

Н.Г. Мозговая

## ВИРТУАЛІЗАЦІЯ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ПРОЯВЛЕННЯ ОДИНОЧЕСТВА ЧЕЛОВЕКА ПОСТМОДЕРНА.

Статья посвящена исследованию процесса виртуализации в современных условиях социальной реальности как попытка преодолеть одиночество в эпоху Постмодерна. Показано, что виртуализация социальной реальности изменяет сам характер ежедневной коммуникации. Центральной проблемой статьи является теоретический поиск новых коммуникативных практик, в которых наибольшим образом смогла бы реализоваться социальная субъективность современного человека.

**Ключевые слова:** виртуальная социальная реальность, информационное общество, общество сетей, виртуальная коммуникация, кризис идентичности, образование, дистанционное обучение, игра, симуляция.

N. Mozhova

## VIRTUALIZATION OF SOCIAL REALITY AS A MANIFESTATION OF POSTMODERN HUMAN LONELINESS

**Introduction.** The life of modern man is becoming more and more virtualized, which in its turn leads to a gradual socio-practical transformation of human relationships. On the one hand, communication is becoming an increasingly important component of the information society, on the other hand, the expansive and aggressive "massification" of communication does not solve the problem of communication, but on the contrary, makes loneliness invade people in the impersonal relationships world. **The aim** of the study is to clarify the essence of such a phenomenon of social reality as its virtualization in the Postmodern era. This aim is realized through the following **tasks**: to analyze modern changes that have occurred in the nature of everyday communication; to reveal the process of deconstruction and decentralization of the subject of communication; to highlight further prospects for the transformation of social relations in the modern world. **Research methodology.** In the process of this study the following methods were used: comparative-historical method – to study the socio-historical conditions of existence of the modern subject of communication; comparative method – to compare the subject of communication of the Modern and Postmodern eras; the method of categorical-conceptual analysis was fruitful as well, making possible to specify and clarify the conceptual apparatus used in the works of modern postmodernists. Along with the methods mentioned above, general scientific methods such as comparison, analysis and synthesis, induction and deduction, abstraction and concretization, etc. played an important role in the study. **Research results.** In the Postmodern era, virtual reality is increasingly being realized in the media and on the Internet in the form of simulacra. As a result, the person himself/herself, his/her communication strategies, his/her social practices are changing – he/she needs a different environment for the most complete orientation in a mixed real and virtual worlds. This necessitates the changes that the subject undergoes in virtual reality, because these changes may be the basis of further prospects for the transformation of social relations in the modern world. The philosophical analysis of the new virtual reality allows us to identify ways to more adequately overcome the identity crisis of modern man. **Discussion.** The central problem of the article is the theoretical search for new communicative practices in which the social subjectivity of modern man could be realized in the greatest manner. **Conclusions.** The reality of the game of the Postmodern era becomes an everyday reality and the concept of "game" becomes the basic notion of the concepts of the Postmodernism. The multiplicity and fragmentation, lack of confidence and uncertainty of the existence of modern man, his/her confusion against the wide choice of imposed desires, his/her inability to control his/her life lead to the split of the great game of Modern into many small and poorly coordinated games of Postmodern and makes the mosaic principle be the key one.

**Key words:** virtual social reality, information society, network society, virtual communication, identity crisis, education, distance education, game, simulation.

УДК: 316.6/.774:141.32-029:1(045)

О. С. Поліщук<sup>1</sup>, О. В. Поліщук<sup>2</sup>

## ФІЛОСОФІЯ ЕКЗИСТЕНЦІАЛІЗМУ ПОГРАНИЧНОГО БУТТЯ ОСОБИСТОСТІ В РЕАЛЬНОМУ/ВІРТУАЛЬНОМУ СВІТАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

<sup>1</sup>e-mail: Prokurator2007@ukr.net;

ORCID: 0000-0002-9338-7105; Researcher ID: AAF – 4160 – 2020

<sup>2</sup>e-mail: elen\_5@ukr.net;

ORCID: 0000-0002-3826-5085.

**Анотація.** Розглянуто постіндустріальне суспільство, зокрема у статті зосереджено особливу увагу на його інформаційній фазі розвитку. Встановлено, що особливістю її є стрімкий розвиток інформаційно-комунікативних технологій та винайдення Інтернету. Зазначені досягнення зробили неабиякий вплив на розвиток суспільства і, зокрема, людини. Ці зміни призвели до іншого сприйняття таких категорій, як час, простір тощо. Адже завдяки створенню віртуальної реальності (віртуального світу), переживаючи ряд труднощів у реальному світі, людина намагається десь «сховатися» від них. Таким «сховищем» є віртуальна реальність, де Я-реальне має можливість видавати себе за Іншого – Я-віртуальне, створювати свій світ, в якому Я-віртуальне є пануючим. Цей світ створюється до власних уподобань Я-реального, яке не може знайти себе у реальному світі. Враховуючи ці та інші обставини, демонструється межа між двома світами, що існують паралельно для Я. Вибір одного із них безпосередньо залежить від раціоналізму.

**Ключові слова:** постіндустріальне суспільство, інформаційне суспільство, буття, реальний/віртуальний світ, Я-реальне/віртуальне, інформація, індивід, простір, час.

## Вступ

Питання соціального буття в усі часи були предметом рефлексії, адже життя суспільства є надзвичайно багатограним і різновекторним, а це, в свою чергу, спонукає наукові кола до осмислення усіх соціокультурних процесів, що відбуваються в ньому. Зважаючи на те, що на даному історичному етапі свого розвитку суспільство увійшло в нову фазу постіндустріального періоду – інформаційну, ця фаза створила нові, ще недостатньо вивчені умови

існування двох паралельних світів: реального та віртуального, у яких людина має можливість побувати завдяки сучасним інформаційно-комунікативним технологіям. Незважаючи на цю обставину, їхнє співвідношення в бутті особистості залежить від певних обставин, що розглядатимуться далі.

## Мета і завдання дослідження

Враховуючи вищевикладене, метою статті є окреслення меж двох світів та буття людини у них. Для досягнення мети сформульовано наступні

завдання: 1) розглянути особливості інформаційного суспільства та визначити його буття; 2) з'ясувати вплив досягнень інформаційного суспільства комп'ютерних технологій, Інтернету на особистість; 3) показати межу реального і віртуального світів у житті Я-реального/Я-віртуального.

### Методологія дослідження

Методологічною основою дослідження є комплекс філософських та загальнонаукових методів, що забезпечує аналіз процесів, які відбуваються у сучасному суспільстві і окремого Я. У статті також застосований діалектичний та інформаціологічний методи (дозволяє дослідити вплив процесів інформатизації на створення світів у яких перебуває Я); метод узагальнення (формулювання висновків); порівняння (для вивчення специфіки virtualis).

### Результати

У своєму дослідженні ми виходимо з того, що сьогодні суспільство перейшло на новий етап свого розвитку – постіндустріальний, першою фазою якого є інформаційний етап. Щодо його суті – існує чимало точок зору, зокрема у соціальній філософії це суспільство розуміється як «суспільство нового типу, що формується в результаті нової соціальної революції, породжений вибухом комунікаційних технологій» та появою Інтернету; як соціально-філософський феномен, який створив чималі можливості. Сам термін «інформаційне суспільство» вперше з'явився у 60-х роках ХХ ст. завдяки представнику Токійського технологічного інституту Ю. Хаяшну (Японія), а популярності набув у 80-х роках ХХ ст. Приблизно у цих же часових межах це поняття з'являється у працях Ф. Махлупа (США). Досліджуючи динаміку розвитку наукоємних виробництв, що використовували комп'ютерні технології, вони вжили поняття «інформаційне суспільство», а у працях А. Турена, Ю. Хабермаса, Н. Лумана, А. Тоффлера та інших інформаційне суспільство стало об'єктом дослідження.

Звертаючись до цього поняття, дослідники робили акцент на з'ясуванні його буття, і таким є не що інше, як розвиток високотехнологічних і потужних глобальних інформаційних мереж – такою мережею став уже згадуваний нами Інтернет. З позиції цивілізаційного підходу В. Ільганаєва зазначає, що інформаційне суспільство – це «нова історична фаза розвитку цивілізації, життя та діяльність котрої перш за все пов'язані зі створенням, переробленням та використанням інформації» (Социальные коммуникации, 2009: 154). В основу цієї тези покладена творчість особистості по відношенню до інформації. Є ще інший погляд на інформаційне суспільство, яке висловив В. Данильян: «якісно новий етап соціотехнологічної еволюції суспільства, що передбачає збільшення ролі інформації та знань, а також формування та споживання інформаційних ресурсів у всіх сферах життєдіяльності суспільства за допомогою розвитку інформаційно-комунікативних технологій, що існують у глобальних масштабах» (Данильян, 2008). Із зазначеної тези стає зрозумілим, що це новий етап, у якому значне

місце відводиться інформації та технологіям, які дозволяють здійснювати маніпулятивні дії.

Розглянувши декілька підходів до розуміння інформаційного суспільства: економічний, цивілізаційний та соціотехнологічний, ми можемо визначити основні ознаки цього суспільства: 1) отримання будь-якої інформації для виживання і задоволення своїх потреб автоматизовано чи при допомозі систем зв'язку; 2) у суспільстві виробляється, функціонує і є доступною будь-якому індивідові, групі чи організації сучасна інформаційна технологія; 3) існує розвинена інфраструктура, що забезпечує інформаційні ресурси у обсязі необхідному для підтримки як науково-технологічного, так і соціально-історичного прогресу. До цього варто ще додати, що під впливом науково-технологічного прогресу змінюється і соціальна структура суспільства – зникають одні соціальні інститути і з'являються інші, що за своєю суттю відповідають вимогам часу і потребам людини. Зокрема з'являються працівники, які займаються створенням, зібранням, відображенням, реєстрацією, накопиченням, збереженням і поширенням інформації. Тобто люди, що творять буття інформаційного суспільства, яке залежить від технологій і дуже швидко змінюється.

Підтвердженням цієї думки є праця В. Бебика «Глобальне інформаційне суспільство: поняття, структура, комунікація», в якій автор зазначає, що «організаційною основою сучасного етапу становлення інформаційного суспільства дедалі більше стають комп'ютерні мультимедіа – організаційні структури, які поєднують в собі програмно-технологічні та програмно-технічні можливості текстового, звукового, графічного, мультиплікаційного і відеовідтворення інформації. .... До елементів інформаційної інфраструктури зараховують: комп'ютери з мультимедіа-додатками, бази даних, у тому числі і на флеш-носіях та лазерних дисках, побутову електроніку» (Бебик, 2011: 41-49). Отже, виходячи із реалій сучасного буття та притримуючись матеріалістичної точки зору, можемо зазначити, що основою буття людини інформаційної фази є різноманітні комунікативні технології, що мають здатність швидко змінюватися, але вони виникають, чуттєво сприймаються, існують і зникають. Зважаючи на те, що суспільство розвивається швидкими темпами, про його розвиток свідчать досягнення в галузі інформаційно-комунікативних технологій. І сьогодні для користування Інтернетом не потрібні великі комп'ютерні машини, достатньо лише мати телефон, приставку, телевізор чи щось подібне. Все це змінює спосіб життя людей, виникають нові парадигми економіки, політики, управління тощо. Розвиток інформатизації суспільства веде до формування не лише інформаційного середовища, у якому перебувають люди, а й до нових умов життя та професійної діяльності. Комп'ютерно-інформаційні технології, що входять у наше життя і проникають у всі сфери людського буття, змінюючи зміст і умови спілкування, праці, відпочинку, навчання, є однією з особливостей соціальних

взаємовідносин і навіть сприяють утворенню паралельного світу – віртуальної реальності.

Питання віртуальної реальності є надзвичайно важливими, адже сьогодні важно уявити людину інформаційного суспільства, яка б не мала відношення до комп'ютерної техніки, Інтернету та їхніх можливостей. Однак про це йтиметься в обговоренні.

Отже, вищевикладене засвідчує, що інформаційне суспільство – це суспільство, в основі організації якого покладено цифрову інформацію, інформаційно-комунікаційні технології, інформаційні ресурси й людину, а буття людини у такому суспільстві складає усе реальне, що має пряме відношення до інформації. При цьому одним із найбільших досягнень сучасної інформаційної цивілізації є Інтернет, який відкрив новий підхід у житті людини, а суспільство підняв на вищий етап інформаційної епохи й надав можливості для створення ще одного інформаційно-технологічного світу – віртуального, що існує паралельно реальному. У зв'язку з цим виникає питання межі між цими світами і їх впливу на людину, яка нами подається як Я-реальне.

### Обговорення

Суспільство, перебуваючи під впливом інформаційних потоків, комп'ютерних мереж та різноманітних Інтернет-технологій, зазнає радикальної трансформації, що простежується у можливості вироблення нової віртуальної реальності чи віртуального буття. Поява цих феноменів ще зовсім не досліджена, але для сучасної людини вже стала «схованкою», до якої людина звертається за різних обставин. Однією з таких є неможливість реалізуватися в реальному житті, відсутність комунікації з близькими людьми тощо. У цих та інших випадках віртуальний світ стає для неї плацдармом реалізації своїх мрій, стимулятором до певних симулятивних дій і підміни реальності псевдореальністю. Занурившись у віртуальність, Я-реальне переходить межу і стає Я-віртуальним. Останнє починає творити своє буття, яке на думку дослідників теж є реальним, хоча ця реальність має дещо інше розуміння на відміну від класичного розуміння реальності, і, очевидно, у такому підході порушує другу природу реальності.

Для кращого розуміння поняття «віртуальна реальність» розглянемо його сутність. Це поняття бере свій початок з античних часів і походить від латинського слова «virtus», яке мало інше змістове наповнення. Воно було пов'язане з етичною категорією й вказувало на позначення чеснот. З часом зміст цієї категорії вдосконалювався і набирав свого сучасного розуміння. Наприкінці 80-х років ХХ ст. Джерон Ланьє, відомий кіберкультуролог (Частиков, 2002), визначив, що «віртуальна реальність» є результатом переживання людиною низки екзистенціально-психологічних станів (уява, фантазія, сон, переживання тощо). А це, в свою чергу, сприяє створенню псевдобуття. Але щоб довести реальність цього псевдобуття, Г. Менчіков подає його як складний конструкт і зазначає: «Віртуальна реальність – це різновид реальності, проміжний, штучно сконструйований у свідомості людини, який виникає, існує і сприймається нашими

органами чуття як природний в сам момент його конструювання» (Менчіков, 2003: 8–10). Розглянувши докази щодо реальності віртуального буття стає зрозумілим, що воно не може відбутися без трьох складових: комп'ютера, Інтернету та людини. На цьому наголошує і Л. Скворцов: «життя у віртуальній реальності можливе лише за умов масштабного розширення інформаційно-комп'ютерної сфери. Індивіди, знаходячись у постійному контакті з комп'ютером, стають деміургами віртуального інформаційного світу і знаходять у ньому сенс свого життя» (Скворцов, 2001). Тобто сенс життя Я-реального в реальному світі первинної природи втрачає свій сенс, адже реальний світ вимагає відповідальності і не прощає помилок. Прикладом цього є чимало проблем, що спричинило людство, і які сьогодні увійшли до розряду глобальних.

Тобто віртуальне буття, яким захоплюється сьогодні більшість, створює умовно-символічне середовище, що радикально перетворює простір і час, сталі виміри людського буття. Зокрема звертаючись до віртуальному світу, сучасна людина у більшості випадків діє анонімно (мається на увазі, що у віртуальному світі немає реальних імен, а індивіди обирають собі псевдоімена), а це, як правило, ґрунтується на омані, маніпулюванні тощо. Тобто, вже навіть у такий спосіб порушується питання реальності як такої, Я-реальне починає себе видавати за Я-Інше, яке у віртуальному світі набуває форм Я-віртуального. Зважаючи на те, що Я може існувати у двох формах – реальне і віртуальне, відповідно й існує два світи: реальний, якому відповідає Я-реальне і віртуальний – Я-віртуальне.

Щоб простежити цей процес, звернемося до простих, але реальних дій Я. Відвідуючи віртуальну реальність, відбувається підміна Я-реального Я-віртуальним. Під час переходу Я-реального, яке має тілесність у реальному світі, у віртуальний світ, де вже починає діяти Я-віртуальне, відбувається втрата цієї тілесності, і Я-віртуальне діє відповідно до нереалізованих можливостей Я-реального при допомозі кліку. Тому, Я-реальне можна ще назвати як діюче, дія якого зводиться до клікання, і в такий спосіб Я-реальне завдяки дії набуває форм Я-реальне-клікаюче. Останнє, діючи в реальному світі, утворює і спонукає до відповідних дій Я-віртуальне у віртуальній реальності. У цьому контексті доцільно звернутися до гіперреальності, у якій більшість членів суспільства втрачають свою індивідуальність і потрапляють під вплив символічного коду віртуальної реальності. Остання, зважаючи на думку Ж. Бодріяра, постає як реальність симульована. Симуляція є творіння реального за допомогою міфологічних моделей, що не мають зв'язку з реальністю. Гіперреальність поглинає реальність справжню (Бодрийяр, 2006). З іншої точки зору, якщо Я-реальне надає перевагу віртуальному світу, у такий спосіб відбувається домінування віртуального світу в житті Я-реального, тоді Я-віртуальне стає домінуючим і підкорює собі Я-реальне. Я-реальне втрачає можливість орієнтуватися у соціальному просторі та часі й починає діяти відповідно до умов, створених комп'ютером. У такий спосіб у житті Я-реального світ і суспільство, в якому воно перебуває, перестає мати сенс, а міфологічним сенсом у

буттєвому відношенні наповнюється віртуальний світ. При цьому такі провідні властивості об'єктивної дійсності, як: рух, простір і час, у віртуальній реальності набувають іншого значення, ніж вони його мають у реальному матеріальному інформаційному суспільстві. У віртуальному світі ці категорії у класичному філософському їх розумінні зникають, залишається лише простір, в якому, як ми вже зазначали вище, Я-реальне вдягає на себе різні маски й виконує різні ролі, тобто з'являються інші віртуальні Я (субособистості), що набувають характеру живих істот і співіснують у загальному просторі, визначеному можливостями інформаційно-комунікативних технологій, й існують паралельно реальності.

При цьому варто зауважити, що віртуальна реальність, у якій діє Я-віртуальне, – середовище неоднорідне, що обумовлює різні форми прояву діяльності й поведінки кожного індивіда. Тут особливе місце належить спілкуванню. Адже зважаючи на те, що середовище спілкування і діяльності у віртуальному просторі дуже різноманітні й значною мірою відрізняються між собою, проте вони мають спільні властивості, що є результатом специфічного способу спілкування. Ці властивості дозволяють характеризувати віртуальні світи як додаткові соціальні простори, що сприяють прояву індивідуальних відмінностей людей і виразу глибоко особистісних прагнень, найчастіше зовсім не існуючих у реальному житті (Faßler, 1996: 77). Таке бачення ще раз переконує нас в тому, що Я-реальне не завжди відповідає Я-віртуальному. Але ця відмінність проявляється лише у діях Я в залежності від того, яка реальність є домінуючою, таким буде і сприйняття Я, або, перебуваючи у тому чи іншому світі, ми можемо так чи інакше сприймати Я.

Перебуваючи у віртуальному бутті, Я-реальне по-новому сприймає буття, знаходить нові образи тощо. У більшості випадків Я-реальне сприймає комп'ютери як продовження себе у «просторі», що відповідає його настроям, потребам тощо, а це, в свою чергу, з кожним кроком все більше і більше «затягує» Я-реальне у віртуальний світ. Це стає загрозою психологічної залежності Я-реального від віртуального світу. Занурюючись у віртуальний простір, людина по суті займається самотворенням своєї ідентичності, і сервери MUD (від «multi-user dimension» – рольова гра, в якій велика кількість користувачів об'єднані в одному віртуальному просторі) або IRC (IRC (Internet Relay Chat), ICQ роблять можливим спілкування з іншими такими ж множинними ідентичностями. Віртуальне «Я» учасників неформальної інтернеткомунікації нерідко відрізняється від реального «Я» – змінюється вік, стать, опис зовнішності, біографічна інформація тощо (Turkle, 1996: 156-175). Тобто «Інтернет, – як зазначає Ш. Тюркл, – виступає ще одним елементом комп'ютерної культури, який сприяє формуванню уявлення про ідентичність як множинність. В Інтернеті люди здатні творити себе, переміщуючись в декількох «Я» (Turkle, 1997: 143-155).

Щоб уникнути повного переходу у віртуальний світ, індивід має підходити до цього феномену розсудливо і глибину входження в нього повинен усвідомлювати. Адже відсутність усвідомлення загрози, яка може

настати, буде мати вкрай негативні наслідки для Я-реального як антропологічного виду. Тобто будь-які дії у віртуальній реальності повинні бути раціоналістичними. Відсутність раціоналізму у Я-реальному зумовлюється рядом соціальних факторів, серед яких несприйняття соціумом, відсутність життєвої стратегії, кризові моменти у житті тощо, у цих випадках Я звертається до віртуального світу, який у такі моменти відіграє компенсаторську функцію. Але реалізувавши свою функцію на певному етапі, віртуальний світ поглинає людину й, переступивши межу Я, втрачає свою реальність і набуває рис Я-Іншого віртуального. З цього приводу В. Бичков і Н. Маньковська говорять, що «ефект присутності людини» у віртуальній реальності відзначається тоді, коли користувач, а в нашому випадку Я-реальне, проникає в образі свого електронного двійника – Я-віртуального, у кіберпростір, може частково формувати його, а також свій власний образ, вступати в контакти з іншими користувачами і віртуальними персонажами, відчуваючи при цьому комплекс відчуттів, адекватний відчуттям людини в реальному житті (Бычков, 2006: 47-59).

Отже, проведений аналіз доводить, що віртуальна реальність – це «паралельний світ» людського буття, який існує паралельно реальному світу постіндустріального, інформаційного суспільства. Цей «паралельний світ» постає як світ творчої фантазії і є результатом моделювання відповідних ситуацій, що існують у реальному світі. В уяві людини він є ідеальним і відповідає законам і логіці комп'ютерних технологій та Інтернету. Саме це криє в собі велику небезпеку віртуальної реальності, адже, перебуваючи у ній, людина піддається маніпулятивним процесам віртуальних образів, здатна робити неймовірні вчинки, не замислюючись про наслідки. Причиною такої поведінки Я-віртуального є суб'єктивні переживання Я-реального, яке має вільний доступ до комп'ютерних технологій та інформації.

## Висновки

Під час розгляду сутності постіндустріального етапу розвитку суспільства та його інформаційної фази встановлено, що особливістю цієї фази зазначеного суспільства є розвиток інформаційно-комунікативних технологій й Інтернету та їхній вплив на людину чи Я-реальне. Зокрема встановлено, що філософське дослідження специфіки віртуальної реальності обумовлене необхідністю, з одного боку, визначення грані між соціальною, природною реальністю і віртуальною реальністю, з'ясування сутнісних характеристик віртуальної реальності, особливостей її онтології, генезису, взаємодії з людиною. Крім цього, встановлено, що віртуальна реальність займає значне місце в існуванні сучасної людини. Феномен віртуальної реальності може поставати у нашому житті в різних модусах. При раціональному підході віртуальна реальність має позитивні наслідки, в інших випадках – негативні. Причиною негативних наслідків у більшості випадків є суб'єктивні переживання Я-реального в інформаційному суспільстві. У цьому випадку віртуальний світ стає для такого Я «схованкою», а Я-реальне переходить у Я-віртуальне.

### Список літератури

1. Faßler M. Sphinx «Netz». Die Wirklichkeit computerbasierter Netzwerke. München, 1996. – 185 s.
2. Turkle, Sh. Constructions and reconstructions reality of self in virtual reality: Playing in the MUDs // Culture of Internet Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, Mahwah, NJ, US, 1997. – P. 143-155.
3. Turkle, Sh. Parallel lives: working on identity in virtual space // Constructing the self in a mediated world. N.Y., 1996. – P. 156-175.
4. Бебик В. М. Глобальне інформаційне суспільство: поняття, структури, комунікації / В. М. Бебик // Інформація і право. – №1. – 2011. – С. 41-49.
5. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр; [пер. с фр., послесл. и прим. Е.А. Самарской]. – Москва, 2006. – 269 с.
6. Бычков В. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. Бычков, Н. Маньковська // Вопросы философии. – 2006. – №11. – С. 47-59
7. Данильян В. О. Інформаційне суспільство та перспективи його розвитку в Україні (соціально-філософський аналіз): монографія / В. О. Данильян. – Харків: Право, 2008. – 184 с.
8. Меньчиков Г. П. Человеческие аспекты действия основных свойств виртуальной реальности / Г. П. Меньчиков // Человек в виртуальном мире: материалы междуз. науч. конф. – Казань: Издательство «Менеджмент» ВШУБ КГУ, 2003. – С. 8-10.
9. Скворцов Л. Информационная культура и цельное знание: Избранные труды / Л. Скворцов. – Москва, 2001. – 288 с.
10. Социальные коммуникации (теория, методология, деятельность): словарь-справочник / сост. В. А. Ильганаева. – Харьков: КП «Городская типография», 2009. – 392 с.
11. Частиков А. Архитекторы компьютерного мира / А. Частиков. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2002. – 102 с.

### References

1. Bebik, V.M. (2011). Globalne informacijne suspilstvo: ponyattya, strukturi, komunikaciyi [Global information

society: concepts, structure, communications]. *Informaciya i pravo, Information and law*, 1, 41-49 [in Ukrainian].

2. Bodrijar, Zh. (2006). Obshestvo potrebleniya. Ego mify i struktury [The Consumer Society: Myths and Structures]. (E.A. Samarskoj, Transl.) Moscow [in Russian].
3. Bychkov, V., Mankovska, N. (2006). Virtualnaya realnost v prostranstve esteticheskogo opyta [Virtual reality in the space of aesthetic experience]. *Voprosy filosofii, Philosophy Issues*, 11, 47-59 [in Russian].
4. Danilyan, V.O. (2008). Informacijne suspilstvo ta perspektivi jogo rozvitku v Ukraini (socialno-filosofskij analiz) [Information society and prospects of its development in Ukraine (socio-philosophical analysis)]. Kharkiv: Pravo [in Ukrainian].
5. Menchikov, G.P. (2003). Chelovecheskie aspekty dejstviya osnovnyh svojstv virtualnoj realnosti. *Chelovek v virtualnom mire: materialy mezhvuz. nauch. konf, Man in the virtual world*. Kazan: Izdatelstvo «Menedzhment» VShUB KGU [in Russian].
6. Skvorcov, L. (2001). Informacionnaya kultura i celnoe znanie: Izbrannye trudy [Information Culture and Integral Knowledge: Selected Works]. Moscow [in Russian].
7. Ilganaeva, V.A. (Ed.). (2009). Socialnye kommunikacii (teoriya, metodologiya, deyatel'nost'): slovar-spravochnik [Social communications (theory, methodology, activity): dictionary]. Harkov: KP «Gorodskaya tipografiya» [in Russian].
8. Chastikov, A. (2002). Arhitektory kompyuternogo mira [Architects of the computer world]. SPg: BHV-Peterburg [in Russian].
9. Faßler, M. (1996). Sphinx «Netz». Die Wirklichkeit computerbasierter Netzwerke. München.
10. Turkle, Sh. (1997). Constructions and reconstructions reality of self in virtual reality: Playing in the MUDs *Culture of Internet Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, Mahwah, NJ, US*.
11. Turkle, Sh. (1996). Parallel lives: working on identity in virtual space *Constructing the self in a mediated world: inquiries in social construction*. N.Y.

### А. С. Полищук, О. В. Полищук ФИЛОСОФИЯ ЭКЗИСТЕНЦИАЛИЗМА ПОГРАНИЧНОГО БЫТИЯ ЛИЧНОСТИ В РЕАЛЬНОМ / ВИРТУАЛЬНОМ МИРАХ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Рассмотрено постиндустриальное общество, в частности в статье сосредоточено особое внимание на его информационной фазе развития. Установлено, что особенностью её является стремительное развитие информационно-коммуникативных технологий и изобретения Интернета. Указанные достижения сделали огромное влияние на развитие общества и, в частности, человека. Эти изменения привели к иному восприятию таких категорий, как время, пространство и тому подобное. Ведь благодаря созданию виртуальной реальности (виртуального мира), переживая ряд трудностей в реальном мире, человек пытается где-то «спрятаться» от них. Таким «хранилищем» является виртуальная реальность, где Я-реальное имеет возможность выдавать себя за Иного – Я-виртуальное, создавать свой мир, в котором Я-виртуальное является главным. Этот мир создаётся с предпочтениями Я-реального, которое не может найти себя в реальном мире. Учитывая эти и другие обстоятельства, демонстрируется грань между двумя мирами, существующими параллельно для Я. Выбор одного из них напрямую зависит от рационализма.

**Ключевые слова:** постиндустриальное общество, информационное общество, бытие реальный / виртуальный мир, Я-реальное / виртуальное, информация, индивид, пространство, время.

### O. Polishchuk, O. Polishchuk EXISTENTIALISM PHILOSOPHY OF MAN'S BOUNDARY EXISTENCE IN REAL/VIRTUAL WORLDS OF INFORMATION SOCIETY

**Introduction.** The issues of social existence have always been the subject of reflection, because the life of society is extremely multifaceted and multidirectional, which, in turn, forces the scientific community to comprehension of all the socio-cultural processes that take place in it. **The aim** of the research is to delineate the boundaries of the two worlds and human existence in them. **The tasks** of the research are: 1) to consider the peculiarities of the information society and determine its existence; 2) to find out the impact of the computer, Internet technologies as achievements of the information society on the personality; 3) to show the boundary between the real and virtual worlds in the life of *Real Me / Virtual Me*. **Research methodology.** The methodological basis of the research is a set of philosophical and general scientific methods, which provides analysis of the processes that take place in modern society and the individual Me. Dialectical and informational methods as well as methods of generalization and comparison have been used in the article. **Research results.** Having analysed scientific researches, it has been determined that the information society is the society based on the organization of digital information, information-communication technologies, information resources and human existence directly related to information. **Discussion.** The conducted analysis shows that virtual reality is a "parallel world" of human existence that exists parallel to the real world of a post-industrial, information society. It emerges as a world of creative fantasy and is the result of modelling relevant situations that exist in the real world. In person's imagination, it is perfect and complies with the laws and logics of computer technologies and the Internet. **Conclusion.** It is established that the philosophical study of the specifics of virtual reality is conditioned by the necessity, on the one hand, to determine the boundaries between social, natural reality and virtual reality, to find out the essential characteristics of virtual reality, peculiarities of its ontology, genesis, interaction with a person. The phenomenon of virtual reality can appear in our lives in different modes.

**Key words:** post-industrial society, information society, being, real/virtual world, *Real Me / Virtual Me*, information, individual, space, time.