

Чхейло Ірина Іванівна, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії і педагогіки професійної підготовки, Харківський національний автомобільно-дорожній університет, м. Харків, Україна
e-mail: letolux@ukr.net
ORCID 0000-0002-1325-2018

ФІЛОСОФСЬКЕ ОСМИСЛЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ, АБО ЧАС ДЛЯ РЕАЛЬНОСТІ ВІРТУАЛЬНОГО

Розвиток комп'ютерних і медіакомунікаційних технологій та інтернету створюють розмаїття віртуальної реальності. Віртуальна реальність може бути схарактеризована як онтологічний, антропологічний, психологічний, культурний та технологічний феномен і тип символічної реальності. Вона протистоїть очевидному досвіду та конструює інші виміри повсякдення. Разом із тим події сьогодення (війна, епідемії) зробили наше життя реально віртуальним та актуалізували саме філософське осмислення віртуальної реальності. Віртуальна реальність сьогодні стає частиною світогляду сучасної людини, а тому більш перспективною та цікавою, на думку авторів, є інша постановка проблеми: віртуальної реальності як реального реального або реальності віртуального.

Ключові слова: *віртуальна реальність, реальність віртуального, реальне реальне, технічна реальність, комп'ютерні технології, симулякр.*

Постановка проблеми. Віртуальна реальність сьогодні пододала статус категорії і стала частиною світогляду сучасної людини та її реальним життям. Дослідження віртуальної реальності давно вийшло за межі програмного, технічного забезпечення, а гуманітарний аспект стає більш перспективним, ніж технічний.

Результати аналізу останніх наукових публікацій. Проблемне поле віртуальної реальності було та є багатограним, актуальним та перспективним напрямком наукових пошуків, яке привертає увагу сучасних дослідників. Дослідження проблеми реальності віртуального насамперед пов'язуємо з ім'ям словенського філософа та культуролога Славоїя Жижека, який вважає, що тема віртуальної реальності є достатньо «убогою ідеєю», яка просто зводиться до штучного цифрового відображення нашого досвіду реальності, а більш перспективною та цікавою, на його думку, є інша постановка: не віртуальна реальність, а *реальність віртуального* [1]. Сучасні українські науков-

ці достатньо активно й різнобічно досліджують проблеми інформатизації та віртуалізації суспільства та їхній вплив на людину.

У монографії Ганни Мироненко представлено проблему «віртуалізації» як нового способу адаптації свідомості сучасної людини до медіатизованого та інтернетизованого простору. Аналізуються специфічні просторово-часові характеристики віртуальної реальності [2].

Професори Олег Данильян та Олександр Дзьобань зазначають, що сформовані в результаті тривалої еволюції людства механізми здійснення переробки і зберігання інформації зазнають нині значних трансформацій. Відбувається радикальна трансформація простору і часу, фундаментальних вимірів життя людини. Використання нових технологій породжує нові небезпеки, зумовлює, з одного боку, саморозвиток людини та суспільний прогрес, а з іншого – призводить до посилення схильності індивіда до негативної діяльності [3; 8–10].

Сергієм Веремейчиком здійснений розгорнутий аналіз поняття, «віртуальна реальність» у контексті постмодерністської філософської думки. Вказано, що ця проблематика увійшла в соціокультурну дійсність разом із проривом у технологічній сфері інформаційних технологій, надбання яких стали доступними широкому колу споживачів комп'ютерної техніки. Досліджено специфіку феномену віртуальної реальності як суми можливостей, що безконфліктно створюють нематеріальну цілісність [4].

Ірина Чайка аналізує особливості розширення меж реальності в інформаційну добу, яка перестає бути лише сукупністю об'єктів реального світу, що існують незалежно від людини і є предметом її рефлексії, тобто об'єктивною реальністю, і доповнюється численними проявами реальності віртуальної, що є породженням комп'ютерних мереж. Таким чином, відбувається віртуалізація реальності, що, з одного боку, може слугувати інструментом оптимізації реальних суспільних взаємодій, а з іншого – породжувати в особи відчуття більшої комфортності перебування у віртуальному світі [5].

Незважаючи на багатоманітність наукових підходів, концепцій, теорій щодо філософського розуміння віртуальної реальності, усе ж не існує цілісного, єдиного авторитетного її осмислення. Запропонований Жижеком підхід – розглядати не віртуальну реальність, а реальність віртуального, на наш погляд, є небезпідставним і особливо актуальним у сучасних умовах, що стало відправною точкою для нашого дослідження. Такий підхід дає можливість скласти цілісне уявлення про природу та прояви віртуальної реальності, а також більш чітко окреслити межі проблеми реального віртуального в бутті нашого сучасника, тим самим опосередковано допоможе розкрити проблеми що відбуваються в духовній сфері людини.

Мета статті – проаналізувати віртуальну реальність як феномен і світ, що не має ознак матеріального, але з ним людина взаємодіє, як із реальним, а не просто мислимим. Розглянути віртуально реальне в парі з актуальним як можливість співіснування першого та другого, а не руйнацію реального віртуальним.

Виклад основного матеріалу. Для багатьох людей новий день сьогодні розпочинається не з кави. Розпочати новий день означає взяти до рук смартфон, під'єднаний до інтернету, дізнатися новини, ввімкнути комп'ютер, приєднатися до навчального сайту, онлайн-платформи, переглянути електронну пошту тощо. Останніми роками (коронавірусу, війни) більшість свого часу ми проводимо в інтернеті, тому що він є простором для роботи, навчання, спілкування, інформування.

Інтернет – породжена інформаційно-комунікаційними технологіями система пошуку та передачі інформації, у якій людина набуває необмеженої свободи. Разом із розвитком цієї системи розгортається прямо пов'язана з нею інша система – віртуальна реальність.

Сьогодні існує чимало думок щодо перспектив розвитку інтернету й віртуальної реальності. Зокрема, ідеться про багатоманітність можливостей цифрового майбутнього. Дехто дає тривожні прогнози щодо взаємодії інтернету та віртуальної реальності, породженням якої може стати кібернетичний організм – штучний розум із властивостями саморозвитку і його непередбачуваними наслідками. Разом з тим можна навести безліч прикладів позитивних властивостей віртуальної реальності, її користі для людини та суспільства. Загалом віртуальна реальність – це факт нашої реальності, який має свої позитивні та негативні сторони і який ми не можемо ігнорувати. На часі завдання ґрунтовного вивчення цього феномену, конструктивна творча адаптація як окремої людини, так і суспільства в цілому до цієї нової реальності, ефективне використання можливостей і ресурсів віртуальності в процесі своєї життєдіяльності.

Термін «віртуальна реальність» у сучасному науковому обігу має декілька основних тлумачень. По-перше, існує цілий напрямок філософування під назвою «віртуалістика». У рамках цього напрямку віртуальна реальність розглядається як сукупність об'єктів наступного (по відношенню до реальності, що породжує їх) рівня. Ці об'єкти онтологічно рівноправні з «константною» реальністю, від якої вони походять, і автономні; при цьому їх існування повністю зумовлене перманентним процесом їхнього відтворення погоджувальною реальністю. При завершенні вказаного процесу об'єкти віртуальної реальності зникають.

Подібні, певною мірою метафоричні, інтерпретації віртуальної реальності простежуються прямо чи дотично в роботах відомих філософів-постмодерністів, зокрема в теорії симулякрів Ж. Бодріяра та Ж. Дельоза.

Симулякр слід розуміти як копію копії, слід сліду, квадрат квадрата, який, як і копія, претендує на відповідність до оригіналу. Симулякр – це процес негативної видозміни прототипу копією копії. Оскільки істинність дублікату визначається саме симулякром, виходячи з відповідності або ж розбіжності з ідеєю первинного об'єкта, то належно симулякри позбавляються власного онтологічного статусу і переходять у категорію ірреальності [4].

Спираючись на міркування Ж. Дельоза та Ж. Бодріяра, симулякр можна окреслити як знак, що становить власне буття, творить власну реальність, який фактично перестав бути знаком за своєю сутністю. Тобто сам симулякр є тілом. Проте тіло його онтологічне, тобто він так само реальний, як реальний будь-який об'єкт, що є референтом, тільки реальний він у віртуальному плані. Саме тому симулякр не є знаком, проте він може бути референтом щодо знаку, який його презентує, тобто симулякра, але вже наступного порядку. Таким чином, симулякр починається там, де закінчується подібність і починається віртуальна реальність, яка є простором симулякрів. Платон першим порушив питання про те, що в онтологічній структурі буття присутні об'єкти, які ми зараз, на початку ХХІ ст. іменуємо віртуальними [4].

На цьому філософському ґрунті базуються й ідеї щодо віртуалізації суспільства. Зокрема, за допомогою терміна «віртуальна реальність» зараз позначається багато нових економічних, політичних, культурних феноменів, не пов'язаних безпосередньо з комп'ютеризацією, але таких, що мають схожість логіки людської діяльності з логікою віртуальної реальності. Сутнісний принцип цієї логіки – заміщення реальних речей і вчинків образами – віртуалізація. Такого роду заміщення можна спостерігати практично в усіх сферах життя сучасної людини, і це дає підставу для цілісного опису соціокультурних змін рубежу ХХ–ХХІ ст. як процесу (процесів) віртуалізації суспільства.

«Образи екрану для глядача – це знаки, символи, які роблять більш доступними абстрактні поняття для сприйняття їх розумом і збереження в пам'яті. Ці образи створюють нову реальність, яка є особливим феноменом буття людини ХХІ ст., характерною ознакою якої виступає здатність конструювати віртуальні реальності «від образу в собі» до «образу для себе» [6].

Американський футуролог Елвін Тоффлер свого часу назвав це як «цивілізацію третьої хвилі» і описав як нову цивілізацію, що зароджується в наших життях, і ті, хто не здатен побачити її, намагаються пригнітити її. Ця нова цивілізація несе із собою нові сімейні відносини; інші способи працювати, любити і жити; нову економіку; нові політичні конфлікти, і зверх усього цього – змінену свідомість. Шматочки нової цивілізації існують уже зараз. Мільйони людей уже налаштовують своє життя відповідно до ритмів завтрашнього дня. Інші люди, які бояться майбутнього, поринають у безнадійне, марне

минуле... Початок цієї нової цивілізації – єдиний і найбільш вибуховий факт часу, у якому ми живемо... центральна подія, ключ до розуміння часу, який приходить за теперішнім... [7].

Існують також і протилежні погляди, які унеможливають розуміння віртуальної реальності поза спеціальними пристроями, комп'ютерними технологіями і трактують її як технічно конструйоване за допомогою комп'ютерних засобів інтерактивне середовище, породження та оперування об'єктами, подібними до реальних або уявних, на основі їхнього тривимірного графічного зображення, симуляції їхніх фізичних властивостей, симуляції їхньої здатності впливу і самостійної присутності в просторі.

Так поняття «комп'ютерна віртуальна реальність» уточнює, за допомогою якого засобу людина занурюється в цю реальність, тим самим вказуючи на відмінність технічного розуміння віртуальної реальності від філософського осмислення віртуального і віртуальної реальності.

Автори таких тлумачень віртуальної реальності наголошують на тому, що шукати віртуальну реальність у внутрішньому світі людини безперспективно. Віртуальна реальність не існує як частина природної чи соціальної реальності, а існує як частина технічної реальності, яка має дві характерні особливості, що зникають при відключенні комп'ютера від живлення: імерсивність (можливості «занурення» в комп'ютерне середовище) та інтерактивність (особливий принцип побудови системи, де мета досягається інформаційним обміном її елементів). Це є безпечним аргументом, який свідчить про те, що без техніки віртуальна реальність не існує, що вона є частиною технічної реальності, тобто співвідноситься з нею як частина та ціле. Разом із тим, спостерігаючи за поведінкою дитини, ми бачимо, що навіть після виходу з комп'ютерної гри / мультфільму в реальне життя вона продовжує жити життям персонажів, імітуючи поведінку, зовнішній вигляд, одяг віртуальних героїв.

Словенський філософ та культуролог Славој Жижек, навпаки, вважає, що тема віртуальної реальності, яка просто зводиться до штучного цифрового відображення нашого досвіду реальності, є достатньо «убогою ідеєю», а більш перспективною та цікавою, на його думку, є інша постановка: не віртуальна реальність, а «реальність віртуального». Такі роздуми є небезпідставними і тому проаналізуємо їх у своєму дослідженні. У якості відправної точки (за С. Жижеком) візьмемо лаканівську тріаду – уявне, символічне, реальне – та розкладемо на більш прості складники: уявну віртуальність, символічну віртуальність та реальну віртуальність [1].

Перший рівень – уявна віртуальність. Цей рівень, говорить філософ, можна проілюструвати на прикладі спілкування з іншою людиною, коли ми не беремо в голову ознаки, що засмучують нас, і таким чином абстрагуємося від цілісного її образу. Жижек не виключає інші наявні психологічні практики,

що діють аналогічно, від зворотного і дозволяють стати більш упевненим та перебороти страх при спілкуванні з керівником, колегою, уявивши їх, наприклад, у нічній піжамі.

Цим С. Жижек, наочно демонструє, що коли ми спілкуємося, то маємо справу не з реальною людиною, а з її віртуальним образом. Це означає, що коли ми спілкуємося з реальними людьми, то поводимо себе так, ніби перед нами не вся людина в цілому, а лише її віртуальний образ із частиною реальності, яка і уможливлює наше спілкування.

Другий рівень – символічна віртуальність. Це більш складне утворення, зазначає С. Жижек. Це досвід «авторитету батька», якому для того, щоб бути діючим батьком, треба бути віртуальним. Віртуальний образ батька можна проілюструвати на прикладі, коли ми звертаємося до дитини словами: «Я батьку розповім про твою поведінку», у надії, що це обов'язково вплине на неї, на відміну від реального, жорсткого, прямого впливу батька, який, звісно, зустріне супротив. Таким чином С. Жижек робить висновок: авторитет актуальний тільки тоді, коли він віртуальний, бо в разі реального людина втрачає свободу дії та стає маріонеткою.

Третій рівень – це реальна віртуальність. Для розуміння цього рівня С. Жижек знову повертається до лаканівської тріади з її особливою галографічною характеристикою (уся тріада відбивається в кожному її складнику). Він знову розглядає уявне реальне, символічне реальне та реальне реальне. Уявне реальне – це сильні травматичні образи (катастрофи, аварії, монстри). Символічне реальне – це, по своїй суті, оксиморон, тому що протидіє символізації (за Лаканом).

Символічне реальне – це наукові формули, науковий дискурс, квантова фізика, те, що в буквальному сенсі неможливо зрозуміти. Автор наголошує: «Очевидно, що це символічне, усі ці формули, вами означувані, вони функціонують, як функціональна машина, але безглузда: ми не можемо витягти ніякого сенсу з цієї машини, у нас немає можливості співставити це з нашим досвідом. Ось чому ми так відчайдушно намагаємося зробити це, придумати метафори, щоб уявити квантовий Всесвіт, проте це неможливо зробити» [1].

Реальне Реальне – це не перший рівень реальності, а уявна реальність, травматичний образ, серцевина реального, що має два рівні: перший рівень, близький до символічного, це тіньова віртуальна реальність афектів, які повинні супроводжувати офіційний дискурс; другий рівень, рівень віртуальної текстури, речі, які ми не знаємо, що їх знаємо (у психоаналізі несвідомі фантазії, забобони).

У той же час, зазначає С. Жижек, як це не парадоксально, реальне Реальне є самим віртуальним реальним, пояснюючи це на прикладі атракторів (англ. *attract* – притягувати) у фізиці, які отримують, підкидаючи шматочки заліза над магнітним полем, що розсіюються у визначеній формі. «Ця форма реаль-

на в даній області, але вона не існує сама по собі, вона просто абстрактна форма, яка структурує розташування реально існуючих елементів навколо неї» [1]. У цьому і полягає ідея реального віртуального.

Поставлена С. Жижekom проблема реальності віртуального дозволяє розглядати проблему віртуальності значно ширше, аніж зводити її тільки до цифрового вираження. У наукових колах все частіше набуває популярності ідея доцільності розмежувати віртуальність та сучасні комп'ютерні технології та розглядати її (віртуальність) як елемент культури, або нову культурну технологію. Сьогодні поняття віртуальна реальність перестає бути поняттям вузькопрофесійної термінології в окремих галузях знань, а живається в повсякденному житті. Віртуальна реальність стає сталою частиною світогляду сучасної людини, що втілюється в реальне життя як специфічна практика вписування нового в уже існуючі соціальні системи та процеси, стаючи універсальним атрибутом багатогранного буття. Проблемне поле віртуальної реальності сьогодні виходить далеко за межі програмного забезпечення, ігор, комп'ютерної графіки, а гуманітарний, зокрема філософський, аспект проблеми постає таким же перспективним, як і технічний.

За всю історію розвитку людської цивілізації ми вперше маємо справу з техногенною глобальною системою, що має ознаки живого організму: становлення цієї системи, одного разу розпочавшись, уже не припиняється, тоді як розвиток звичайної технічної системи обов'язково згодом добігає кінця; мережеві та біологічні віруси мають дуже багато спільного у своєму поширенні; інтернет розвивається мимовільно, що виражається, з одного боку, у його рості, а з другого – у його структурному й функціональному ускладненні як єдиної системи; на основі цих процесів цілком можливе породження цією системою нових явищ і функцій рівня всієї системи в цілому [3].

Створена техніка звісно полегшила нам життя, але вона перетворила світ на матрицю, у якій важко жити сучасній людині, – технічна реальність пригнічує нас. Цю небезпеку технічного детермінізму, відчуження людини від людини, людини від природи свого часу зумів передбачити французький мислитель епохи Просвітництва Ж.-Ж. Руссо. У подальшому його ідеї розвинули Гегель, Фесрбах, Маркс, екзистенціалісти. Їхні заклики з повернення людини до природної реальності, «повернення до джерел», «назад до природи» стають ще більш актуальними в наш час, але цей момент втрачено давно. Ми ніби всією душею прагнемо до природного існування, до злиття з природою на роботі, вдома, на відпочинку, в оформленні та облаштуванні житла, виборі одягу з натуральних матеріалів тощо. У той же час ми не бажаємо втрачати технічні новації та покидати зону комфорту, вийшовши з «ненависної» нам технічної реальності та тих зручностей, до яких ми звикли в нашому житті.

Перспектива віртуалізації суспільства та ключова тенденція становлення віртуальної реальності пов'язана з наданням їй дедалі більшої правдоподібності, яка доходить до такої міри, що її і «реальну реальність» неможливо відрізнити одна від одної. Ідеал – комп'ютерна імітація, оскільки навіть досвідчений професіонал не може знайти відмінності між нею та оригіналом. Ця правдоподібність набуває і практичної значущості. Як негативний наслідок такої правдоподібності виступає злиття віртуального і реального в «реальній реальності». Річ у тому, що має місце поетапне «втягування» людини у віртуальну реальність. Спочатку реакція людей на віртуальну реальність є такою ж, як і у випадку з реальною дійсністю, проте згодом відбувається звикання до неї, після чого індивіди можуть функціонувати вже в реальній дійсності так само, як і в її імітації [3].

Аудиторія користувачів всесвітньої мережі постійно зростає, причому значний її сегмент складають діти й підлітки, які повною мірою не усвідомлюють тих загроз, що можуть чекати на них у віртуальному просторі. Більше того, і самі дорослі часто недостатньо поінформовані та не готові до вирішення питань онлайн-безпеки як своїх дітей, так і своєї власної.

Тому сьогодні суспільству загалом, освітянам та фахівцям ІТ-галузі зокрема треба об'єднати свої зусилля та вдатися до необхідних заходів, щоб захистити від небезпек кіберпростору всіх користувачів та навчити їх правил безпечної ІТ-опосередкованої діяльності.

Завданням системи освіти має бути не тільки надання учням, здобувачам вищої освіти необхідних знань про нові інформаційні досягнення та умови, а й формування в них нової інформаційної культури та нового, інформаційного світогляду. Він має ґрунтуватися на розумінні нової ролі інформації та інформаційних процесів у забезпеченні життєдіяльності самого індивіда. Ці чинники зумовлюють необхідність в активному формуванні нової свідомості індивіда, орієнтованої на ідеї та принципи культури нового соціуму [3].

Висновки. Віртуальна реальність поєднує суб'єктивний світ людини, об'єктивний світ поза її свідомістю та є світом, який людина штучно створила. Усвідомлення ролі віртуальної реальності в житті людини почалося з масштабного впровадження електронних технологій. Саме інформаційне суспільство сприяло утвердженню віртуальної реальності як суспільно значущого феномену. Крім цього, такий бурхливий розвиток технологій віртуальної реальності викликаний життям, реальними потребами в переході від реальних до віртуальних методів передання та освоєння інформації.

Це зумовило філософський поворот у розумінні віртуальної реальності та пошуку віртуальності в культурі як простору, який наповнюється самою ж людиною з використанням соціальних, політичних, економічних, культурних технологій, перетворюючи віртуальну реальність на реальну реальність.

Створені віртуальні світи повинні мати спільну частину з реальним світом, не повинні втратити екзистенційних характеристик завдяки об'єднаним зусиллям освітян й фахівців ІТ-галузі та необхідних заходів, що захистять від небезпек кіберпростору та зроблять віртуальний простір спілкування та обміну інформацією комфортним, безпечним та корисним для користувачів будь-якого віку. Це забезпечить розширення можливостей актуальної реальності, а не заміщення її віртуальною реальністю.

ЛІТЕРАТУРА

1. Жижек С. Реальність віртуального : відеолекція. 2004. URL: https://www.kinofilms.ua/movie/240692/#google_vignette (дата звернення: 26.09.2024).
2. Мироненко Г. В. Час віртуального життя : монографія / Нац. акад. пед. наук України, Ін-т соціальної та політ. психології. Київ : Імекс, 2015. 134 с.
3. Дзьобань О., Данильян О. Сучасна людина: інформаційні аспекти антропосоціогенезу. *Вісник Національної юридичної академії імені Ярослава Мудрого*. Серія: філософія, філософія права, політологія, соціологія. 2024. 2 (61). С. 6–26.
4. Веремейчик С. В. Віртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. №31. С. 3–6.
5. Чайка І. Віртуальна реальність та віртуалізація реальності. *Схід*. 2010. №3 (103). С. 101–104.
6. Чміль Г. Людина віртуальна, людина телематична: від образів у собі до образів для себе як проблема нової культурної реальності. *Культурологічна думка*. 2016. №9 (1). С. 7–11.
7. Тоффлер Е. Третя хвиля. Київ : Всесвіт, 2000. 480 с.
8. Getman, A. P., Danilyan, O. G., Dzeban, A. P., Kalynovskyi, Yu. Yu. Modern ontology: reflection on the continuity of cyberspace and virtual reality. *Revista de Filosofía*. 2022. Vol. 39 (102). P. 78–94.
9. Danilyan O., Dzoban O., Kalynovskyi Y. Digital man as a product of the information society. *Cogito*. 2023. Vol. 15 (1). P. 142–158.
10. Danilyan O. G., Dzeban A. P., Kalinovsky Y. Y., Kalnytskyi E. A., Zhdanenko S. B. Personal information rights and freedoms within the modern society. *Informatologia*. 2018. Vol. 51 (1/2). P. 24–33.

REFERENCES

1. Zhizhek, S. (2004). Realist virtualnoho. Videolektsiya. URL: https://www.kinofilms.ua/movie/240692/#google_vignette [in Ukrainian].
2. Myronenko, H. V. (2015). Chas virtualnoho zhyttia. Kyiv: Imeks. Natsionalna akademiia pedahohichnykh nauk Ukrainy, Instytut sotsialnoi ta politychnoi psykholohii [in Ukrainian]
3. Dzoban, O., Danylian, O. (2024). Suchasna liudyna: informatsiini aspekty antropotsiogenezu. *Visnyk Natsionalnoho yuridychnoho universytetu imeni Yaroslava Mudroho. Serii: Filosofiia, filosofiia prava, politolohiia, sotsiolohiia – Bulletin of the*

Yaroslav Mudryi National Law University. Series: philosophy, philosophy of law, political science, sociology, 2(61), 6–26 [in Ukrainian].

4. Veremeichyk, S. V. (2021). Virtualna realnist u konteksti postmodernistskoho filosofuvannia. *Aktualni problemy filosofii ta sotsiologii – Actual problems of philosophy and sociology, issue 31*, 3–6 [in Ukrainian].
5. Chaika, I. (2010). Virtualna realnist ta virtualizatsiia realnosti. *Skhid – East, 3(103)*, 101–104 [in Ukrainian].
6. Chmil, H. (2016). Liudyna virtualna, liudyna telematychna: vid obraziv u sobi do obraziv dlia sebe yak problema novoi kulturnoi realnosti. *Kulturologichna dumka – Cultural thought, 9(1)*, 7–11 [in Ukrainian].
7. Toffler, E. (2000). Tretia khvylya. Kyiv: Vsesvit [in Ukrainian].
8. Getman, A.P., Danilyan, O.G., Dzeban, A.P., Kalynovskyi, Yu.Yu. (2022). Modern ontology: reflection on the continuity of cyberspace and virtual reality. *Revista de Filosofia, Vol. 39(102)*, 78–94.
9. Danilyan, O., Dzoban, O., Kalynovskyi, Y. (2023). Digital man as a product of the information society. *Cogito, Vol. 15, 1*, 142–158.
10. Danilyan, O.G., Dzeban, A.P., Kalynovskyi, Y.Y., Kalnytskyi, E.A., Zhdanenko, S.B. (2018). Personal information rights and freedoms within the modern society. *Informatologia, Vol. 51(1-2)*, 24–33.

Iryna Chkheailo, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Philosophy and Pedagogy
of Vocational Training Kharkiv National Automobile
and Highway University, Ukraine

PHILOSOPHICAL COMPREHENSION OF VIRTUAL REALITY OR TIME FOR VIRTUAL REALITY

The development of computer and media communication technologies and the Internet create a variety of virtual reality. Virtual reality can be characterized as an ontological, anthropological, psychological, cultural and technological phenomenon and a type of symbolic reality. It opposes the obvious experience and constructs other dimensions of everyday life. At the same time, the events of today (war, epidemics) have made our lives truly virtual and actualized the very philosophical understanding of virtual reality. Virtual reality today is becoming part of the worldview of a modern person, and therefore, in the authors' opinion, another formulation of the problem is more promising and interesting: virtual reality as real or virtual reality.

Keywords: virtual reality, reality of the virtual, the actual real, technical reality, computer technology, simulacrum.

