

**Данильян Олег Геннадійович**, доктор філософських наук, професор,  
завідувач кафедри філософії Національного юридичного університету  
імені Ярослава Мудрого, м. Харків, Україна  
e-mail: [odana@i.ua](mailto:odana@i.ua)  
ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0001-5308-4664>

**Дзьобань Олександр Петрович**, доктор філософських наук, професор,  
професор кафедри філософії Національного юридичного університету  
імені Ярослава Мудрого, м. Харків, Україна  
e-mail: [a\\_dzeban@ukr.net](mailto:a_dzeban@ukr.net)  
ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-2075-7508>

## ВІРТУАЛЬНІСТЬ У СОЦІАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ПРОСТОРОВИЙ МОДУС

*У статті демонструється, що для вивчення віртуальності необхідний аналіз сукупності просторово-процесуальних характеристик ідентифікації, який дозволить охопити контекст її розгортання в умовах віртуалізації суспільства, коли потенційне домінує над наявним. Розглядається поняття «віртуального гетто», під яким розуміється простір, що ізолює суб'єктів у рамках віртуальної соціальної спільноти від інших груп через запозичення патернів соціальної інтеракції і через вибір контекстів саморепрезентації, що дозволяє найкращим чином «вписатися» у своє середовище. Обґрунтовується, що залежність людини від віртуального мікропростору в прийнятті рішень, перебування на «віртуальній периферії» в кіберпросторі протиставляються абсолютній свободі, яка призводить до відчуження від соціуму.*

**Ключові слова:** віртуальний простір, кіберпростір, ідентичність, соціальні комунікації.

**Постановка проблеми.** Сьогодні в розвинених країнах соціальність багато в чому формується інформаційними мережами і їх вплив на розвиток суспільства й людини дедалі зростає, набуваючи глобального характеру. У подібних умовах усвідомлення власної ідентичності стає стрижнем, опорою людини й соціуму у спробі впорядкувати буття, а нездатність відчутти у собі цей стрижень можна вважати симптомом розтожнення із суспільством, інакше кажучи, кризою ідентичності, що є індикатором глобальних проблем функціонування соціальної системи в цілому.

Ідентичність формується й розвивається на межі соціальної та персональної реальностей, будучи їх суперечливою єдністю, дослідження якої допомагає соціальній філософії розкрити особливості життя сучасного суспільства.

Віртуальність не просто пропонує нам нові способи колективного існування – сьогодні це вимір соціальної реальності, який неминуче захоплює будь-якого користувача сучасних комунікаційних технологій. Їх постійне вдосконалення, з одного боку, наближає нас до реальності (як 5D-технології), а з іншого – виводить за її межі (наприклад, технології симулювання досвіду), ускладнює осмислення віртуального й механізмів функціонування людини і соціуму в межах цієї специфічної реальності. Популярність дискурсу віртуальності наводить сучасних філософів на думку про тотальну віртуалізацію, що пронизує людську повсякденність, але разом з тим залишається філософською лакуною через розпливчастість смислової сфери віртуального.

Сьогодні можна сміливо стверджувати про симбіотичне співіснування людини й технологій. Уперше цей феномен був відзначений у статті Джозефа Ліклайдера «Симбіоз людини з машиною» [1], в якій описується картина тісної взаємодії «існуючих спільно» людини й комп'ютера, де машинному інтелекту відводилася суттєва роль для розширення та інтенсифікації людського розуму. Через півстоліття передбачений машинно-людський симбіоз став доконаним фактом. Як справедливо стверджує в цьому контексті В. Ємелін, «високотехнологічні медіуми непомітно і м'яко обволікають нас, вплітаються у повсякденність, розширюють організми, стають плоттю, кров'ю і нервами. Зрощуючись із технологіями, людина опиняється на порозі перетворення в кіборга» [2, с. 63].

У поєднанні з процесами віртуалізації означені процеси дають підставу вести мову про кібервіртуальність, для дослідження якої необхідним є аналіз сукупності просторово-процесуальних характеристик ідентифікації, який дозволить охопити контекст її розгортання в умовах віртуалізації суспільства, коли потенційне домінує над наявним. Буття неможливе поза часом і простором: якщо щось існує, воно існує десь і колись; буття у віртуальній реальності, яке долає повсякденність, що живиться квазімагічними, наближеними до міфологічних, практиками творення і знищення, що балансує на межі небуття, інобуття або потенційного буття, обов'язково має специфічні просторові характеристики.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Незважаючи на всезростаючий інтерес до дослідження віртуального, у сучасному науковому дискурсі досі немає однозначного тлумачення терміна «віртуальна реальність»: під ним розуміють штучне середовище, підтримуване засобами комп'ютерного програмування (у тому числі Інтернет і комп'ютерні симулятори), низку психічних

станів людини (гіпнотичний транс, сновидіння, творчий процес тощо), а також сукупність феноменів, пов'язаних із функціонуванням медіасередовища (засоби масової інформації, цифрова економіка тощо). Унаслідок цього поза увагою дослідників залишилися проблеми впливу просторових параметрів віртуальності в соціальному середовищі.

**Мета статті** – розглянути особливості просторовості, властивої віртуальній реальності в цілому, а також специфіку кібервіртуальності як особливого прояву віртуального у соціальній реальності.

**Виклад основного матеріалу.** Графічний текст, архітектура, малюнок, фотографія – усе це можна визначити як синтаксично організовані форми передачі повідомлення у просторі: на сторінці книги, вулиці міста, екрані комп'ютера. Ці ж елементи можуть становити частину особистісної історії того, хто писав або читав цю книгу, будував це місто або приїжджав туди, малював, фотографував, жив життям, у якому ці артефакти щось для нього значили. Ці елементи можна розташувати один біля іншого, як глави книги або зображення у фотоальбомі, щоб згадати або дізнатися про того, хто вклав у них сенс своєю присутністю або актом творіння. Так ідентичність постає у просторовому модусі синтаксичної організації.

Один із перших осмислених віртуальних просторів – це платонівська гіперуранія, світ ейдосів, протиставлений алегоричній печері, обмеженій видимим світом [3, с. 888]. Сучасний Інтернет споріднює зі світом ейдосів можливість трансгресії, виходу за межі речової реальності. При цьому, однак, ніхто не ризикує стверджувати, що віртуальний простір є єдино істинним, на відміну від речового світу; він не тільки є умоосяжним, але й підвладний чуттєвому сприйняттю: людина зчитує зоровий образ літер, щоб зануритися у віртуальний простір книги; дивиться на екран, щоб увійти в реальність кінофільму. Заходячи у специфічний простір інтернет-магазину, людина може отримати візуальний образ майбутньої покупки або її вербальний опис, навіть якщо сам об'єкт не існує, вже куплений або його немає в наявності. Тому це також і простір симулякрів, у якому мешкають тіні тіней і відображення відображень. У платонівській метафізиці Інтернет був би печерою другого порядку.

Віртуальний простір не може бути абсолютно відмінним від географічного. Навіть тіні й відображення мають певний ступінь подібності об'єктів. Місто, побачене уві сні, є віртуальним, але заповненим об'єктами, схожими на побачені наяву або описаними у прочитаній книзі, тобто запозиченими з реальності вищого порядку (у термінах віртуалістики). Що відрізняє віртуальність від реальності – це релятивізм просторових опозицій. «Велике – мале», «близьке – далеке», «тут – там», «усюди – ніде», «центральність – пограничність» легко міняються місцями. У цьому просторі сплітаються різні

сприйняття реальності суб'єктів, що перебувають часом у далеких одна від одної точках фізичного простору. Географічно величезний, але малонаселений або некомп'ютеризований регіон стискається до сторінки в інтернет-енциклопедії. І навпаки, людина розширює свій простір за допомогою медіа, наприклад, фіксує еволюцію свого оточення і насичує цими образами інтернет-мережу, створюючи цілий світ. Широко відомий дослідник інформаційного суспільства М. Маклюен ілюструє, як в електронному столітті нервова система людини розгортається до глобального масштабу [4]. Так чи інакше, практично кожен із нас може взяти участь у житті глобальної спільноти; навіть прикута недугою до однієї точки людина може зануритися у світ, реконструйований засобами масової інформації через демонстрацію подій, вона може зробити його своїм простором, нехай лише на час теле- або радіопередачі або прочитання газети.

Урбаніст У. Мітчелл, який аналізує симбіоз людського, соціального й технологічного, доходить висновку, що людина початку ХХІ ст. – це просторово розширений, бездротовий, «електрономадичний» кіборг, не прив'язаний до певної точки, хоча й має біологічне ядро [5]. Точніше було б сказати, що він може прив'язатися до будь-якої точки в будь-який момент часу, оскільки всі точки віртуальності є центральними: батьківщина, наприклад, є для кожного центром світу, що виділяється з решти простору, тому саме поняття батьківщини є віртуальним [6]; це наше «почуття місця» як відчуття приналежності [7, с. 156].

З точки зору віртуалістики, екзистенція сучасної людини – це буттєвість того, хто позбавлений простору, існування бездомного, який намагається знайти домівку, але вимушений перебувати на периферії більшу частину свого життя. Центрованість у цій концепції є можливістю самостійно проживати життя, вибираючи, де і з ким бути, коли і чим займатися тощо. Маргінальність, перебування на периферії – протилежність центрованості, що виражається в існуванні під опікою: у дитячому садку, школі, лікарні, в'язниці [6]. На відміну від соціальної маргінальності, проміжного «зависання» суб'єкта між спільнотами, це – перебування на периферії себе, свого світу, неможливість його визначення. Інституціалізація, згідно з Ж. Дельозом, надає людині можливості отримання узаконеного задоволення, примирюючи її інстинкти із суспільно схвалюваними формами поведінки, проте вона не може не «децентрувати» індивіда, зміщуючи баланс у бік соціальності, яка формує його бажання й потреби [8]. Це перебування на периферії змушує людину шукати способи відчути себе як удома навіть у ворожому середовищі, знайти куточок, у якому віртуально відтворюються риси «домашності», примирюючи її з непримирним і приводячи до задоволеності, нехай і віртуальної [9–12].

З іншого боку, периферія – це близькість до психічної межі, потрапляння в прикордонні ситуації, які виступають джерелом усвідомлення людиною своєї екзистенції, наявного буття, а також своєї волі. Саме в цей момент найвищої напруженості людина найбільш повно усвідомлює, осягає себе [13, с. 262]. Периферія світу тут накладається на межі власне людських можливостей. Осягнути себе, досягти своїх меж – значить самовизначитися, опинитися на кордоні між екзистенцією, персональною реальністю і соціальністю, визнанням себе своїм оточенням. Як підкреслює Ж. Вавілова, «обмеження необхідне для самовизначення, у тому числі в Мережі, де межі людського тіла розсуваються до широт віртуального простору» [14, с. 35].

Вхід у кіберсередовище завжди призводить до нашарування просторів: коли людина перетинає вулицю в додатку для туристів, сидючи при цьому в концертному залі, або скаче на полі бою, перебуваючи фізично у кріслі перед екраном. Це одночасно є і нашаруванням темпоральності: так, людина, яка слухає музику в навушниках, синхронізується з програванням музичної композиції, хоча одночасно проводить час відповідно до ритмів реальності, наприклад, виконуючи ранковий ритуал перед виходом на роботу або перебуваючи в метро. З точки зору проксеміки (сфери психологічних і соціальних наук, у межах якої фахівці займаються дослідженням просторової близькості у процесі міжособистісної комунікації), віртуальність дозволяє відчутти самотність у натовпі (наприклад, за допомогою портативних аудіопристроїв і навушників) або, навпаки, насолодитися спілкуванням, коли в навколишньому фізичному просторі нікого немає (в інтернет-чаті, де самотність перед монітором компенсується пошуками спорідненої душі у віртуальному просторі [15]). Ці випадки можна аналізувати як приклади «детериторіалізації» [16], зняття будь-яких просторових опозицій у ризоморфному середовищі. Кібервіртуальність є квінтесенцією детериторіалізації, номадичного середовища для сьогоденних кочівників. Будь-яка точка цього простору може бути пов'язана з будь-якою іншою точкою, як у будь-якій ризомі, що полегшує просторові скачки «електрокочових кіборгів» (термін У. Мітчелла [5]) незалежно від того, кочують вони зараз у фізичному просторі, у сфері віртуального або ж паралельно в обох реальностях.

Вхід і вихід у кібервіртуальність знаходять свою інтерпретацію і в сакральному для міфології сенсі. Вхід передбачає проходження процедури первинної реєстрації і подальшої ідентифікації, свого роду спрощених обрядів ініціації, «посвяти» у користувачі. Ці процедури в інтернет-мережі зазвичай не вимагають тих же зусиль, що й обряд ініціації у давнину, але паралель можна провести – в обох випадках необхідно піти в якийсь сакральний простір,

щоб отримати доступ до таємного, забороненого в тій чи іншій мірі, знання (до рідкісних книг в електронній формі, до участі в чаті на езотеричну тему тощо). Крім того, користувач отримує можливість ідентифікуватися як «свій», набуває іншого статусу, аніж «гість», який є анонімним, невидимим, у багатьох випадках не має доступу до інформації або не може залишати коментарі. Вихід повертає людину в стан анонімності, повторний же вхід призводить до авторизації й повернення у кібервіртуальний мікропростір, у безпосереднє оточення людини в мережі.

Як стверджує Г. Гадамер, «людські ігри вимагають ігрового майданчика» [17, с. 152]. Кібервіртуальний мікропростір організовується на медіаплатформах у вигляді спільнот, де особистісна ідентичність проявляється в контактах усередині соціальної групи: у контекстах соціальних мереж, інтернет-форумів, чатів, рольових ігор.

Словосполучення «онлайн-спільнота», «віртуальне співтовариство» використовуються для опису груп індивідів, які зустрічаються переважно в інтернет-мережі і мають спільні погляди, інтереси, переконання, традиції тощо. Вони визначаються як «соціальні агрегації, що виникають в інтернет-мережі, коли достатня кількість людей досить довго бере участь у публічних дискусіях, зі ступенем людського спілкування, достатнім для формування мереж особистих взаємодій у кіберпросторі» [18]. Ці дискусії розгортаються навколо загального інтересу, що дає привід критикам такого підходу вести мову про необхідність переглянути значення терміна: він настільки широкий, що тепер будь-який загальний інтерес може лягти в основу певного виду спільнот, наприклад таких, як «спільнота любителів Хайдеггера» [19]. Індивід, таким чином, може стати членом сотень різноманітних спільнот, але наскільки ці взаємозв'язки будуть обумовлювати його ідентичність, оцінити неможливо. Тут слід вести мову про таку спільноту, існування якої залежить від чогось більшого, аніж спільна присутність у віртуально організованому середовищі, більшого, аніж спільний інтерес, загальна спрямованість на об'єкт. Ця спільність повинна ґрунтуватися на сукупності соціальних зв'язків, створених і підтримуваних у кібервіртуальному просторі за допомогою набору поділюваних смислів, що приписуються як об'єкту, так і членам спільноти, що впливає на те, як згодом символізуються інтеракції. Такий підхід базується на більш глибокому аналізі знаків і понять, які є загальними для смислового репертуару кожного індивіда у складі цієї спільноти. Тим самим їх використання залежить від норм і традицій усієї спільноти, в якій протікають інтеракції. Так, наприклад, професійні соціальні мережі не допустять розміщення інформації, характерної для сайтів знайомств. У цьому специфічному просторі самовизначення суб'єкта є так само залежним від спільноти, з боку якої



може виходити небезпека неприйняття образу, створеного використанням репрезентуючих знаків, як і в реальності.

У цьому ключі, на нашу думку, цілком доцільно розглянути поняття «віртуального гетто». Під цим терміном мається на увазі простір, що ізолює суб'єктів у рамках віртуальної соціальної спільноти від інших груп через запозичення патернів соціальної інтеракції і через вибір контекстів саморепрезентації, що дозволяють найкращим чином «вписатися» у своє середовище [14, с. 38]. Геттоїзація може відбуватися як через суб'єктивні причини (наприклад, через низьку інформованість про те, що є модним «трендом»), так і за принципом географічних або соціально-демографічних обмежень, що використовуються віртуальними ресурсами. Так, у «віртуальному гетто» соціальної мережі Myspace залишаються ті, хто не знає, що в моді платформа Facebook, а це в основному представники етнічних меншин та робітничих професій [20]. Геттоїзація кіберпростору демонструє, що віртуальна комунікація може сприяти зміцненню соціальної нерівності, а процеси фрагментації простору та ізоляції користувачів у певній зоні є невід'ємною складовою соціального життя людини у кібервіртуальному світі [21–23].

З точки зору системного підходу, віртуальна спільнота може бути представлена як самовідтворювана аутопоетична система, яка постійно розвивається, еволюціонує, – у цьому проявляється один з універсальних законів саморозвитку суспільства. Розуміння аутопоезису з позиції функціонування соціальних систем передбачає констатацію їх залежності від здатності здійснювати автореференції, тобто самовідтворення при описі себе, самоконструювання комунікаційними засобами, що супроводжується ідентифікацією, визначенням меж системи із зовнішнім світом і її відмінності від світу [24]. Механізм функціонування такої системи в інтернет-мережі виражається в тому, що «у процесі аутопоезису розподіляються й перерозподіляються смислові установки суб'єкта-користувача, що лежать в основі його ідентичності» [25].

Інтернет-комунікації постійно реконструюються залежно від інтересів користувача; його потреби вибудовувати зв'язки в кібервіртуальності, створювати свою спільноту – це «тригер аутопоезису» [14, с. 39], самовідтворення живої інтелектуальної системи. Так, з одного боку, цей процес спрямовується волею і бажанням індивіда: потік бажання обростає ризомою віртуальних практик. Ми використовуємо Інтернет, щоб отримати інформацію, побачити куточки земної кулі, які раніше ніколи не бачили і які навряд чи зможемо відвідати в майбутньому, взяти участь у конференції практично в будь-якій країні світу. Намір людини досягти практичного результату у сфері маніпулювання інформацією знаходить відгук у тих можливостях, які відкриває їй інтернет-мережа, – жити цю ризому і ввібрати її в себе.

З іншого боку, інтернет-мережа відповідає на це волевиявлення перебудовою своїх систем. Еволюція мережі відбувається в умовах постійного розширення, «роздування» комунікативного простору, у зв'язку з чим стає важче здійснювати будь-який контроль над мережевими процесами, що призводить до практично повного стирання обмежень у просторі комунікації [14, с. 39]. М. Кастельс стверджує, що Інтернет є новим простором соціальних практик, простором безмежної, відносно вільної комунікації, незважаючи на прагнення з боку владних структур контролювати процеси, які протікають там [26]. Це простір вільного самовираження людини, «притулок» творчих пошуків, вмістилище мудрості, арена дебатів, витвір мистецтва, яке може цінуватися як шедевр музики, живопису або архітектури. Тут можливе створення соціальних рухів, які базуються на ціннісних ідентичностях, незалежних від так званих потоків (інформаційних, символічних, грошових тощо), що регулюють суспільне життя, задають йому темп і часто сприяють відчуженню людини в сучасному світі, зокрема, через контроль над доступом до Інтернету або через віртуальну геттоїзацію.

Як би там не було, кібервіртуальність не вимагає відчуження людини від соціуму, хоча б у силу того, що в кіберпросторі вона ніколи не самотня. Це простір інтерсуб'єктивності. Навіть традиційне дозвілля – читання книги – в інтернет-мережі перетворюється з інтимного спілкування читача з письменником у віртуальну розмову; книга обростає коментарями, гіперпосиланнями, «лайками» та іншими атрибутами віртуальної соціальності. Автори книги «Скуті однією мережею» підкреслюють неоднозначність цього процесу, розкриваючи діалектику особистого й громадського у кіберпросторі [27]. Поглинання людського «Я» інтернет-мережею призводить до втрати опори в питаннях визначення своїх переваг, інтересів, цінностей, а отже, і власної індивідуальності, що може викликати як фрустрацію, так і полегшення. З одного боку, стан людини, коли вона не в змозі розібратися, чи подобається їй річ, фільм, новий президент, суспільна думка, а вибір лише поглиблює кризу ідентичності, констатацію неможливості самовизначитися, відмежувати приватний простір від суспільного, сприймається нею як крах рівноваги між персональним і соціальним. З іншого боку, готові шаблони, паттерни, стереотипи, зразки поведінки позбавляють нас самої необхідності робити цей вибір, пропадає гострота питання особистої відповідальності за прийняті рішення. Обмеженість рамками віртуального гетто, приреченість на маргіналізацію тоді набувають рис фаталістичного оптимізму. У М. Хайдеггера це обмеженість можливості людського усвідомлення, знання про відповідність або невідповідність публічній нормі й порядку: «уявність людей, що вони підтримують і ведуть повне та справжнє “життя”, привносить у присутність заспокоєність,



для якої все складається “якнайкраще” і для якої відчинені всі двері» [28, с. 206]. Це ще один приклад віртуалізації суспільства, така ілюзія веде до зручності й комфорту, звільняючи людину від відповідальності за свій вибір, але також і до посередності, гомогенізованості суспільства.

У дослідженнях віртуального простору популярною стала модель габітусу [29–31], яка пропонує свого роду компроміс між особистим і соціальним в інтернет-мережі, забезпечуючи сталість здійснення соціальних практик шляхом фіксації минулого досвіду індивіда. Модель була розроблена французьким філософом і соціологом П. Бурдьє, який дійшов висновку, що ідентичність характеризується втіленням в особистості певних норм, так званих соціальних полів. Соціальні ідентичності кристалізуються в міру інкорпорування норм, стереотипів, несвідомої інтеріоризації структур полів, які охоплюють різноманітні сфери життєдіяльності суспільства. Такими шаблонами і нормами можуть виступати мистецтво, релігія, спорт, а також, на більш детальному рівні, будь-які типи спільнот (наприклад, субкультури), в яких свідомість, поведінка, комунікація індивідів детермінуються цінностями, традиціями, філософією, ідеологією тощо [32].

Початково «поле» – це просторове поняття; велика територія, здебільшого оброблена, окультурена; це також сфера діяльності людини або дії природних сил. У концепції габітусу поле – це категорія культури, що відносить нас до специфічної зони соціального простору. У міру того як індивід асимілює норми того поля, до якого бажає долучитися, габітус стає «структуруючою структурою», але не жорстким приписом, зведенням законів; він передбачає широкий діапазон потенційних думок і дій, до яких індивід може вдатися в рамках даного поля. Історичний і соціальний контекст, таким чином, організує практики індивіда, обумовлюючи на перший погляд спонтанні реакції, при цьому залишаючи свободу вибору для прояву самості й реалізації творчого потенціалу складної людської природи. У процесі трансформації людина конструє смисли, що транслуються в рамках полів, у результаті чого набуває способу мислення й дій, який здається природним і спонтанним, – думає, розмовляє, одягається так, як визначено габітусом. Накладення полів породжує доповнюючі або конфліктуєчі типи габітусів, які впливають на соціальну динаміку індивідів, що потрапляють в їх переплетення.

Бурдьє рятує ідентичність від кабали тотального детермінізму, але й не наділяє її тією приреченістю на свободу, яка характеризує людину, якою її уявляє екзистенціалізм. Нам пропонується компроміс між волею, жорсткою обумовленістю індивідуального суспільним, підпорядкованістю індивіда законам розвитку суспільства, що робить людину виключно продуктом обставин, з одного боку, і непередбачуваністю епікурейського клінамена (відхилення, яке

має фатальний характер, є непередбачуваним, але апіорно закладеним у людину), в якому корениться свобода людської волі, з іншого. У рамках моделі габітусу індивід не наданий собі, не поміщений у якусь визначену суспільством форму, а проектує, збирає себе, але не довільно, а в межах певного простору, за тими зразками, які має перед собою, щось приймаючи, щось відкидаючи, модифікуючи, комбінуючи, здійснюючи синтез з елементів структур, які використовуються в соціальному полі. Світ знаходить сенс в акті вибору, і від цього вибору залежить подальше функціонування поля і всього соціуму. Чим більший культурний капітал (фактор, що володіє якоюсь умовною цінністю, – наприклад докторський ступінь в академічних колах) приписується тій чи іншій ідентичності, тим ціннішою вона є для соціуму, тим потужнішим є її вплив на інших.

Людина і вписана в рамки поля, і може генерувати ідеї, вона вільна, але контрольована – це парадокс обмеженої творчості, що впливає з особливостей людської свідомості, яка черпає натхнення з навколишньої дійсності, відтворюючи її в ідеальній формі. Акт змістоутворення речового світу передбачає креативність, але креація обмежена цим світом, відображає його нехай і в трансформованому вигляді.

Яким чином ідея габітусу заломлюється у світлі дослідження кіберпростору? Віртуальна спільнота – це різновид соціального поля. Баланс тут зміщується в бік аутопоезису, самодетермінації й самоорганізації у процесі творення світу, який може бути максимально ізольованим від простору реального. Але поки існують традиційні інститути соціалізації, поки не йдеться про перспективу включення суспільних структур у систему тотальної кіберсоціалізації, тут працює той же механізм інтеріоризації соціальних норм: людина ідентифікується з полем реальності, нехай і таким, що має віртуальне продовження. У кіберпросторі людина отримує можливість вийти за рамки поля за рахунок відсутності формальних бар'єрів, але разом із тим вона обмежена структурами, освоєними нею в реальності та відтвореними у віртуальності [33].

Осмислення категорії віртуального простору приводить нас до констатації того, що тут стираються традиційні просторові опозиції, а будь-яка точка світу може стати близькою і навіть центральною. Цикли входу й виходу з цього простору задають ритм відносин усередині віртуальних спільнот, інтелектуальних систем, що саморозвиваються, об'єднаних смисловим полем, значущим для кожного з їх членів. Обмеженість індивідів рамками спільноти, або геттоїзація, спроби зовнішнього втручання в роботу цих систем, надмірна залежність людини від інтернет-мережі – усе це протистоїть вільному самовираженню й самовизначенню індивіда, якому, з іншого боку, може загрожувати небезпека повного замикання у своїй персональній реальності. Компромісним варіан-

том у конфлікті між екзистенційними переживаннями й соціальним досвідом у кіберпросторі може стати модель габітусу, що припускає свободу вибору в рамках поля – простору громадських норм і цінностей, інтеріоризація яких наділяє індивіда деяким культурним капіталом; від його суспільної оцінки залежить і самооцінка, і самовизначення того, хто ним володіє.

**Висновки.** Віртуальній реальності в цілому притаманна просторовість. Особливим проявом віртуального в соціальній реальності є кібервіртуальність. Кіберпростір виступає в ролі високотехнологічного середовища для міфотворчості сучасної людини, згладжуючи фундаментальні протиріччя між особистим і соціальним, свободою і волею, життям і смертю. Тут стираються традиційні просторові опозиції, темпоральна односпрямованість змінюється традиційною циклічністю, вбудованою в ритм відносин усередині віртуальних спільнот, інтелектуальних систем, що саморозвиваються, об'єднаних смисловим полем, значущим для кожного з їх членів. Це супроводжується окресленням меж системи із зовнішнім світом і виявленням її відмінностей від інших спільнот.

Кібервіртуальність – це особливий час-простір, де людина проживає в ідеальному світі на рівні повсякденності, «добудовуючи» себе за допомогою елементів віртуальної колекції, щоб повернутися в реальність уже трансформованою. Відносини всередині віртуальних спільнот певним чином детермінуються функціонуванням соціальних полів, що характеризуються сукупністю норм, інтеріоризація яких веде до включення індивіда в поле, де він наділений певною свободою дії.

Обмеженість людини рамками поля, її залежність від віртуального мікропростору в прийнятті рішень, перебування на «віртуальній периферії» протиставляються абсолютній свободі. Це призводить у результаті до обмеженості рамками персонального простору, небезпеки відчуженням від соціуму, втрати потреби у спілкуванні і в суспільстві взагалі. Вихід на віртуальний рівень соціальності передбачає усунення непереборних бар'єрів на шляху до контакту з Іншим як фізичного, так і соціально-психологічного характеру. Сьогодні це можливо завдяки циклічності історії розвитку суспільства, що переживає один із піків віртуалізації. Такий стан є перманентним процесом конструювання соціальної реальності, її відтворення та інтерпретації в соціальні інтеракції.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Licklider J. C. R. Man-Computer Symbiosis. URL: <https://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html> (дата звернення: 17.10.2020).
2. Емелин В. А. Киборгизация и инвалидизация технологически расширенного человека. *Национальный психологический журнал*. 2013. № 1 (9). С. 62–70.

3. Платон. Полное собрание сочинений в одном томе. Москва: Альфа-книга, 2013. 1311 с.
4. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Г. Николаева. 4-е изд. Москва: Кучково поле, 2014. 462 с.
5. Митчелл У. Я ++. Человек, город, сети. 3-е изд. Москва: Стрелка Пресс, 2017. 386 с.
6. Носов Н. А. Виртуальная психология. Москва: Аграф, 2000. 432 с.
7. Пронин М. А. Виртуалистика в Институте человека РАН. Москва: ИФРАН, 2015. 179 с.
8. Делез Ж. Мая 68-го не было: тексты из сборников: «Необитаемый остров: тексты и беседы» и «Два вида безумия». Москва: Ad Marginem Press, 2016. 95 с.
9. Башманівська Я. В. Віртуальна реальність як чинник зростаючого усамітнення людини. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. 2013. Вип. 3. С. 15–19.
10. Дупак В. Вплив віртуальної реальності на особистість людини: соціально-філософський аналіз. *Гілея: науковий вісник*. 2013. № 73. С. 192–194.
11. Миролюбенко Є. Проблема віртуалізації сучасного життясвіту людини. *Гілея: науковий вісник*. 2013. № 75. С. 219–221.
12. Онишук О. Сучасна людина у просторі віртуальної реальності: особливості соціально-культурної трансформації. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Філософські науки*. 2014. № 780. С. 34–39.
13. Ясперс К. Смысл и назначение истории. Москва: Политиздат, 1991. 527 с.
14. Вавилова Ж. Е. Конструирование идентичности в условиях виртуализации общества: дис. ... канд. филос. наук. Казань, 2019. 180 с.
15. Порошенко О. Ю. Оптимистическая трагедия одиночества. Санкт-Петербург: Алетейя, 2015. 216 с.
16. Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / пер. с фр. и послесл. Я. И. Свирского. Екатеринбург: У-Фактория; Москва: Астрель, 2010. 892 с.
17. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. Москва: Прогресс, 1988. 704 с.
18. Rheingold H. The Virtual Community. URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/> (дата звернення: 08.10.2020).
19. Ryan A. Exaggerated Hopes and Baseless Fears. Special Issue on Technology and the Rest of Culture. *Social Research*. 1997. No. 64 (3). P. 1167–1190.
20. Boyd D. The Not-So-Hidden Politics of Class Online. *Personal Democracy Forum*. 30 June 2009. URL: <https://www.danah.org/papers/talks/PDF2009.html> (дата звернення: 08.10.2020).
21. Дзьобань О. П. Діалектика глобалізації віртуальної реальності й суспільного розвитку. *Гілея: науковий вісник*. 2012. Вип. 63 (№ 8). С. 254–260.
22. Дзьобань О. П., Соснін О. В. Віртуальна реальність суспільства постмодерну як соціокультурне тло соціалізації «людини інформаційної». *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії: зб. наук. пр.* 2017. Вип. 69 (1). С. 69–76.

23. Дзьобань О. П. Сучасний віртуальний простір: конгеніальність віртуальності й міфу. *Стратегічні пріоритети. Серія «Філософія»*. 2017. №3. С. 163–170.
24. Луман Н. Социальные системы. Очерк общей теории / пер. с нем. И. Д. Газиева; под ред. Н. А. Головина. Санкт-Петербург: Наука, 2007. 648 с.
25. Лавренчук Е. А. Аутопойезис. *Електронний філософський журнал Vox (Голос)*. 2011. №11. URL: <https://vox-journal.org/content/Vox11-Lavrenchuk-Au.pdf> (дата звернення: 07.10.2020).
26. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура / пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. Москва: ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
27. Кот А., Кравчик А. Скованные одной Сетью. URL: <https://litnet.com/ru/book/skovannue-odnoi-setyu-b188761> (дата звернення: 08.10.2020).
28. Хайдеггер М. Бытие и время / пер. с нем. В. В. Бибихина. Харьков: Фолио, 2003. 503 с.
29. Осипчук А. Д. Габітус як механізм синтезу структури й агентності в соціологічній теорії П'єра Бурдьє. *Наукові записки НАУКМА. Соціологічні науки*. 2013. Т. 148. С. 3–10.
30. Карпенко І. В., Тесленко П. О. Концепція символічного поля, практики та габітусу П. Бурдьє: експлікація проблеми комплексності практики. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. 2013. Вип. 53. С. 204–214.
31. Севрук І. І. Методологічний зміст поняття «габітус» та завдання соціального структурування особистості офіцера. *Гілея: науковий вісник*. 2017. Вип. 117. С. 212–217.
32. Bourdieu P. Espace Social et Genèse des «Classes». *Actes de la Recherche en Sciences Sociales Année*. 1984. No. 52–53. P. 3–14.
33. Cyberspace and virtual reality as characteristics of the information society / Y. P. Bytiak, O. G. Danilyan, A. P. Dzeban, Y. Yu. Kalynovskyi, H. I. Finin. *Revista Inclusiones*. 2021. Vol. 8, No. 1. P. 332–349.

## REFERENCES

1. Licklider, J. C. R. Man-Computer Symbiosis. URL: <https://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html>.
2. Emelin, V. A. (2013). Kiborgizatsiya i invalidizatsiya tehnologicheskii rasshirenno go cheloveka. *Natsionalnyi psihologicheskii zhurnal – National Psychological Journal*, 1 (9), 62–70 [in Russia].
3. Platon. (2013). Polnoe sobranie sochineniy v odnom tome. Moskva: Alfa-kniga [in Russia].
4. Maklyuen, M. (2014). Ponimanie Media: vneshnie rasshireniya cheloveka. 4-e izd. Moskva: Kuchkovo pole [in Russia].
5. Mitchell, U. (2017). Ya ++. Chelovek, gorod, seti. 3-e izd. Moskva: Strelka Press [in Russia].
6. Nosov, N. A. (2000). Virtualnaya psihologiya. Moskva: Agraf [in Russia].

7. Pronin, M. A. (2015). *Virtualistika v Institute cheloveka RAN*. Moskva: IFRAN [in Russia].
8. Delyoz, Zh. (2016). *Maya 68-go ne bylo: tekstyi iz sbornikov: «Neobitaemyiy ostrov: tekstyi i besedyi» i «Dva vida bezumiya»*. Moskva: Ad Marginem Press [in Russia].
9. Bashmanivska, Ya. V. (2013). *Virtualna realnist yak chynnyk zrostaiuchoho usamitnennia liudyny*. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnogo universytetu imeni Ivana Franka – Bulletin of Zhytomyr State University named after Ivan Franko, Issue 3, 15–19* [In Ukrainian].
10. Dupak, V. (2013). *Vplyv virtualnoi realnosti na osobystist liudyny: sotsialno-filosofskyi analiz*. *Hileia: naukovyi visnyk – Gilea: scientific bulletin, 73, 192–194* [In Ukrainian].
11. Myroliubenko, Ye. (2013). *Problema virtualizatsii suchasnoho zhyttiesvitu liudyny*. *Hileia: naukovyi visnyk – Gilea: scientific bulletin, 75, 219–221* [In Ukrainian].
12. Onyshchuk, O. (2013). *Suchasna liudyna u prostori virtualnoi realnosti: osoblyvosti sotsialno-kulturnoi transformatsii*. *Visnyk Natsionalnogo universytetu «Lvivska politekhnikha». Filosofski nauky – Bulletin of the National University «Lviv Polytechnic». Philosophical sciences, 780, 34–39* [In Ukrainian].
13. Yaspers, K. (1991). *Smysl i naznachenie istorii*. Moskva: Politizdat [in Russia].
14. Vavilova, Zh. E. (2019). *Konstruirovaniye identichnosti v usloviyakh virtualizatsii obschestva*. *Candidate's thesis*. Kazan [in Russia].
15. Poroshenko, O. Yu. (2015). *Optimisticheskaya tragediya odinochestva*. Sankt-Peterburg: Aleteyya [in Russia].
16. Delez, Zh., Gvattari, F. (2010). *Tyisyacha plato. Kapitalizm i shizofreniya*. Ekaterinburg: U-Faktoriya; Moskva: Astrel [in Russia].
17. Gadamer, H.-G. (1988). *Istina i metod: Osnovy filosofskoy germeneytiki*. Moskva: Progress [in Russia].
18. Rheingold, H. *The Virtual Community*. URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/>.
19. Ryan, A. (1997). *Exaggerated Hopes and Baseless Fears*. Special Issue on Technology and the Rest of Culture. *Social Research, 64 (3), 1167–1190*.
20. Boyd, D. (2009). *The Not-So-Hidden Politics of Class Online*. *Personal Democracy Forum*. URL: <https://www.danah.org/papers/talks/PDF2009.html>.
21. Dzoban, O. P. (2012). *Dialektyka hlobalizatsii virtualnoi realnosti y suspilnoho rozvytku*. *Hileia: naukovyi visnyk – Gilea: scientific bulletin, Issue 63 (№ 8), 254–260* [In Ukrainian].
22. Dzoban, O. P., Sosnin, O. V. (2017). *Virtualna realnist suspilstva postmodernu yak sotsiokulturne tlo sotsializatsii «liudyny informatsiinoi»*. *Humanitarnyi visnyk Zaporizkoi derzhavnoi inzhenernoi akademii: Zbirnyk naukovykh prats – Humanitarian Bulletin of the Zaporizhia State Engineering Academy: Collection of scientific works, Issue 69 (1), 69–76* [In Ukrainian].
23. Dzoban, O. P. (2017). *Suchasnyi virtualnyi prostir: konhenialnist virtualnosti y mifu*. *Stratehichni priorytety. Seriya «Filosofia» – Strategic priorities. Philosophy Series, 3, 163–170* [In Ukrainian].
24. Luman, N. (2007). *Sotsialnyie sistemyi. Ocherk obschey teorii*. N. A. Golovin (Ed.). Sankt-Peterburg: Nauka [in Russia].



25. Lavrenchuk, E. A. (2011). Autopoyezis. *Elektronnyi filosofskiy zhurnal Vox (Golos) – Electronic philosophical journal Vox (Voice)*, 11. URL: <https://vox-journal.org/content/Vox11-Lavrenchuk-Au.pdf> [in Russia].
26. Kastels, M. (2000). Informatsionnaya epoha: Ekonomika, obschestvo i kultura. O. I. Shkaratan (Ed.). Moskva: GU VShE [in Russia].
27. Kot, A., Kravchik, A. (2019). Skovannyye odnoy Setyu. URL: <https://litnet.com/ru/book/skovannyye-odnoi-setyu-b188761> [in Russia].
28. Haydegger, M. (2003). Byitie i vremya. Harkov: Folio [in Russia].
29. Osypchuk, A. D. (2013). Habitus yak mekhanizm syntezy struktury y ahentnosti v sotsiologichnii teorii Pjera Burdie. *Naukovi zapysky NaUKMA. Sotsiologichni nauky – Scientific notes of NaUKMA. Sociological sciences*, Vol. 148, 3–10 [In Ukrainian].
30. Karpenko, I. V., Teslenko, P. O. (2013). Kontsepsiia symvolichnoho polia, praktyky ta habitusu P. Burdie: eksplikatsiia problemy kompleksnosti praktyky. *Humanitarnyi visnyk Zaporizkoi derzhavnoi inzhenernoi akademii – Humanitarian Bulletin of the Zaporizhia State Engineering Academy*, Issue 53, 204–214 [In Ukrainian].
31. Sevruk, I. I. (2017). Metodolohichniy zmist poniattia «habitus» ta zavdannia sotsialnoho strukturuvannia osobystosti ofitsera. *Hileia: naukovyi visnyk – Gilea: scientific bulletin*, Issue 117, 212–217 [In Ukrainian].
32. Bourdieu, P. (1984). Espace Social et Genèse des «Classes». *Actes de la Recherche en Sciences Sociales Année, 52–53*, 3–14 [In France].
33. Bytiak, Y. P., Danilyan, O. G., Dzeban, A. P., Kalynovskyi, Yu. Yu., Finin, H. I. (2021). Cyberspace and virtual reality as characteristics of the information society. *Revista Inclusiones*, 8, 1, 332–349.

**Данильян Олег Геннадиевич**, доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой философии Национального юридического университета имени Ярослава Мудрого, г. Харьков, Украина

**Дзебань Александр Петрович**, доктор философских наук, профессор, профессор кафедры философии Национального юридического университета имени Ярослава Мудрого, г. Харьков, Украина

## **ВИРТУАЛЬНОСТЬ В СОЦИАЛЬНОЙ СРЕДЕ: ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ МОДУС**

*В статье демонстрируется, что для изучения виртуальности необходим анализ совокупности пространственно-процессуальных характеристик идентификации, который позволит охватить контекст ее разворачивания в условиях виртуализации общества, когда потенциальное доминирует над наличным. Рассматривается понятие «виртуального гетто», под которым подразумевается пространство, изо-*

лирующее субъектов в рамках виртуальной социальной общности от других групп через заимствование паттернов социальной интеракции и через выбор контекстов саморепрезентации, позволяющих наилучшим образом «вписаться» в свою среду. Обосновывается, что зависимость человека от виртуального микропространства в принятии решений, пребывание на «виртуальной периферии» в киберпространстве противопоставляются абсолютной свободе, ведущей к отчуждению от социума.

**Ключевые слова:** виртуальное пространство, киберпространство, идентичность, социальные коммуникации.

**Daniyan Oleg Gennadievich**, Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Head of Philosophy Department, Yaroslav Mudryi National Law University, Kharkiv, Ukraine

**Dzoban Olexander Petrovich**, Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Professor Philosophy Department, Yaroslav Mudryi National Law University, Kharkiv, Ukraine

## THE VIRTUALNESS IS IN SOCIAL ENVIRONMENT: SPATIAL MODUS

**Problem setting.** *An identity is formed and develops on a border social and personal realities, by submitting a soba their contradictory unity the study of that helps social philosophy to expose the features of life of modern society. For the study of virtuality the analysis of totality of spatially-judicial descriptions of authentication is needed, that will allow to overcome the context of her opening out in the conditions of virtualization of society, when the potential prevails above available. Life is impossible out of time and space, it has specific spatial descriptions.*

**Recent research and publications analysis.** *Despite the growing interest in the study of the virtual, in modern scientific discourse there is still no unambiguous interpretation of the term «virtual reality»: it is understood as an artificial environment supported by computer programming tools (including the Internet and computer simulators), a number of human mental states (hypnotic trance, dreams, creative process, etc.), as well as a set of phenomena associated with the functioning of the media environment (media, digital economy, etc.). As a result of this posture, the attention of researchers remained the problems of the influence of spatial parameters of virtuality in the social environment.*

**Paper objective.** *The purpose of the article is to consider the features of spatiality inherent in virtual reality in general, as well as the specifics of cyber-virtuality as a special manifestation of the virtual in social reality.*

**Paper main body.** *Entering the virtual environment involves going through the initial registration procedure and subsequent identification, a kind of simplified initiation rites, «initiation» into users. In addition, the user gets the opportunity to identify himself as*

«his», acquires a different status than the «guest», which is anonymous, invisible, in many cases does not have access to information or cannot leave comments. Leaving the Web returns a person to a state of anonymity, while re-entering leads to individuation and return to the cyber-virtual microspace, the person's immediate environment on the Web.

The concept of «virtual ghetto» is considered, which means a space that isolates subjects within the framework of a virtual social community from other groups through borrowing patterns of social interaction and through the choice of contexts of self-presentation that allow them to best «fit» into their environment.

The Internet is a new space for social practices, a space of boundless, relatively free, communication, despite the desire to control the processes taking place there by the authorities. This is a space for free self-expression of a person, a refuge for creative research, a repository of wisdom, an arena for debate, a work of art that can be valued as a masterpiece of music, painting or architecture. Here it is possible to create social movements based on value identities, independent of the so-called flows (informational, symbolic, monetary, etc.) that regulate social life, set its pace and often contribute to human alienation in the modern world, in particular, through control over access to the Internet.

Comprehension of the category of virtual space leads to the statement that traditional spatial oppositions are erased here, and any point in the world can become close and even central. The cycles of entry and exit from this space set the rhythm of relations within virtual communities, self-developing intellectual systems, united by a semantic field that is significant for each of their members.

**Conclusions of the research.** Relations within virtual communities are determined in a certain way by the functioning of social fields characterized by a set of norms, the internalization of which leads to the inclusion of the individual in the field, where he is endowed with some freedom of action. Human limitation by the framework of the field, his dependence on the virtual microspace in decision-making, being on the «virtual periphery» is opposed to absolute freedom, leading, ultimately, to the limitation of the framework of personal space, fraught with alienation from society, the loss of the need for communication and society.

**Keywords:** virtual space, cyberspace, identity, social communications.

