

DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.42.21035>

УДК 130.2:004.946(045)

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ВИМІР**Оксана Скиба**

Державний університет «Київський авіаційний інститут»

e-mail: oksana.skyba@npp.nau.edu.ua<https://orcid.org/0009-0004-7271-3410>

Анотація. Досліджено проблему трансформації соціокультурного простору в умовах розвитку віртуальної реальності як штучно сконструйованого середовища людської діяльності. Показано, що віртуальна реальність перестає бути лише технологічним інструментом і набуває статусу особливого соціокультурного простору, у якому формуються нові практики взаємодії, комунікації та конструювання досвіду. Особливу увагу зосереджено на ролі імерсивних технологій як механізму, що забезпечує поглиблення взаємодії людини з віртуальним середовищем і визначає характер його інтеграції у повсякденне життя. Обґрунтовано, що ступінь занурення у віртуальну реальність впливає на трансформацію соціальних відносин, комунікативних моделей і ціннісних орієнтацій. Встановлено, що важливу роль у соціокультурному впливі віртуальної реальності відіграє імерсивність, оскільки саме вона забезпечує різний ступінь занурення людини у штучно сконструйоване середовище та впливає на характер її взаємодії з ним.

Ключові слова: віртуальна реальність, імерсивні технології, доповнена реальність, соціокультурний простір, інформаційне суспільство, симуляції.

Вступ

Зростання ролі знань і інформації в сучасному суспільстві супроводжується глибокими і багато в чому суперечливими соціокультурними перетвореннями, які ведуть до формування того типу суспільства, яке визначається як «інформаційне». У цьому суспільстві під впливом процесів інформатизації і комп'ютеризації формуються нові типи соціальних відносин і стверджується принципово новий спосіб життя кожної людини.

Останніми десятиліттями, коли «всесвітня павутина» дедалі більше охоплювала світ, даючи доступ мільйонам користувачів до різноманітних цифрових послуг і ресурсів, створена інформаційними і комп'ютерними технологіями віртуальна реальність досягла такого рівня розвитку, що викликала трансформації соціокультурного простору існування людства. Рівень розвитку віртуальної реальності досяг такого рівня, що частина відносин людей у суспільстві відбувається у штучно створеному технологіями світі. В оцінюванні трансформацій сучасного соціокультурного простору існують полярні погляди, тому створена комп'ютерами віртуальна реальність потребує ретельного дослідження науковцями, оскільки дотепер є малодослідженою проблемою. Розгляд проблеми співвідношення віртуальної і соціокультурної реальностей надає дослідникам широкий діапазон можливостей для виявлення механізмів віртуалізації суспільства і сутності віртуальної реальності, яка поступово інтегрується в усі галузі життя суспільства і стає невід'ємною частиною сучасного соціокультурного простору.

Дослідженням проблеми співвідношення віртуальної реальності і соціокультурного простору займалися як вітчизняні, так і зарубіжні вчені. Як теоретичну основу використовували праці філософів, у яких так чи інакше згадувалися поняття віртуального простору чи віртуальної реальності. Серед них можна назвати Піфагора, Платона, Арістотеля, Цицерона, Ф. Аквінського, Г. Лейбніца, Р. Декарта та багатьох інших. Серед більш сучасних зарубіжних дослідників слід звернути увагу на Д. Белла, Дж. Ланье,

М. Кастельса, М. Маклюєна, Е. Тоффлера та ін. Серед вітчизняних дослідників варто відмітити таких як В. Волинець, Д. Іванов, В. Лях, О. Рубанець, О. Одаренко, Ю. Шевчук тощо.

Мета та завдання дослідження

Мета статті – соціально-філософський аналіз особливостей інтеграції віртуальної реальності в сучасний соціокультурний простір та з'ясування ролі імерсивних технологій у трансформації взаємодії людини зі штучно сконструйованим середовищем.

Для досягнення поставленої мети передбачено такі завдання: проаналізувати еволюцію уявлень про віртуальну реальність у філософському та культурному контекстах; з'ясувати особливості інтеграції віртуальної реальності в сучасний соціокультурний простір; охарактеризувати роль імерсивних технологій у забезпеченні різного ступеня занурення людини у віртуальне середовище; визначити соціокультурні наслідки поширення віртуальної реальності в умовах інформаційного суспільства.

Методологія дослідження

Методологічну основу статті становлять метод збігу історичного і логічного, а також системний і діалектичний підходи. Метод збігу історичного і логічного використано для аналізу еволюції уявлень про віртуальну реальність – від ранніх філософських уявлень про іншу реальність до сучасного розуміння її як штучно сконструйованого цифровими технологіями середовища. Системний підхід дав змогу розглянути віртуальну реальність у взаємозв'язку з сучасним соціокультурним простором, зокрема в аспекті трансформації форм взаємодії, комунікації та культурного досвіду. Діалектичний підхід використано для виявлення суперечливого характеру інтеграції віртуальної реальності у суспільне життя, що поєднує розширення людських можливостей із виникненням нових соціокультурних викликів.

Результати дослідження

Хоч саме поняття «віртуальність» і не вживається, філософські засади існування віртуальної реальності можна віднайти ще у

роботах відомих філософів епохи античності, таких як Платон і Арістотель. Там віртуальність постає як інший рівень буття, доступний для пізнання лише обраними і, відповідно, вибудовується дві абсолютно протилежні лінії її розуміння: платонівська і арістотелівська. Згідно з першою лінією віртуальна реальність постає як світ ідей, первинна реальність, яка недосяжна для органів чуттів людини і може бути пізнана лише окремими людьми за допомогою розуму.

Теорія ідей Платона формується на основі поглядів піфагорійців, де реальний світ «має властивості нижчого онтологічного статусу через свою мінливість, оскільки речі виникають і знищуються, а світ ідей постійний і вічний. Беручи до уваги погляди Платона та його розуміння ідей як основи речей, виникає аналогія з пам'яттю комп'ютера: дані у вигляді нулів і одиниць нематеріальні, після модулювання можуть породжувати «об'єкти», що сприймаються на рівні відчуття» (Шиман 2020: с. 66).

Протилежним виступає вчення Арістотеля, що критикує Платона за розірваність ідеального і матеріального світів, але погоджується з ним у тому, що первинна реальність, ідеальний світ вищих форм, може бути пізнаний лише розумом, яким володіє лише людина і який як інструмент пізнання використовує логіку. Якщо у вченні Платона протиставлявся світ «матерії» та «ідей», то у Арістотеля – «можливість» і «дійсність». Саме дійсність, на думку філософа, відіграє первинну активну роль щодо можливості буття. Як бачимо, погляди на існування іншої реальності ще у глибоку давнину різняться, але спільним є те, що ця реальність не створюється штучно людиною, а існує первісно, незалежно від людини і може бути пізнана нею за певних умов.

У подальшому розвитку європейської філософської думки уявлення про іншу, відмінну від безпосередньо чуттєвої, реальність не зникає, а набуває нових форм. У середньовічній традиції вона осмислюється через протиставлення земного і божественного, чуттєвого і трансцендентного буття, тоді як у філософії Нового часу акцент поступово зміщується до проблеми суб'єкта, пізнання та співвідношення мислення і реальності. Це створює інтелектуальні передумови для подальшого переосмислення ідеї іншої реальності вже не лише як онтологічно заданої, а й як такої, що може бути опосередкована технікою, знаками, моделями та штучно створеними середовищами.

Саме в цьому контексті у ХХ ст. поняття віртуальної реальності набуває нового змісту і починає трактуватися не як незалежна від людини первинна реальність, яку людина може пізнати за допомогою розуму чи перебуваючи у спеціальному стані (медитації), а як штучно створена людською культурою, комп'ютерними технологіями віртуальна реальність. Тільки тоді набуває широкого поширення термін «віртуальна реальність», який постулюється як штучно створений комп'ютерними та інформаційними технологіями ілюзорний світ. Людина отримала змогу творити інший світ, відмінний від реального, симулювати соціокультурний простір,

конструюючи бажаний суб'єктивно-об'єктивний світ віртуальної реальності.

У Дж. Ланье, якому і приписують авторство терміна, людина може контактувати зі світом віртуальної реальності за допомогою спеціальних інструментів, пристроїв, які називають імерсивними. Саме Дж. Ланье і його віртуальна компанія VPL (Visual Programming Language) Research, Inc. стоять у витоків розробок таких пристроїв, що забезпечують для людини контакт зі штучним світом віртуальної реальності.

Водночас поява таких пристроїв означає, що віртуальна реальність перестає бути лише візуальною або знаковою моделлю, а набуває імерсивного характеру, тобто здатності забезпечувати різний ступінь занурення людини у штучно сконструйоване середовище. Саме імерсивність визначає характер взаємодії суб'єкта з віртуальним простором, переводячи його з рівня зовнішнього спостереження до рівня безпосередньої участі та переживання.

Є думка, що ідея віртуальної реальності як штучного простору, створеного комп'ютерними технологіями, описана вперше у праці письменника-фантаста У. Гібсона «Нейромант» (Gibson 2022). У цьому творі розглядаються поняття, як-от штучний інтелект, віртуальна реальність, комп'ютерні мережі тощо, які стануть відомі широкому загалу набагато пізніше. У творі віртуальна реальність постає як колективна синхронізована галюцинація мільйонів людей, з'єднаних за допомогою мережі один з одним та занурені у штучно створений світ «Матриці», сформований комп'ютерами. Слід зазначити, що його роман є частково критикою, а частково футурологічним попередженням бездумному розвитку комп'ютерних технологій. Штучна віртуальна реальність, створена машинами, і безликі корпорації, які нею керують, бездоганна досконала людина, створена штучним хірургічним втручанням та під'єднана до віртуальної реальності через нервову систему та мозок, є втіленням соціального і культурного тиску стосовно живих людей, що були сучасниками письменника.

Багато дослідників вважає, що саме під впливом «Нейроманта» У. Гібсона з'явився світ, що описується у науково-фантастичному фільмі «Матриця». У фільмі описується пост апокаліптичне майбутнє після повстання машин, у якому за допомогою спеціальних імерсивних пристроїв люди, які вижили, приєднані до Матриці (величезного симулятора) і глибоко занурені в штучний світ віртуальної реальності. У такий спосіб машини отримують із людей енергію, потрібну їм для власного існування. У віртуальний світ Матриці людина може потрапити лише свідомістю, але рівень графіки штучно створеного машинами світу віртуальної реальності настільки високий і досконалий, що люди усіма своїми чуттями сприймають його як звичний їм справжній реальний світ. Імерсивні пристрої забезпечують настільки глибоке занурення і контакт людини з віртуальним світом, що всі ілюзорні події, які відбулися з людиною у «virtual reality», відбуваються з її тілом у реальному світі (хвороби, поранення, смерть тощо). Цей приклад

демонструє граничний випадок реалізації імерсивності, за якого віртуальне середовище не лише імітує реальність, а й формує для суб'єкта повноцінний досвід присутності, що ускладнює розмежування реального і штучно сконструйованого світів.

Ця властивість віртуального світу, на наш погляд, перекликається з поглядами Д. Чалмерса, який вважає, що віртуальність не є ілюзією, а віртуальні переживання мають таку саму цінність, як і реальні переживання (Chalmers 2022). Однак тут потрібно звернути увагу на те, що людина, під'єднана до Матриці (за винятком окремих людей, героїв фільму), перебуває в симуляторі постійно і не має можливості порівняти віртуальний світ з реальним. Також у віртуальній реальності Матриці для людини закрита можливість почати новий сценарій розвитку спочатку, а в сучасному світі, коли людина добровільно під'єднується до віртуального світу, така функція для неї доступна, робити щось багато разів, не боячись допустити помилку.

Факт існування людей, що у віртуальній реальності Матриці здатні змінювати тією чи іншою мірою її закони під себе, свідчить про те, що віртуальна реальність, штучно створена машинами, для людини зумовлена соціально-психологічними чинниками. Віртуальна реальність, створена комп'ютерними мережевими технологіями, для людини є настільки реальною, наскільки допускає це сама людина, що є суб'єктивним для кожного.

У «Філософському енциклопедичному словнику»: «віртуальність» визначається як «virtualis» (лат.— «можливий, спроможний, здатний»). «Віртуальність» тут постає як характеристика квазіреальності деяких об'єктів та їх властивостей, яка використовується для пояснення, опису та аналізу як об'єктивно існуючих предметів, так і штучно створених сучасними інформаційними технологіями, зокрема комп'ютерною технікою» (Шинкарук 2002: 92–93). Вступити в контакт зі штучним світом віртуальної реальності, створеної сучасними технологіями, як вже згадувалося вище, людині допомагають так звані імерсивні технології. До них належать різноманітні технічні пристрої, як-от інтерактивні дошки, шоломи, окуляри, рукавички віртуальної реальності тощо. Саме від використання цих імерсивних пристроїв залежить ступінь занурення людини у віртуальне середовище та характер її взаємодії з його об'єктами, що дає змогу розглядати імерсивність як один із ключових механізмів соціокультурного впливу віртуальної реальності.

Занурення у віртуальний світ за допомогою імерсивних технологій допомагає комбінувати віртуальні об'єкти з реальним середовищем або створювати новий штучний світ. Віртуальні технології дають можливість не тільки візуалізувати складні процеси або явища, а й додають ефект присутності, виходячи за межі однієї країни, мови, культури. Сьогодні досить активно застосовують віртуальні екскурсії та виставки з інтерактивним, анімаційним, голосовим, музичним, графічним супроводом (Колмакова

2022: 179–180). Отже, використання віртуальної реальності для вивчення того чи іншого об'єкта дає можливість розлогіше дослідити його, оскільки можна одночасно, з різних джерел і різними каналами отримувати інформацію (текстовий, аудіо- та відеоконтент). Віртуальний світ також дає можливість повертатися у часі, здійснювати глибший аналіз об'єкта, замінити дорогі реальні моделі бюджетнішими віртуальними, брати участь у спільних міжнародних наукових експериментах ученим, які перебувають у різних країнах, розширити комунікативні та пізнавальні здібності суб'єкта тощо. Отже, імерсивні технології виступають не лише технічним інструментом, а й соціокультурним механізмом, який визначає глибину залученості людини до віртуального простору, а також характер трансформації її досвіду.

У перекладі з англійської «immersive» означає «занурення, присутність». Тобто, імерсивні технології прагнуть створити відчуття присутності людини у віртуальному світі. Як уже зазначалося вище, перші спроби створити подібні пристрої були зроблені ще у ХХ ст., але широкого застосування вони набули не так давно. За короткий час такі технології пройшли у своєму розвитку кілька етапів і забезпечили постійний контакт зі штучною реальністю не в останню чергу завдяки появі всесвітньої мережі «Інтернет». Це насамперед звичні нам різноманітні смартфони, ноутбуки та комп'ютери, з екранів яких ми отримуємо доступ до цифрових послуг штучної реальності у багатьох галузях життя суспільства. Такий контакт часто характеризують як поверхневий, неглибокий, а створену реальність, відповідно, розглядають як віртуальну, таку, що «доповнює» і розширює традиційний соціокультурний простір. Глибший контакт і занурення забезпечують допоміжні імерсивні пристрої, як такі можуть виступати різноманітні шоломи, окуляри, рукавички VR, 3D-дисплеї, різноманітні технології розпізнавання жестів і мови, тактильні пристрої, камери тощо. Їх використовують для створення ефекту присутності найчастіше в різноманітних видах комп'ютерних мережеских ігор, освіті, науці тощо.

Обговорення

У дослідженнях сучасного інформаційного суспільства (Д. Белл, М. Кастельс, М. Маклюен) трансформації соціокультурного простору розглядаються як наслідок розвитку інформаційних і комп'ютерних технологій, що супроводжується процесами віртуалізації та візуалізації соціальної реальності. Подібну позицію займає і П. Дракер, який пов'язує ці зміни з «інформаційною революцією», підкреслюючи вирішальну роль комп'ютерних і мережеских технологій у становленні інформаційного суспільства та формуванні умов для виникнення віртуальної реальності.

У межах критичного аналізу сучасної культури Ж. Бодрійяр розглядає віртуальність як гіперреальність, у якій відбувається «заміна реального знаками реального» (Бодрійяр 2004), тобто формування світу симулякрів, де межа між реальним і штучно сконструйованим стирається. У

цьому контексті віртуальна реальність постає не лише як технологічне явище, а як специфічна форма соціальної реальності.

Розвиваючи цю проблематику, Т. Еріксен показує, що цифрові технології активно втручаються у формування культурних практик – від масової культури й реклами до комунікації та молодіжної культури (Eriksen 2001). Подібні трансформації розглядає і С. Лем, пов'язуючи їх не лише з технічним прогресом, а й зі змінами ціннісних орієнтацій (Лем 2023).

Своєю чергою, М. Хейм акцентує увагу на прикладних можливостях віртуальної реальності у промисловості, військовій галузі, мистецтві та індустрії розваг, підкреслюючи необхідність збереження балансу між «первинною реальністю» і віртуальним середовищем, що він визначає як «віртуальний реалізм» (Heim 2000).

Окремий напрям досліджень пов'язаний із вивченням імерсивних технологій як специфічного механізму функціонування віртуальної реальності. Так, С. Доценко розглядає їх як симбіоз цифрових технологій і мистецтва та аналізує їх вплив на культурний розвиток особистості (Доценко 2023). В. Волинець звертає увагу на роль інтернет-середовища як простору комунікації та культурного обміну, а також на становлення віртуалістики як окремого наукового напрямку (Волинець 2016).

Проблему розширення соціокультурного простору через віртуальні середовища розглядає Ю. Харченко, вводячи поняття «віртуум» як інноваційний простір цивілізації, що формується під впливом інформаційних технологій (Харченко 2023). Дослідниця підкреслює, що віртуальна реальність є лише одним із проявів цього простору і водночас залежить від технічних обмежень сучасних технологій.

Низка досліджень акцентує увагу на соціокультурних ризиках віртуалізації. Зокрема, у попередніх роботах (Скиба 2020) розглядається проблема ігрової залежності та її вплив на особистість, що підсилюється використанням цифрових імерсивних середовищ. У цьому контексті постає питання необхідності регулювання та цензурування віртуального простору, зокрема у сфері онлайн-ігор.

Етичні та філософські аспекти трансформації взаємовідносин «людина – техніка – природа» аналізує Т. Шоріна, яка досліджує засади інформаційної етики та її роль у відповіді на виклики цифрової цивілізації (Шоріна 2021). Г. Клешня, своєю чергою, розглядає трансформацію ціннісних орієнтацій у процесі переходу від традиційного до інформаційного суспільства (Клешня 2019).

Отже, сучасні дослідження дають можливість стверджувати, що інтеграція віртуальної реальності у соціокультурний простір є складним і нелінійним процесом, який охоплює різні царини суспільного життя – економіку, освіту, науку та дозвілля. Водночас важливу роль у цьому процесі відіграють імерсивні технології, що визначають ступінь занурення людини у віртуальне середовище та характер її взаємодії з ним, формуючи нові соціальні практики і моделі досвіду.

Висновки

У сучасному інформаційному суспільстві дослідження віртуального простору потребує розгляду ключових системоутворювальних елементів соціокультурного середовища, серед яких важливу роль відіграє мережа «Інтернет» як інфраструктура формування віртуальної реальності. Взаємодія віртуального і традиційного соціокультурного простору має нелінійний характер, що зумовлено варіативністю ступеня залучення людини до віртуального середовища. Цей ступінь визначається не лише рівнем технічного забезпечення та загальним розвитком суспільства, а й індивідуально-психологічними чинниками, зокрема досвідом, навичками, швидкістю реакції та ціннісними орієнтаціями суб'єкта.

У цьому контексті імерсивні технології відіграють важливу роль, оскільки впливають на глибину занурення у віртуальний простір і характер взаємодії з ним. Саме вони опосередковують перехід від поверхневого користування цифровими ресурсами до інтенсивнішої залученості у штучно сконструйоване середовище. Унаслідок цього процеси віртуалізації трансформують не лише форми комунікації, а й систему ціннісних орієнтацій, сприяючи формуванню кіберкультури та нових моделей соціальної поведінки.

З огляду на зростання масштабів залучення людини до віртуального середовища, дослідження його соціокультурного впливу набуває не лише теоретичного, а й практичного значення.

Список літератури

1. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
2. Волинець В. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності. *Культура України*. 2016. Вип. 52. С. 120–128.
3. Доценко С., Чжен Ван. Імерсивні технології: симбіоз цифрових технологій та мистецтва. *Новий колегіум*. 2023. № 1–2 (110). С. 118–124. DOI: 10.30837/пс.2023.1-2.118.
4. Клешня Г. М. Роль традиційних цінностей культури у суспільному розвитку інформаційної доби. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. 2019. № 1 (29). С. 135–140. DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.29.14074>.
5. Колмакова В. Імерсивні технології як сучасна освітня стратегія підготовки майбутніх фахівців. *Українські студії в європейському контексті*. 2022. № 5. С. 177–182.
6. Лем С. Сума технологій / пер. з пол. А. Павлишина. Тернопіль: Богдан, 2023. 560 с.
7. Огорокова В. В. Антропологічний фактор віртуалізації суспільства: всесвітньо-історичний підхід. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Історичні науки*. 2020. Т. 31 (70), № 2. С. 51–56. DOI: 10.32838/2663-5984/2020/2.9.
8. Скиба О. П. Віртуальна ігрова реальність: соціально-філософський контекст. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. 2020. № 1 (31). С. 97–101. DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14835>.
9. Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди; редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін. Київ: Абрис, 2002. С. 92–93.
10. Харченко Ю. В. «Віртуум» як інноваційне середовище в «цифровій цивілізації» (філософсько-гносеологічний та онтологічний аспекти). *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. 2023. № 2 (38). С. 18–23. DOI: 10.18372/2412-2157.2.18105.
11. Шиман К. С. Еволюція поняття «віртуальна реальність» у філософії. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2020.

Вип. 2 (172), т. 1. С. 64–85. DOI: <https://doi.org/10.35423/2078-8142.2020.2.1.04>.

12. Шоріна Т. Філософський аналіз дискурсу інформаційної етики та її морально-етичних дилем. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. 2021. Вип. 1 (33). С. 74–79. DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.33.15647>.

13. Chalmers D. J. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company, 2022. 544 p.

14. Eriksen T. H. *Tyranny of the Moment: Fast and Slow Time in the Information Age*. London; Sterling, Va.: Pluto Press, 2001. 180 p.

15. Gibson W. *Neuromancer*. London: Orion Publishing Group, 2022. 320 p.

16. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York; Oxford: Oxford University Press, 1994. URL: <https://www.researchgate.net/> дата звернення: 21.02.2026.

17. Heim M. *Virtual Realism*. New York: Oxford University Press, 2000. 264 p.

References

1. Bodriiar, Zhan. 2004. *Symuliakry i symuliatsiia* [Simulacra and Simulation]. Translated by V. Khovkhun. Kyiv: Vyd-vo Solomii Pavlychko "Osnovy."

2. Volynets, Viktoriia O. 2016. "Virtualna realnist u sotsiokulturnomu prostori suchasnosti" [Virtual Reality in the Sociocultural Space of Modernity]. *Kultura Ukrainy* [Culture of Ukraine] 52: 120–128.

3. Dotsenko, Svitlana, and Zheng Wang. 2023. "Imersyvnii tekhnologii: symbioz tsyvrovykh tekhnologii ta mystetstva" [Immersive Technologies: A Symbiosis of Digital Technologies and Art]. *Novyi Kolehium* [New Collegium] 1–2 (110): 118–124. <https://doi.org/10.30837/nc.2023.1-2.118>.

4. Kleshnia, Hanna. 2019. "Rol tradytsiinykh tsinnosti kultury u suspilnomu rozvytku informatsiinoi doby" [The Role of Traditional Cultural Values in the Social Development of the Information Age]. *Visnyk Natsionalnoho aviaitsiinoho universytetu. Serii: Filosofiia. Kulturolohiia* [Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology] 1 (29): 135–140. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.29.14074>.

5. Kolmakova, Vira O. 2022. "Imersyvnii tekhnologii yak suchasna osvithnia stratehiia pidhotovky maibutnikh fakhivtsiv" [Immersive Technologies as a Modern Educational Strategy for Training Future Specialists]. *Ukrainski studii v yevropeiskomu konteksti* [Ukrainian Studies in the European Context] 5: 177–182.

6. Lem, Stanislav. 2023. *Suma tekhnologii* [Summa Technologiae]. Translated by A. Pavlyshyn. Ternopil: Bohdan.

7. Okorokova, Vira. 2020. "Antropolohichniy faktor virtualizatsii suspilstva: vsesvitno-istorychnyi pidkhid" [The

Anthropological Factor of the Virtualization of Society: A World-Historical Approach]. *Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernadskoho. Serii: Istorychni nauky* [Scientific Notes of Taurida National University named after V. I. Vernadsky. Series: Historical Sciences] 31 (70), no. 2: 51–56. <https://doi.org/10.32838/2663-5984/2020/2.9>.

8. Skyba, Oksana. 2020. "Virtualna ihrova realnist: sotsialno-filosofskiy kontekst" [Virtual Gaming Reality: A Socio-Philosophical Context]. *Visnyk Natsionalnoho aviaitsiinoho universytetu. Serii: Filosofiia. Kulturolohiia* [Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology] 1 (31): 97–101. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14835>.

9. *Filosofskiy entsyklopedychniy slovnyk* [Philosophical Encyclopedic Dictionary]. 2002. NAN Ukrainy, In-t filosofii im. H. S. Skovorody; edited by Vasyl Shynkaruk et al. Kyiv: Abrys.

10. Kharchenko, Yuliia. 2023. "«Virtuum» yak innovatsiine seredovyshe v «tsyvrovii tsyvilizatsii» (filosofskohnoeolohichniy ta ontolohichniy aspekty)" ["Virtuum" as an Innovative Environment in "Digital Civilization" (Philosophical, Epistemological, and Ontological Aspects)]. *Visnyk Natsionalnoho aviaitsiinoho universytetu. Serii: Filosofiia. Kulturolohiia* [Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology] 2 (38): 18–23. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.2.18105>.

11. Shyman, Kateryna. 2020. "Evolutsiia poniattia «virtualna realnist» u filosofii" [The Evolution of the Concept of "Virtual Reality" in Philosophy]. *Multyversum. Filosofskiy almanakh* [Multiverse. Philosophical Almanac] 2 (172), vol. 1: 64–85. <https://doi.org/10.35423/2078-8142.2020.2.1.04>.

12. Shorina, Tetiana. 2021. "Filosofskiy analiz dyskursu informatsiinoi etyky ta yii moralno-etychnykh dylem" [Philosophical Analysis of the Discourse of Information Ethics and Its Moral and Ethical Dilemmas]. *Visnyk Natsionalnoho aviaitsiinoho universytetu. Serii: Filosofiia. Kulturolohiia* [Proceedings of the National Aviation University. Series: Philosophy. Culturology] 1 (33): 74–79. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.33.15647>.

13. Chalmers, David. 2022. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company.

14. Eriksen, Thomas Hylland. 2001. *Tyranny of the Moment: Fast and Slow Time in the Information Age*. London; Sterling, VA: Pluto Press.

15. Gibson, William. 2022. *Neuromancer*. London: Orion Publishing Group.

16. Heim, Michael. 1994. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York; Oxford: Oxford University Press. <https://www.researchgate.net/>. Accessed February 21, 2026.

17. Heim, Michael. 2000. *Virtual Realism*. New York: Oxford University Press.

Дата першого надходження: 02.02.2026.

Дата прийняття до друку: 25.02.2026.

Дата публікації: 21.04.2026.

Oksana Skyba

VIRTUAL REALITY: A SOCIOCULTURAL DIMENSION

Introduction. The article examines the transformation of the sociocultural space under the influence of virtual reality as an artificially constructed environment of human activity. It is shown that virtual reality is no longer merely a technological tool but acquires the status of a specific sociocultural space in which new forms of interaction, communication, and experience construction emerge. **The aim and tasks.** The aim of the study is to provide a socio-philosophical analysis of the integration of virtual reality into the contemporary sociocultural space and to clarify the role of immersive technologies in transforming human interaction with artificially constructed environments. The tasks include analyzing the evolution of the concept of virtual reality, identifying the features of its integration into sociocultural space, characterizing the role of immersive technologies, and determining the sociocultural consequences of virtualization. **Research methods.** The methodological framework combines the method of the unity of historical and logical analysis, as well as systemic and dialectical approaches. These methods enable the study of virtual reality as a dynamic phenomenon and reveal the contradictory nature of its integration into social life. **Research results.** It is established that the idea of an alternative reality evolves from classical philosophical interpretations of ideal or transcendent being to the modern understanding of virtual reality as a technologically mediated environment. Particular attention is paid to immersive technologies, which ensure different degrees of human involvement in virtual environments and significantly influence patterns of interaction, communication, and perception. **Discussion.** The analysis demonstrates that virtual reality functions as a component of contemporary culture and develops through complex interactions between technological infrastructure, communication practices, and individual characteristics of users. Immersive technologies play a significant role in shaping the depth and quality of engagement with virtual environments. **Conclusions.** The integration of virtual reality into the sociocultural space is a nonlinear process determined by both technological conditions and human factors. Immersive

technologies mediate the transition from superficial interaction to deeper involvement, thereby contributing to transformations in communication, social practices, and value orientations.

Keywords: virtual reality, immersive technologies, augmented reality, sociocultural space, information society, simulations.

DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.42.21036>

УДК 130.2:008:316.422:62(045)

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ МЕГАТЕХНОЛОГІЙ У СУСПІЛЬСТВІ ЗНАНЬ

Наталія Ченбай

Державний університет «Київський авіаційний інститут»

chenbai@qmail.com;

<https://orcid.org/0000-0003-3744-3166>

Анотація. Здійснено соціально-філософський аналіз соціокультурних перспектив розвитку мегатехнологій у суспільстві знань на сучасному етапі технологічної революції. Досліджено основні підходи до осмислення суспільства знань і ролі новітніх технологій у трансформації сучасного соціального простору. Виявлено, що поширення мегатехнологій супроводжується не лише розширенням можливостей людської діяльності, а й посиленням нових ризиків, пов'язаних із трансформацією ціннісних орієнтацій, зміною характеру соціальної взаємодії та поглибленням кризи раціональності, яка постає системною характеристикою сучасного суспільства знань. Обґрунтовано, що оцінювання перспектив мегатехнологій потребує системного й міждисциплінарного підходу, здатних брати до уваги не лише техніко-інструментальні, а й соціокультурні наслідки їх упровадження, оскільки саме в умовах кризи раціональності традиційні способи оцінювання технологічного розвитку виявляються обмеженими. Показано, що в умовах становлення суспільства знань особливого значення набуває питання пріоритетів, від яких залежить спрямованість подальшого суспільного розвитку, зокрема щодо подолання або поглиблення кризи раціональності.

Ключові слова: мегатехнології, суспільство знань, технологічна революція, соціокультурні трансформації, криза раціональності, технологічні ризики.

Вступ

На початку нового тисячоліття більшість моделей суспільного розвитку, запропонованих у 60–80-х роках минулого століття, були піддані критиці і визнані такими, що не мають реальної основи і не можуть бути втілені в життя. Ця критика пов'язана, зокрема, з усвідомленням зростання невизначеності та ризиків у сучасному суспільстві, що знайшло відображення у концепції «суспільства ризику» (Beck 2000), а також із поступовим виявленням обмеженості класичних уявлень про раціональність, які виявляються недостатніми для пояснення складних і нелінійних процесів сучасності.

В усі попередні епохи будь-яке нововведення передбачало його довготривале використання – «низькі технології» (low tech) людство використовувало протягом століть. Однак у сучасну епоху характер технологічного розвитку суттєво змінюється: зростають темпи оновлення технологій і скорочується життєвий цикл їх застосування, що ускладнює їх соціальне та смислове осмислення. Водночас автори концепції інформаційної епохи (інформаційної ери) також прогнозують довготривалість цього історичного періоду, виявляючи критерії, що засвідчують її прихід, та окреслюючи особливості, указуючи, що вона заснована «на мікроелектронних інформаційних і комунікаційних технологіях та генній інженерії – основі технологічної парадигми» (Castells 2004). Так, останні десятиліття в історії людської цивілізації відзначилися шаленим розвитком техносфери, коли світ став таким, у якому діджиталізація є головним трендом розвитку будь-якого суспільства, чинником, що зумовлює здатність до зростання економік більшості країн світу.

У сучасному науковому та філософському дискурсі поступово з'являлися неологізми, які нині стали загальноживаними: «цифрова революція»,

«цифрова епоха», «високі технології», «мегатехнології» (NBICS-технології), що засвідчує перехід до нових суспільних відносин і появу нових соціальних тенденцій. У цьому контексті сучасні дослідження також акцентують увагу на формуванні «мережевого суспільства», у якому інформаційні потоки визначають нові структури соціальної взаємодії (Castells 2004). Разом із цим дедалі очевиднішою стає криза раціональності, що проявляється у розриві між зростанням технологічних можливостей і здатністю їх адекватного соціокультурного та аксіологічного осмислення.

У проведеному дослідженні використано поняття «перспектива» (лат. *perspectiva* – бачу наскрізь, уважно розглядаю), що означає, зокрема, «плани на майбутнє» і корелює з такими спорідненими поняттями, як «передбачення», «потенціал», які використовувалися ще класиками античної філософії. У філософському енциклопедичному словнику знаходимо: «Передбачення – припущення про напрям розвитку (явищ, відносин тощо), про можливість певних подій, соціальних, технічних рішень та ін.» (Шинкарук 2002, 475). Як засвідчує аналіз наукових і філософських праць останніх років, їх автори почали активно використовувати суміжні поняття: «соціокультурний потенціал», «соціокультурна перспектива», коли йдеться про ефект використання конвергентних мегатехнологій: інформаційних, біо-, нано-, когнітивних та соціогуманітарних для ілюстрації процесу конструювання нових типів соціальної структури і форми соціальної організації, однією з назв яких є суспільство знань. Разом із тим у сучасній філософії технологій посилюється увага до етичних та гуманітарних вимірів технологічного розвитку, зокрема до проблеми впливу цифрового середовища на структури мислення та соціальної взаємодії (Floridi 2014), що безпосередньо пов'язано з