: користувачі мережі Інтернет (кількість; профіль), мотивація (домінуючі мотиви). А також її продукту – віртуальної свідомості – за наступними положеннями: віртуальний простір та час (показник: відносність, змінність, віртуальний дискурс), граїзації (релігійна, правова, політична, економічна форми свідомості) та карнавалізації (соціальні мережі, комунікативні веб-спільноти).

Варто зауважити, що процес віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості носить суто особистісний характер і не дає можливості спостерігачу ззовні стежити за цим процесом. У той час, як вивчення віртуалізації об'єктивованої форми є можливим за рахунок аналізу результату та змін, що відбулися в суспільстві.

Отже, за першим критерієм оцінки процесу віртуалізації об'єктивованої форми свідомості – **користувачі мережі Інтернет**, у відповідності до кожного з показників ми маємо наступні дані.

**Кількість користувачів** за даними опитування, що провів Київський міжнародний інститут соціології протягом 10-19 лютого 2012 року, у період з 2002 по 2010 рр. відбувалося її повільне зростання (від 1% до 6%). У той час, як за 2011 рік кількість користувачів Інтернету різко зросла на 11 відсоткових пунктів (з 32% у березні 2011 р. до 43% – у лютому 2012 р.). Таким чином, темп приросту протягом 2011-2012 років склав 34% [83].

У лютому 2012-го року компанія InMind провела дослідження, відповідно до якого кількість людей, що виходять у мережу не рідше 1 разу на місяць, в Україні досягнула **16,9 мільйона**, тобто 42% всього дорослого населення нашої держави. Ми вважаємо, що дійсний показник кількості користувачів є ще вищим, оскільки в опитуванні не брали участі мешканці, яким на момент проведення дослідження не виповнилося 15 років. Детальніше отримані дані щодо населення країни можна інтерпретувати наступним чином:

- мають доступ до Інтернету – 48% – 19,3 млн.;
- постійні користувачі – 42% – 16,9 млн.;
- користувачі постійних приладів – 39% – 15,7 млн.;
- місячна аудиторія – 36% – 14,4 млн.;
- тижнева аудиторія – 32% – 12,9 млн. [115].

Для порівняння, Інтернетом користуються 71,5% жителів ЄС і 80% американців. Це можна пояснити наявністю *бар'єрів*, які заважають користуватися Інтернетом мешканцям України:

- відсутність знань та навичок користування – 46%;
- відсутність технічних можливостей – 24%;
- припущення, що в Інтернеті немає нічого цікавого – 15%;
- відсутність фінансової можливості – 10% [84].

Однак, попри це, наша держава займає 9 місце на континенті і є однією з Інтернет-аудиторій в Європі, що найбільш динамічно розвивається.

Найшвидше кількість Інтернет-користувачів зростає у західних областях, а також за рахунок старшої вікової категорії населення. Якщо поточні темпи зростання збережуться, то на початок 2013-го року кількість користувачів Інтернету в Україні досягне 20 млн. [115].

Щодо *профілю* користувачів Інтернету, то він виглядає наступним чином:

- за статтю – суттєвої різниці у кількості користувачів Інтернету немає: 51% користувачів Інтернету складають чоловіки і, відповідно, 49% – жінки;
- за віком – 63% Інтернет-користувачів – люди, що молодші за 40 років (за даними Інтернет Асоціації України, 84% молоді віком від 15 до 21 року, як мінімум, раз на місяць виходять в онлайн);
- за рівнем освіти – 55% користувачів мають вищу та незакінчену вищу освіту;
- за рівнем фінансового положення – 59% користувачів мають вищий від середнього рівень доходу;
- за місцем проживання, то найвищим проникненням Інтернету в Україні можуть похвалитися великі (від 100 000 мешканців) міста. У таких населених пунктах доступ до Інтернету мають в середньому 54% мешканців. Найнижчим проникнення Всесвітньої мережі залишається у селах. Тут Інтернетом користується лише 23% населення. Але варто відзначити, що саме у селах відносний показник приросту Інтернет-користувачів – найвищий – 35%. У середньому ж по Україні він складає 20% [115].

Підводячи підсумок за цим критерієм, можна констатувати факт, що кількість, вік та тривалість перебування в Мережі стрімко зростає. Це пояснюється появою планшетів, здешевленням комп'ютерів і підключення до Інтернету, розвитком інфраструктури широкосмугового доступу до нього, а також зростаюча популярність соціальних мереж.

Детальніше зрозуміти причини стрімкого зростання допомагає оцінка за критерієм **мотивації**. Так, **домінуючі мотиви** населення у використанні можливостей Інтернету наступні:

- спілкування – 35%;
- перегляд/прослуховування онлайн-медіа – 31%;
- завантаження даних – 26%;
- фінансові операції – 8%;
- ігри – 7% [83].

Такі можливості цінують користувачі всіх вікових категорій, зокрема і українці у віці 45 – 54 роки найбільш активно долучаються сьогодні до Інтернет-аудиторії, темпи росту якої складають 27% на рік і будуть ще зростати. Експерти пояснюють, що старше покоління поступово наздоганяє більш відкриту до інновацій молодь, яка набагато раніше почала користуватися комп'ютером.

Отримані дані КСІМ [83] показують, що соціальні мережі витіснили реальне спілкування, електронна пошта – традиційну; особисті щоденники втратили приватний характер і перетворилися на «журнали життя» (ЖЖ), що виставляються на публіку; «Скайп» – телефонний зв'язок, додав можливостей не лише чути голос співрозмовника, але й бачити його. Це все призвело до привабливості Інтернету як засобу спілкування між людьми.

Щодо перегляду та прослуховування онлайн-медіа, то дані показників також пов'язані з соціальними мережами, в яких у вільному доступі знаходиться відео- та аудіо-матеріал. Для ознайомлення з ним користувачу достатньо бути просто зареєстрованим у відповідній віртуальній спільноті.

Появі та домінуванню мотиву завантаження даних сприяють так звані «файлообмінники» – сайти, на яких користувачі безкоштовно обмінюються різними даними. Це можуть бути як скановані книги, готові реферати, так і фільми, що зняті любительською камерою в кінотеатрах.

Показник фінансових операцій суттєво відрізняється від попередніх. Це можна пояснити початковим етапом зародження віртуалізації економічної свідомості населення. Однак, з огляду на зростаючу популярність Інтернет-магазинів, можливість розраховуватися в них кредитними картками дає підстави стверджувати, що кількість людей, які будуть використовувати Інтернет з такою метою, буде швидко зростати.

Таким чином, процес віртуалізації свідомості в Україні вже розпочався і стрімко розвивається. Високі темпи розповсюдження Інтернету призведуть до збільшення кількості послуг, які він зможе надавати з метою привабити та задовольнити нових користувачів. Створити цілісну картину змін, що

пов'язані з цим процесом імерсії у віртуальну реальність, допоможуть критерії та показники сформованості віртуальної свідомості.

Наступний критерій – **граїзація**, який проявляється через віртуалізацію суспільних форм свідомості. Перший показник – це *релігійна свідомість*. Л. Компанцева пропонує виокремити три позиції щодо релігії та Інтернету як джерела та середовища віртуалізації релігійної свідомості: *релігія та Інтернет, релігія в Інтернеті, Інтернет як релігія*.

*Релігія та Інтернет* як позиція дослідження є зоною концептуальної близькості двох понять. Так, їх дотичність, на думку Л. Компанцевої, полягає в тому, що, окрім семіотики, пов'язаної з релігією, Інтернет також має загальну систему організації – гіпертекстову: «Як відомо, Біблія – перший гіпертекст в історії людства, повторити багатовимірну організацію якого зміг лише Інтернет. Наразі спостерігається парадоксальний синтез свідомості, концепцій та парадигм – релігійної та технократичної, оскільки розвиток інформаційних технологій зовсім не знищує релігійне вірування, а, навпаки, дає нові можливості, які відкриває зокрема й Інтернет [122, с. 86]».

Наступна позиція – *релігія в Інтернеті* – відрізняється тим, що акцент робиться саме на використанні Інтернету для спілкування з віруючими та пропаганди релігії. Зокрема, церква діє в Інтернеті у декількох напрямках: створює віртуальну церкву майбутнього, продовжує культурні традиції; відроджує традиції паломництва та місіонерства. Ці дії спрямовані, насамперед, на відтворення ролі церкви як соціального інституту і духовного наставника [122, с. 82]. Ми вважаємо, що в даному випадку синтезується віртуалізація комунікативної та релігійної свідомості, оскільки швидкість руху інформації дозволяє вести широку пропаганду з розповсюдження вже існуючих конфесій, а також створення і популяризації нових.

Наразі існує навіть сформований рейтинг найкращих сайтів релігійного спрямування за критеріями якості наповненої інформації [204]. Перше місце належить сайту «Інтерфакс-Религія» (<http://www.interfax-religion.ru>), на якому завжди подається оперативна інформація про релігійні заходи у світі.

Друге місце займає «Православие.Ru» (<http://www.pravoslavie.ru>) – православний погляд на життя. Третє місце – «Азбука веры» – православний освітній Інтернет-портал (<http://azbyka.ru/>), на якому подається аналітичний матеріал з великою кількістю тем для роздумів. Четверте місце – сайт «Православие и мир» (<http://www.pravmir.ru>) – аналіз подій в релігійному світі з православної точки зору. П'яте місце – «Твоя Библия – Библия. Ответы. Новости. Форум» (<http://www.bible.com.ua/>) – відповіді та питання щодо Святого Писання.

Окрім того, наступні позиції зайняли «Сайт телеканалу ТБН» – унікальний сайт суб'єктивної християнської журналістики; «Мегапортал Христианских Ресурсов» ([invictory.org](http://invictory.org)) – новини зі всього світу на релігійну тематику, а також обговорення тем відповідного спрямування; «Христианский взгляд на новости религии и мира» – протестантські публікації в стилі європейських реформістів; інформаційний портал про релігію «Кредо.ру» – аналітичний погляд на релігійні події, підбірка цікавих новин; «Ислам и мусульмане в России и в мире» – пізнавальний мусульманський ресурс про події в ісламських країнах.

Існуючий рейтинг свідчить про те, що всі сайти мають російське походження і лише однією мовою. У той час, як в Україні лише найстаріший релігійний журнал «Місіонар» (видається протягом 115 років) 1 травня 2012 року з нагоди річниці свого заснування почав випускатися в електронній версії. Відтепер часопис має власну сторінку – [www.misionar.info](http://www.misionar.info). Як наголошують видавці, Інтернет-видання «Місіонар» – це релігійно-культурне періодичне видання, яке не має аналогів в Україні. А метою проекту є не просто відтворення минулого, але й спроба творення нової дійсності.

Видавці «Місіонару» обіцяють, що інформативне наповнення сайту не відрізнятиметься від друкованого видання. Водночас, його доповнюватимуть нові рубрики, які передаватимуть історичне минуле крізь призму часу.

Зокрема, у рубриці «Ретро – місіонар» буде розміщено копії передвоєнних номерів журналу. Також видання матиме архів часопису (1897–1944 роки).

I, остання, третя позиція – це *Інтернет як релігія*. Цікавим є факт, що у католицизмі Інтернет отримав свого покровителя – ним з 1999 року є середньовічний вчений-енциклопедист святий Ісидор Севільський. В Інтернеті з'явився його віртуальний орден, члени якого придумали молитву, яку кожен добропорядний католик повинен прочитати перед тим, як підключитися до Інтернету, а саме: «Всемогутній і Вічний Боже! Просимо Тебе, щоб за прикладом святого Ісидора, єпископа і доктора, під час мандрів по Інтернету ми направляли наші очі і руки тільки до того, що не противно Тобі, і поводитись милосердно і терпеливо з душами, які ми зустрінемо. Амінь [156]».

Наслідком зазначених вище змін в релігійній свідомості може стати те, що створювана надвисокими технологіями віртуальна реальність у майбутньому буде замінювати релігію в реальному фізичному світі на релігію у світі віртуальному. Поширені в Інтернеті богослужіння, медитації, похорони, запалення віртуальних свічок руйнують поняття християнського таїнства, саму церковну організацію, змінюють характер відносин між людиною й Богом, що і є наслідком процесу віртуалізації релігійної свідомості.

Наступна форма суспільної свідомості як показник граїзації – це ***моральна***.

Важливим є те, що процес її віртуалізації супроводжується появою нететикету, як нової галузі етикету, що пов'язана з необхідністю і потребою моральної оцінки Інтернет-технологій і розробки рекомендацій з їхнього використання. Він виступає також як спосіб нормативної регуляції поведінки і спілкування: містить у собі заборону пропаганди наркотиків, насильства, розміщення матеріалів порнографічної, нацистської спрямованості.

Правила нететикету мають рекомендаційний характер і не регламентують конкретних заходів покарання за ту чи іншу моральну



провину. Внутрішнім гарантом користувача Інтернету, як і в етиці загалом, виступає совість, а зовнішнім – громадська думка. Всі інші категорії класичної етики (добро і зло, обов'язок і чеснота, совість і честь, достоїнство і шляхетність, справедливість і відповідальність) зберігають свою загальнолюдську значимість в Інтернеті, орієнтуючи користувачів на відкритий діалог, толерантність і взаємоповагу [38, с. 158-161]. Наприклад, має місце принцип особистої волі (іноді його називають принципом анархії), згідно з яким, кожен користувач Інтернету вільний робити все, що йому буде завгодно, якщо це не шкодить іншим членам суспільства [83].

Оскільки моральна свідомість пов'язана з розумінням міри дозволеності, безпеки та небезпеки, що може виникати при порушенні правил та норм поведінки, доцільно звернутись до дослідження «Покоління UaNet», що проводила організація «ЮНІСЕФ» протягом 2011 року в Україні.

Так, за його даними 17% дітей без жодних вагань поширюють в Інтернеті особисту інформацію, а 60% підлітків зустрічалися з віртуальними незнайомцями у реальному житті. За даними дослідження, 80% батьків сподіваються на те, що син чи донька повідомить їх про можливу зустріч із віртуальним знайомим, але насправді лише 5% дітей роблять це. При чому, переважна більшість дітей активно спілкується в соціальних мережах, де легко вказує номер мобільного (46%), надає домашню адресу (36%) тощо. На «гарячій лінії» з питань запобігання насильству та захисту прав дітей Міжнародного правозахисного центру «Ла Страда–Україна» кількість звернень щодо безпеки дітей в Інтернеті за останній рік збільшилася у 1,5 рази, що свідчить про зростання актуальності питання [159].

Серед ризиків в Інтернеті діти одразу називають найвідоміші: віруси – 39%, «дорослий» контент (маються на увазі сайти із порнографічним змістом) – 21%, Інтернет-залежність – 19% та шахрайство (мається на увазі викрадення особистої інформації і паролів, банківської інформації, шахрайство за допомогою Інтернет-магазинів та онлайн-сервісів з платними СМС) – 3,45% [159].

Доцільно зазначити, що найбільше відношення до моральної форми свідомості має *правосвідомість*, оскільки вона також стосується міри допустимості вчинків у мережі Інтернет. На нашу думку, ця форма суспільної свідомості є найбільш проблемною. Оскільки, по-перше, термін «віртуальна реальність» не зафіксований на законодавчому рівні в Україні. Саме тому доцільно шукати причину виникнення специфічних рис, що сформувалися в процесі віртуалізації, у правосвідомості, у юридичному підході до тлумачення головних ознак віртуальної реальності.

Вчені, що спеціалізуються на юридичних науках, виокремлюють наступні ознаки віртуальності: по-перше, вона породжує виникнення інформаційних взаємовідносин, тобто відносин з приводу інформації та інформаційних послуг.

Інформаційні послуги визначаються як послуги з пошуку, підбору і надання інформації одним суб'єктом іншому. Зміст таких взаємовідносин щодо інформаційних об'єктів віртуального простору, інформації та інформаційних послуг є взаємним правом і обов'язком суб'єктів – користувачів інформаційної системи.

Об'єктом таких взаємовідносин завжди виступає інформація, переважно оброблена електронними засобами зв'язку, тобто внесена до пам'яті комп'ютера, розміщена в комп'ютерній мережі, змінена за допомогою інших електронних засобів.

Коли йдеться про інформацію загалом й про її свободу зокрема, сьогодні насамперед варто говорити про можливості, які надає в цьому плані всесвітня мережа Інтернет. З приводу визначення поняття Інтернет у світі й дотепер точаться дискусії, оскільки Всесвітню мережу можна розглядати як засіб обміну даними, як комплекс технічних засобів чи як віртуальний аналог нашого повсякденного життя загалом.

У контексті активного використання мережі як глобального інформаційного середовища перед Україною постає питання законодавчого врегулювання нових інформаційних відносин, що виникають у системі

людина – Інтернет. Конституційне право людини на інформацію закріплене в основному законі України та інших нормативно-правових актах і, вочевидь, поширюється на інформаційні права людини, що виникають при використанні Інтернету. Однак ні отримання, поширення, пошук, продукування інформації, ні будь-який інший процес, пов'язаний із використанням інформації, ще майже ніяк не відображено в національному законодавстві.

Наприклад, у Законі України «Про інформацію» [98], «Про доступ до публічної інформації» [97] та інших, що регулюють інформаційні відносини, термін «Інтернет» безпосередньо не використовується, однак його мають на увазі при використанні таких термінів, як «інформаційні мережі», «міжнародні мережі передачі даних».

Як показує практика, *ставлення до інтелектуальної власності в Україні носить споживчий характер*. У мережі Інтернет ми збираємо або вносимо різну інформацію, яка є об'єктом авторського права, і розпоряджаємося цією інформацією без погодження з автором.

Існують міжнародні правові акти, які охороняють використання творів у Всесвітній павутині. На жаль, у вітчизняному законодавстві поки що відсутні нормативно-правові документи, що чітко регулюють діяльність в Інтернеті.

Проблема захисту авторського права в Мережі виникла ще й тому, що попри всі міжнародні конвенції та внутрішні законодавства держав, глобальна мережа має екстериторіальний характер, тобто доступ до неї з будь-якої країни світу не залежить від виконання урядом цієї країни правил міжнародних договорів. Отже, сьогодні Інтернет фактично став прекрасним щоденно поновлюваним джерелом для порушень у галузі інтелектуальної власності.

В Україні основними джерелами порушення прав інтелектуальної власності в Інтернеті є:

- сайти, які безкоштовно надають доступ до інформації та отримують дохід від трансляції реклами відвідувачам ( [www.zausev.net](http://www.zausev.net));
- сайти, які надають платний доступ до інформації без погодження з правовласником ([www.russianmusic.de](http://www.russianmusic.de));
- файлообмінники, завдяки яким користувачі проводять обмін результатами інтелектуальної власності ([ex.ua](http://ex.ua));

Найбільшої шкоди від таких порушень зазнають онлайнві бібліотеки з текстовими, музичними та відеофайлами, а також веб-сторінки паперових періодичних видань з відкритим доступом до матеріалів номера. Чимало українських засобів масової інформації мають свої Інтернет-версії. Крім того, нині більш-менш сформувалася низка загальновідомих онлайн видань, серед яких «Українська правда» ([pravda.com.ua](http://pravda.com.ua)), «Електронні вісті» ([elvisti.com](http://elvisti.com)), «ProUA» ([proua.com](http://proua.com)), «Версии.com» ([versii.com](http://versii.com)) тощо. На відміну від Заходу, де майже весь вміст Інтернету викладається на веб-сайти з комерційною метою (тобто для того, щоб їх подивитися, за них потрібно заплатити), український Інтернет спрямовано в основному на вільний доступ користувачів до інформації. Для користувачів вітчизняного сегмента мережі, які підключаються до неї з домашнього комп'ютера, значно дешевше використовувати саме цей ресурс для ознайомлення з інформацією, адже вони сплачують тільки доступ через конкретного провайдера [194].

До цього часу не знайдено вирішення проблеми захисту інтелектуальної власності в Інтернеті, адже не зрозуміло, хто відповідатиме за незаконне розміщення результатів інтелектуальної діяльності, і, зрештою, хто повинен відшкодовувати збитки правовласникам – сайти, провайдери або самі користувачі – чіткої відповіді на це питання поки не існує.

Таким чином, відсутність законодавчої бази, яка б регулювала відносини в Інтернеті на теренах України, негативно впливає на правосвідомість, оскільки не існує механізмів реалізації прав громадян на інформацію, на попередження та зупинення розповсюдження відомостей, які зачіпають честь та гідність людини тощо.

Наступний показник критерію граїзації – *політична свідомість*. У межах політичного підходу до розуміння процесу віртуалізації свідомості (див. підрозділ 1.2.) нами зазначені положення стосовно виникнення електронного уряду, заміни чиновників – політичним іміджем, тому на них ми зупинятися не будемо.

Однак, ми вважаємо, що більшою мірою зміна політичної свідомості пов'язана з блогосферою України, яку можна окреслити як частину інформаційно-комунікаційного простору Інтернету, що твориться спільнотою блогерів та є сукупністю блогів. В умовах формалізації традиційних каналів політичної комунікації блоги як форма інформаційної взаємодії набувають дедалі більшої популярності. Політична свідомість представлена через блогосферу.

Блоги умовно можна поділити на декілька видів залежно від професійної приналежності їх авторів:

- блоги політиків;
- блоги аналітиків, політологів, політичних оглядачів;
- блоги політично-активних громадян тощо [68].

Політики є безпосередніми акторами виборчого процесу, для яких блог є засобом донесення своїх політичних ідей, мобілізації традиційного електорату та завоювання нових прихильників. Остання президентська виборча кампанія показала бажання її учасників освоїти комунікативний простір блогосфери та політичних мереж. Необхідно зазначити, що політики та їх консультанти продовжують використовувати блогінг для дублювання інформації з власних офіційних сайтів, нехтуючи основною характеристикою блогінгу – персоніфікованістю [181]. Такі блоги, що ведуться представниками політичного штабу від імені кандидата, або розміщуючи інформацію про нього, можна назвати квазіперсональними.

Друга група блогів належить суб'єктам політичної комунікації, що не будучи професійними політиками, чинять значний вплив на суспільно-політичну сферу. Їх можна назвати агентами політичного процесу, що

завдяки своїй авторитетності, високому рівню поінформованості та компетентності впливають на пожвавлення інтересу до певних політичних подій, явищ, персоналій. Таким чином, вони виступають «лідерами думок», що опосередковують процес комунікації між громадянами та публічними політиками.

Третя категорія блогів об'єднує частину блогерів, що активно реагують на події політичного життя, коментують їх, обмінюються думками та оцінками, а саме це є необхідною умовою формування демократичної електоральної громадської думки [181].

Натепер існують найбільш популярні блоги В. Януковича (twitter.com/Prezident\_UA), М. Добкина (twitter.com/mdobkin), С. Тигіпка (tigipko.livejournal.com), Ю. Тимошенко (blog.tymoshenko.ua), М. Бродського (mihailobrodskiy.livejournal.com), Л. Оробець (twitter.com/lesyaorobets). Однак жоден з політиків України досі не зміг використати повною мірою всі ті можливості, що може надати йому мережа Інтернет.

Не менш важливими за процес віртуалізації політичної свідомості є зміни, що відбуваються з *економічною свідомістю*, як з процесом осмислення явищ та подій, що відбуваються в економічній сфері суспільства. Так, на ці зміни впливає велика кількість факторів, серед яких дуже важко визначити домінантні.

Наразі швидкими темпами розвивається сектор *електронної комерції* (E-commerce) як сфера цифрової економіки, що включає всі фінансові та торговельні транзакції, що проводяться за допомогою комп'ютерних мереж, та бізнес-процеси, пов'язані з проведенням цих транзакцій.

Зауважимо, що до електронної комерції відносять електронний обмін інформацією (Electronic Data Interchange, EDI), електронний рух капіталу (Electronic Funds Transfer, EFS), електронну торгівлю (E-Trade), електронні гроші (E-Cash), електронний маркетинг (E-Marketing), електронні страхові послуги (E-Insurance), електронний банкінг (E-Banking) тощо [235]. Саме на останній формі цього різновиду комерції варто зупинитися детальніше,

оскільки закордонний досвід демонструє, що система «Інтернет-банкінгу» втілює останні досягнення у сфері інформаційних технологій і відкриває нові можливості у сфері послуг, які надаються банком, зокрема:

- мобільність – доступ у систему можливий з будь-якого комп'ютера, що підключений до мережі Інтернет, без необхідності встановлення додаткового програмного забезпечення. Таким чином, працюючи з системою, клієнт не прив'язаний лише до одного комп'ютера, а має можливість безперервно отримувати необхідну йому інформацію, перебуваючи в офісі, вдома або на відпочинку;

- оперативність – доступ клієнта до його банківських фінансових ресурсів і отримання актуальної інформації можливий 24 години добу і в будь-який день тижня;

- зручність і простота використання системи.

Банківські послуги через Мережу в Україні, на жаль, ще не отримали масового розповсюдження. Однак постійно зростаюча популярність Інтернет-банкінгу не лише на Заході, але і в Україні, зайвий раз підтверджує, що на цей нетрадиційний вид банківських послуг з'являється платоспроможний попит. Більшість українських комерційних банків вже створили свої сайти. Однак, загалом, на них можна побачити лише інформацію рекламного характеру; публікується інформація про банк, фінансові показники діяльності банку, спектр послуг, тарифи, філії, контактна інформація.

Деякі комерційні банки – такі, як Приватбанк, «Аваль», Укрексімбанк, Промінвестбанк, УкрСиббанк, «Надра», Правексбанк – вже розпочали свою діяльність у системі «інтернет-банкінг», здійснюючи такі основні види послуг: надання інформації щодо залишку грошових коштів на рахунку клієнта; виписки за рахунками; курси валют (НБУ та комерційних банків); замовлення готівки; повідомлення про надходження грошових коштів на мобільний телефон, електронну пошту або пейджер.

Лідером у сфері інтернет-технологій, як і на ринку кредитних ресурсів, є Приватбанк, який створив інтернет-систему «Приват 24», що доступна в Мережі за адресою <https://privat24.ua>. Її зміст полягає в тому, що клієнту не потрібно встановлювати додаткове програмне забезпечення, а доступ до інформації про стан рахунку може бути здійснений з будь-якого комп'ютера, який має вихід в Інтернет у режимі реального часу [226].

Щодо пасивного розвитку банкінгу через Інтернет, то причиною цього може слугувати відсутність вітчизняної віртуальної платіжної системи. Адже вебмані (російська платіжна система), фактично, є єдиним гравцем на ринку, хоча у неї є конкурент у вигляді Яндекс (пошукова система, що має власну грошову одиницю). Кілька років тому була спроба створити українську платіжну систему – LiqPay від Приватбанку. Однак вона значного поширення не здобула.

Вочевидь, усі ці тенденції свідчать про значну віртуалізацію економічної сфери суспільного життя: споживацький вибір здійснюється, виходячи не із сприйняття реальних ознак продукту, а із судження продавця про цей продукт, грошові транзакції стають переважно абстрактними, позбавляючись обмежувальних характеристик готівкових грошей (кредитні картки).

Таким чином, результатом віртуалізації економічної свідомості є формування Інтернет-економіки, як сфери, в якій реально здійснюється бізнес, створюється і змінюється вартість товарів, які, в свою чергу, перетворюють на образи. Ці процеси можуть бути пов'язані з аналогічними процесами традиційного ринку, але водночас не залежати від останніх.

Останній критерій сформованості віртуальної свідомості – це **карнавалізація**, показниками якої є соціальні мережі та веб-спільноти.

Щодо *соціальних мереж*, то відповідно до опублікованого в кінці травня 2011 року дослідження компанії Universal McCann, за популярністю їх використання серед Інтернет-користувачів Україна займала п'яте місце в світі, поступаючись лише Філіппінам, Чилі, Еквадору та ПАР. Понад 80%



активних вітчизняних користувачів Інтернету регулярно перебувають у соціальних мережах. Доречно буде зазначити, що у країнах ЄС рівень залучення користувачів у соцмережі значно нижчий (35-55%) [115].

Нині, окрім відомих загальносвітових, існують такі, що популярні лише на певних територіях чи в окремих країнах. Зокрема, найпопулярніші у світі соціальні мережі «Facebook.com» та «Classmates.com», на пострадянському просторі аналоги – «Вконтакте» та «Однокласники». Варто зазначити, що на першому місці за популярністю серед українських користувачів знаходиться соціальна мережа V Kontakte.ru – 85,5%. На другій позиції перебуває Facebook.com – 63,8%. На третій – Odnoklassniki.ru (52,9%). Далі – Livejournal.com (16,9%), LinkedIn.com (16,5%) та Twitter.com (16,3%). При цьому 75,5% заходять на свої сторінки з дому, 15,5% – на роботі. Як помітно, в дослідженнях InMind та hh.ua оцінки Facebook відрізняються. Міжнародний кадровий портал віддав Facebook друге, за популярністю серед українських користувачів, місце. У середньому, пересічний український користувач соціальних мереж щодня приділяє їм близько години. Найбільше мережами користується молодь віком від 16 до 24 років – 95 хвилин кожного дня, з віком така активність зменшується. Однак навіть дорослі користувачі, яким близько 55 років, вже перебувають в мережах півгодини щодня [219].

Першою вітчизняною соціальною мережею є «Українці» (<http://ukrainci.org.ua>), що була створена в січні 2009 року. Її метою є надання можливості спілкування між собою, згуртування нації та підняття національного духу. Другою стала Friendin.net, яку запустили в тестовому режимі у 2011 році. На жаль, ні перша, ні друга не набули популярності серед користувачів Інтернету.

Тим часом експерти відзначають високий рівень проникнення соціальних мереж у життя українців. Зокрема, він є вищий, ніж у багатьох країнах: згідно з дослідженням Universal McCann, 81% українських інтернет-користувачів зареєстровані сьогодні як мінімум в одній соцмережі. У той час, як у США цей показник – 65% [83].

Тепер здійснимо аналіз за показником – комунікативні **веб-спільноти**. Щодо **блогів**, то у 2011 році їх кількість в Україні перевищила мільйон (за період 2011 року їх число виросло на 400 тисяч і сягає 1,1 млн.). Щоправда, активних блогів у порівнянні з 2010 роком поменшало – тепер їх 100 тисяч (було 120 тис.). Містами-лідерами у використанні блогів надалі залишаються Київ, Одеса та Харків.

Географія україномовних блогів складається переважно з обласних центрів у західних регіонах. У Львові україномовних блогів більше, ніж у Києві, проте їх загальна кількість все ще відносно невелика – 80 тисяч. В середньому кожного дня українська блогосфера продукує 370 тисяч нових записів, і пік активності публікацій припадає на 17 годину.

Цікаво, що сервіс мікроблогів Twitter розвивається зовсім іншим чином. Зростання кількості українських користувачів твіттера цього року становило майже 100%, а частка україномовних тві-акаунтів також суттєво змінилася – якщо в 2010 їх було 29%, то зараз таких – 45%. Всього ж Яндекс нарахував в Україні 160 тисяч твітер-акаунтів, абсолютна більшість яких зосереджена у Києві [231].

Україномовні **форуми** як показник за критерієм комунікативних веб-спільнот вказує на те, що їх у Мережі представлено мало. Це пояснюється орієнтацією більшою мірою на російськомовне населення. На 2012 рік в Уанеті зафіксовані наступні Загальноукраїнські форуми: «Український центр» (<http://www.ukrcenter.com>); «Домівка» (<http://domivka.net/>); «Теревені» (<http://tereveni.org/>); «Дике поле» (<http://dykepole.com/>); «Наша хата» (<http://hatanm.org.ua/forum/index.php>); «Веселик» (<http://veselyk.com/forum/>); «Виделка» (<http://vydelka.com/>); «Мета» (<http://forum.meta.ua/>); «Чемодан» (<http://forum.chemodan.ua/>); Український портал в США (<http://uain.us/forum/>); Національний форум політичних дискусій (<http://chorna-rada.org.ua/index.php>); Форум з політики та економіки України (<http://forum.for-ua.com/>).

Особливу групу представляють жіночі форуми: Головний жіночий форум (<http://womantalk.com.ua/>); «Дівочі Посиденьки» ([www.posydenky.com/](http://www.posydenky.com/)); Запорізький жіночий форум (<http://ladies.zp.ua/>); Миколаївський жіночий форум (<http://city-lady.net/>).

Варто звернути увагу на те, що найбільш схожим до карнавалу є **чат**, адже для нього характерні наступні риси:

- неструктурованість інформації – відсутня структурованість дискусій, наслідком чого є «хаос»;
- невелика тривалість зберігання інформації (повідомлень учасників), внаслідок чого її не можуть індексувати пошукові машини;
- не забезпечена можливість дізнатися про події, які відбулися за час відсутності. Це – недолік, оскільки неможливо постійно бути в он-лайн;
- кількість учасників спільноти невелика, тому що в інтерактивному режимі важко вести дискусію з багатьма людьми;
- розважальний характер;
- можуть становити як окремий проект, так і частину сайту.

В Україні існує наступний розподіл чатів за територіальним критерієм: у Києві – 22 чати, Дніпропетровську – 8, Львові – 5, Харкові – 4, Запоріжжі та Одесі – по 4, всі інші обласні центри мають 1-2. Така статистика демонструє, що ця комунікативна віртуальна спільнота притаманна великим містам, з огляду на високу зайнятість людей та проживання на великій відстані один від одного. Тобто соціальні контакти витісняються віртуальним спілкуванням.

Найпопулярніший чат серед українців – це «Базар» (<http://bazar.co.ua/>), адже в ньому надається можливість змінювати колір повідомлень, використовувати велике різноманіття особистих смайлів.

Таким чином, проаналізувавши процес віртуалізації та його продукт – об'єктивовану форму віртуальної свідомості, ми прийшли до наступних висновків. По-перше, до процесу віртуалізації свідомості схильні всі вікові категорії населення України, однак найбільшу активність проявляють

підлітки (з огляду на ігрові практики в Мережі) та молодь (завдяки можливості працювати та відпочивати в Інтернеті одночасно).

По-друге, піддаються ризикам надмірної віртуалізації великі міста України, оскільки в них найбільша кількість користувачів та можливостей задовольнити свої потреби через Інтернет.

По-третє, для кожної з суспільних форм свідомості, що віртуалізуються, притаманні різні домінуючі впливи з боку віртуальної реальності. Однак це не ускладнює процес трансформації та доповнення їх новими рисами та властивостями.

По-четверте, існуючі бар'єри віртуалізації свідомості в Україні є ознакою, яка вказує на зростаючу тенденцію інформаційної нерівності, оскільки спостерігається великий розрив між людьми, які мають і які позбавлені альтернативних джерел інформації. Хоча, з іншого боку, ці перешкоди виступають водночас і захистом від надмірного занурення у віртуальну реальність. Для вирішення такої суперечливої ситуації доцільним є проведення навчальних курсів з питань інформаційної обізнаності населення країни.

Однак проблема запобігання ризиків віртуальної свідомості та можливостей управління процесом віртуалізації потребує детальнішого розгляду. Саме тому існує потреба розробки комплексу рекомендацій, які дозволять використовувати можливості віртуальної реальності у власних цілях, що й визначає необхідність наступного підрозділу.

### **3.2. Перспективи використання можливостей віртуалізації свідомості на суб'єктивованому та об'єктивованому рівнях суспільства**

Поява віртуального простору змусила вчених звернути увагу на позитивну й негативну трансформацію особистості внаслідок їх взаємодії. Наразі не виникає сумнівів, що процес віртуалізації свідомості є незворотнім.

Окрім того, зі зростанням значення віртуальних реальностей в суспільстві їх інтенсивність та сила занурення буде зростати. Тому головне – не боротися з цим явищем, а навчитися використовувати його на користь як окремо взятої особистості, так і соціуму загалом.

На жаль, не є можливим створити певний алгоритм чи технологію управління процесом віртуалізації. Як зазначає Ю. Бех: «Проблеми і гальмування створення загальної теорії управління полягають у тому, що філософи майже за дві тисячі років ще «не дійшли» до феномена управління, а теоретики менеджменту, навпаки, ще «не піднялись» до філософії. На практиці склалась інша ситуація – нейтралітету, тобто ціле дорівнює сумі своїх частин [32, с. 208]».

На основі теоретичного аналізу предмета дослідження нами було визначено, що цей процес може відбутися за умови переживання людиною віртуальних подій. Однак спроможність створення світу «під себе», яка із використанням засобів «віртуальної реальності» втілюється досить просто, можливість наповнити цей світ будь-якими предметами і подіями, найпотаємнішими та забороненими, виявляється сильнодіючим засобом. Водночас, найбільшого значення та рівня розвитку на цьому етапі занурення набуває комп'ютерна гра. Потенціал останньої, як в позитивному, так і негативному впливі на людину, викликає необхідність визначення можливостей її використання для отримання бажаного результату при віртуалізації свідомості.

*Ми вважаємо, що оптимальним результатом віртуалізації свідомості є сформована віртуальна свідомість, в якій доповнюються переживання подій віртуальної та константної реальності.* Тому, враховуючи специфіку кожного з етапів віртуалізації свідомості, а також різних можливостей віртуальних реальностей, ми пропонуємо наступні **три перспективи використання цього процесу** на користь як окремо взятій особистості, так і суспільству в цілому:

1. Використовувати комп'ютерні ігри для соціалізації особистості;

2. Застосовувати можливості віртуальних реальностей для навчання;
3. Організовувати розумні натовпи за допомогою віртуальних спільнот.

Розглянемо кожен з них детальніше з урахуванням існуючих практик їх впровадження в життя, а також можливих ризиків і необхідності їх усунення.

Отже, *перша – це використовувати комп'ютерні ігри для соціалізації особистості*. Нагадаємо, що соціалізація – це процес одержання людиною знань, норм і цінностей, які дозволяють їй функціонувати у якості повноправного члена суспільства. Виділяються два етапи соціалізації: первинна й вторинна. *Первинна соціалізація* – це одержання дитиною соціальних норм і цінностей в родині й школі, де вона дізнається про правила поведінки та етикет. *Вторинна соціалізація* починається після досягнення повноліття і полягає у вивченні соціальних ролей, які притаманні дорослій людині, коли вона отримує освіту й професію [33, с. 126]. Інтернет, як і електронні засоби масової інформації, починає відігравати дедалі більшу роль як інститут становлення особистості людини. У віртуальному просторі індивід засвоює зразки поведінки, культурні норми й цінності того або іншого мережного суспільства.

Віртуальна реальність має очевидну перевагу у порівнянні з традиційними формами передачі знань: вона підвищує значення штучного досвіду порівняно з реальним, дозволяючи в реальному світі «робити правильно з першого разу». Це стає можливим не тому, що допускається менше помилок, а тому, що вони допускаються у штучних умовах. Комп'ютерна гра дає знання суспільних норм, як і реальні рольові ігри. Вона виховує навички самостійного прийняття рішення і виконання правил. Неупереджене комп'ютерне суддівство змушує швидше засвоювати правила гри. Командна гра вчить керувати і підкорятися, правильно оцінювати людей, згуртовуватися заради досягнення спільної мети. Чим більше дитина грає, тим простіше їй управляти собою надалі. Щодо комп'ютерних ігор, то доречним є вислів Л. Виготського, який писав: «Дитина діє в грі по лінії

найменшого опору, тобто вона робить те, що їй найбільше хочеться ... У той же час, навчається діяти по лінії найбільшого опору: підкоряючись правилам, діти відмовляються від того, що їм хочеться, так як підпорядкування правилам і відмова від дії по безпосередньому імпульсу в грі є шлях до максимального задоволення [55, с. 345]».

Опоненти нерідко загострюють увагу на етичному боці питання, проголошуючи гасла про «згубний» вплив Інтернету, в якому є не тільки культурно-освітні матеріали. І вихід пропонується один – це заборонити. Чи не заборонами й обмеженнями, а підтримкою і розвитком кращого в дітях, якими б різними вони не були, можна вирішувати проблему виховання в них усвідомленої позиції і особистісного ставлення до навколишнього світу в усіх його проявах. Більше того, становлення Інтернет-етикету передбачає поліпшення естетичної якості продуктів, а користувач може зробити вибір, лише маючи досвід активної роботи.

Розгляд філософських і соціальних аспектів, пов'язаних з комп'ютером, може вплинути і на сам спосіб освоєння світу людиною і допомогти дитині зорієнтуватися у цьому світі, знайти все необхідне для реалізації своєї індивідуальності. Комп'ютер виступає не тільки як потужний технологічний засіб, але і як засіб самореалізації людини, як інструмент творчості, що стимулює людину краще пізнати саму себе, повніше відкрити свої здібності, проявити свою індивідуальність. Дослідження у цьому напрямку підтверджують думку про те, що інтерактивне середовище сприяє прискоренню розумового розвитку, і діти, які не мають доступу до комп'ютерів, зазвичай розвиваються повільніше своїх однолітків.

Звертаючись до гри, варто пам'ятати, що в цьому аспекті вона цінна не сама по собі, а тим соціально-педагогічним результатом, до якого ми прагнемо. Таким результатом повинні бути потреби у прояві соціальної активності та виникнення позитивної установки щодо соціально-цінної діяльності як бази для самореалізації людини в суспільстві.

Зазначимо, що гра, зазвичай, має соціальну спрямованість – це взаємодія людини з людиною, природою, комп'ютером, зрештою, – із самою собою. Під час гри дитина засвоює закони взаємостосунків між людьми, усвідомлює вічні людські цінності. Гра як засіб виховання, спілкування, розваг завжди була притаманна народним звичаям і традиціям українців. Існують цілі тематичні комплекси таких народних ігор – різдвяні, весільні, весняні та ін.

Через спостереження за поведінкою дітей у процесі участі в комп'ютерних іграх, вивчення їх безпосередніх реакцій, а також організацію діалогу з ними можна виявити причини їх зацікавленості. Знання реальних чинників, що зумовлюють привабливість деяких ігор для дітей, допоможе внести певні корективи у виховне середовище сім'ї для формування у дітей досвіду позитивної поведінки. Або батьки можуть шукати інші засоби, способи задоволення актуальних для дітей потреб, модифікувати власну поведінку чи взаємини з ними з метою досягнення дітьми своїх цілей [55, с. 356].

Комп'ютерні ігри були класифіковані вперше у 1988 році А. Шмельовим, який поділив ігри на два класи – на рольові і не рольові, кожна з яких має свої специфічні риси. Особливість *рольових комп'ютерних ігор* полягає в тому, що вони мають найбільший вплив на психіку людини, що грає, найбільшу глибину занурення у гру, а також в тому, що мотивація ігрової діяльності заснована на потребах прийняття ролі і відходу від реальності. Вони поділяються на наступні види: ігри з виглядом «з очей» «свого» комп'ютерного героя, ігри з видом ззовні на «свого» комп'ютерного героя, управлінські ігри [39, с. 41].

*Ігри з виглядом «з очей» «свого» комп'ютерного героя* характеризуються найбільшою силою «затягування» або «входження» у гру. Їх специфіка полягає у тому, що вид «з очей» провокує того, хто грає, до повної ідентифікації з комп'ютерним персонажем, до повного входження у роль. За кілька хвилин гри (час варіюється в залежності від індивідуальних



особливостей і ігрового досвіду того, хто грає) людина починає втрачати зв'язок з реальним життям, повністю концентруючи увагу на грі, переносячи себе у віртуальний світ. Той, хто грає, може зовсім серйозно сприймати віртуальний світ і дії свого героя вважає своїми. У людини з'являється мотиваційне включення у сюжет гри.

*Ігри з видом ззовні на «свого» комп'ютерного героя* характеризуються меншою, у порівнянні з попереднім типом, силою входження у роль. Адже той, хто грає, бачить «себе» з боку, хоча при цьому і керує діями обраного героя. Ототожнення себе з комп'ютерним персонажем має менш виражений характер, внаслідок чого мотиваційне включення й емоційні прояви також не виражені у порівнянні з іграми з видом «з очей» [39, с. 41].

Якщо у випадку з останніми людина в критичні секунди життя свого героя може бліднути і соватися на стільці, намагаючись ухилитися від ударів або пострілів комп'ютерних «ворогів», то у разі виду ззовні – ці прояви помірніші. Проте невдачі чи загибель «себе» в образі комп'ютерного героя переживаються тим, хто грає, не менш емоційно [39, с. 41].

*Специфіка управлінських ігор* визначається тим, що в них гравцеві дається право керувати діяльністю підлеглих йому комп'ютерних персонажів. У цьому випадку, гравець може виступати у ролі керівника різної специфікації: командир загону спецназу, головнокомандувач арміями, глава держави, навіть «Бог», який керує історичним процесом. При цьому людина не бачить на екрані свого комп'ютерного героя, а сама вигадує собі роль. Це єдиний клас рольових ігор, де роль не задається конкретно, а уявляється тим, хто грає. Внаслідок цього «глибина занурення» у гру і своя роль буде вираженою тільки у людей з багатою уявою. Ігри цього типу можна використовувати при діагностиці, розглядаючи як компенсацію потреби в домінуванні і владі.

Щодо *нерольових комп'ютерних ігор*, то підставою для виділення цього класу є те, що гравець не бере на себе роль комп'ютерного персонажа, внаслідок чого психологічні механізми формування залежності і вплив ігор

на особистість людини мають свою специфіку і в цілому менш сильні. Мотивація ігрової діяльності заснована на азарті «проходження» і (або) набрання очок. Виокремлюється кілька їх типів: аркадні ігри, головоломки, ігри на швидкість реакції, традиційні азартні ігри.

*Аркадні ігри* ще називають «префіксальними», у зв'язку з невисокою вимогливістю до ресурсів комп'ютера, дуже поширені на ігрових приставках. Сюжет, як правило, примітивний, лінійний. Все, що потрібно робити гравцеві, – швидко пересуватися, стріляти і збирати різні призи, керуючи комп'ютерним персонажем або транспортним засобом. Ці ігри у більшості випадків досить необразливі в сенсі впливу на особистість гравця, тому що психологічна залежність від них найчастіше має короткочасний характер.

*Головоломки* відносяться до комп'ютерних варіантів різних настільних ігор (шахи, шашки, нарди тощо) [39, с. 42]. Мотивація заснована на азарті, пов'язана з бажанням обіграти комп'ютер, довести свою перевагу над машиною.

Тут ми, зазвичай, згадуємо відомий «Тетріс». Це гра-пазл, суть якої в нескладному укладанні геометричних фігур на потрібне місце за ознакою кольору і форми. Вочевидь, в логічні ігри люди грали і раніше. Проте за допомогою комп'ютера вони, безумовно, знайшли нові форми і велику захопливість.

*До ігор на швидкість реакції* відносяться всі ігри, в яких гравцеві потрібно проявляти спритність і швидкість реакції. Відмінність від аркад у тому, що вони зовсім не мають сюжету і, як правило, абсолютно абстрактні, ніяк не пов'язані з реальним життям. Мотивація заснована на азарті, потребі «пройти» гру, набрати більшу кількість очок. Цей тип гри може формувати цілком стійку психологічну залежність людини від цього типу ігор.

Щодо *традиційно азартних ігор*, то ми вживаємо у назві слово «традиційні», оскільки не можна назвати тип просто «азартними іграми», тому що практично всі нерольові комп'ютерні ігри за своєю природою є

азартними. Сюди входять комп'ютерні варіанти карткових ігор, рулетки, імітатори ігрових автоматів, одним словом – комп'ютерні варіанти ігрового репертуару казино. Психологічні аспекти формування залежності від цих комп'ютерних ігор та їх реальних аналогів дуже подібні, і тому ми не будемо акцентувати на цьому увагу.

Отже, рольові комп'ютерні ігри найбільшою мірою дозволяють людині «увійти» у віртуальність, відмовитися (мінімум на час гри) від реальності і потрапити у віртуальний світ. Внаслідок цього комп'ютерні ігри впливають на особистість людини [39, с. 43].

Визначальними для ефективної віртуалізації свідомості з метою соціалізації є *недопустимість зловживання розважальною та дозвільною функціями гри*. Тому потрібно, по-перше, чітко визначити, для досягнення яких саме завдань буде оптимальним застосування певного типу гри. По-друге, освітня гра повинна викликати інтерес у дитини. Для цього необхідно:

- визначити потребу, яку необхідно задовольнити використанням певної гри;
- визначити уподобання та смаки дитини. Для початку, вам необхідно буде підібрати такі ігри, які припадуть до смаку вашій дитині. Згодом ви повинні будете запропонувати ці ігри своїй дитині;
- застосовувати додаткову мотивацію. Багато батьків виявили, що заохочення добре діє в процесі ознайомлення дитини з освітніми іграми. На маленьких дітей добре діє, коли їхні батьки грають разом з ними. Для дітей старшого віку найкраще спрацьовує метод заохочення та нагороди.

По-третє, використовувати ряд профілактичних заходів для недопущення зловживання можливостями комп'ютерних ігор. Для цього варто використовувати низку наступних заходів:

- *інформаційні*: публікації; телефон довіри; психологічна служба; соціальна підтримка;

- *освітні*: просвітницькі програми; програми навчання батьків; програми навчання педагогів, психологів, соціальних працівників; програми навчання працівників комп'ютерних клубів; навчальні програми для учнів шкіл, ліцеїв та коледжів;

- *зайнятості*: клубна робота; додаткове навчання; тимчасове працевлаштування;

- *корекції сімейних відносин*: формування взаємин, що сприяють повноцінному вихованню дитини; загальні інтереси всіх членів сім'ї, емоційна підтримка, психологічний захист;

- *релігійні*: культура релігійних почуттів, усвідомлення вищої духовної і моральної сили [39, с. 147].

По-четверте, необхідно, щоб у грі обов'язково було присутнє певне завдання, яке людина має виконати. В іншому випадку, гра стає самоціллю і втрачається її виховний потенціал. Проте, хоч людина і прагне певного результату, гра все ж не повинна перетворюватися на продуктивну діяльність. Мотив гри повинен залишатися також і в ігровому процесі, адже інакше її ефективність буде зменшуватися пропорційно із втратою цікавості до того, що відбувається на екрані.

Стосовно гри з завданнями, то В. Роменець зазначає, що гра з завданнями переходить у творчу дію. Це важливий аспект психічного розвитку людини. У ньому розкриваються значення ігор з завданнями для самооцінки і виникнення моральних мотивів [195, с. 47]. Таким чином, ігрова діяльність впливає на формування довільних психічних процесів. Умови гри вимагають зосередженості на змісті дій і сюжеті, на діючих особах чи предметах, включених до ігрової ситуації. Ігрова ситуація впливає на мислення і психіку дитини, підлітка і дорослого. Гра сприяє розвитку рефлексії, оскільки в цьому процесі виникає реальна можливість контролювати, як виконується будь-яка дія, що входить у процес спілкування. У грі формується здатність осмислювати свої власні дії, передбачати реакцію інших людей.

Позитивний потенціал більшості комп'ютерних ігор реалізується далеко не завжди. І це залежить здебільшого не від самої гри, а від людини, що грає, від того, якому мотиву вона надає перевагу при включенні до гри. Крім основного мотиву розваги, гра може реалізувати інші мотиви. У залежності від мотивів другого плану, можуть формуватися абсолютно різні для різних гравців навички та уміння. Реалізація мотиву тренінгу призводить до формування навичок у сфері, що тренується, а мотив компенсації внутрішніх проблем скоріш матиме результатом формування механізмів психологічного захисту. З огляду на розмаїття мотивів, гра може сприяти як підготовці до зустрічі з реальністю, так і втечі від неї [249, с. 165]. Тому при використанні комп'ютерної гри як засобу первинної соціалізації варто обов'язково дотримуватися зазначених вище вимог та здійснювати профілактичні заходи з метою уникнення можливих ризиків формування залежності від неї.

*Друга перспектива – використовувати можливості віртуальних реальностей для навчання дорослого населення.* Загалом, комп'ютерне навчання, а більше того, з застосуванням засобів «віртуальної реальності», є досить інтенсивною формою і може розглядатися як прискорене накопичення певного досвіду. Проте можливості людини у засвоєнні навичок і знань, мабуть, безмежні. Тому ми можемо зіткнутися з явищем перетренування, що добре відоме спортсменам та музикантам, однак поки воно ще досить рідкісне в інтелектуальній сфері діяльності.

З іншого боку, позитивний ефект навчання буде досягнутий тільки в тому випадку, якщо модель предмета навчання у «віртуальній реальності» адекватна реальному, в іншому випадку, шкоди від такого навчання буде значно більше, ніж користі, оскільки неадекватні навички та подання до «віртуальної реальності» закріплюються значно краще, ніж при інших формах навчання (адже саме для цього вона і призначена).

Проблеми оцінки адекватності моделей предмета навчання і дозування комп'ютерних форм навчання нетривіальні. Питань тут багато, а науково

обґрунтованих рекомендацій практично немає. Тому необхідна організація відповідної галузі педагогічної науки, яка б займалася дослідженням комп'ютерних форм навчання і виробляла методичні рекомендації для розробників програмного забезпечення і технічних засобів комп'ютерного навчання [164].

Однак віртуальна реальність, з її здатністю моделювання будь-яких ситуацій, може слугувати засобом набуття та закріплення життєвих умінь, а також навичок спілкування і життєдіяльності у соціумі. На основі запропонованого поділу типів віртуальних реальностей ми пропонуємо їх використовувати у навчанні відповідно до їх специфічних властивостей.

Наприклад, у навчанні найбільший потенціал для використання мають *імітаційні віртуальні реальності* – в якості стимуляторів для відпрацювання певних навичок. Ця віртуальна реальність застосовується західними військовими, включаючи армію, флот і повітряні сили, де вона використовується в навчальних цілях. Це особливо корисно для підготовки солдатів до бойових дій або інших небезпечних ситуацій, де вони повинні вміти реагувати відповідним чином. Військове використання віртуальної реальності включає: авіасимулятори, симулятори поля бою, медичні навчання на полі бою, симулятори транспорту, віртуальний навчальний табір.

У той час, як *умовні* віртуальні реальності, які схематизують певні ситуації або дії чи процеси, активно використовуються військовими. Моделювання за допомогою віртуальної реальності дозволяє їм опанувати науку, але без ризику смерті або серйозних травм. Вони можуть розіграти певний сценарій, наприклад, сутичку з ворогом у середовищі, в якому це може відбутись, але без ризиків реального світу. Було доведено, що це є більш безпечним і дешевшим, ніж традиційні методи навчання.

При отриманні загальної освіти потенціал умовних віртуальних реальностей можна використовувати, наприклад, при вивченні астрономії, коли студенти можуть дізнатися про сонячну систему, і як вона працює

завдяки фізичній взаємодії з об'єктами зсередини. Вони можуть рухати планети, бачити зірки навколо і відстежувати шляхи комет. Це також дає їм можливість побачити, як абстрактні поняття працюють у тривимірному середовищі, що робить їх легшими для розуміння і запам'ятовування.

Віртуалізація свідомості у цей тип віртуальної реальності є корисною для студентів, які мають певний стиль навчання, наприклад, творчі або ті, кому легше вчитися, використовуючи символи, кольори і текстури. Окрім того, ця віртуальна реальність може бути використана для розробки моделювання операцій або тривимірних зображень людського тіла, які студенти можуть вивчати. Такі засоби були використані у західних медичних навчальних закладах.

Віртуалізація в *граничні віртуальні реальності*, у яких поєднуються властивості звичайної реальності з віртуальною, часто використовується в якості діагностичного інструменту, тому що дозволяє лікарям поставити діагноз, не нехтуючи при цьому й іншими методами, такими, як МРТ, наприклад. Це усуває необхідність інвазивної процедури або хірургічного втручання.

Популярне використання цієї технології в роботизованій хірургії, де операція проводиться за допомогою роботизованого пристрою, контрольованого хірургом, що скорочує час і ризик ускладнень. Ця віртуальна реальність була також використана в галузі дистанційної телехірургії, коли операція виконується хірургом у віддаленому від пацієнта місці.

*Прожективні віртуальні реальності* також можуть бути використані для навчання. Віртуальна реальність використовується для лікування посттравматичного стресового розладу. Солдати, які страждають від бойових травм та інших психологічних умов, можуть навчитися, як боротися з такими симптомами у «безпечному» середовищі.

Інженерні розрахунки за допомогою віртуальної реальності включають використання інструментів 3D. Ця технологія дозволяє інженерам

переглядати їх проект в 3D і отримати більш глибоке розуміння того, як він працює. Вони також можуть визначити будь-які недоліки або потенційні ризики ще до втілення проекту. Це також дозволяє проектній групі спостерігати за своїм проектом у безпечному середовищі і вносити необхідні зміни. Економить час і гроші у порівнянні зі справжніми випробовуваннями.

Очевидно, що запропонований перелік напрямків використання можливостей різних типів віртуальних реальностей не є вичерпним. Адже існує велика кількість символічних реальностей, що поєднують у собі різні типи, як природних, так і штучних форм цього феномена. Їх освітній потенціал є незаперечним, хоча й потребує вмілого застосування згідно з поставленою метою.

***Третя перспектива – організувати розумні натовпи за допомогою віртуальних спільнот.***

Існує необхідність уточнити сутність поняття «розумний натовп», яке є похідним від англomовного терміна флешмоб (з англ. flashmob – миттєвий натовп) і полягає у неочікуваній появі будь-якої кількості людей, що заздалегідь домовились за допомогою засобів масової комунікації, щоб втілити у життя певний запланований захід (моб) в одному місці.

Якщо ж флешмоби мають розважальний характер, то їх головний різновид – смартмоби (з англ. smartmob – розумний натовп) – соціальне та політичне спрямування. Не дивлячись на різницю в цілях своїх організацій, флешмоби та смартмоби можна вважати синонімами, оскільки вони між собою мають більше спільного, ніж відмінного. *Розумний натовп* – це різновид миттєвих натовпів, який відрізняється своєю соціальною спрямованістю під час проведення акцій.

Специфіка організації та проведення таких натовпів є такою, що організація учасників відбувається заздалегідь за допомогою мережі Інтернет (як правило – на форумах), а саме проведення – в реальному вимірі.

Масовий характер і сотні тисяч прихильників у всьому світі флешмоб набув після виходу в 2002 р. книги соціолога Г. Рейнгольда «Розумний



натовп: наступна соціальна революція» [189, с. 240], в якій автор висуває теорію про зростаючу роль комунікаційних технологій. Власне, завдяки дарам технічного прогресу (Інтернету, мобільному телефону) можливий процес самоорганізації людей і перетворення їх у «розумну юрбу» [189, с. 240].

Правила поведінки під час мобів полягають в наступному: не можна порушувати етичні норми; не спілкуватися з іншими учасниками акції на його тему, поводити себе, як незнайомі люди; не приїздити на акцію у кількості більше 2-3 чоловік; не спізнюватися; не привертати до себе уваги; не створювати скупчень; не мати конфліктів з міліцією; бути у тверезому стані; мати при собі документи, що засвідчують особу.

Варто зазначити, що *відмінністю* флешмобу як об'єднання громадян від зборів, мітингів, демонстрацій та пікетувань є поєднання таких рис: спосіб організації за допомогою засобів масової комунікації; добровільність участі; анонімність; швидкість зібрання; мирний характер; відсутність організаторів та відповідальних осіб; можливість кожному громадянину запропонувати сценарій певного заходу та самостійно знайти прихильників; короткотривалість; раптовість; може мати як суспільно-політичний, так і розважальний характер.

Ми пропонуємо наступну класифікацію форм розумних натовпів:

- *за масштабом прояву*: глобал-моб (охоплює декілька міст чи країн) та моб (звичайна одноразова акція в одному місці);
- *за способом організації*: за допомогою Інтернету, за допомогою мобільних телефонів;
- *за способом залучення допоміжних засобів*: авто-моб (залучення засобів пересування) і звичайний моб;
- *за спрямованістю акції*: арт-моб (мистецького спрямування), соушл-моб (соціального спрямування) та моб (розважального спрямування);

- *за середовищем прояву*: І-моб (акція, що проводиться в Інтернеті), смс- моб (акція, що проводиться за допомогою смс-повідомлень в телефонах користувачів мобільного зв'язку), реал-моб (акція в реальному вимірі);

- *за цільовим призначенням*: фан-моб (як розвага для молоді), симулякр моб (імітування флешмобу в комерційних цілях) та смартмоб (флешмоб ідеологічного спрямування).

Окрім того, на основі дуалізму існування цього явища, ми пропонуємо механізм організації флешмобу, який складається з восьми послідовних кроків.

*Перший етап* – поява сценарію майбутньої акції на відповідному сайті в Інтернеті або розсилання телефонних повідомлень з метою залучення найбільшої кількості людей. *Другий* – обговорення сценаріїв мобів, яке відбувається на сайтах моберів. *Третій* – поява людей на місці проведення акції. *Четвертий* – поява лідерів, які мають дати умовний знак, що акція почалася. *П'ятий* – активізація натовпу лідером. *Шостий* – групова активна дія, яка може змінюватися в залежності від форми флешмобу. *Сьомий етап* – закінчення акції та миттєве «розсіювання» моберів у натовпі перехожих. *Восьмий* – обговорення на сайтах акцій, що відбулися.

На нашу думку, в залежності від цілей розумних натовпів, процес їх організації можна поділити на *відкритий* та *закритий*.

Відкритий – спосіб організації за допомогою віртуальних спільнот, на яких доступним є відкрите обговорення умов та часу проведення акції. Така інформація є доступною для всіх бажаючих. Цей спосіб організації дає можливість відкритого обговорення, певного корегування запланованих дій.

При відкритій організації можна застосовувати форуми, чати та групи у соціальних мережах. З огляду на те, що групу в соціальних мережах треба реєструвати, інформація в чатах не зберігається в загальнодоступному вигляді, то форум є найбільш оптимальним варіантом для відкритої організації розумних натовпів. Більше того, така форма спільноти дозволить бачити та враховувати думки та реакції користувачів.

Закритий спосіб організації носить в собі прихований характер проведення заходу, що планується до втілення в реальному вимірі. Як правило, це акції, що носять протиправний характер. Оскільки про заплановані дії можуть дізнатися органи правопорядку. Для проведення закритої організації доцільно використовувати можливості електронної пошти, які змінюють принцип «один-багато» на «один-один», тобто розсилка повідомлень може відбуватися одночасно багатьом людям. Проте цей процес відбувається цілеспрямовано визначеним користувачем, що дозволяє уникнути можливості доступу до інформації про заходи, що плануються, стороннім людям.

Таким чином, цей механізм дозволить організувати флешмоби з будь-якою метою у будь-якому місці. Головною умовою його успішного використання є наявність засобів масової комунікації, цікавого і оригінального сценарію заходу, що має відбутися. Саме від змісту акцій, що мають відбутися, і буде залежати майбутній розвиток флешмобу.

Потужна сила впливу розумних натовпів пов'язана з тим, що, окрім специфічного поєднання ознак декількох різновидів натовпу, існування в двох вимірах, він має здатність до «роїння». Тобто аморфного, але насправді добре структурованого, скоординованого стратегічним способом завдання удару з усіх напрямків у певній точці чи точках шляхом тривалого пульсуючого застосування сили з близької відстані чи віддалених позицій. Загальна мета такого удару – це тривале пульсування, тобто швидке і таємне збирання для атаки на ціль, а потім розділення і знову розсіювання, перебуваючи у постійній готовності до нового пульсуючого наступу [189, с. 24].

Варто зазначити – якщо «роїння» перенести з площини воєнних чи просто ворожих дій, то його можна визначити як структурований та скоординований спосіб швидкого збирання для проведення акції з метою досягнення певної цілі.

Прикладом дій розумного натовпу, що підтверджує їх ефективність, стала подія, що відбулася 30 листопада 1999 року, коли люди скорегували свої дії за допомогою мобільних телефонів та мережі Інтернет і самостійно утворили натовп проти проведення зустрічі Світової торгової організації. Ця подія увійшла в історію як «битва за Сієтл» [189, с. 112].

Ще одним прикладом дій смартмобу став авто-моб як протест тисячі британців у вересні 2000 року, що був викликаний стрибком цін на бензин. За допомогою смс-повідомлень, електронної пошти розсіяні групи координували свої дії при блокуванні продажу пального на окремих АЗС [189, с. 160].

Яскравим прикладом в організації розумних натовпів за допомогою віртуальних спільнот є революція в Єгипті, оскільки вона з самого початку була організована через групи у Facebook.

Так, експерт із соціальних медіа та засновник Paid-Content Р. Алі стверджує, що соціальні мережі у протестах відіграють різну роль: Facebook допоміг організувати активістів усередині країни, а Twitter і YouTube сприяли поширенню інформації про події у світі, формуючи їх висвітлення західними ЗМІ.

Активісти знаходили способи уникнення державного контролю шляхом використання проксісерверів, платформ для онлайн-ігор та сайтів знайомств. Однак американський конгресмен А. Шіфф одним із перших зауважив, що електронні медіа були використані близькосхідними урядами як інструмент для боротьби з протестами: влада заборонила доступ до Facebook, мікроблогу Twitter, а пізніше повністю був вимкнений доступ до Інтернету.

В Україні прикладом найбільш масштабного прояву дій розумного натовпу є Помаранчова революція. Останнім подібним прикладом поєднання форм є моб, що відбувся 22 листопада 2009 року в м. Дніпропетровську, який проводила Українська Народна партія під гаслом «Купуй українське! Захищай українське, бо це твоє!». Подібні акції відбувалися на території всієї

України, участь в них була добровільною для всіх громадян, хоча організатором була зазначена партія.

На основі проведеного аналізу ми вважаємо, що особливості розумних натовпів, які організуються із застосуванням віртуальних спільнот з метою волевиявлення, полягають у наступному:

- можна швидко зібрати велику кількість людей на далекій відстані один від одного;
- досягнення поставлених цілей можна зафіксувати;
- головним завданням є не стільки вирішення проблем, а більшою мірою – це привернути увагу до них;
- головними ресурсами для узгодженої реалізації поставлених цілей є людські та інформаційні;
- під час проведення будь-якого заходу розумний натовп може виступати як засобом досягнення поставленої мети, так і самою метою.

Отже, розумний натовп як спосіб організації людей має позитивні наслідки для створення та розвитку громадянського суспільства, оскільки виконує інформаційну, контрольну та мотиваційну функції по відношенню до держави, а також реалізує право людини на об'єднання та участь у державному управлінні. Окрім цього, флешмоб може використовуватися для налагодження зв'язків з іншими країнами шляхом проведення мобфестів та глобал-мобів, що сприятиме залученню України до світового співтовариства.

Отже, розглянувши різні можливості використання потенціалу процесу віртуалізації свідомості, ми прийшли до наступних висновків:

- по-перше, комп'ютерні ігри є нині не лише чинником соціалізації підростаючого покоління – вони здійснюють великий вплив на формування особистості, визначення способу життя і поведінки значної частини підлітків;
- по-друге, як в процесі соціалізації, так і під час навчання дорослого населення доречним є застосування всіх можливих різновидів ігор, однак найбільшого ефекту занурення в імітаційні віртуальні реальності можливо

досягти при застосуванні рольових ігор, основна особливість яких полягає в тому, що вони мають найбільший вплив на психіку людини;

– по-третє, досвід організації розумних натопів вказує на їх великий потенціал для розвитку засобів та шляхів самоорганізації населення будь-якої країни світу за допомогою штучних віртуальних реальностей;

– по-четверте, визначено, що найбільшою проблемою залишається те, як повернути людей в реальне життя, зберігши величезний потенціал позитивних можливостей для людини, які таїть в собі віртуалізація свідомості. Від вирішення цієї проблеми буде залежати майбутнє української ментальності як основи побудови сучасної соціальної держави.

### **Висновки до третього розділу**

Провівши практичний аналіз процесу віртуалізації свідомості та його продукту на прикладі України у третьому розділі, ми прийшли до наступних висновків.

По-перше, в українському суспільстві процес віртуалізації свідомості має місце, тобто він розпочався і стрімкими темпами розвивається. Він доповнюється новими властивостями, що визначають зміст віртуальної свідомості.

По-друге, відсутня однорідність та систематичність формування віртуальної свідомості в Україні. Це пояснюється великою кількістю бар'єрів, експансійним впливом Рунету, відсутністю необхідності самотійно створювати щось нове.

По-третє, формування віртуальної свідомості відрізняється своєю неоднорідністю, адже зміни в суспільних формах свідомості мають різну специфіку, оскільки кожна з них підпадає під різний вплив проявів віртуальної реальності. Так, релігійна свідомість використовує нові можливості для розповсюдження шляхом створення спеціалізованих сайтів;

моральна – трансформується через домінування агресивності над альтруїзмом, відсутністю покарань за безвідповідальність; правова – збагачується кількістю неузгодженостей щодо регулювання процесів, які пов'язані з Мережею; політична – набуває нових проявів та джерел формування через блоги; економічна – витісненням паперових грошей віртуальними аналогами.

По-четверте, очевидним є зростаючий вплив Мережі на дозвілля сучасної людини, що дає підстави стверджувати про її більшою мірою розважальний характер для українського суспільства. Більше того, набувають популярності он-лайн ігри в соціальних мережах, коли до гри можна прилучитися у будь-який момент з будь-якого комп'ютера.

По-п'яте, витіснення реальних практик віртуальними притаманне молоді країни та жителям великих міст, оскільки ця вікова категорія найбільш швидко пристосовується та оволодіває новітніми технологіями, а мегаполіси не дають можливості підтримувати соціальних зв'язків в реальному житті. Це дає підставу прогнозувати змішування праці та відпочинку сучасної людини з огляду на можливість тілесно перебувати в одному місці, але свідомістю занурюватися у віртуальну реальність.

## ВИСНОВКИ

Теоретичне зрушення, яке відбулося в концептуалізації віртуальної реальності – від категорії фізики до категорії соціальної філософії – збіглося з практичними соціальними перетвореннями, що знаменували собою проникнення Інтернету в усі сфери життя. Тенденції віртуалізації – це вже не прогноз, а процес, який розпочався та стрімко розвивається. Під його вплив потрапляє не лише соціум загалом, але й кожна людина зокрема.

Відповідно до виконання поставлених завдань, зазначимо результати, що були отримані в процесі теоретичного і праксеологічного дослідження віртуалізації свідомості, а також опишемо ряд проблем, прогалини у вирішенні яких почали поступово заповнюватися завдяки цій роботі.

Розглянуто «віртуалізацію свідомості» як предмет соціально-філософського дослідження та обґрунтовано допустимість та необхідність використання цієї категорії завдяки критичній оцінці існуючих уявлень про її сутність та зміст.

Показано складність та багатогранність шляхів розвитку сучасного розуміння поняття свідомості як здатності людини рефлексувати та змінювати реальність, поступово адаптуючись до неї. Визначено, що процес дигіталізації вплинув на формування процесу віртуалізації як процесу занурення у віртуальну реальність і одночасно її конструювання. Що ж до сутності віртуалізації свідомості, то з урахуванням зв'язку цього процесу з критичним і трансгресивним мисленням, а також інформаційними технологіями, можна стверджувати, що це процес якісного перетворення дійсності під впливом перебування у віртуальній реальності.

Досліджено віртуалізацію свідомості в сучасному міждисциплінарному дискурсі, а саме у межах психологічного підходу спостерігається тлумачення сутності процесу віртуалізації свідомості як процесу, що пов'язаний зі сприйняттям, відображенням або зміною реальностей, а також занурення у



віртуальний вимір. Спільним для всіх визначень є детермінування процесів, що мають психічну природу, та наслідків у вигляді психічних розладів чи хвороб.

У рамках соціологічного підходу акцентується увага на ролі кіберпростору в житті сучасного суспільства, розглядаються технології його включення в традиційну інституційну систему, яка впливає на повсякденне життя кожної людини та зміну соціальних відносин.

Політологічний підхід демонструє, що Інтернет створює нову сферу політики, що орієнтується на миттєве засвоєння нових цінностей і суспільних настроїв, що нова політика будується на компенсації дефіциту реальних ресурсів і вчинків достатністю віртуальних образів.

Культурологічний підхід робить акцент на впливі інтерактивності на види мистецтва та гіпертексті як основи сучасної літератури. Формування художніх образів і символів, що виникають у внутрішньому світі людини як реальні є основою цього підходу.

Філософський підхід пропонує три точки зору на розуміння процесу віртуалізації свідомості, а саме як на прогрес людського буття завдяки зануренню у віртуальну реальність; як деградація природи людини; як нейтральний вплив віртуальної реальності на людину. Кожна з них має описово-прогностичний характер.

Аналіз існуючих сучасних підходів щодо визначальних рис віртуалізації свідомості дає підстави стверджувати, що це процес якісного перетворення відображення дійсності, зміст якого полягає в сукупності етапів переходу від константної реальності до віртуальної, що включає породження образів, заміну та витискання реального уявним, управління віртуальними подіями.

Обґрунтовано підходи, принципи та методи дослідження віртуалізації свідомості. Системний, ситуаційний та само організаційний підходи сприяли виявленню специфіки розуміння детермінант та складових процесу віртуалізації свідомості. Основною вивчення віртуалізації свідомості є

принципи об'єктивності, сходження від абстрактного до конкретного, взаємозв'язку, розвитку, причинності, соціального детермінізму, термінологічний, загальнодіалектичний дозволили. Досягти поставленої мети вивчення центрального концепту дослідження допомогли методи абстрагування, аналізу, синтезу, індукції, дедукції, узагальнення, інтуїції, порівняння, аналогії, ідеалізації та фасетної класифікації.

З метою уникнення плутанини при аналізі свідомості на рівні окремо взятої людини та суспільства в цілому, уточнено, що суб'єктивована форма свідомості – це притаманна лише людині форма відображення дійсності. Вона виступає як виявлення активного відношення індивіда до дійсності. Об'єктивована форма свідомості – це форма відображення реальності, що існує поза індивідуальною свідомістю і незалежно від неї.

Розкрито сутність віртуальної реальності як особливої форми реальності, яка виникає під час переживання віртуальних подій і може набувати рис імітації, симуляції чи недовтілення константної реальності. При чому вона включають у себе образи, але визначальними є не їх наявність, а саме те, як людина до них ставиться. У випадку, коли образи є не цікавими для особистості, вони перетворюються на шум і ігноруються, що робить неможливим створення та перебування у віртуальності. Зміст віртуальної реальності полягає в тому, що вона – це сконструйована в свідомості людини реальність, яка виникає, існує та сприймається нашими органами чуттів як природна завдяки домінуванню переживань віртуальних подій над реальними. Відповідно до логіки віртуальних подій, для імітаційних реальностей характерним є те, щоб вони були дуже схожими до подій реального світу; для умовних – щоб відтворювалась лише необхідна схожість для виконання певного завдання; прожективних – віртуальним подіям необхідно жити за логікою тих ідей, які реалізуються у формі цих подій; граничних – вони не повинні руйнувати чи ускладнювати події звичайної реальності, яка розгортається паралельно з віртуальною.

Підтверджено, що доречно джерела формування віртуальних реальностей умовно поділили на два види: природні (пов'язані з психічними властивостями людини) та штучні (зовнішній прояв людської уяви, творчості тощо). Відповідно до цього існує дві форми віртуальних реальностей – суб'єктивована, що притаманна окремо взятому індивіду і має внутрішній характер існування, та об'єктивована – яка формується та розвивається як штучно сконструйована реальність, за якою можна спостерігати ззовні. Приймаючи факт існування двох просторів – реального та віртуального, доцільно зважати на те, що людина одночасно перебуває в них обох: тілесно вона знаходиться в константному, в той час, як її свідомість постійно рухається від однієї віртуальної реальності до іншої. Занурюючись у віртуальну реальність, людина, як правило, входить у змінений стан свідомості, у якому зміст її несвідомого проектується не на зовнішній світ, а на створені програмістами комп'ютерні зображення. У міру того, як суб'єкт залучається до віртуального сюжету, він своєю уявою доповнює інформацію, що надається ззовні, наповнюючи її значущим для себе особистим сенсом. Активність, рефлексія поступово слабшають, і віртуальне життя в цей момент стає для нього важливішим, ніж життя в зовнішньому («реальному») світі.

Описано етапи віртуалізації суб'єктивованої та об'єктивованої форм свідомості. Віртуалізація суб'єктивованої форми свідомості має вигляд послідовно пов'язаних етапів перетворення споглядання у відчуття та сприйняття, поступового переживання віртуальних подій та кінцевого продукту – віртуальної свідомості. Процес віртуалізації об'єктивованої форми свідомості також має вигляд послідовно пов'язаних між собою етапів, однак їх змістове навантаження відрізняється від складових попереднього механізму, оскільки визначальним є суспільна практика у віртуальній реальності, яка призводить до віртуалізації ціннісних орієнтацій, футурошоку та кінцевого продукту – віртуальної свідомості.

З'ясовано, що етапи віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості відрізняються від перебігу процесу щодо об'єктивованої форми; внаслідок іммерсії у віртуальну реальність формується віртуальна свідомість відповідних двох форм; ці дві форми хоч і пов'язані між собою, але є різними.

Визначені критерії та показники оцінки віртуалізації суб'єктивованої форми свідомості дозволяють з'ясувати, який характер носить цей процес щодо специфіки виконуваних дій (він може бути стратегічним, тактичним чи оперативним), а також ступені занурення (сильний чи слабкий). Зазначені критерії та показники є відносними, оскільки лише сама людина може судити про те, які дії вона виконує (а з огляду на їх швидкий темп зміни та доповнення одна одної цей процес ще більш ускладнюється), силу чи слабкість занурення, тільки вона визначає ступінь значимості віртуальної реальності для себе.

Критерії та показники оцінки віртуалізації об'єктивованої форми свідомості пов'язані з використанням можливостей Інтернету як найбільш розповсюдженого прояву штучної віртуальної реальності і включають в себе аналіз користувачів Мережею (їх кількість та профіль) та мотивацію (тобто, домінуючі мотиви). Вочевидь, вони не покликані надати позитивну чи негативну оцінку процесу віртуалізації. За допомогою їх використання можна судити про те, чи має місце цей процес загалом, на якій стадії занурення він знаходиться, чи на якій він завершив свій перехід до віртуальної реальності.

Визначено критерії та показники сформованості віртуальної свідомості: для суб'єктивованої форми – віртуальний простір та час, гра, конфігуративна віртуальна ідентичність; для об'єктивованої форми – граїзація та карнавалізація.

Виділення таких критеріїв обумовлене тим, що невизначеність часового масштабу – це особливість творення віртуальної реальності і занурення у віртуальний простір, парадокс буття сучасної людини; людина і віртуальний простір утворюють єдиний простір, у якому позиція користувача

за монітором – одна з координат, між реальним та віртуальним просторами є межа, яка має індивідуальну специфіку для кожного суб'єкта; елементи гри можна знайти майже в усіх видах активності Інтернет-користувачів, що сприяє виробленню ігрових звичок з елементами ризику, азарту, розважальності та несерйозності. Гра починає входити у процеси рефлексії як модель майбутньої ситуації, тобто відбувається процес перетворення реального життя на гру, що дозволяє індивідам адаптуватися до віртуального середовища. Створення безкінечної кількості ідентичностей в віртуальній реальності дає можливість людині видавати бажане за дійсне.

Критерій карнавалізації пов'язаний з тим, що вигаданий світ, театралізованість, необмеженість віртуального простору надають віртуальному спілкуванню певну стильову своєрідність. Відсутність просторових, часових меж і контекстних обмежень реального світу створюють атмосферу фольклорного свята, де немає необхідності слідувати звичній логіці; людина мислить і говорить, не озираючись на правила пристойності, ціннісні установки і присутність оточуючих; світ для неї постає крізь призму особистих (близьких, а тому ясних і зрозумілих) інтересів. Її судження знаходять сміливість, прямоту і чіткість. У такому випадку, великого значення набувають віртуальні спільноти, що постають для користувача дружнім символічним середовищем з різними масками, які вступають у діалог з чужими ідеями. Саме тому показниками карнавалізації є соціальні мережі та комунікативні веб-спільноти.

Критерій граїзація як вища форма гри, яка являє собою переживання реальності, що передбачає взаємне проникнення ігрової діяльності в культуру. У граїзованому суспільстві люди перестають розрізнятися за соціальним походженням або станом, у будь-якому разі, роль цього фактора істотно знижується. Визначено, що процес граїзації в сучасному суспільстві втілюється у деформаціях, що відбуваються в різних формах суспільної свідомості. Саме тому показниками граїзації є релігійна, моральна, правова,

політична, економічна свідомості, але з урахуванням змін, що в них відбулися під впливом цього процесу.

Проаналізовано тенденції віртуалізації свідомості в Україні. Визначено, що віртуалізація суб'єктивованої форми буде й надалі тривати протягом життя людини. Здебільшого це буде стосуватися занурення у природні віртуальні реальності. Щодо імерсії під впливом штучних засобів, то цей процес досягне того моменту, коли людина, або повністю перейде в одну з віртуальностей і загине, або добровільно відмовиться від таких можливостей з метою самозбереження. Головне – не зменшити вплив інформаційних технологій, а повернути особистість і суспільство до реального життя, мотивувати вчинки, за які необхідно буде нести відповідальність, і сценарій яких неможливо буде змінити або переграти декілька разів.

Віртуалізація об'єктивованої форми свідомості вже почала призводити до перетворення речей, подій, значень, сутностей на іміджі та бренди, і надалі цей ефект підсилиться. Парадоксально, що в часи можливості доступу до різних варіантів отримання інформації людина стає заручником своєї лінії і відмовляється мислити критично. Це можна пояснити зміною рівноваги в процесі зворотного зв'язку, який існує між віртуальною та локальною свідомістю людини. У теоретичній моделі він має бути поступовим, рівнозначним, носити характер доповнення та вдосконалення. У той час, як на практиці спостерігається домінування впливу віртуальної свідомості, що призводить до посилення тенденції перенесення віртуальних цінностей на реальне життя.

Зникає необхідність знаходити різницю між якістю і підробкою, між справжнім і уявним, істинним і хибним, реальним та віртуальним. Така ілюзія призводить до втрати цінності життя як такого, що може мати негативні наслідки для розвитку здорової нації.

З'ясовані перспективи використання можливостей віртуалізації свідомості на суб'єктивованому та об'єктивованому рівнях суспільства. Перше – це використовувати потенціал комп'ютерної гри. Віртуальна

реальність має очевидну перевагу у порівнянні з традиційними формами передачі знань: вона підвищує значення штучного досвіду порівняно з реальним, дозволяючи в реальному світі «робити правильно з першого разу». Це стає можливим не тому, що допускається менше помилок, а тому, що вони допускаються у штучних умовах. Комп'ютерна гра дає знання суспільних норм, як і реальні рольові ігри. Вона виховує навички самостійного прийняття рішення і виконання правил. Позитивний потенціал більшості комп'ютерних ігор реалізується далеко не завжди. І це залежить здебільшого не від самої гри, а від людини, що грає, від того, якому мотиву вона надає перевагу при включенні до гри.

Друга перспектива – це використовувати віртуальні реальності для навчання. Оскільки вони можуть слугувати засобом набуття та закріплення життєвих умінь, а також навичок спілкування і життєдіяльності у соціумі. На основі запропонованого поділу типів віртуальних реальностей ми пропонуємо їх використовувати у навчанні відповідно до їх специфічних властивостей.

Наприклад, у навчанні найбільший потенціал для використання мають імітаційні віртуальні реальності – в якості стимуляторів для відпрацювання певних навичок; при отриманні загальної освіти потенціал умовних віртуальних реальностей можна використовувати, наприклад, при вивченні астрономії; віртуалізація в граничні віртуальні реальності, у яких поєднуються властивості звичайної реальності з віртуальною, часто використовується в якості діагностичного інструменту; проєктивні віртуальні реальності можуть бути використані для навчання та для лікування посттравматичного стресового розладу.

Третій напрям – це організація розумних натовпів. Розумний натовп – це різновид миттєвого натовпу, який відрізняється своєю соціальною спрямованістю під час проведення акцій, тобто мобів.

Специфіка організації та проведення таких натопів є такою, що організація учасників відбувається заздалегідь за допомогою мережі Інтернет (як правило – на форумах), а саме проведення – в реальному вимірі.

Розроблено наступний механізм організації розумних натопів – поява сценарію майбутньої акції на відповідному сайті в Інтернеті або розсилання телефонних повідомлень з метою залучення найбільшої кількості людей; обговорення сценаріїв мобів, яке відбувається на сайтах моберів; поява людей на місці проведення акції; поява лідерів, які мають дати умовний знак, що акція почалася; активізація натопу лідером; групова активна дія, яка може змінюватися в залежності від форми флешмобу; закінчення акції та миттєве «розсіювання» моберів у натопі перехожих; обговорення на сайтах акцій, що відбулися.

Однак ризики віртуалізації свідомості справді є продовженням її принад, і підхід до оцінки цього процесу з позицій користі і шкоди, добра і зла буде просто некоректним, оскільки це два боки однієї медалі, що має широке ребро – свідомість, – на яке вона найчастіше і стає. І ніхто, крім нас самих, не зможе визначити межі віртуалізації свідомості, щоб процес занурення у віртуальну реальність не був безповоротним.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Августин Блаженный. Об истинной религии. Теологический трактат / Августин Блаженный. — Мн. : Харвест, 1999. — 1600 с.
2. Аксак В. А. Общение в сети Интернет. Просто как дважды два / В. А. Аксак. — М. : Эксмо, 2006. — 256 с.
3. Алексеев П. В. Философия: учебник / П. В. Алексеев, А. В. Панин. — М. : Проспект, 1996. — 504 с.
4. Алексеева А. В. Социальные функции искусства как виртуальной реальности в жизни человека: автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / А. В. Алексеева. — Ростов-н/Д, 2002. — 27 с.
5. Англо-український словник. Українсько-англійський словник : 250 000+250 000 : два в одному томі: 500 000 од. пер. / [під заг. ред. В. Бусела]. — К. ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2010. — 1568 с.
6. Англо-український тлумачний словник з обчислювальної техніки, Інтернету і програмування / [авт.-уклад. Е. М. Продаков, Л. А. Теплицький]. — Вид. 2-е. — К. : Видавничий дім «СофтПрес», 2006. — 824 с.
7. Андрущенко В. П. Соціальна філософія. Історія, теорія, методологія : підруч. [для вищих навч. закл.] / В. П. Андрущенко, Л. В. Губерський, М. І. Михальченко. — [3-тє вид., випр. та доп.]. — К. : Генеза, 2006. — 656 с. Андрущенко Т. І. Феномен естетичного (філософсько-історичний аналіз) / Т. І. Андрущенко. — К. : Знання України, 2007. — 270 с.
9. Антология мировой философии : в 4 т. / [ред. А. В. Мамотов]. — М. : Мысль, 1970. — Т. 2. — 1970. — 776 с.
10. Арестова О. Н. Мотивация пользователей Интернета [Электронный ресурс] / О. Н. Арестова, Л. Н. Бабанин, А. Е. Войскунский. — Режим доступа: <http://users.kpi.kharkov.ua/lre/bde/dopol/russia/motiv.htm>.
11. Аристотель. Сочинения: в 4 т. / Аристотель. — М. : Мысль, 1976. — Т. 4. — 1976. — 550 с.

12. Аристотель. Стагирит. Метафизика / Аристотель; [пер. с греч. А. Кубицкий]. — М. : Эксмо, 2006. — 607 с.
13. Асадуллина С. Х. Теория и практика разрешения виртуального конфликта : [монография] / С. Х. Асадуллина. — СПб. : Нестор, 2009. — 327 с.
14. Асмус Н. Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства : дис ... канд. филол. наук : 10. 02. 19 / Асмус Нина Геннадьевна. — Челябинск, 2005. — 266 с.
15. Астафьева О. Н. Виртуальные сообщества: «сетевая» идентичность и развитие личности в сетевых пространствах [Электронный ресурс] / О. Н. Астафьева. — Режим доступа : <http://www.nbuuv.gov.ua/portal/natural/vkhnu/TkPO/776/Astafeva.pdf>.
16. Афанасьева В. Виртуальная реальность и неопределенность [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.proza.ru/2009/05/22/882>.
17. Бабенко В. Виртуальная реальность: [толковый словарь терминов] / В. Бабенко. — СПб. : ГУАП, 2006. — 86 с.
18. Базалук О. А. Космические путешествия — путешествующая психика : [курс лекций] / О. А. Базалук — К. : КНТ, 2012. — 424 с.
19. Базалук О. О. Криза системи «людина-природа» в умовах техногенної цивілізації та шляхи її подолання (соціально-філософський аспект) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / О. О. Базалук. — К., 2001. — 18 с.
20. Бакиров В. С. Пространство и время человека как продукт социальной коммуникации [Электронный ресурс] / В. С. Бакиров. — Режим доступа: [http://www.nbuuv.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Mtpsa/2008/articles/Bakirov.pdf](http://www.nbuuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Mtpsa/2008/articles/Bakirov.pdf).
21. Баксанский О. Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности / О. Е. Баксанский // Концепция виртуальных миров и научное познание / О. Е. Баксанский. — СПб., 2000. — С. 292—305.

22. Барбукова І. С. Віртуалізація реальності та часу в онлайн-новинах / І. С. Барбукова // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. — 2011. — № 6 (217). — С. 213—218.

Батурин Ю. М. Телекомунікації і право : спроба узгодження / Ю. М. Батурин // Телекомунікації і право : питання стратегії. — М. : Центр «Право і СМІ», 2000. — С. 40—42.

24. Бауман З. Індивідуалізоване суспільство / З. Бауман. — М. : Логос, 2002. — 326 с.

25. Бєлінська Е. П. Стратегії самопрезентації в Інтернет і їх зв'язок з реальною ідентичністю [Електронний ресурс] / Е. П. Бєлінська, А. Е. Жичкіна. — Режим доступу : <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy>.

26. Бєляков О. О. Специфіка гіпертекстової комунікації (на матеріалі гіперроману Майкла Джойса «Полудень, легенда») / О. О. Бєляков // Філологічні науки. — 2007. — № 3. — С. 124—129.

27. Бергсон А. Матерія і пам'ять [Електронний ресурс] / А. Бергсон. — Режим доступу: <http://kosilova.textdriven.com/narod/studia2/bergson2.htm>.

28. Бергсон А. Творческа еволюція [Електронний ресурс] / А. Бергсон. — Режим доступу : <http://www.psylib.ukrweb.net/books/bergs01/txt01.htm>.

29. Берклі Дж. Трактат о принципах людського пізнання / Дж. Берклі // Сочинення. — М. : Наука, 1978. — С. 152—247.

30. Бєх В. П. Людина і Всесвіт : когнітивний аналіз / В. П. Бєх. — Запоріжжя : РА «Тандем — У», 1998. — 144 с.

31. Бєх Ю. В. Філософія управління соціальними системами : монографія / Ю. В. Бєх. — К. : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2012. — 623 с.

32. Бєх Ю. В. Саморозгортання соціального світу : [монографія] / Ю. В. Бєх. — К. : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2007. — 248 с.

33. Бєлікова М. В. Соціалізація та життєвий цикл у менонітській родині на півдні України : практика ХІХ ст. / М. В. Бєлікова // Гуманітарний журнал. — 2011. — № 1—2. — С. 126—129.

34. Бодак В. А. Релігія як феномен універсуму культури: християнський контекст : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.11 «Релігієзнавство» / В. А. Бодак. – К., 2006. — 32 с.
35. Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту / Ж. Бодрийяр; [пер. с фр. Н. Сулова]. — Екатеринбург : У—Фактор, 2006. — 200 с.
36. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр; [пер. с фр. С.Н. Зенкина]. — М. : Добросвет, 2000. — 387 с.
37. Бодрийяр Ж. Симулякри і симуляція / Ж. Бодрийяр; [пер. з фр. В. Ховхун]. — К. : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. — 230 с.
38. Болотова В. В. Віртуальна реальність : етичні проблеми / В. В. Болотова // Культура народів Причорномор'я. — 2002. — №36. — С. 158—161.
39. Больбот Т. Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика : [монография] / Т. Ю. Больбот, Л. Н. Юрьева. — Днепропетровск : Пороги, 2006. — 196 с.
40. Большой толковый словарь иностранных слов / [сост. М. А. Надель-Червинская, П. П. Червинский]. — Ростов-на-Дону : Феникс, 1995. — Т. 1. — 1997. — 544 с.
41. Большой толковый словарь русских существительных : свыше 15000 имен существительных. Идеографическое описание. Синонимы. Антонимы / [общ. ред. Л. Г. Бабенко]. — М. : АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005. — 863 с.
42. Бычков В. В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В. Бычков, Н. Маньковская // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. — 2006. — Вып. 2. — С. 32—60.
43. Бычков В. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. Бычков, Н. Маньковская // Вопросы философии. — 2006. — № 11. — С. 47—59.

44. Василенко Н. А. Комп'ютерні ігри як засіб соціалізації підростаючого покоління / Н. А. Василенко // Вісник Харківської державної академії культури. — Харків : ХДАК, 2009. — Вип. 27. — С. 283—289.

45. Вашкевич В. М. Формування та розвиток історичної свідомості студентської молоді в Україні в період суспільних трансформацій (соціально-філософський аналіз) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / В. М. Вашкевич. — К., 2007. — 35 с. Вельш В. Трансверсальность. Трансверсальный разум и разум вообще / В. Вельш // Культура у філософії ХХ століття : матеріали IV Харківських міжнародних сквородинівських читань. — Х., 1997. — С. 22—33.

47. Веретенко Т. Г. Компонентнісний підхід до діяльності підлітків у Інтернет—мережі [Електронний ресурс] / Т. Г. Веретенко, М. А. Сунітко. — Режим доступу : [http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Vchdpu/ped/2011\\_84/Vereten.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2011_84/Vereten.pdf).

48. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты / [отв. ред. И. А. Акчурин]; РАН; Институт философии. — М. : Прогресс-Традиция, 2004. — 383 с.

49. Висоцька О. Є. Комунікація як основа соціальних перетворень (у контексті становлення постмодерного суспільства) : [монографія] / О. Є. Висоцька . — Дніпропетровськ : Інновація, 2009. — 316 с.

50. Виханский О. С. Менеджмент : учебник / О. С. Виханский, А. И. Наумов. — [3-е изд]. — М. : Гардарики, 2003. — 528 с.

51. Вільчинська І. Ю. Віртуалізація влади: відкритість чи маніпуляція? / І. Ю. Вільчинська // Актуальні проблеми політики: зб. наук. праць. — Одеса : Одеська національна юридична академія, 2009. — Вип. 36. — С. 256—265.

52. Воронкова В. Г. Філософія глобалізації : соціоантропологічні, соціоекономічні та соціокультурні виміри : [монографія] / В. Г. Воронкова. — Запоріжжя : ЗДІА, 2010. — 272 с. Восканян М.

Философия игры и реальность [Электронный ресурс] / М. Восканян. — Режим доступа : <http://www.dynacon.ru/content/articles/363/>.

54.Всемирная энциклопедия : Философия / [гл. науч. ред. и сост. А. А. Грицанов]. — М. : АСТ, Мн. : Харвест, Современный литератор, 2001. — 1312 с.

55.Выготский Л. С. Кризис семи лет: в 6 т. / Л. С. Выготский. — М. : Педагогика, 1982. — Т. 4. — 584 с.

56.Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. — М. : Педагогика — Пресс, 1996. — 536 с.

57.Галкин К. Ю. Некоторые психологические проблемы виртуальной реальности [Электронный ресурс] / К. Ю. Галкин, Е. Н. Синельникова. — Режим доступа : <http://grazuma.ru/articles/2/69/>.

58.Гегель Г. В. Ф. Феноменология духа / Г. В. Ф. Гегель. — М. : Наука, 2000. — 495 с.

59.Генис А. Гипертекст — машина времени / А. Гинес // Иностранная литература. — 1994. — № 5. — С. 248—249.

60.Герасимова Е. Майбутнє свідомості людини в умовах домінування віртуальної реальності / Е. Герасимова // Вища освіта України. — 2003. — №3. — С. 106—111.

61.Герасимова Е. М. Економічні знання у дискурсі становлення глобалізованого світу : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / Е. М. Герасимова. — К., 2009. — 36 с.

62.Голуб И. В. Сознание человека в бытии симулированного пространства : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филос. наук : спец. 09.00.01 «Онтология и теория познания» / И. В. Голуб. — М., 2003. — 32 с.

63.Гомілко О. Є. Феномен тілесності: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / О. Є. Гомілко. — К., 2007. — 36 с.

64. Горбунова Л. С. Принципи реформування вищої освіти в контексті інтеграційних процесів / Л. С. Горбунова // Філософські науки. — Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2007. — С. 28—34.

65. Горлач М. І. Філософія: [підручник] / М. І. Горлач, В. Г. Рибалка. — К. : Консум, 2000. — 671 с.

66. Горячкова А. Н. Концептуальный персонаж виртуальной реальности // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. — Х. : ХНУ, 2007. — № 764(2). — С. 10—14. — (Серія «Теорія культури та філософія науки»).

67. Горячкова Г. М. Антропологічний вимір віртуальної реальності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / Г. М. Горячкова. — Х., 2007. — 14 с.

68. Гудінова І. Л. Блог-блогер-блогосфера в психологічних дослідженнях [Електронний ресурс] / І. Л. Гудінова. — Режим доступу : [http://www.nbuuv.gov.ua/Articles/Kultnar/knp36/knp36\\_158\\_161.pdf](http://www.nbuuv.gov.ua/Articles/Kultnar/knp36/knp36_158_161.pdf).

69. Гудінова І. Л. Блог-блогер-блогосфера в психологічних дослідженнях / І. Л. Гудінова // Актуальні проблеми психології: зб. наук. праць Інституту психології НАПН України. Психологічна герменевтика. — 2011. — Т. 2. — № 7. — С. 235—248.

70. Гуссерль Э. Феноменология внутреннего сознания времени / Э. Гуссерль // Собрание сочинений / [ сост., вступ. статья, пер. В. И. Молчанова]. — М. : Гнозис, 1994. — 102 с.

71. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка. Современное написание : в 4 т. / В. И. Даль. — М. : ООО «Изд-во Астрель», 2003. — . — Т. 1. — 2003. — 637 с.

72. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка. Современное написание : в 4 т. / В. И. Даль. — М. : ООО «Изд-во Астрель», 2003. — . — Т. 3. — 2003. — 921 с.

73. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка. Современное написание : в 4 т. / В. И. Даль — М. : ООО «Изд-во Астрель», 2003. — . — Т. 4. — 2003. — 1145 с.

74. Данилкина И. И. Визуальное воображение в трансформации культурной среды [Электронный ресурс] / И. И. Данилкина. — Режим доступа : [http://analiculturolog.ru/component/k2/item/524-article\\_6.html](http://analiculturolog.ru/component/k2/item/524-article_6.html).

75. Данильчук Л. Адаптація та безпека особистості у віртуальному дискурсі / Л. Данильчук // Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки. — 2010. — № 13. — С. 66—71.

76. Девтеров І. В. Закономірності становлення та розвитку інтерактивного кіберпростору як нової форми суспільної свідомості / І. В. Девтеров // Мультиверсум : Філософський альманах : [збірник наукових праць]. — 2000. — № 13. — С. 65—74 .

77. Декарт Р. Сочинения : в 2 т. / Р. Декарт. — М. : Мысль, 1994. — Т. 1. — 1994. — 663 с.

78. Делез Ж. Актуальное и виртуальное [Электронный ресурс] / Ж. Делез. — Режим доступа : <http://gnozis.info/?q=node/6041>.

79. Дзвінчук Д. І. Психологічні основи ефективного управління : [навч. посіб.] / Д. І. Дзвінчук. — К. : ЗАТ «Нічлава», 2000. — 280 с.

80. Дзвінчук Д. І. [81. Дзялошинский И. Права человека в киберпространстве / И. Дзялошинский // Право знать: история, теория, практика : бюллетень. —](http://hklіb.npu.edu.ua/cgi-bin/irbis64r/cgiirbis_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=KST_PRINT&P21DBN=KST&S21STN=1&S21REF=&S21FMT=fullw_print&C21COM=S&S21CNR=&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=M=&S21STR=Проблема спрямованості розвитку українського суспільства та її вплив на формування ціннісних орієнтацій української молоді : збірник / Д.І. Дзвінчук, В.І. Малімон // Нова парадигма : журнал наукових праць / НПУ ім. М.П. Драгоманова; Творче об'єднання «Нова парадигма». — К. : НПУ, 2005. — Вип. 49 : Філософія. Соціологія. Політологія. — С. 16—23.</a></p>
</div>
<div data-bbox=)



2003. — № 11—12 (83—84) [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.dzyalosh.ru/dostup-pravo-2003.shtml>.

82. Дильтей В. Описательная психология / В. Дильтей. — [2-е изд.]. — СПб. : Алетейя, 1996. — 156 с.

83. Динаміка проникнення Інтернету в Україні [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://kiis.com.ua/ua/news/view—153.html>. — Заголовок з екрана.

84. Добронравова І.С. Нелінійне мислення / І.С. Добронравова // Філософська і соціологічна думка. — 1991. — №6. — С. 47—60.

85. Дойч Д. Структура реальності / Д. Дойч. — Ижевск. : НИЦ РХД, 2001. — 400 с.

86. Енциклопедія постмодернізму / [ред. Чарлз Е. Вінквіст]. — К. : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2003. — 503 с.

87. Етимологічний словник української мови: в 7 т. / [ред. О. С. Мельничук] — К. : Наук. думка, 1982. — . — Т. 3. — 1982. — 631 с.

88. Етимологічний словник української мови: в 7 т. / [ред. О. С. Мельничук] — К. : Наук. думка, 1983 — . — Т. 4. — 2003. — 653 с.

89. Етимологічний словник української мови : в 7 т. / [ред. О. С. Мельничук] — К. : Наук. думка, 1982. — . — Т. 5. — 2006. — 704 с.

90. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального / С. Жижек ; [пер. с англ. А. Смирного]. — СПб. : Прагматика культуры, 2002. — 159 с.

91. Жижек С. Киберпространство, или невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. — 1998. — №1. — С. 119—129.

92. Жижек С. Реальність віртуального [Електронний ресурс] / С. Жижек. — Режим доступу : <http://gnozis.info/?q=node/6041>.

93. Жиру Г. Гранична педагогіка і постмодерністські політики / Г. Жиру // Гендерна педагогіка : [хрестоматія] / [ ред. В.Гайденко]. — Суми, 2006. — С. 80—91.

94. Жубинский А. Социальные функции информации в современном обществе : ценностный аспект / А. Жубинский // Власть. — 2010. — № 10. — С. 31—33.

95. Журавлева Е. Ю. Основные категории пользователей среды сети Интернет [Электронный ресурс] / Е. Ю. Журавлева. — Режим доступа : <http://ecsocman.hse.ru/text/16216454.html>.

96. Заблоцкий В. П. Сучасний лібералізм : соціально-філософський аналіз : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / В. П. Заблоцкий. — К., 2002. — 35 с.

97. Закон України «Про доступ до публічної інформації» [Електронний ресурс]. — Режим доступа : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2939-17>

98. Законодавство України про інформацію : станом на 1 січ. 2012 р. : відповідає офіц. тексту. — Х. : Право, 2012. — 64 с.

99. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. — СПб. : Петербургское Востоковедение, 2000. — 96 с.

100. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0 : [монография] / Д. В. Иванов. — СПб. : Петербургское востоковедение, 2002. — 214 с.

101. Ильин В. И. Общество потребления : теоретическая модель и российская реальность / В. И. Ильин // Мир России. — 2005. — № 2. — С. 3—40.

102. Иойлева Г. В. Динамика функционирования сознания : автореф. дис. на соискание учен. степени доктора. филос. наук : спец. 09.00.01 «Онтология и теория познания» / Г. В. Иойлева. — СПб., 2005. — 56 с.

103. Іл'янович К.Б. Антропологічна криза в умовах сучасної техногенної цивілізації: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / К.Б. Іл'янович . — Сімферопіль, 2008. — 16 с.

104. Камаралі Г. В. Становлення та розвиток інформаційної цивілізації: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03

«Соціальна філософія та філософія історії» / Г. В. Камаралі. — Донецьк, 2007. — 19 с.

105. Каменская Т. Г. Виртуализация и девиртуализация социальной реальности / Т. Г. Каменская // *Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства*. — 2010. — № 16.— С. 105—109.

106. Каменская Т. Г. Социальное знание и виртуализация социальной реальности / Т. Г. Каменская. — Одесса : Астропринт, 2009. — 277 с.

107. Каприцкий Н. Онтология виртуальной реальности [Электронный ресурс] / Н. Каприцкий. — Режим доступа : <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>.

108. Карина О. М. Виртуальная реальность : онтологический аспект / О. М. Карина // *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна*. — Харків, 2003. — № 588. — С. 39—44.

109. Каріна О. Н. Віртуальна реальність : онтологічний статус : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.01 «Соціальна філософія та філософія історії» / О. М. Карина. — Х., 2004. — 17 с.

110. Карпенко К. Основатель Википедии. Ходячая энциклопедия / К. Карпенко // *Кореспондент*. — 2012. — № 19(507). — 18 мая. — С. 28—30.

111. Карпицкий Н. Виртуальность и темпоральность [Электронный ресурс] / Н. Карпицкий. — Режим доступа : <http://tvfi.narod.ru/virtual1.htm>.

112. Кастельс М. Галактика Интернет : Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. — Екатеринбург : У—Фактория, 2004. — 328 с.

113. Каталог сайтов [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.uaportal.com/Entertainment/Chatting/>. — Заголовок з екрана.

114. Кирик А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология [Электронный ресурс] / А. Кирик. — Режим доступа : <http://wiasite.com/page/internetrealnost/ist/ist-17-idz-ax46.html>.

115. Кількість постійних користувачів Інтернету в Україні досягнула 17 мільйонів [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://blogosphere.com.ua /2012/03/19/ukrainian-internet-users-stats-2012/> . — Заголовок з екрана.

116. Кіпець С. Прагматика аватар у кіберпросторі / С. Кіпець // Наукові записки. — Вип. 89 (2). — С. 14—18. — (Серія «Філологічні науки»).

117. Кликушина Н. Ю. Виртуализация действительности в сознании субъекта как элемент социальной реальности: дис. ... канд. филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / Кликушина Наталья Юрьевна — М., 2004. — 120 с.

118. Кликушина Н. Ю. Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки / Н. Ю. Кликушина // Энциклопедия эпистемологии и философии науки. — М. : РОИ «Реабилитация», 2009. — С. 82—99.

119. Козубовский В. М. Общая психология : методология, сознание, деятельность [Електронний ресурс] / В. М. Козубовский. — Режим доступу : <http://psyera.ru/psihologiya—virtualnoy—realnosti—1267.htm>.

120. Колин К. К. Виртуализация общества — новая угроза для его стабильности? / К. К. Колин // Синергетическая парадигма. Человек и общество в условиях нестабильности. — М. : Прогресс—Традиция, 2003. — С. 449—462.

121. Компанцева Л. Ф. Гендерные основы Интернет-коммуникации в постсоветском пространстве : [монография] / Л. Ф. Компанцева. — Луганск : Знание, 2004. — 404 с.

122. Компанцева Л. Ф. Религия в интернете (концептуально-прагматический анализ) / Л. Ф. Компанцева // Ученые записки Таврического национального университета имени В. И. Вернадского. — 2006. — Т. 19 (58). — № 1. — С. 81—91. — (Серия «Политические науки»).

123. Концепция виртуальных миров и научное познание / [отв. ред. И. А. Акчурин, отв. ред. С. Н. Коняев]. — СПб. : Изд-во Русского Христианского гуманитарного ин-та, 2000. — 319 с.

124. Кончина А. Г. Отчуждение как измененное состояние сознания : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филос. наук : спец. 09.00.01 «Онтология и теория познания» / А. Г. Кончина. — Саратов, 2009. — 19 с.

125. Корабльова В. М. Людина як віртуальний конструктор / В. М. Корабльова // Філософська думка. — 2007. — № 6. — С. 25—33.

126. Коробицын С. А. Феномен виртуальности обыденного сознания : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / С. А. Коробицын. — М., 2005. — 24 с.

127. Кочубей Н. Антропология нелінійності в інформаційному суспільстві / Н. Кочубей // Людинознавчі студії: філософія. — 2010. — № 22. — С. 99—112.

128. Кравцов Ю. С. Про парадокс феноменологічної інтерпретації співвідношення реальності соціальної і реальності віртуальної / Ю. С. Кравцов. — [Електронний ресурс]. — [http://www.filosof.com.ua/Jornel/M\\_75/Kravcov.pdf](http://www.filosof.com.ua/Jornel/M_75/Kravcov.pdf)

129. Кравченко С. А. Играизация общества: блага и проблемы / С. А. Кравченко // Сборник научно-популярных статей — победителей конкурса РФФИ 2007 года. — Вып. 11 / под ред. члена-корреспондента РАН В. И. Конова. — М. : Октопус—Природа, 2008. — С. 270—276.

130. Кравченко С. А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) / С. А. Кравченко // Общественные науки и современность. — 2002. — № 6. — С. 143—155.

131. Красных В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность / В. В. Красных. — М. : Диалог—МГУ, 1998. — 352 с.

132. Крутецкий В. А. Психология : учеб. для учащихся пед. уч-щ / В. А. Крутецкий. — М. : Просвещение, 1986. — 336 с.

133. Кузанский Н. О мире веры / Н. Кузанский // Вопросы философии. — 1992. — № 5. — С. 29—53.

134. Кузанский Н. Сочинения : в 2 т. / Н. Кузанский. — М. : Мысль, 1979. — Т. 1. — 1979. — 362 с.

135. Кузьмин А. «Космический миф» и трансверсальный разум / А. Кузьмин // Бренное и вечное: политические и социокультурные сценарии современного мифа : материалы всерос. науч. конф. 11—12 октября 2005 г. — Великий Новгород, 2005. — С. 115—119.

136. Кунафин М. С. Виртуальное бытие / М. С. Кунафин, Р. А. Ярцев // Бытие. — Уфа : Уфим, 2000. — С. 130—152.

137. Кустовська О. В. Методологія системного підходу та наукових досліджень / О. В. Кустовська. — Тернопіль: Економічна думка, 2005. — 124 с.

138. Куцепал С. В. Французька філософія другої половини ХХ століття: дискурс із префіксом «пост—» / С. В. Куцепал. — К. : Видавець ПАРАПАН, 2004. — 324 с.

139. Ладов В. Философские проблемы виртуальной реальности (VR— философия) [Электронный ресурс] / В. Ладов. — Режим доступа : [http://huminf.tsu.ru/bib/prog/VR\\_philosophy.pdf](http://huminf.tsu.ru/bib/prog/VR_philosophy.pdf).

140. Лазаревич А. А. Глобальное коммуникационное общество / А. А. Лазаревич. — Минск : Белорус. наука, 2008. — 350 с.

141. Ларионова Н. С. Гипертекст как модель современной культуры [Электронный ресурс] / Н. С. Ларионова. — Режим доступа : <http://www.dissercat.com/content/gipertekst-kak-model-sovremennoi-kultury#ixzz2ClmWbAKh>.

142. Латино-русский словарь : 16000 сл. / [сост. Д. И. Фомицкий]. — Ростов н/Д. : Феникс, 2000. — 702 с.

143. Лепилин С. В. Философские проблемы времени в контексте междисциплинарных исследований : [монография] / С. В. Лепилин, Л. Н. Любинская. — М. : Прогресс—Традиция, 2002. — 303 с.

144. Лещенко М. П. Майстерність вчителів в контексті віртуальних характеристик педагогічної реальності [Електронний ресурс] / М. П. Лещенко. — Режим доступу : <http://www.nbu.gov.ua/e—journals/ITZN/em14/content/09lmprrp.htm>.

145. Лозинская Д. С. Социализация ребенка через виртуальный мир [Електронний ресурс] / Д. С. Лозинская. — Режим доступу: [http://www.npravstvennost.info/library/news\\_detail.php?ID=4920](http://www.npravstvennost.info/library/news_detail.php?ID=4920).

146. Локк Дж. Сочинения : в 3 т. / Дж. Локк. — М. : Мысль, 1985. — Т. 1. — 1985. — 623 с.

147. Лудченко А. А. Основы научных исследований / А. А. Лудченко. — К. : Знание, 2001. — 113 с.

148. Любивий Я. В. Класичний та некласичний типи раціоналізації віртуальної реальності [Електронний ресурс] / Я. В. Любивий. — Режим доступу : [http://www.filosof.com.ua/Jornel/M\\_61/Lyubyvyj.pdf](http://www.filosof.com.ua/Jornel/M_61/Lyubyvyj.pdf).

149. Любивий Я. В. Онтологія віртуальної реальності [Електронний ресурс] / Я. В. Любивий. — Режим доступу : [http://www.filosof.com.ua/Jornel/M\\_50/Lubyvyj.htm](http://www.filosof.com.ua/Jornel/M_50/Lubyvyj.htm).

150. Маковієнко А. Ю. Особливості політичної участі в епоху нетократії : український вимір / А. Ю. Маковієнко // *Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства*. — 2010. — Вип. 16. — С. 285—289.

151. Малышко А. А. Философские проблемы виртуальной реальности : историко-философский анализ : дис. ... канд. филос. наук : 09.00.03, 09.00.11 / Малышко Александр Алексеевич. — Мурманск, 2008. — 164 с.

152. Марійко С. Типові риси Homo virtualis у віртуальному інформаційному суспільстві / С. Марійко // *Актуальні проблеми духовності : зб. наук. праць* / [ред. Я. В. Шрамко]. — Вип. 11. — Кривий Ріг, 2010. — С. 245—251.

153. Марков Б. Человек в эпоху масс-медиа / Б. Марков // Информационное общество. — СПб. — М. : ООО «Издательство АСТ», 2004. — С. 452—507.

154. Маркс К. Сочинения : в 39 т. / К. Маркс, Ф. Энгельс. — [2-е изд]. — М. : Гос. изд-во политической литературы, 1955. — Т. 3. — 1955. — 630 с.

155. Маркс К. Сочинения : в 39 т. / К. Маркс, Ф. Энгельс. — М. : Гос. изд-во политической литературы, 1955. — Т. 3. — 1955. — 630 с.

156. Маркулов В. Святые покровители Интернета [Электронный ресурс] / В. Маркулов. — Режим доступа : [http://adonay-forum.com/tehnomagiya \\_chelovek\\_ezoterika\\_i\\_internet/svyatyie\\_pokroviteli\\_interneta/?wap2](http://adonay-forum.com/tehnomagiya _chelovek_ezoterika_i_internet/svyatyie_pokroviteli_interneta/?wap2)

157. Меньчиков Г. Человеческие аспекты действия основных свойств виртуальной реальности [Электронный ресурс] / Г. Меньчиков. — Режим доступа : <http://z3950.ksu.ru/phil/0—737566/008—010.pdf>.

158. Мищериков А. А. Виртуальное социальное действие, как форма социальной коммуникации информационного общества [Электронный ресурс] / А. А. Мищериков. — Режим доступа : <http://dom—hors.ru/issue/fik/1—2011—1—2/mischerikov.pdf>.

159. Мірошніченко М. Життя віртуальне — ризики реальні. Коли батьки залишають свою дитину сам на сам із комп'ютером, відчуття безпеки є оманливим [Електронний ресурс] / М. Мірошніченко. — Режим доступа : <http://www.umoloda.kiev.ua/number/2058/188/73324/>.

160. Молчанов В. И. Время и сознание. Критика феноменологической философии : [монография] / В. И. Молчанов. — М. : Высш. шк., 1998. — 144 с.

161. Муляр В. І. Проблема становлення особистості в системі «індивід-суспільство» (філософсько-культурологічний аналіз) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / В. І. Муляр. — Житомир, 1999. — 30 с.



162. Наседкина Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. культ. наук : спец. 24.00.01 «Теория и история культуры» / Ю. В. Наседкина. — СПб., 2005. — 24 с.

163. Нещерет І. М. Феномен трансформації свідомості у сучасному філософсько-антропологічному осмисленні : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / І. М. Нещерет. — Х., 2000. — 15 с.

164. Николаев В. Смерть в виртуальной реальности [Электронный ресурс] / В. Николаев. — Режим доступа : [http://zn.ua/ECONOMICS/smert\\_v\\_virtualnoy\\_realnosti—6867.html](http://zn.ua/ECONOMICS/smert_v_virtualnoy_realnosti—6867.html).

165. Носов Н. Виртуальная психология / Н. Носов. — М. : Аграф, 2000. — 432 с.

166. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопросы философии. — 1999. — № 10. — С. 152—163.

167. Носов Н. А. Виртуальный конфликт: виртуальная социология медицины / Н. А. Носов. — М. : Путь, 2002. — 140 с.

168. Носов Н. А. Манифест виртуалистики / Н. А. Носов. — М. : Путь, 2001. — 17 с.

169. Овсянников А. А. Особенности потребительского поведения в обществах потребления : тотальность кризиса / А. А. Овсянников // Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства. — 2009. — № 15. — С. 363—369.

170. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. — М. : Азбуковник, 1997. — 944 с.

171. Орехов С. И. Виртуальная реальность: исследование онтологических и коммуникативных основ: дис. ... канд. филос. наук : спец. 09.00.01 «Онтология и теория познания»/ Орехов Сергей Иванович. — Омск, 2002. — 332 с.

172. Очерки по истории теоретической социологии XX столетия. От М. Вебера к Ю. Хабермасу, от Г. Зиммеля к постмодернизму / [отв. ред. Ю. Н. Давыдов]. — М. : Наука, 1994. — 380 с.

173. Павлова Е. Д. Сознание в информационном пространстве : [монография] / Е. Д. Павлова. — М. : Академия, 2007. — 684 с.

174. Павлова О. Ю. Уява як філософсько-антропологічна категорія : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / О. Ю. Павлова. — К., 2003. — 15 с.

175. Патнэма Х. Философия сознания / Х. Патнэма. — М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. — 240 с.

176. Пелещишин А. М. Аналіз існуючих типів віртуальних спільнот у мережі Інтернет та побудова моделі віртуальної спільноти на основі веб-форуму / А. М. Пелещишин // Вісник Національного університету «Львівська політехніка»: Інформаційні технології та мережі. — 2011. — № 699. — С. 212—222.

177. Персиянцев С. А. Психология измененных состояний сознания : [учеб.-метод. пособ.] / С. А. Персиянцев. — Смоленск : Юристъ, 2008. — 27 с.

178. Петрушко В. Тлумачний словник основних філософських термінів / В. Петрушко. — Львів : Вид-во Нац. ун-ту «Львів. політехніка», 2009. — 261 с.

179. Петрушов В. М. Аспектність трансверсального розуму і його адогматична складова (в контексті європейської мультиментальності) / В. М. Петрушов // Вісник Харківського національного університету. — 2008. — № 813. — С. 193—202.

180. Плотинский Ю. М. Модели социальных процессов : учеб. пособ. для высш. учеб. заведений / Ю. М. Плотинский. — Изд. 2-е, перераб. и доп. — М. : Логос, 2001. — 296 с.

181. Прасюк О. В. Блогосфера як середовище зародження та формування електоральної громадської думки [Електронний ресурс] / О. В. Прасюк. — Режим доступу : [http://www.confcontact.com/20110531/so\\_prasyuk.htm](http://www.confcontact.com/20110531/so_prasyuk.htm).

182. Предборська І. М. Теорія соціальної зміни: соціально-філософський аналіз : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / І. М. Предборська. — К., 1996. — 43 с.

183. Прист С. Теории сознания / С. Прист. — М. : Идея-Пресс, 2000. — 288 с.

184. Причепій Є. М. Філософія. Проблема свідомості в історії філософії [Електронний ресурс] / Є. М. Причепій, А. М. Черній, Л. А. Чекаль. — Режим доступу : [http://ebk.net.ua/Book/philosophy/prichepiy\\_filosofia/part3/3202.htm](http://ebk.net.ua/Book/philosophy/prichepiy_filosofia/part3/3202.htm).

185. Прядко І. Generation I / І. Прядко // Корреспондент. — № 18 (506). — 2012. — 11 мая. — С. 38—40.

186. Пурцхванидзе О. В. Некоторые проблемы исследования онтологического статуса сознания / О. В. Пурцхванидзе // Интелект. Особистість. Цивілізація. — 2010. — №8. — С. 306—316.

187. Райл Г. Понятие сознания / Г. Райл. — М. : Идея—Пресс, 2000. — 312 с.

188. Рейнгольд Г. Виртуальное сообщество [Електронний ресурс] / Г. Рейнгольд. — Режим доступу : <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>.

189. Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция / Г. Рейнгольд; пер. с англ. А. Гарькавого. — М. : ФАИР—ПРЕСС, 2006. — 416 с.

190. Рижко Л. В. Науковий простір: проблеми формування та трансформації (філософсько-праксеологічний аспект) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.09 «Філософія науки» / Л. В. Рижко. — К., 2006. — 39 с.

191. Римашевський Ю. Віртуалізація молоді як соціально-психологічний феномен сучасності / Ю. Римашевський // *Ї. Культ молодості : культурологічний часопис*. — 2007. — № 46. — С. 68—73.
192. Рівень обізнаності українців щодо безпеки дітей в Інтернеті [Електронний ресурс]. — Режим доступу : [https://onlandia.org.ua/pages/UNESCO\\_research\\_whitepaper](https://onlandia.org.ua/pages/UNESCO_research_whitepaper). — Заголовок з екрана.
193. Розин В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность / В. М. Розин // Концепция виртуальных миров и научное познание / В. М. Розин. — СПб. : Изд-во РХГИ, 2000. — С. 54—62.
194. Романець В. А. Психологія творчості : навч. посіб. / В. А. Романець. — 3-тє вид. — К. : Либідь, 2004. — 288 с.
195. Романюк О. І. Авторське право в Інтернеті: проблеми захисту [Електронний ресурс] / О. І. Романюк, А. Г. Фрейдліна. — Режим доступу : [http://www.rusnauka.com/23\\_SND\\_2008/Pravo/26782.doc.htm](http://www.rusnauka.com/23_SND_2008/Pravo/26782.doc.htm).
196. Россохин А. В. Личность в измененных состояниях сознания / А. В. Россохин. — М. : Смысл, 2004. — 544 с.
197. Ротар Н. Політична участь громадян України в умовах е-демократії / Н. Ротар // *Політичний менеджмент*. — 2006. — № 2(17). — С. 78—92.
198. Руднев В. П. Словарь культуры XX века: ключевые понятия и тексты / В. П. Руднев. — М. : Аграф, 1999. — 382 с.
199. Руднев В. Прочь от реальности. Исследования по философии текста / В. Руднев. — М. : Аграф, 2000. — 432 с.
200. Савельева М. Ю. Введение в метатеорию сознания / М. Ю. Савельева. — К. : ПАРАПАН, 2002. — 334 с.
201. Савельев В. [http://hklib.npu.edu.ua/cgi-bin/irbis64r/cgiirbis\\_64.exe?LNG=uk&Z21ID=&I21DBN=KST\\_PRINT&P21DBN=KST&S21STN=1&S21REF=&S21FMT=fullw\\_print&C21COM=S&S21CNR=&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=M=&S21STR=Проблемне поле освітньої політики в Україні](http://hklib.npu.edu.ua/cgi-bin/irbis64r/cgiirbis_64.exe?LNG=uk&Z21ID=&I21DBN=KST_PRINT&P21DBN=KST&S21STN=1&S21REF=&S21FMT=fullw_print&C21COM=S&S21CNR=&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=M=&S21STR=Проблемне поле освітньої політики в Україні) / В. Савельев // *Філософія освіти*. — 2005. — № 2. — С. 78—94.

202. Садриев А. Ш. Компьютерные технологии и виртуальная реальность : (Опыт философского анализа) [Электронный ресурс] : дис. ... канд. филос. наук : спец. 09.00.01 / Садриев Алмаз Шамилович. — Набережные Челны, 2005. — 136 с. — Режим доступа: <http://www.lib.ua—ru.net/diss/cont/211523.html>.

203. Сазонова Є. О. Лексико-граматичні характеристики нікнеймів (на матеріалі української та англійської мов) / Є. О. Сазонова // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. — 2010 . — № 18 (205) — С. 76—80.

204. Светлов Д. Рейтинг лучших религиозных сайтов [Электронный ресурс] / Д. Светлов. — Режим доступа : <http://blogs.korrespondent.net/users/blog/dmitriisvetlov/a64498>.

205. Свириденко Д. Феномен віртуальної реальності у широкому розумінні та його об'єктивізації [Електронний ресурс] / Д. Свириденко. — Режим доступа: [http://www.filosof.com.ua/Jornel/M\\_68/Svyrydenko.pdf](http://www.filosof.com.ua/Jornel/M_68/Svyrydenko.pdf).

206. Свириденко Д. Б. Трансформація природи людини під впливом віртуальної реальності у сучасних філософських концепціях / Д. Б. Свириденко // Мультиверсум. Філософський альманах: зб. наук. праць / гол. ред. В. В. Лях. — Вип. 67. — К. : Укр. Центр духов. культури, 2008. — С. 129—139.

207. Сергиенко Н. Л. [http://library.omsu.ru/cgi-bin/irbis64r\\_91/cgiirbis\\_64.exe?Z21ID=&I21DBN=IBIS&P21DBN=IBIS&S21STN=1&S21REF=10S21CNR=&S21FMT=&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=M=&S21STR=](http://library.omsu.ru/cgi-bin/irbis64r_91/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=IBIS&P21DBN=IBIS&S21STN=1&S21REF=10S21CNR=&S21FMT=&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=M=&S21STR=) Сознание и культура: теоретико-методологический анализ смысловой организации : автореф. дис. на соискание учен. степени доктора филос. наук : спец. 24.00.01 «Теория и история культуры» / Н. Л. Сергиенко. — Краснодар, 2002. — 35 с.

208. Сердюк Е. А. Бренд как предмет социальных потребностей человека постиндустриального общества [Электронный ресурс] / Е. А. Сердюк. — Режим доступа : <http://uainfo.censor.net.ua/heading/public/8955—ukrainskaya—blogosfera—2011—itogi.html>.

209. Сивиринов Б. В. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность? / Б. В. Сивиринов // Социологические исследования. — 2003. — № 2. — С. 39—44.

210. Силаева В. Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества : дис. ... канд. филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / Силаева Виктория Леонидовна. — М., 2004. — 120 с.

211. Сідоркіна О. М. Релігійна свідомість в сучасному українському суспільстві як предмет соціально-філософського дослідження : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / О. М. Сідоркіна. — К., 2009. — 16 с.

212. Скотна Н. В. Особа в розколотій цивілізації : світогляд, проблеми освіти і виховання : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.10 «Філософія освіти» / Н. В. Скотна. — К., 2005. — 46 с.

213. Скубашевська О. С. Філософія інноваційного розвитку освіти в умовах становлення інформаційного суспільства в Україні : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філос. наук : спец. 09.00.10 «Філософія освіти» / О. С. Скубашевська. — К., 2010. — 31 с.

214. Словник.net [Електронний ресурс] / Потрал української мови і культури. — Режим доступу: <http://www.slovnuk.net>. — Заголовок з екрана.

215. Смеричевский Э. Ф. Виртуальная реальность: к анализу этимологии понятия / Э. Ф. Смеричевский // Наука. Религия. Общество. — 2002. — № 1. — С. 72—80.

216. Смерічевський Е.Ф. Інформаційна цивілізація: проблема віртуальної реальності в суспільному розвитку: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / Е.Ф. Смерічевський. — Донецьк, 2002. — 21 с.

217. Современный философский словарь / [ред. В. Е. Кемеров]. — М. ; Бишкек ; Екатеринбург : Одиссей, 1996. — 602 с.

218. Сотникова О. О. Гра та комунікація в соціальній віртуальній реальності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / О. О. Сотникова. — Х., 2005. — 17 с.

219. Социальные сети накрывают мир и Украину [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://korrespondent.net/business/web/1330154-korrespondent-socialnye-seti-nakryvayut-mir-i-ukrainu>. — Заголовок з екрана.

220. Спивак Д. Л. Измененные состояния массового сознания / Д. Л. Спивак. — СПб. : Гарт—Курсив, 1996. — 128 с.

221. Спиркин А. О происхождении сознания / А. Спиркин. — М. : Политиздат, 1960. — 427 с.

222. Спиркин А. Г. Сознание и самосознание / А. Г. Спиркин. — М. : Политиздат, 1972. — 303 с.

223. Спиркин А. Г. Философия : [ученик] / А. Г. Спиркин. — 2-е изд. — М. : Гардарики, 2006. — 736 с.

224. Спиркин А. Г. Философия : учебник [для студ. вузов] / А. Г. Спиркин. — М. : Гардарики, 2001. — 816 с.

225. Степанова А. Н. Виртуальные процессы в современном обществе : социально-философский анализ : автореф. дис. на соискание учен. степ. канд. филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / А. Н. Степанова. — Новосибирск, 2008. — 26 с.

226. Ступка Н. М. Впровадження інтернет-технологій як напрям підвищення конкурентоспроможності комерційних банків [Електронний ресурс] / Н. М. Ступка. — Режим доступу : [http://dspace.uabs.edu.ua/bitstream/123456789/576/1/2004\\_10.pdf](http://dspace.uabs.edu.ua/bitstream/123456789/576/1/2004_10.pdf).

227. Сучасний англо-український україно-англійський словник : 40 000 слів та граматики / [уклад. М. Г. Зубков] — Х. : Графа, 2008. — 480 с.

228. Тарасенко В. Антропология Интернет : самоорганизация человека «кликающего» [Електронний ресурс] / В. Тарасенко. — Режим доступу : <http://dironweb.com/klinamen/dunaev4.html>.

229. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности / Е. Е. Таратута. — СПб. : СПбГУ, 2007. — 146 с.
230. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер; пер. с англ. — М. : ООО «Изд-во АСТ», 2002. — 557 с.
231. Українська блогосфера 2011. Підсумки року [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://blogoreader.org.ua/2011/12/15/ukrainian-blogosphere-2011/>. — Заголовок з екрана.
232. Усанова Л. А. Віртуальність як риса сучасності / Л. А. Усанова // Філософські обрії. — 2011. — № 25. — С. 116—126.
233. Усанова Л. А. Онтологія віртуальної реальності / Л. А. Усанова, І. В. Усанов // Гілея: науковий вісник. — 2009. — № 29. — С. 176—182.
234. Уханов Є. В. Мережеві комунікації та соціальне самовизначення індивіда: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / Є. В. Уханов. — Х., 2010. — 18 с.
235. Федосеева Н. Н. Виртуальное пространство — новая сфера функционирования современного государства (теоретический аспект) / Н. Н. Федосеева // Информационное право. — 2008. — № 3. — С. 3—8. Философия: энциклопедический словарь / [ред. А. А. Ивин]. — М. : Гардарики, 2006. — 1072 с.
237. Философский энциклопедический словарь / [под ред. И. Т. Фролова]. — М. : ИНФРА—М, 1998. — 576 с.
238. Фимин А. Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / А. Ю. Фимин. — Волгоград, 2007. — 19 с.
239. Фома Аквинский. Сумма теологии / Фома Аквинский. — М. : Элькор — МК, 2002. — Ч. 1. — 2002. — 560 с.
240. Франк С. Реальность и человек / С. Франк. — М. : Республика, 1997. — 479 с.



241. Фрейре П. Формування критичної свідомості/ П. Фрейре. — К. : Юніверс, 2003. — 176 с.
242. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее / Ф. Фукуяма. — М. : АСТ, 2004. — 349 с.
243. Хаусова О. Теорія віртуальної реальності в психіатрії / О. Хаусова, О. Чабан // Сімейна медицина. — 2009. — № 1 — С. 60—63.
244. Хейзинг Й. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинг. — М. : Прогресс, 1997. — 416 с.
245. Хоружий С. О старом и новом / С. Хоружий. — СПб. : Алетейя, 2000. — 477 с.
246. Хоружий С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. Хоружий // Вопросы философии. — 1997. — № 6. — С. 53—68.
247. Худа—Гранат М. Феномен сетевой коммуникации — новый вид человеческих отношений или иллюзия интерперсональной связи? / М. Худа—Гранат // История и современность. — 2010. — № 2 (12). — С. 167—184.
248. Церковний А. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор / А. Церковний // Соціальна психологія. — 2004. — № 3 (5). — С. 163—169.
249. Чайка І. Віртуальна реальність та віртуалізація реальності / І. Чайка // Схід : аналітико-інформаційний журнал. — 2010. — № 3. — С. 101—104.
250. Чернецкая Т. Святой интернета [Електронний ресурс] / Т. Чернецкая. — Режим доступу : [http://www.chernetskaya.ru/stati\\_svyatoi\\_neta.htm](http://www.chernetskaya.ru/stati_svyatoi_neta.htm).
251. Чертов Л. Ф. Виртуальные пространства изображений / Л. Ф. Чертов // Виртуальное пространство культуры: материалы научной конференции, 11—13 апреля 2000 г. — СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. — С. 53—55.

252. Чугунов А. В. Социология Интернета: социально-политические ориентации российской Интернет-аудитории / А. В. Чугунов. — СПб.: Филологический ф-т СПбГУ, 2003. — 104 с.

253. Шеломенцев В. П. Організована кіберзлочинність : до визначення поняття / В. П. Шеломенцев // Боротьба з організованою злочинністю і корупцією (теорія і практика). — 2009. — № 21. — С. 314—332.

254. Шипилов А. Инстинкт территории / А. Шипилов // Компьютерра. — 1998. — № 5 [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://offline.computerra.ru/print/offlme/1998/233/1071/>.

255. Шугуров М. В. Виртуальная герменевтика / М. В. Шугуров. — М. : Ин-т человека РАН, 2001. — 69 с.

256. Щанников В. П. Сознание как общественная детерминанта : автореф. дис. на соискание учен. степени доктора филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / В. П. Щанников. — Екатеринбург, 1992. — 44 с.

257. Юхвид А. В. Концепция виртуальной реальности — новый перспективный подход к авторизованному образованию [Электронный ресурс] / А. В. Юхвид. — Режим доступа : <http://www.yukhvid.narod.ru/Conseption.htm>.

258. Яковенко М. Виртуальність як культура реальності [Електронний ресурс] / М. Яковенко. — Режим доступу : [http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Lstud/fil/2009\\_20/YakovenkoMaryna.pdf](http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Lstud/fil/2009_20/YakovenkoMaryna.pdf).

259. Buhl A. Die virtuelle Gesellschaft. Okonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace / A. Buhl // Soziologie des Internet : Handeln im elektronischen Web-Werk. — Frankfurt/Main. — 1997. — S. 39—60.

260. Castells M. The information Age: Economy Society and Culture: End of Millenium / M.Castells. — Oxford: Blackwell Publ., 1998. — 448 p.

261. Ernest A. Postmodernism and the Three Types of Immersion [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://designersnotebook.com/Columns/063\\_Postmodernism/063\\_postmodernism.htm](http://designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm).

262. Rheingold H. Smart mobs: the next social revolution / H. Rheingold. — Cambridge, MA: Perseus Publishing, 2002. — 266 p.

263. Rheingold H. Virtual Reality: The Revolutionary Technology of Computer-Generated Artificial Worlds — and How It Promises to Transform Society / H. Rheingold. — New York : Touchstone, 1991. — 416 p.

264. Shor I. Empowering Education: Critical Teaching for Social Change / I. Shor. — London and Chicago : University of Chicago Press, 1992. — 286 p.

265. Virtual Reality in Psychological, Medical and Pedagogical Applications / C. Eichenberg. — New York : InTeck, 2012. — 296 p.

266. Whyte J. Virtual Reality and the Built Environment / J. Whyte. — New York : Architectural Press, 2009. — 150 p.

## **ДОДАТКИ**

### **Додаток А**

#### **Концепція віртуалізації свідомості**

**Додаток Б**  
**Концепція віртуальної свідомості**