

СЕРГІЙ ЄВДОКИМОВ,

аспірант кафедри комп'ютерних наук та програмної інженерії, Херсонський державний університет (76000, Івано-Франківськ, вул. Шевченка, 14)

SERHII YEVDOKIMOV,

Postgraduate Student at the Department of Computer Science and Software Engineering, Kherson State University (14, Shevchenko St., Ivano-Frankivsk, 76000)

serhii.levdokymov@ksu.ks.ua

<https://orcid.org/0000-0001-7213-0259>

Феномен віртуальної реальності в контексті трансформацій сучасних соціокультурних процесів

Феномен віртуальної реальності у контексті цифрової культури сучасного суспільства

Віртуальна реальність (virtual reality, далі — VR) становить сукупність об'єктів, створених через технології, які моделюють реальні процеси та поведінки, але трансформують їх для створення нових форм соціальної взаємодії, сприйняття та комунікації в цифрових середовищах (Євдокимов, Куриленко, 2019). Однак ці об'єкти існують не як субстанції реального світу, а як симуляції, що вможливають створення нових форм взаємодії та пізнання (Євдокимов, 2023). Визначення віртуальної реальності в контексті цього дослідження акцентує її інтерактивність і здатність створювати середовища, що моделюють фізичну реальність у режимі реального часу. Такий підхід дає змогу відмежувати сучасну концепцію віртуальної реальності від попередніх форм візуального відображення, як-от фотографія чи кінематограф, які створювали ілюзію присутності, але не забезпечували такого рівня взаємодії.

Різні аспекти віртуальної реальності розглядалися у працях таких філософів, соціологів і культурологів, як Жан Бодриар, Мануель Кастельс, П'єр Бурдьє та Маршал Маклюєн. Наприклад, Ж. Бодриар у своїй концепції симулякрів та симуляції робив наголос на втраті референтності реального в умовах домінування знаків, що прямо перегукується з особливостями взаємодії у віртуальних середовищах. М. Кастельс розглядав формування інформаційного та мережевого суспільства, де віртуальна реальність постає елементом нової просторово-часової організації соціального життя. П. Бурдьє, аналізуючи структури

Цитування: Євдокимов, С. (2025). Феномен віртуальної реальності в контексті трансформацій сучасних соціокультурних процесів. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*, 2, 153–167, <https://doi.org/10.15407/sociology2025.02.153>.

соціального простору через поняття габітусу й поля, закладає підґрунтя для інтерпретації поведінки індивідів у VR-просторах, де відтворюються або трансформуються символічні ієрархії. М. Маклюєн трактував медіа як «продовження людини», що дає змогу осмислювати віртуальну реальність як медіум, що змінює способи соціальної взаємодії та сприйняття. Ідеї цих авторів істотно вплинули на вибір методів дослідження та допомогли окреслити ключові аспекти соціального й культурного буття, в межах яких віртуальна реальність постає як значущий феномен.

Термін «віртуальна реальність» набув свого сучасного значення в середині 1980-х років завдяки розвитку комп'ютерних технологій (Lanier, 1989). Однак концептуально ідеї створення віртуальних світів, що імітують реальність, присутні ще з часів появи кінематографа та фотографії, але тільки з розвитком цифрових технологій та комп'ютерних систем віртуальна реальність здобула свою технологічну основу та соціокультурну значущість. Це порушує питання про еволюцію медіа та їхню взаємодію з реальністю: чи є віртуальна реальність новим етапом розвитку старих медіа, а чи вона є абсолютно новим феноменом, що виходить за межі попередніх форм?

Методологічно дослідження ґрунтується на культурологічному та соціологічному підходах, які надають можливість не лише оцінювати технічний бік віртуальної реальності, але й з'ясувати її роль у трансформації соціальних структур, комунікації та сприйняття реальності в інформаційному суспільстві.

Метою цього дослідження є обґрунтування того, що феномен віртуальної реальності є не лише технологічною інновацією, а й важливим соціокультурним чинником, який впливає на всі аспекти сучасного суспільного життя. Також у межах дослідження розглядається, як віртуальна реальність формує нову модель сприйняття реальності, культуру, мистецтво та комунікацію й поступово стає невіддільною частиною інформаційного суспільства (Грязнова, 2013; Ковальчук, 2019).

Станом на 2025 рік віртуальна реальність стала ключовим інструментом соціальної, культурної та економічної трансформації, завдяки розвитку платформ та технологій, які активно впливають на структуру соціальних взаємодій, робочі процеси та культурні практики. У бізнес-середовищі такі платформи, як Microsoft Mesh і Meta Horizon Workrooms, активно використовують для організації віртуальних зустрічей, проведення конференцій і спільної роботи в інтегративному тривимірному середовищі.

Поряд із тим вплив віртуальної реальності на особистість має як позитивні, так і негативні аспекти. Авторське узагальнення впливу віртуальної реальності на особистість подано у таблиці 1.

Ідеться про можливості та ризики, які приносить віртуальна реальність, з акцентом на її вплив на сучасне суспільство. З одного боку, віртуальна реальність постає як каталізатор розвитку соціальної креативності та адаптивності, створюючи нові можливості для колективних практик та взаємодій, а з іншого — створює нові соціальні ризики, такі як соціальна ізоляція та деперсоналізація. Завдяки імерсійним технологіям користувачі можуть розвивати уяву, навчатися ефективно взаємодіяти у нових умовах та навіть формувати певні

навички, які важко засвоїти в реальному світі. Водночас віртуальна реальність продукує психологічні та соціальні виклики. Надмірне занурення у віртуальні світи може не тільки призвести до соціальної ізоляції та психологічних проблем, а й змінити сприйняття соціальних зв'язків, коли реальні міжособистісні відносини поступаються місцем новим цифровим формам взаємодії, що підважує традиційні соціальні структури. Зокрема, розвиток VR-технологій спричинив появу такого нового явища, як «цифрова втеча», коли особа свідомо уникає реальних проблем, занурюючись у віртуальне середовище (Сухаревська, 2022).

Таблиця 1

Вплив віртуальної реальності на особистість

Аспект	Позитивні ефекти	Негативні ефекти
Розвиток креативності	Дає змогу створювати унікальні світи, що стимулюють уяву	Може спричинитися до зниження інтересу до реального світу через захоплення віртуальними сюжетами
Формування навичок	Допомагає опановувати складні навички у симуляціях (хірургія, керування транспортом тощо)	Може знижувати мотивацію практики в реальному світі
Адаптивність	Розвиває здатності швидко пристосовуватися до нових умов	Уможливорює перенесення віртуальних шаблонів поведінки в реальні соціальні контексти, що може бути недоречним
Соціальна взаємодія	Надає можливість спілкування у віртуальних світах навіть за великої фізичної відстані	Може призводити до ізоляції та втрати реальних зв'язків
Емоційна підтримка	Може слугувати платформами для емоційної підтримки	Дає можливість уникати реальних проблем через «цифрову втечу»
Психологічний стан	Може використовуватися у терапії, наприклад для боротьби зі страхами (терапія фобій)	Може призводити до залежності та погіршувати психологічний стан

Аналіз впливу віртуальної реальності на комунікаційні та поведінкові моделі користувачів

Комп'ютерні мережі, віртуальна реальність — це реалії нашого часу, які, безумовно, вплинули на формування цілого покоління. Сьогодні суспільство перебуває під значним впливом комп'ютерних мереж та віртуальної реальності, які стали невіддільними елементами повсякденного життя. Віртуальна реальність формує нові світоглядні моделі та соціокультурні практики, оскільки забезпечує глибоке занурення в середовища, які за своєю природою стимулюють перегляд традиційних уявлень про ідентичність, реальність та соціальну взаємодію. Віртуальні простори, наприклад соціальні мережі у VR, змінюють уявлення про соціальну взаємодію — нівелювання значення фізичної присутності змінює розуміння соціальних норм та самих взаємодій, піддаючи сумніву концепцію фізичної реальності як єдиного можливого варіанта.

Однією з головних характеристик впливу VR є її здатність змінювати сприйняття власне реальності (або фізичної реальності). VR створює інтерактивні моделі, які не тільки замінюють реальні об'єкти, а й додають їм нові символічні характеристики. Наприклад, роман Вільяма Гібсона «Новороманіст» (1985) ілюструє феномен електронних галюцинацій, що впливають на всі органи чуття людини. Це підтверджує, що віртуальна реальність здатна формувати унікальні когнітивні переживання, які змінюють межі між реальним та уявним світом.

Інтеграція віртуальної реальності у повсякденне життя змінює соціальні зв'язки: зростає значення віртуальних спільнот, які нерідко витісняють традиційні соціальні інституції, зокрема сім'ю, школу, релігію. У результаті структура суспільства поступово адаптується до мережевої моделі взаємодії, де комунікація відбувається здебільшого у диджитальному форматі. Завдяки новим технологіям виникають нові форми соціальних взаємодій, зокрема віртуальні спільноти, які об'єднують людей з різних частин світу. Ці спільноти сприяють глобалізації, але також можуть спричиняти соціальну ізоляцію, зокрема в разі, коли реальні контакти замінюються цифровими (Ковальчук, 2020). Із соціологічного погляду, такі зміни можуть вплинути на традиційні соціальні структури, ідентичність індивідів та їхню інтеграцію в громадське життя. Крім того, телекомунікаційні технології сприяють формуванню нових способів організації суспільного життя. Ці процеси, хоча й мають позитивний потенціал, залишаються недостатньо дослідженими, що відкриває нові перспективи для наукових студій.

Віртуальна реальність формує нову культурну парадигму, в межах якої автентичність підміняється симульованими образами, а споживання культурного продукту стає фрагментарним, інтерактивним та технологічно зумовленим (наприклад, через метавсесвіти чи NFT-об'єкти¹. Розвиток VR-технології відкриває нові форми художнього вираження, такі як цифрові інсталяції, інтерактивні виставки, ігри та мультимедійні проекти, що започатковують нові соціальні та культурні практики, пов'язані зі сприйняттям мистецтва та його роллю в суспільстві (докл. див. табл. 2). Завдяки VR культура стає більш інтерактивною, що сприяє залученню ширшої аудиторії.

З іншого боку, VR ставить нові запитання перед суспільством. Наприклад, чи може повністю змодельована віртуальна реальність створювати автентичний естетичний досвід? Чи може вона замінити традиційні форми мистецтва? Ці питання є предметом дискусій у галузі філософії культури. Як зазначав італійський письменник Енніо Флаяно (Flaiano, 1965), науково-технічний прогрес є засобом удосконалення суспільства. Віртуальна реальність, будучи продуктом цього прогресу, значною мірою зумовлює загальний рівень культурного розвитку (зокрема, впливає на залучення загалом до царини культури). Водночас її вплив поширюється на всі сфери життя, змінюючи не лише спосіб взаємодії між людьми, а й спосіб їхнього мислення.

¹ NFT (англ. non-fungible token — невзаємозамінний токен, запис у реєстрі блокчейну, який представляє реальний об'єкт.

Таблиця 2

**Порівняння традиційних та віртуальних соціокультурних практик
у сучасному суспільстві**

<i>Сфера</i>	<i>Традиційна форма</i>	<i>Віртуалізована форма</i>
Соціальні зв'язки	Зустрічі, родина, громада	Онлайн-спільноти, соціальні мережі, спілкування через аватари
Світогляд	Родина, освіта, релігія, культурна традиція	Алгоритмічний контент, інфлюенсери, цифрові наративи
Освіта	Лекції, підручники, аудиторії	Дистанційні курси, освітні платформи, віртуальні симуляції та лабораторії
Культура та мистецтво	Театри, музеї, книги, концерти	Цифрове мистецтво, інтерактивні платформи, онлайн-виставки, стримінгові сервіси
Дозвілля	Спортивні заходи, прогулянки, читання	Онлайн-ігри, метавесвітні події, відеоконтент на YouTube, TikTok
Політика	Громадські акції, дебати, участь у виборах	Онлайн-активізм, цифрові петиції, соцмережіві кампанії

Віртуалістика, хоча й не є самостійною наукою, використовується як міждисциплінарний підхід у різних наукових дисциплінах, включно з філософією, соціологією, психологією та культурологією. Віртуальна реальність створює нові форми ідентичності, коли індивіди можуть маніпулювати своєю соціальною роллю, що відбивається на сприйнятті самих себе та взаємодії з іншими. Цей процес є важливим аспектом соціологічного аналізу, оскільки відображає зміни у самовизначенні та соціальних ролях у цифрову епоху. Вплив VR охоплює всі царини, де ми стикаємося з нею, включно з особистісним розвитком, соціальною організацією та культурою.

***Віртуальна реальність як нова форма
соціокультурної взаємодії***

Віртуальна реальність як один із ключових атрибутів сучасного інформаційного суспільства, стає невіддільною складовою його структури (Бондаренко та ін., 2020). У контексті соціокультурних процесів вона виконує роль не лише постійної ознаки, але й потужного чинника формування та розвитку суспільства. З огляду на ідеї таких мислителів, як Ж. Бодриар (Baudrillard, 1994), П. Бурдьє (Bourdieu, 1986) та Г. Дебор (Debord, 1967), віртуальна реальність є не лише елементом соціальної системи, а й потужним каталізатором змін у соціальних структурах та культурних практиках, що визначають її еволюційну динаміку в умовах сучасного інформаційного суспільства. Цей феномен уявлюється у процесах трансформації соціальних реальностей, створюючи нові способи комунікації, сприйняття та взаємодії людей.

Значний внесок у розуміння взаємозв'язку віртуальної реальності та соціокультурних феноменів зробили письменники «хімічного покоління» 1980–90-х років, такі як І. Вельш (Welsh, 1993), Д. Нун (Nunn, 1997) та Г. Гіл (Hill, 1997). Їхні твори зосереджуються на тематиці наркотичного сп'яніння як своєрідного

«життєвого досвіду». Такий досвід, подібний до віртуальної реальності, створює ілюзію повної свободи та виходу за межі буденності. Це явище демонструє паралелі між художньо-філософськими уявленнями про зміну реальності та технологічними досягненнями, які втілюють ці уявлення у вигляді VR. Це порушує питання про те, як нові технології змінюють соціальні реалії та культурні уявлення про реальність, свободу і самовираження.

Дослідники також використовують концепцію Н. Лумана (Luhmann, 1995), згідно з якою суспільство становить універсальну систему, що охоплює всі соціальні реальності, а її основою є комунікація. У цьому контексті віртуальна реальність постає як новий канал комунікації, який розширює межі взаємодії людей, надаючи їм змогу створювати, сприймати та змінювати символічні реальності. Завдяки цьому змінюються соціальні зв'язки, виникають нові форми спільнот та культурних практик, які безпосередньо впливають на ідентичність індивідів і груп. Зміни, що відбуваються у соціальній, політичній та культурній сферах під впливом віртуальної реальності, є важливими об'єктами соціологічних досліджень, оскільки вони змінюють основи соціальних взаємодій, впливають на соціальні структури та трансформують культурні практики. Такі дослідження передбачають порівняльний аналіз, який допомагає виявити відмінності між традиційними соціальними практиками та новими формами взаємодії, породженими VR. Ці дослідження спираються також на феноменологічний підхід, який дає змогу розглянути суб'єктивний досвід учасників віртуальної взаємодії та його вплив на їхню свідомість та поведінку. Отже, соціокультурний феномен віртуальної реальності охоплює широке коло аспектів, які потребують не лише технологічного підходу, а й соціологічного аналізу, оскільки мають значний вплив на зміни в соціальних структурах, взаємодії індивідів та формування нових культурних ідентичностей. Значущість цього явища полягає не лише у створенні нових форм комунікації, а й у глибоких трансформаціях соціальних структур, які вирізняють сучасний етап розвитку суспільства.

Сучасні технічні інновації у створенні та застосуванні віртуальної реальності

Сучасне суспільство вирізняється стрімким розвитком комп'ютерних інформаційних технологій та телекомунікаційних систем. Ці досягнення безпосередньо впливають на зміни у поведінці користувачів, які дедалі більше взаємодіють у віртуальному просторі, змінюючи соціальні зв'язки та форму соціальної взаємодії. Це спричинює нові соціальні виклики, такі як соціальна ізоляція, залежність від віртуальних світів та зміна способів спілкування. У результаті цього виникають нові інтереси, мотивації, цілі, установки, а також форми психологічної та соціальної активності, що пов'язані з новими можливостями та реаліями, які надає віртуальний простір.

Феномен віртуальної реальності є складним, багатоструктурним, динамічним та відносно новим явищем. Його дослідження є предметом уваги численних наукових дисциплін, кожна з яких розглядає певний аспект цього явища (див. рис.). Складність пізнання віртуальної реальності полягає в тому, що для

того, аби отримати повноцінну наукову картину про її функціонування в усіх її проявах, необхідно інтегрувати зусилля численних дослідницьких напрямів. Це лише один з аспектів загального питання про здатність технічних нововведень стати рушійною силою для виникнення нових художньо-естетичних якостей і цінностей в екранних мистецтвах. Водночас важливо проаналізувати їхній вплив на творчий процес, свідомість і підсвідомість реципієнтів.

У 2025 році технології віртуальної та доповненої реальності (augmented reality, далі — AR) зазнали значних змін, важливих в контексті соціологічного аналізу їхнього впливу на соціальні взаємодії, структуру спільнот, соціальну мобільність, процесів у цифровій економіці та загалом у глобальних віртуальних просторах. Серед найважливіших досягнень варто відзначити вдосконалення апаратних засобів, зокрема створення легших гарнітур, які забезпечують високу якість зображення та менше енергоспоживання. Нові пристрої мають полегшені конструкції, що підвищує зручність та тривалість їх використання. Зокрема, з'явилися технології, що дають змогу підключатися до VR- та AR-систем без використання проводів, що робить використання таких пристроїв більш мобільним та зручнішим. Особливо значущим є розвиток нейротехнологій, де VR використовують для стимуляції мозку і створення реалістичних відчуттів, що підвищує ефективність навчання, лікування та реабілітації. Зазначені технології також знаходять застосування у психотерапії, допомагаючи пацієнтам через симуляцію різноманітних ситуацій впоратися із фобіями та стресовими розладами. Цей аспект технологій можна розглядати як аспект соціальної психології, оскільки сприяючи зміні сприйняття реальності, вони допомагають індивідам адаптуватися до соціальних норм і стресів сучасного світу.

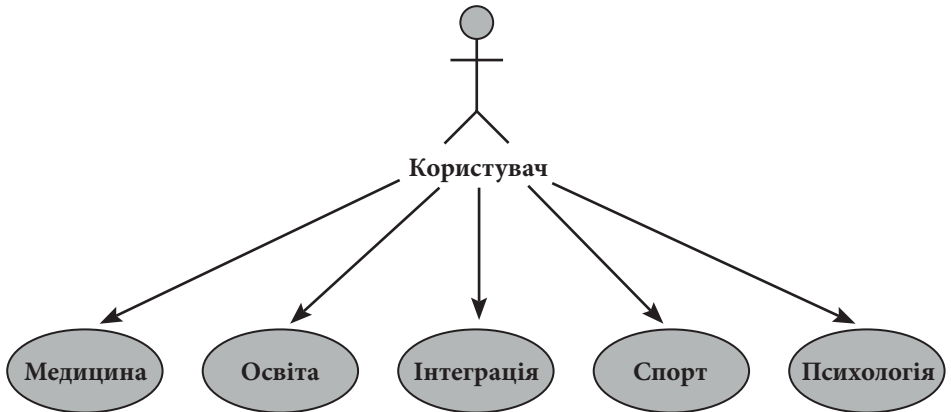


Рис. Застосування VR у різних сферах¹

Діаграма на рисунку 1 показує різні застосування технології віртуальної реальності у таких сферах, як медицина, освіта, інтеграція з цифровими платформами, спорт та психологія. У медицині VR використовують для хірургічних симуляторів, створення віртуальних операційних, реабілітації після травм,

¹ Побудовано на підставі: (Грязнова, 2013).

психотерапії фобій та стресових розладів, а також для навчання медичного персоналу. В освіті VR активно застосовується для симуляційного навчання технічним професіям, засвоєння певних навичок на медичних тренажерах, навчання мовам, створення інтерактивних лабораторій і моделювання реальних ситуацій, таких як аварії або катастрофи. Ці технології уможливають також тренування для військових, допомагаючи відтворення складних та небезпечних сценаріїв, які неможливо опановувати в реальному житті.

Інтеграція технології віртуальної реальності охоплює застосування в метавесвіті, де створюються віртуальні світи, а також у цифровій економіці через електронну комерцію, віртуальні валюти та активи. Зростає популярність віртуальних офісів, платформ для підприємців, віртуальних виставок і шоу, які пропонують нові можливості для взаємодії в різних царинах.

У спорті VR використовують для проведення віртуальних турнірів, створення віртуальних тренажерів для спортсменів, що сприяють імітаційним тренуванням для покращення їхніх спортивних навичок і підходів до тактики, а також для реабілітації та відновлення їх після травм. Психологія активно використовує інструменти віртуальних технологій для лікування фобій, проведення психотерапевтичних сеансів через віртуальні середовища, моделювання соціальних ситуацій для терапії, а також для розвитку емоційної стійкості на підставі віртуальних симуляцій.

У зв'язку з інтенсивним розвитком VR та AR виникають і нові виклики, зокрема щодо залежності від віртуальних світів, втечі від реальності й загалом впливу на ментальне здоров'я користувачів. Залучення до віртуальних світів може призвести до погіршення психологічного стану, особливо у людей, схильних до соціальної ізоляції. Потрібно враховувати ці ризики, розробляючи етичні стандарти для таких технологій. Поряд із тим виникає нове питання щодо авторських прав та приватності віртуальних просторів. Крім того, віртуальні світи та платформи, що створюються на основі VR та AR, потребують розроблення нових юридичних норм, які забезпечать захист прав користувачів і творців контенту.

Використання віртуальної реальності в сучасному мистецтві та кінематографі

Віртуальну реальність, як сучасну технологію, активно використовують у сфері кінематографа (Турчин, 2021). У цьому контексті особливо цікавим є соціологічний аспект кінематографічних творів, які не лише порушують філософські питання, а й відображають трансформацію соціальних структур у віртуальних світах. До прикладу, в кінокартинах братів/сестер Вачовські «Матриця», Е. Нікола «Симона», Г.А. Сейджера «Розплющ очі», Ф. Жанті «Нерухомий подорожний», Р. Земекіса «Полярний експрес» та Д. Лінча «Малголанд Драйв», автори яких звернулися до філософської спадщини мудреців — Платона, Аристотеля, Ніцше, Декарта, Бодриєра, Канта і багатьох інших, щоб через сюжет та персонажів фільму замислитись над низкою питань: «що реально?», «що є розум?», «що є щастя?», «що є свобода та чи є свобода в умовах штучних реальностей (чи

здатні ми бути вільними в умовах, де всі аспекти світу піддаються технологічному впливу?)», «чи ймовірно існування штучного світу?» Осмислення цих питань охоплює основні галузі філософії, включно з онтологією, метафізикою, соціальною філософією, філософією свідомості, естетикою, етикою, філософією релігії, епістемологією й навіть політичною філософією.

Заглиблення у філософські теми питання у фільмі «Матриця» братів/сестер Вачовські не лише порушує фундаментальні світоглядні проблеми, а й пропонує свого роду соціологічний аналіз взаємодії людини з технологією. Віртуальні світи на екрані стають новим полем для дослідження соціальних відносин, ролей та ідентичностей. Якщо для глядача це протовіртуальний досвід, то для персонажів фільму — повне занурення у віртуальну реальність, за якого комп'ютерна програма цілком замінює їм реальне життя. Технічні можливості віртуальних світів порушують питання не тільки про естетичний досвід, а й заразом про соціальні наслідки такого досвіду. Про те як взаємодія віртуальних реальностей може трансформувати соціальні ролі, взаємодії та соціальні структури в реальному світі.

У стрічці «Симона» в центрі уваги виявляється віртуальна красуня, що замінила, за сценарієм, примхливу кінозірку. Симона зажила неймовірного успіху у спраглої побачити її на власні очі публіки. Вона — сама досконалість. Утім, можливий і зворотний хід, коли «живий» спектакль імітує віртуальну реальність і конкурує з нею: у феєрії Ф. Жанті «Нерухомий подорожній» режисер та актори «переграють» віртуальність, досягаючи враження морфінгу, «неможливого об'єкта» й т.ін. за допомоги віртуозної акторської техніки, оригінального хронотопу, дотепного художнього оформлення. Спектакль — свого роду симулякр протовіртуальної реальності, створений традиційними художніми засобами.

У сучасному кіно відбувається активне становлення комп'ютографа (диджи-тографа), який конкурує із плівковим кінематографом. Головним творчим принципом стає абсолютизація ігрової моделі буття у протовіртуальній реальності, де межі між уявним та реальним зникають (Baudrillard, 1994). Змішування кінематографічних і мультимедійних прийомів сприяє виникненню нових жанрів, таких як посткіно або метакіно.

Серед сучасних прикладів варто виокремити фільм «Першому гравцю приготуватися» (2018) Стивена Спілберга, який зображує світ, де віртуальна реальність стає не лише розвагою, а й способом життя. Стрічка демонструє, як занурення у цифровий простір впливає на взаємини людей і формування ідентичності. Ще одним прикладом є «Дюна» (2021) Дені Вільньова, яка майстерно використовує CGI¹ і віртуальне моделювання для створення унікальних світів, передаючи грандіозність та глибину всесвіту, описаного в культовому романі Френка Герберта.

Таким чином, віртуальна реальність у мистецтві та кіно є не лише технологічним інструментом, а й потужним культурним явищем, яке формує нову естетику. Вона не лише впливає на підхід до створення мистецьких творів, а й пропонує переосмислення соціальних, етичних і культурних аспектів люд-

¹ CGI (англ. computer-generated imagery, букв. — зображення, згенеровані комп'ютером).

ського буття, порушуючи питання, що мають значення для всієї сучасної цивілізації.

Етичні та правові аспекти використання технологій віртуальної реальності

Одним з головних аспектів використання віртуальної реальності є захист конфіденційності та безпеки даних у віртуальних середовищах. Відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» (№ 2297-VI від 1 червня 2010 року), особисті дані можуть бути зібрані, збережені та оброблені лише за умови наявності чіткої згоди користувача. Використання VR-технології у сфері освіти стикається з численними правовими викликами. Зокрема, це питання авторського права, позаяк навчальні симулятори, які часто використовують для навчання в царинах медицини, техніки чи військової справи, можуть містити контент, захищений авторським правом. В Україні та інших країнах, де відсутні чіткі нормативні акти в цій сфері, може виникнути необхідність у створенні спеціальних правових механізмів для захисту авторських прав та боротьби з кіберзлочинністю віртуальних світів, такою як піратство чи несанкціоноване копіювання віртуальних активів.

Ще однією правовою проблемою є питання законодавчої адаптації до використання віртуальної реальності у виборчих процесах. Важливо зазначити, що в Європейському Союзі в рамках Загального регламенту захисту даних (GDPR) було встановлено чіткі правила щодо збирання та опрацювання персональних даних у контексті політичної діяльності, що включають в себе вимоги до прозорості та згода на використання таких даних. Однак багато країн, зокрема Україна, ще не мають окремих правових норм, що стосуються застосування розглядуваних нами технологій у політичному полі, що створює правовий вакуум та потребує термінового врегулювання. Серед найбільш серйозних етичних та правових питань слід зазначити не лише залежність від віртуальних світів, яка може призвести до соціальної ізоляції, а й трансформацію соціальних взаємодій та рольових моделей у суспільстві, що викликає необхідність соціологічного аналізу. Законодавчо таке регулювання потребує включення положень про цифрову гігієну та моніторинг користувацької активності в межах нових норм психічного здоров'я. Вищезазначені норми мають бути інтегровані якнайшвидше в загальний правовий контекст цифрової трансформації та сприяти створенню стабільної правової бази для ефективного та безпечного використання віртуальних технологій надалі.

Проблеми та виклики розвитку віртуальної реальності в майбутньому

Технології віртуальної реальності демонструють значне зростання інтересу до них у різних галузях, що потребує детального порівняльного аналізу в зіставленні з іншими інноваціями, зокрема штучним інтелектом. Це має не лише розширити можливості для взаємодії між людиною та машиною, а й посприяти

глибшому розумінню процесів, що відбуваються під час такої взаємодії (Castells, 2010). Інтеграція з іншими передовими технологіями, такими як біотехнологія, може відкрити нові горизонти для подальших наукових досліджень. Наприклад, поєднання з генетичними технологіями може привести до значного прогресу в лікуванні психічних розладів, сприяючи глибшому розумінню їхніх причин та механізмів.

Одним з інноваційних напрямів є розроблення кількісних методів для оцінювання впливу на психічний та когнітивний стан користувачів. Це дасть змогу створити точніші теоретичні моделі взаємодії людини з технологіями VR, що важливо для розуміння механізмів адаптації та впливу віртуальних середовищ на когнітивні процеси (Bourdieu, 1986). Такі дослідження дозволяють розробити більш ефективні та безпечні методи використання VR у медичних, освітніх та психологічних цілях (Minocha, Reeves, 2019; Sutherland, Felten, 2019; Bailenson, 2018). Надзвичайно важливим є також розвиток ефективних методів моніторингу та оцінки впливу технологій віртуальної реальності на психічний стан користувачів. Наразі існують численні експериментальні дослідження, що підтверджують ефективність VR-технологій у різних галузях, таких як медицина, освіта та психологія. Окрім того, віртуальна реальність демонструє високий потенціал для швидкого навчання та розвитку практичних навичок, особливо у людей різного віку, що підтверджує можливість безпечного та ефективного застосування в царинах освіти та професійного розвитку (Bailenson, 2018).

Прогнози розвитку VR у поєднанні з нейротехнологіями відкривають нові горизонти не лише для науки та медицини, а й для соціальних трансформацій. Такі інновації можуть кардинально змінити взаємодію людини з технологією, викликаючи зміни в соціальних ролях та ідентичностях. Поряд із тим очікується активний розвиток VR-технологій у зв'язку з біотехнологіями, що відкриває нові можливості для персоналізованого лікування, зокрема для пацієнтів із психічними або нейрологічними порушеннями.

Висновки

Віртуальна реальність є одним із провідних технологічних феноменів сучасності, що радикально трансформує соціокультурний простір, комунікативні практики, індивідуальний досвід та способи взаємодії з інформацією. Проведене дослідження засвідчує, що VR — це не лише інструмент технологічного поступу, а й потужний чинник формування нової культурної парадигми, яка змінює мислення, поведінку, ідентичність і навіть світогляд людини.

У технічному вимірі віртуальна реальність демонструє стрімкий прогрес: вдосконалення апаратного забезпечення, зокрема пристроїв візуалізації, сенсорного зворотного зв'язку, нейроінтерфейсів, дає змогу створювати максимально реалістичні та чуттєво насичені віртуальні середовища. У культурологічному контексті VR змінює форми мистецької комунікації, зумовлює появу нових жанрів у кіно, театрі, цифровому мистецтві, формуючи нові естетичні практики. Соціальний вимір охоплює як позитивні трансформації (зростання інклюзивності, нові моделі взаємодії), так і ризики — розмиття меж між фізич-

ною та віртуальною присутністю, ерозія традиційних форматів спілкування, соціальна ізоляція.

Психологічний вплив VR охоплює реабілітаційні можливості, терапевтичний ефект та розвиток когнітивних навичок, водночас несе загрозу формування залежності, викривлення реального сприйняття та поглиблення психоемоційної нестабільності. Етичний та правовий виміри дослідження зосереджуються на нагальній потребі в нормативному врегулюванні VR-середовища: захисті персональних даних, авторських прав, безпеці цифрового контенту, а також формуванні етичного кодексу поведінки у віртуальних просторах. Таким чином, феномен віртуальної реальності не можна розглядати лише в технічній площині. Він вимагає всебічного гуманітарного осмислення як простір нових можливостей і водночас нових ризиків. Тільки за умови інтеграції філософських, культурологічних, технічних, правових та етичних підходів можливе створення цілісної стратегії безпечного, відповідального та гуманного впровадження VR у всі сфери людського життя.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з поглибленим вивченням VR як соціокультурного явища, що трансформує форми досвіду, сприйняття культури та ідентичності. Особливої уваги потребує формування етичних моделей поведінки у віртуальних середовищах, зокрема в ситуаціях, де імітуються соціально значущі дії, як-от насильство, інтимність чи медичні маніпуляції. Вкрай актуальним є вивчення впливу віртуальної реальності на особистісний розвиток, передусім у дітей і підлітків, коли цифрове середовище стає головним майданчиком соціалізації. Також важливим є моделювання ефективного правового регулювання використання VR у різних галузях: освіти, медицині, мистецтві, кібербезпеці. Водночас необхідно продовжити філософсько-антропологічні розвідки у царині взаємодії VR із нейротехнологіями, такими як інтерфейси мозок-комп'ютер, цифрові близнюки чи концепція доповненої свідомості.

Джерела

Бондаренко, В.В. та ін. (2020). Віртуалізація реальності як феномен культури сучасного інформаційного суспільства. *Вісник Черкаського університету. Серія: Філософські науки*, 1, 5–12.

Грязнова, О.В. (2013). Філософський аналіз концепцій віртуальної реальності. *Філософська думка*, 4, 53–82. <https://doi.org/10.7256/2306-0174.2013.4.278>

Євдокимов, С. (2023). Феномен віртуальної реальності в контексті перспектив соціокультурних процесів. У: *Всеукраїнська наукова конференція студентів та молодих вчених «Українське мистецтво у багатогранності проявів»* (с. 20–22). Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет ім. Василя Стефаника.

Євдокимов, С.О., Куриленко, Т.В. (2019). Проблема віртуальної реальності в контексті інформаційного суспільства. У: *X Всеукраїнська науково-практична конференція «Наука. Студентство. Сучасність. Патріотичне і громадянське виховання студентської молоді: проблеми, традиції, стратегічні орієнтири»* (с. 71). Миколаїв: МНУ.

Ковальчук, О.В. (2019). Віртуальна реальність: поняття та сутність. *Вісник Житомирського державного університету ім. Івана Франка*, 10, 45–50.

Ковальчук, О.В. (2020). Віртуальна реальність як феномен та її вплив на соціальну реальність. *Гуманітарні студії*, 9(1), 45–50.

Сухаревська, О.М. (2022). Розвиток технологій віртуальної реальності у сучасному кіно: виклики та перспективи. *Культура і сучасність*, 2, 35–42.

Турчин, А.І. (2021). Віртуальна реальність у сучасній кінематографії. *Мистецтвознавчі записки*, 42, 102–110.

Bailenson, J.N. (2018). *Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do*. W.W. Norton & Company.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.

Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In: Richardson, J. (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241–258). Greenwood.

Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell.

Debord, G. (1967). *La société du spectacle*. Buchet-Chastel.

Flaiano, E. (1965). *Tutti gli uomini del mondo*. Milano: Bompiani.

Hill, G. (1997). *The Chemical Generation*. London: HarperCollins.

Lanier, J. (1989). *Virtual Reality: The Revolution in Computer-Generated Art*. New York: Doubleday.

Luhmann, N. (1995). *Social Systems*. Stanford University Press.

Minocha, S., Reeves, A.J. (2019). Designing for learning in virtual reality: An evaluation of an immersive experience for schools. *Education and Information Technologies*, 24(1), 343–358.

Nunn, D. (1997). *The Last Resort*. London: Pan Macmillan.

Sutherland, E., Felten, P. (2019). Teaching and Learning in Virtual Reality. *New Directions for Teaching and Learning*, 160, 73–82.

Отримано 06.02.2025

Прийнято до друку після рецензування 09.04.2025

Опубліковано 27.05.2025

References

Bailenson, J.N. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. W.W. Norton & Company.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.

Bondarenko, V.V. et al. (2020). Virtualization of reality as a phenomenon of the culture of the modern information society. [In Ukrainian]. *Bulletin of the Cherkasy Bohdan Khmelnytsky National University. Series: Philosophy*, 1, 5–12. [=Бондаренко 2020]

Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In: Richardson, J. (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241–258). Greenwood.

Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell.

Debord, G. (1967). *The Society of the Spectacle*. Buchet-Chastel.

Flaiano, E. (1965). *Tutti gli uomini del mondo*. Milano: Bompiani.

Gryaznova, O. V. (2013). Philosophical analysis of the concepts of virtual reality. [In Ukrainian]. *Philosophical thought*, 4, 53–82. <https://doi.org/10.7256/2306-0174.2013.4.278> [=Грязнова 2013]

Hill, G. (1997). *The Chemical Generation*. London: HarperCollins.

Kovalchuk, O.V. (2019). Virtual Reality: Concept and Essence. [In Ukrainian]. *Zhytomyr Ivan Franko state university journal*, 10, 45–50. [=Ковальчук 2019]

Kovalchuk, O. V. (2020). Virtual reality as a phenomenon and its impact on social reality. [In Ukrainian]. *Humanitarni Studii*, 9(1), 45–50. [=Ковальчук 2020]

Lanier, J. (1989). *Virtual Reality: The Revolution in Computer-Generated Art*. New York: Doubleday.

Luhmann, N. (1995). *Social Systems*. Stanford University Press.

Minocha, S., Reeves, A.J. (2019). Designing for learning in virtual reality: An evaluation of an immersive experience for schools. *Education and Information Technologies*, 24(1), 343–358.

Nunn, D. (1997). *The Last Resort*. London: Pan Macmillan.

Sukharevska, O.M. (2022). Development of virtual reality technologies in modern cinema: challenges and prospects. [In Ukrainian]. *Kultura i Suchasnist'*, 2, 35–42. [=Сухаревська 2022]

Sutherland, E., Felten, P. (2019). Teaching and Learning in Virtual Reality. *New Directions for Teaching and Learning*, 160, 73–82.

Turchyn, A.I. (2021). Virtual reality in modern cinema. [In Ukrainian]. *Mystetstvoznavchi Zapysky*, 42, 102–110. [=Турчин 2021]

Welsh, I. (1993). *Trainspotting*. Retrieved from: <https://www.goodreads.com/book/show/23955>

Yevdokymov, S. (2023). The phenomenon of virtual reality in the context of the prospects of socio-cultural processes. [In Ukrainian]. In: *All-Ukrainian scientific conference of students and young scientists "Ukrainian art in the multifaceted manifestations"* (pp. 20–22). Ivano-Frankivsk: Vasyl Stefanyk Precarpathian National University. [=Євдокимов 2023]

Yevdokymov, S.O., Kurylenko, T.V. (2019). The problem of virtual reality in the context of the information society. [In Ukrainian]. In: *X All-Ukrainian scientific and practical conference "Science. Students. Modernity. Patriotic and civic education of student youth: problems, traditions, strategic guidelines"* (p. 71). Mykolaiv: MNU. [=Євдокимов, Куриленко 2019]

Received 06.02.2025

Accepted for publication after review 09.04.2025

Published 27.05.2025

СЕРГІЙ ЄВДОКИМОВ

Феномен віртуальної реальності в контексті трансформацій сучасних соціокультурних процесів

Стаття присвячена комплексному аналізу феномену віртуальної реальності як інноваційного соціокультурного утворення, що суттєво змінює способи людського буття, сприйняття, комунікації та взаємодії у цифрову епоху. Віртуальна реальність розглядається не лише як технологічне досягнення, а й як простір нових соціальних практик, у якому формуються альтернативні моделі досвіду, мислення та взаємодії. Особливу увагу приділено тому, як віртуальне середовище перетворює структуру культури, переосмислює освітні та мистецькі процеси, трансформує медичну практику та відкриває нові можливості для психологічної реабілітації.

У дослідженні наголошується позитивний потенціал віртуальної реальності, зокрема її здатність стимулювати креативність, активізувати процеси навчання, розвивати емпатію через симуляцію соціальних ситуацій, а також створювати нові форми співпраці незалежно від географічних обмежень. Крім того, віртуальні простори надають можливість глибокого занурення в навчання через візуалізацію складних і абстрактних концептів, що робить процес освіти більш інтерактивним і захопливим. Разом із тим, у статті фокус зосереджено на низці ризиків, що виникають унаслідок гіперінтеграції віртуальних технологій у повсякденне життя, — соціальній ізоляції, девальвації реального досвіду, ерозії традиційної комунікації, поглибленні цифрової нерівності, порушенні конфіденційності та формуванні залежності від штучно сконструйованих вражень. Зокрема, однією з найбільших загроз є швидке зростання соціальної дистанції між тими, хто має доступ до передових технологій, і тими, хто не може скористатися такими можливостями.

Також аналізується взаємодія віртуальної реальності з іншими інноваційними напрямками, зокрема нейротехнологіями, штучним інтелектом, доповненою реальністю, що разом створюють нову парадигму людиноцентричних технологій. Завдяки інтеграції цих технологій, можливості для персоналізованих і адаптивних систем навчання, терапії та взаємодії значно зростають, що дає змогу ще точніше налаштувати інтерфейси на потреби користувачів. Окреслено трансформацію понять тілесності, особистісної ідентичності, автентичності та суб'єктивності у віртуалізованому соціумі. Паралельно виникають нові виклики щодо збереження справжності особистісного досвіду та автентичності взаємодій у цифровому просторі. Зроблено висновок про необхідність міждисциплінарного підходу до дослідження

цього явища з метою формування ефективних етичних, правових і педагогічних механізмів для його гармонійного включення у суспільне життя.

Ключові слова: віртуальна реальність; соціокультурні процеси; нейротехнології; етика; приватність; інновації; освіта; медицина; мистецтво

SERHII YEVDOKYMOV

The phenomenon of virtual reality in the context of transformations of modern socio-cultural processes

The article is dedicated to a comprehensive analysis of the phenomenon of virtual reality as an innovative sociocultural formation that significantly changes the ways of human existence, perception, communication, and interaction in the digital age. Virtual reality is viewed not only as a technological achievement but also as a space for new social practices, in which alternative models of experience, thinking, and interaction are formed. Special attention is given to how the virtual environment transforms the structure of culture, redefines educational and artistic processes, reshapes medical practice, and opens new opportunities for psychological rehabilitation.

The study emphasizes the positive potential of virtual reality, particularly its ability to stimulate creativity, activate learning processes, develop empathy through simulating social situations, and create new forms of collaboration regardless of geographical limitations. Furthermore, virtual spaces offer the opportunity for deeper immersion in learning through the visualization of complex and abstract concepts, making the educational process more interactive and engaging.

At the same time, the article focuses on a number of risks that arise from the hyperintegration of virtual technologies into everyday life, including social isolation, devaluation of real experiences, erosion of traditional communication, deepening digital inequality, violation of privacy, and the formation of dependency on artificially constructed impressions. Specifically, one of the greatest threats is the rapid increase in social distance between those who have access to advanced technologies and those who cannot take advantage of such opportunities.

The article also examines the interaction of virtual reality with other innovative directions, such as neurotechnologies, artificial intelligence, and augmented reality, which together create a new paradigm of human-centered technologies. Thanks to the integration of these technologies, the possibilities for personalized and adaptive systems in education, therapy, and interaction increase significantly, allowing for even more precise adjustment of interfaces to the users' needs.

The transformation of the concepts of corporeality, personal identity, authenticity, and subjectivity in a virtualized society is outlined. In parallel, new challenges emerge concerning the preservation of the authenticity of personal experience and the genuineness of interactions in the digital space. The conclusion is drawn about the necessity of an interdisciplinary approach to studying this phenomenon in order to create effective ethical, legal, and pedagogical mechanisms for its harmonious integration into societal life.

Keywords: virtual reality; sociocultural processes; neurotechnologies; ethics; privacy; innovations; education; medicine; art