

**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ НАУК УКРАЇНИ  
ІНСТИТУТ ФІЛОСОФІЇ імені Г.С. СКОВОРОДИ**

**ФАНДЄЄВА Ганна Костянтинівна**

УДК 316.61:004.946

**ВІРТОСФЕРА ЯК НОВИЙ ПРОСТІР  
ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНИХ ІДЕНТИЧНОСТЕЙ**

Спеціальність 09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії

**АВТОРЕФЕРАТ**  
дисертації на здобуття наукового ступеня  
кандидата філософських наук

Київ - 2019

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана на кафедрі філософії та соціології Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» МОН України.

Науковий керівник - доктор соціологічних наук, кандидат філософських наук, професор **КОНОНОВ Ілля Федорович**, Державний заклад «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» МОН України, завідувач кафедри філософії та соціології.

Офіційні опоненти: доктор філософських наук, доцент **ДЕВТЕРОВ Ілля Володимирович**, Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського» МОН України, професор кафедри філософії;

кандидат філософських наук, доцент **КОЖЕМ'ЯКІНА Оксана Миколаївна**, Черкаський державний технологічний університет МОН України, доцент кафедри філософії.

Захист відбудеться “20” вересня 2019 року о 14:00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 26.161.02 для захисту дисертацій на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук в Інституті філософії імені Г.С. Сковороди НАН України за адресою: 01001, м.Київ, вул. Трьохсвятительська, 4, к.318

З дисертацією можна познайомитись у бібліотеці Інституту філософії імені Г.С.Сковороди НАН України, за адресою: 01001, м.Київ, вул. Трьохсвятительська, 4.

Автореферат розісланий “\_\_” серпня 2019 р.

Вчений секретар  
спеціалізованої ради  
кандидат філософських наук

Л.А.Ситніченко

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

**Актуальність теми дослідження.** У наш час поняття віртуальності набуло загальнонаукового статусу. У сучасній космології вихідною реальністю вважається вакуум, в якому постійно виникають і зникають віртуальні частки. Отже, ми знаходимо віртуальність на фундаментальному рівні матерії. Суспільство теж віртуалізується. Людина живе все більше на перехресті фізичних і віртуальних феноменів. Таким чином, віртуальність - це фундаментальне поняття, що характеризує природу, суспільство і людину в сучасній пізнавальній ситуації.

У пропонованому дисертаційному дослідженні розглянуто ту складову феномена віртуальної реальності, яка формується в інтернет-середовищі. Інтернет як об'єкт аналізу входив до філософської рефлексії повільно, і уявлення про його суспільну роль суттєво змінювалися за останні 30 років. Це певною мірою пояснює невисоку ступінь опрацювання даного феномена в дослідженнях філософів.

Особливої наукової значимості проблемі віртуальної реальності надав її зв'язок з глобалізацією, її всеосяжний вплив на всі сфери суспільного життя і особистість людини. Сформоване завдяки Інтернету та іншим засобам телекомунікації віртуальне середовище впливає на ідентичність людини. Як само впливає? Які механізми цього впливу? Які наслідки для людини та суспільства? Ці питання стоять перед соціально-філософською думкою як виклик, від відповіді на який залежать стратегії соціалізації, самовизначення людини, спілкування, пошуку форм спільних дій.

При вивченні впливу віртуальної реальності на формування ідентичності людини необхідно враховувати особливості соціокультурної ситуації епохи Постмодерну. В ній втрачено значну частину усталених паттернів, які дозволяли людині засвоювати зовнішні норми як власний вибір. Вибір став варіативним, а зовнішній примус багатовекторним і завуальованим. Через втрату опор в реальному світі, яка веде до фрагментації нормативної системи, загострюється проблема ідентичності. Вже класики постмодернізму говорили про "смерть особистості", про її фрагментацію. В наш час тенденція до розпорошення, розмитості ідентичності зберігається. Цьому сприяє та обставина, що соціальний простір все більше структурується потоками, серед яких велику роль відіграють інформаційні потоки, які сформовані віртуальною комп'ютерною реальністю. Завдяки цьому актуальними стають питання щодо формування/відтворення «нової» (віртуальної) ідентичності індивідуального чи колективного суб'єкта, як певної складової його цілісної ідентичності. Звернення до поняття ідентичності дає можливість проникнути на фундаментальний рівень онтологічних та філософсько-антропологічних проблем. Соціально-філософська розробка даної теми створює перспективу для розуміння віртуальної реальності як такої, адже знання про навколишній світ мають праксіоморфний характер і залежать від стану суспільства.

Логіка розвитку сучасного вітчизняного суспільствознавства потребує нового світоглядного синтезу, який має об'єднати нове бачення природи і суспільства. Віртуальність - одне з провідних понять в цьому процесі. Інтернет, як явище, що виникло в західній культурі, дає поштовх до актуалізації певних шарів східних

філософських систем, які виявляються співзвучними новому суспільному стану. Тим самим Інтернет дає імпульс до руху у бік культурної єдності людства. Продовжуючи справу В.І. Вернадського, для характеристики нового стану суспільства пропонується ввести нове поняття, яке описує віртуальну складову єдиної інформаційної системи, яка охопила світ (одна з передумов створення ноосфери).

Таким чином, актуальність даної теми зумовлюється наступними обставинами: недостатньою розробленістю та дискусійністю проблеми «віртуальної реальності» у сучасній соціально-філософській літературі; загостренням проблеми ідентичності у зв'язку з входженням людства до інформаційного суспільства; загальною логікою трансформації і розвитку сучасного вітчизняного суспільствознавства.

**Ступінь наукової розробки проблеми.** Можливість формування концепцій віртуальності і віртуального в середземноморській філософській традиції була закладена в античності. Маємо на увазі категоріальний набір: «можливість», «спосіб існування ідеї», «внутрішня сила», «акт», «потенція», «ентелехія», «матерія», «форма», який в найбільш розвиненій формі знаходимо в працях Аристотеля.

В епоху середньовіччя категоріальне або близьке до категоріального використання терміну «virtus», «віртуальне» у значеннях «добродесність», «можливість», «дійсність» має місце в роботах Томи Аквінського, Августина Блаженного, Миколи Кузанського, Іоанна Дунса Скота. В епоху Відродження Леон Баттіста Альберті центральною категорією своїх творів зробив «virtu» (добродесність), яка притаманна особистості, але стає можливою лише будучи якістю суспільства.

У Новий час поняття віртуального зустрічається в працях Ляйбніца, Канта, Гегеля. У Ляйбніца віртуальне набуває значення неусвідомленого вмісту в розумній душі. Кант визнає віртуальну присутність в тілесному світі нематеріальних речей опосередковано. Гегель визначив віртуальне як щось середнє між «належним мені» і «чужим».

На справжню філософську проблему віртуальність перетворилася в наш час. Розробкою проблем віртуальної реальності і процесів віртуалізації займаються вітчизняні і зарубіжні дослідники. З терміном «віртуальна реальність» пов'язано поняття «інформаційного суспільства». Фундаментальними працями з цього питання є роботи Д. Белла, М. Маклюєна, Й. Масуди, М. Кастельса, Е. Тоффлера, Ф. Хартман, Л. Візінга, які дослідили соціальні трансформації, що відбуваються в контексті бурхливого розвитку і поширення інформаційних технологій.

Феномен віртуальної реальності і процеси віртуалізації суспільства аналізуються в роботах С. Жижека, Я. В. Любивою, Д. В. Іванова, В. О. Кутирьова, М. О. Носова, Р. А. Нірулліна, С. С. Хоружого, М. Епштейна та ін. Соціально-філософська проблематика віртуальної реальності отримала розвиток у роботах І. О. Акчуріна, С. А. Дацюка, М. Ю. Опенкова та ін. Лінгвосемантичне дослідження концепту «віртуальний» було здійснено у роботах К. Є. Таратути.

Зараз виникло розуміння обмеженості можливостей аналізу віртуальної реальності в межах середземноморської філософської традиції. Для забезпечення

всебічного аналізу проблеми віртуальності доцільно розглянути індійську філософію, в якій тривалий час розроблялося поняття «майя», яке виявляється співзвучним сучасним пошукам в царині досліджень віртуальності. Воно не лише пов'язує потенцію з актом, але має конотацію ілюзорності, що в нинішніх соціальних реаліях «постправди» є особливо актуальним.

Для виявлення впливу віртуальності на ідентичність індивідуальних і колективних суб'єктів для нас велике значення мали теорії ідентичності. Вивчення ідентичності має багату історію в різних областях наукового знання. Проблематика, пов'язана з самототожністю «Я», активно розроблялася починаючи з філософії Нового часу (Р. Декарт, Дж. Локк, Д. Юм, І. Кант, З. Фройд). Самототожність особистості і її приналежність до тих чи інших груп в єдності розглядали К. Маркс, В. Джеймс, Ч. Х. Кулі, Дж. Г. Мід. Етапною стала концепція «дзеркального Я». В дослідження ідентичності значний вклад зробили представники психоаналізу і символічного інтеракціонізму (Е. Х. Еріксон, Г. М. Бергер, Е. Фромм, І. Гофман та ін.).

У період Другого модерну актуалізується тема «кризової ідентичності» (З. Бауман, Ж. Бодрійяр, Е. Гідденс, Ж. Лакан, Т. де Лауретіс, Р. Дж. Ліфтон, А. Лоуен, М. Фуко, С. Гантінгтон, П. Д. Тищенко, Б. Г. Юдин, П. С. Гуревич, І. Жеребкіна та ін.).

Процеси ідентифікації індивіда і конструювання ідентичності в просторі Інтернету вивчають Ш. Теркл, Д. Вайс, О. Г. Асмолов, О. Є. Войскунський та ін.

Серед вітчизняних авторів, які розглядали ідентичність в контексті віртуальної реальності та інформаційного суспільства, слід виділити роботи В. В. Ляха, В. С. Пазенка, Я. В. Любивога, І. В. Девтерова. Соціокультурні наслідки феномену віртуалізації та його роль в трансформаціях людського буття вивчають В. С. Лук'янець, Т. В. Лютий, Н. В. Хамітов та ін. Сучасну трансформацію соціальності досліджують В. О. Ананьїн, І. Ф. Кононов, А. О. Баумейстер, М. І. Бойченко, Є. К. Бистрицький, О. В. Білий, Є. І. Головаха, Г. П. Коваadlo, О. М. Кожем'якіна, А. М. Лой, С. В. Пролєєв, Л. А. Ситніченко, В. В. Шамрай. А. М. Єрмоленко дав ціннісно-нормативне обґрунтування проблеми «інформаційного суспільства», окресливши плюральність ідеологій, світоглядів, які стали ознаками сучасної філософії.

Незважаючи на всі згадані дослідження, проблематика формування соціальних ідентичностей в контексті віртуальної реальності вивчена ще недостатньо, що й зумовило необхідність розгляду даної проблематики у спеціальному дисертаційному дослідженні.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дисертація виконана у межах наукового проекту кафедри філософії та соціології Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» «Масова свідомість у зоні воєнного конфлікту на Донбасі», який фінансувався грантом Міністерства освіти і науки України (номер державної реєстрації 0116U004150).

**Мета і завдання дослідження.** Метою дисертаційного дослідження є соціально - філософський аналіз впливу віртуальної реальності на людську ідентичність.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішити такі **завдання**:

- виявити зв'язок уявлень про ідентичності та їх становлення з уявленнями про наявне і потенціальне в картині світу;
- порівняти уявлення про віртуальність у середземноморській та індійській філософських традиціях і їх вплив на концепцію людини та людської ідентичності;
- дослідити джерела формування ідентичностей в залежності від режимів функціонування суспільної інформації; знайти пояснення трансформації людської ідентичності під впливом комп'ютерних мереж;
- з'ясувати механізми та наслідки впливу комп'ютерної реальності на соціальне буття, використовуючи як методологічну платформу концепцію ноосфери В. І. Вернадського;
- проаналізувати комп'ютерну реальність на предмет утворення нею в межах ноосфери особливого відносно автономного об'єкта.

**Об'єкт** дисертаційного дослідження – віртуальність як складова сучасної соціальної реальності. Або: віртуальні характеристики сучасного соціуму.

**Предмет** дослідження – формування ідентичностей індивідуальних і колективних суб'єктів під впливом віртуальної складової соціальної реальності.

**Теоретико-методологічна основа дослідження** обумовлена специфікою поставлених у ньому завдань. Основні проблеми дисертації розроблялись і конкретизувались у процесі аналізу та узагальнення робіт представників різноманітних шкіл та напрямків сучасної філософії. У роботі використовується комплекс методів, що дозволяють розглянути віртуальну реальність як нову сферу генезису соціальних ідентичностей. Це метод історико-філософської реконструкції, що дає можливість проаналізувати семантичні та концептуальні витoki термінів «віртуальний», «реальність», «сфера», «ідентичність», «символ». Для вивчення Інтернету як віртуальної реальності використовувався феноменологічний підхід. Порівняльний аналіз особливостей віртуальної та реальної комунікації спирався на драматургічний підхід І. Гофмана.

Принцип взаємопов'язаності дозволив здійснити осмислення соціально-філософських вимірів взаємовпливу індивідуальної та колективної ідентичності. Тлумачення дискурсу сучасної ідентичності спирається на символічний інтеракціонізм Дж. Міда, гуманістичний психоаналіз Е. Фромма. Сформульовані українськими дослідниками (О. Білий, М. Бойченко, Л. Дротянко, А. Єрмоленко, О. Йосипенко, Я. Любивий, В. Лях, М. Попович, С. Пролєєв, І. Кононов, О. Хома, С. Ягодзінський) інтерпритації соціально-філософського та культурно-історичного дискурсу створили умови для осмислення ідентичності, яка формується в умовах віртуальної реальності.

**Наукова новизна** отриманих результатів дослідження полягає у тому, що в ньому вперше в українській соціальній філософії виявлені характерні ознаки трансформації ідентичностей (індивідуальної та групової) в умовах становлення інформаційного суспільства, виокремлено віртуальну складову сфер соціального

буття людини, обґрунтовано необхідність введення нового терміну для визначення віртуальної складової соціальності.

У дисертації сформульовано низку положень, які містять елементи наукової новизни та виносяться на захист:

*Уперше*

- виявлені тенденції сучасного наукового дискурсу ідентичності:
  - 1) повернення «суб'єкта» у філософський дискурс ідентичності;
  - 2) множинна ідентичність як факт буття людини, що відбувся;
  - 3) повернення до речовинності у формі підвищеного інтересу до ролі тілесності в ідентифікаційних процесах;
  - 4) артикуляція реальності (дійсність або віртуальна реальність) при обговоренні ідентичності;
  - 5) нечіткість термінології при обговоренні ідентичності, зумовленої впливом комп'ютерних технологій (віртуальна, мережева ідентичність у сенсі комп'ютерних мереж);
  
- у вітчизняній філософії виявлені характерні ознаки трансформації ідентичностей як групових, так і індивідуальних в умовах становлення інформаційного суспільства. Трансформація ідентичності полягає в тому, що людина дістає нові можливості ідентифікації, які були відсутніми до появи мережевих комунікацій. Важливу роль у формуванні ідентичності відіграє спілкування зі значимим Іншим. З появою віртуальних співтовариств спілкування зазнало деяких змін. Відбулися зміни: 1) у сприйнятті часу і простору (відділення поняття присутності від фізичного місцеперебування і перепідпорядкування його суспільній мережі); 2) у розстановці пріоритетів; 3) втрата приватності і залучення до загального досвіду. Зміни групової ідентичності пов'язані зі змінами технологій пам'яті, появою нових видів діяльності (геймери, хакери), зміною самої групи (масштаб охоплення аудиторії, технологія її створення і вступу до неї). Головним засобом трансляції колективної пам'яті зараз є медіа. Трансформація засобів комунікації веде до появи нових колективних ідентичностей (блогери, адміни, користувачі, члени різних груп в соціальних мережах), які не стирають традиційні, а змінюють їх пріоритетність;
  
- доведено тезу про те, що індійська філософська думка першою запропонувала концепцію віртуального існування, «майї», як особливої сили, енергії, яка водночас приховує справжню природу світу та забезпечує розмаїття його проявів. Окреслено точки дотику європейської концепції віртуальної реальності та майї. Майя має такі ознаки віртуальної реальності як породженість; актуальність; автономність; інтерактивність; ілюзорність (в тому сенсі, що у суб'єкта, зануреного в майю, виникає повне відчуття реальності світу); потенційність; несубстанціональність, яка походить з матеріальної причини і виробляє матеріальний продукт. Зрозуміло, що незважаючи на вказані ознаки, майя не є повним відповідником сучасного поняття віртуальності, яке зараз стало

загальнонауковим. Так, сучасна космологія вважає, що віртуальні частки знаходять свій вияв як флуктуації вакууму. Так виник і наш Всесвіт. Віртуальність пронизала все суспільство. Вона є і джерелом творчості, і джерелом того явища, яке отримало назву «постправди». Ці уявлення повністю не відповідають категоріальній мережі, що започаткована в філософії Аристотеля як вчення про потенцію і акт. Уявлення про майю у цьому зв'язку набувають самостійного евристичного значення;

- обґрунтовано концепцію нової віртуальної складової ноосфери, яка виникла у зв'язку з «революцією віртуальності» у комп'ютерній та телекомунікаційній техніці. Ця революція вплинула загалом на соціальне буття. Радикальне перетворення засобів зв'язку, створення всесвітньої інформаційної системи відповідають ідеям В. І. Вернадського про передумови виникнення ноосфери, конкретизуючи їх. Віртуальна складова Інтернету сформувала нову сферу соціального буття людини, новий простір суспільних інтеракцій і дискурсивних практик. Для виокремлення цієї сфери пропонується ввести соціально-філософське поняття «віртосфера»;
- доведено, що віртуальна реальність у первісному сенсі - це деякий потенційний стан буття, наявність в ньому певного активного початку, схильність до появи деяких подій або станів, які можуть реалізуватися за відповідних умов, незалежно від наявності чи відсутності комп'ютерних технологій. Тобто це - буття в потенції. Цю характеристику помилково розповсюджувати на весь Інтернет. Тільки певні сервіси (такі як соціальні мережі, ігри) мають такі ознаки віртуальної реальності. Але з розвитком Інтернету можна вести мову про розширення сфери віртуальності, адже до неї належить буття об'єктів, опосередковане комп'ютерними програмами і відповідними технічними засобами. Виник новий вимір соціального простору, в якому об'єкти існують на межі потенціального і актуального під модусом ілюзорності. Ця нова просторовість, процеси, пов'язані з нею утворюють особливу сферу діяльності людини, яку пропонується називати віртосферою. Неологізм «віртосфера» продовжує смисловий ряд біосфера – ноосфера – віртосфера. В ідеалі ноосфера – це новий етап розвитку біосфери. Віртосфера – момент розвитку ноосфери, нова її складова, яка всій ноосфері надає нову якість;
- запропоновано виокремити віртуальну і реальну складову кожної сфери буття людини. Буття включає тілесність (матерія); свідомість (психічні явища); соціальність (життя); духовність (духовні явища). Віртосфера є віртуальною складовою соціальності. Відзначено, що свідомість і духовність не мають віртуальної складової, на відміну від тілесності і соціальності. Це може змінитися з розвитком штучного інтелекту, якщо він набуде автономності стосовно людини. Поки що духовність, так само як і свідомість, поза людиною (як носія і того, і іншого) не існує. Отже, розум і душа – це ті складові, які не мають симулякра у віртуальному світі. Вони нематеріальні, тому входження їх у віртуальний світ здійснюється



природним чином. Проте це зіткнення з іншою реальністю не проходить безслідно для даних сфер людського буття. Віртуальна реальність суттєво змінила масову свідомість, наприклад. Це у свою чергу впливає на формування ідентичності людини.

*Отримали подальший розвиток:*

- положення про взаємозв'язок пам'яті і ідентичності. У роботі проаналізовано причини меморіального буму. В результаті зроблено висновок, що сьогодні соціальна пам'ять є тим острівцем надійності і стабільності, за який намагається утриматися вислизаюча ідентичність;
- ідея В. І. Вернадський про значення індійської філософії для розвитку сучасного природознавства; зараз, коли поняття віртуальності стало загальнонауковим, це тим більше актуально;
- положення І. Гофмана щодо представлення себе іншим у повсякденному житті. При цьому були визначені ті дефініції спілкування, які піддалися змінам з появою віртуальної комп'ютерної реальності: 1) відсутність або підміна переднього плану символом; 2) змішування віртуального і реального спілкування; 3) відсутність, або спотвореність мови жестів.

*Уточнено:*

- характеристику сучасного дискурсу ідентичності. Виявлені особливості сучасного погляду на ідентичність: 1) повернення категорії «суб'єкта» у філософський дискурс; 2) множинність ідентичності; 3) повернення до предметності в розумінні ідентичності, яке можна пов'язати з особливим інтересом сучасних дослідників до теми тілесності;
- роль тілесності у формуванні ідентичності. Контроль над тілом – це базис індивідуальної ідентичності. Але у віртуальній комп'ютерній реальності людина може міняти свій Я-образ, трансформуючись в нове віртуальне тіло і набуваючи нової тілесності (хоча реальне тіло при цьому залишається незмінним). Проте поява симулякра тіла призводить до певної тимчасової зміни ідентичності;
- структуру трактування віртуальності. В результаті виділено три підходи до трактування віртуальності: 1) розуміння віртуальної реальності як фундаментальної властивості буття (онтологічне єство і статус віртуальної реальності); 2) власне науковий підхід; 3) підхід до віртуальності, що сформувався під впливом розвитку комп'ютерних і інформаційних технологій.

**Теоретичне і практичне значення одержаних результатів.** Теоретичне значення одержаних результатів полягає у розширенні дослідницького поля соціально-філософської науки шляхом розуміння природи, сутності та механізмів формування соціальних ідентичностей у віртуальному дискурсі. Концептуальні положення дисертації можуть бути використані для подальших соціально-філософських та історичних досліджень віртуальної ідентичності.

Практична значимість дисертаційного дослідження зумовлена сучасною «кризою ідентичності». Однією з причин цієї кризи можна визнати масове занурення людей у віртуальну комп'ютерну реальність. Отже дослідження ідентичності з позиції соціальної філософії дозволяє краще зрозуміти причини і наслідки сучасної кризи ідентичності, що, у свою чергу, створює підґрунтя для її подолання. Отримані результати дослідження можуть бути використані у викладанні курсів та спецкурсів з соціальної та політичної філософії, філософії комунікації, філософської антропології; а також при написанні підручників, навчальних посібників з соціальної філософії.

**Особистий внесок здобувача.** Дисертаційне дослідження є результатом самостійної наукової роботи здобувача. Висновки і положення наукової новизни особисто отримані автором.

**Апробація результатів дослідження.** Головні ідеї дисертації авторка доповідала на методологічних семінарах аспірантів кафедри філософії та соціології Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» (Луганськ, Старобільськ, 2013-2017 рр.); Міжнародній науковій конференції «Бердяєвські читання» (Донецьк, 2014); XXV Міжнародній конференції «Історія релігії в Україні» (Львів, 2016); I Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасний світ: досвід, проблеми і перспективи розвитку» (Ставрополь, 2016); XII Міжнародній науковій інтернет-конференції «Наука і життя: сучасні тенденції, інтеграція у світову наукову думку» (Київ, 16-18 травня 2016); Міжнародній науково-практичній конференції «Наука, освіта, суспільство: актуальні питання і перспективи розвитку» (Одеса, 29-30 січня 2016).

**Публікації.** Концептуальні положення та результати дисертаційного дослідження викладені у 16 публікаціях, 4 з яких надруковані у фахових виданнях України (1,22 др. арк.), 1 – у фаховому закордонному виданні (0,25 др. арк.).

Поза тим окремі положення дисертації висвітлені в дев'яти матеріалах і тезах доповідей на наукових, науково-практичних та наукових інтернет-конференціях (1,84 др. арк.). Загальний обсяг публікацій – 3,31 др. арк.

**Структура та обсяг дисертації** зумовлені логікою дослідження, яка впливає з поставленої мети і головних дослідницьких завдань. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків і списку використаної літератури. Повний обсяг дисертації становить 188 сторінок, основний текст – 157 сторінок. Список джерел включає 207 найменувань, з них – 22 іноземною (англійською) мовою.

## **ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ**

У підрозділі 1.1. «Ідентичність – самість – Я-концепція» розмежовано поняття ідентичності, самості і Я-концепції, які є близькими за сенсом, але не є синонімами. Зроблено висновок, що всі три категорії «ідентичність», «самість», «Я-коцепція» пов'язані між собою за допомогою «Я». «Я-коцепція» - найвужче поняття, це лише пізнаний аспект «Я», його соціальна експлікація (несвідоме сюди не включається). Поняття «самість» ширше, воно означає тотожність самому собі. «Ідентичність» найширше поняття, що сполучає ознаки стійкості і зміни, включає особу, іншу людину, локуси і артефакти.

У *підрозділі 1.2. «Витоки розуміння ідентичності»* проведено ретроспективний аналіз поняття «ідентичність» з часів грецької архаїки до епохи Постмодерну. Визначені засадничі позиції в проблемі ідентичності, які обґрунтовані в працях З. Фрейда і Дж. Міда. Розмежовано поняття ідентичність та ідентифікація. Відмічено, що для вітчизняної наукової думки характерними є дослідження процесу ідентифікації, як витоку поняття ідентичності у руслі формування особи. Ця тенденція збереглася до наших днів.

У *підрозділі 1.3. «Ідентичність в епоху Постмодерну»* визначена специфіка постмодерністської перспективи ідентичності: відхід від концепції тотожності і визначення з точки зору розрізнення; конструювання значимого Іншого в символічному просторі; артикуляція теми влади в дискурсі ідентичності; децентралізація суб'єкта.

Зроблено висновок, що епосі Постмодерну властива плинність і пластичність в підході до ідентичності. На передній план виходить визначення ідентичності з точки зору відмінності. В той же час відбувається нівелювання ролі духовної само тотожності індивідуального суб'єкта, артикуляція паралелей між поняттями «влади» і «ідентичності». Поняття Іншого продовжує відігравати ключову роль у формуванні ідентичності. Проте змінюється сам Інший. Тепер все частіше Інший розташований усередині особи, тобто іншість закладена в самій людині. Важливими елементами, включеними в конструкт ідентичності постмодернізмом, є поняття різомі, мови, тексту, дискурсивної практики.

У *підрозділі 1.4. «Ідентичність сьогодні»* відзначено, що суспільство Постмодерну, перетворюючись, перестало відповідати власним ідеалам плюралізму, глобалізму, свободи. У ході осмислення даних протиріч були переглянуті основи постмодернізму. Ці зміни торкнулися і поняття ідентичності. Перше, що слід зазначити в сучасному погляді на ідентичність, це повернення категорії «суб'єкта» у філософський дискурс.

Друге – це множинна ідентичність або поліідентичність, яка є ще однією прикметою сучасного розуміння ідентичності. Особа постійно знаходиться в процесі становлення, не має довгострокових зобов'язань, тому її ідентичність – це щось фрагментоване і постійно змінюване. На передній план висувається постулат неоднозначності ідентичності, згідно з яким множинна ідентичність складається як ситуативна конфігурація, що виникає внаслідок орієнтації на рині ідентитети.

Третє - це повернення до тілесності в розумінні ідентичності, яке обумовлює зацікавленість сучасних дослідників цією тематикою. Особливу гостроту проблема тілесності набула у зв'язку с появою мережевої ідентичності, яку часто ототожнюють з постмодерністською ідентичністю.

Отже, сучасне бачення ідентичності передбачає повернення категорії «суб'єкт» у філософський дискурс; множинну ідентичність як факт буття людини, що відбувся; повернення до тілесності; артикуляцію віртуальної реальності в ідентифікаційних дискурсах.

У *підрозділі 1.5. «Колективна ідентичність»* відзначено, що епоха постмодерну пов'язана з політикою мультикультуралізму, якій властиве підкреслено шанобливе ставлення до культурних відмінностей, заперечення ієрархії останніх. Ці

культурні відмінності зберігаються пам'яттю народу. У роботі на основі аналізу філософських, психологічних та соціологічних досліджень проблеми взаємозв'язку пам'яті і ідентичності зроблено висновок, що сьогодні соціальна пам'ять є тим острівцем надійності і стабільності, за який намагається ухопитися вислизуюча ідентичність. Але тут ми маємо справу з оманливою стабільністю. Історичний факт, який був непорушною істиною, в потоці нових медіа набув релятивності. Страх залишитися взагалі без всякої ідентичності заставляє людей в різних суспільствах знов і знов звертатися до колективного минулого. Історія перетворилася на арену боротьби за ідентичність, на знаряддя політики пам'яті. Маніпуляції з пам'яттю є одночасно і маніпуляціями з ідентичністю. Процес акумуляції знання про минулу соціальну реальність одночасно конструює нинішню реальність. Пам'ять того чи іншого людського колективу стала продуктом владного виробництва за допомогою медіа. Підміна історичної пам'яті колективною відкриває шлях конструюванню симулякрів соціальної реальності. За О. Ю.Рожественською, пам'ять як ресурс соціальної взаємодії підживлює симулякр інформаційно, конструює значення для сьогодення, викликає емоції і співпереживання і, нарешті, побічно, через соціально-політичні інститути, забезпечує соціальну ідентифікацію. Саме тому підміна історичної пам'яті колективною небезпечна для майбутніх поколінь. Колективна пам'ять змінює свої форми синхронно з еволюцією влади і використання нею засобів масової інформації. Нині зміни в колективній пам'яті стали настільки відчутними, що учені заговорили про появу нової віртуально сконструйованої ідентичності.

У другому розділі **«Інтернет, віртуальні співтовариства і ідентифікації»** проведено ретроспективний аналіз концепту «віртуальність», визначено роль інформаційних технологій в сучасному суспільстві, їх вплив на трансформацію ідентичності людини.

У **підрозділі 2.1. «Віртуальність: від Заходу до Сходу»** проведено аналіз терміну «віртуальна реальність» в руслі розвитку західної та східної філософської думки. У **підрозділі 2.1.1. «Аналіз терміну «віртуальна реальність» в руслі західної філософської думки»** виділено три підходи до трактування віртуальності:

1. Розуміння віртуальної реальності як фундаментальної властивості буття. На філософському рівні рамка для осмислення віртуальності задається категоріальною мережею, чия тяглість прослідковується від античності. Це категорії: можливість і дійсність, сутність і явище, причина і наслідок, потенція і акт, ейдос, ентелехія та ін.

2. Власне природничо-науковий підхід, який розкриває поняття віртуальних часток у фізиці.

3. Підхід до віртуальності, що сформувався під впливом розвитку комп'ютерних та інших інформаційних технологій..

У **підрозділі 2.1.2. «Поняття віртуальної реальності в східній філософії»** розглянуто індійську філософію в рамках виникнення і перспектив розвитку поняття «віртуальна реальність». Відзначено, що фундаментальною духовною інтуїцією індійської цивілізації, яка об'єднала більшість даршан староіндійської філософії, було уявлення про майю. В рамках дослідження було проведено експлікацію ознак віртуальної реальності на поняття «майї». Були знайдені точки дотику даних концепцій. Для цього використані розробки М. О. Носова, який, ґрунтуючись на ідеї

поліонтичності, виділив наступні ознаки віртуальної реальності: порожденість; актуальність; автономність; інтерактивність. Крім того, були виявлені відмінності між поняттями «майї» і «віртуальної реальності». Показано, що концепція майї в сучасний західний категоріальний набір, який використовується при аналізі віртуальної реальності, додає евристичні моменти (прихованість, ілюзія).

У *підрозділі 2.2. «Віртуальні співтовариства»* розглянуто ті ресурси Інтернету, які мають ознаки віртуальної реальності. В першу чергу, дослідницька увага зорієнтована була на інтернет-співтовариства. Відзначено, що комп'ютерна віртуальна реальність стимулює децентралізацію влади, втрату приватності і залучення до загального досвіду (бажання розділити своє життя з іншими в реальному часі за допомогою спілкування через Інтернет).

Зроблено висновок, що в межах віртуальних співтовариств у співрозмовників виникає неповна картина того, що відбувається. Кожен з них більше додумує ситуацію, ніж при живому спілкуванні. При живому спілкуванні ми теж знаємо про рольову поведінку учасників, проте тут ми маємо в своєму розпорядженні такі переваги, як мимовільні жести співрозмовників, вираз обличчя, паузи. Тому рівень довіри між членами у віртуальних співтовариствах нижчий. В той же час чинники, що впливають на «ефект розгальмування» сприяють розкованішому спілкуванню, інколи ігноруванню норм пристойності. Контамінація відзначених аспектів у віртуальних співтовариствах створюється видозмінений механізм спілкування, що, на нашу думку, приводить до трансформації ідентичності.

У *підрозділі 2.3. «Ідентифікація в Інтернеті»* доведено, що на трансформацію ідентичності впливають ідентифікаційні практики в мережі. Ідентифікаційні практики в мережі включають ті ж компоненти, що і реальна ідентифікація особи. Проте механізми даних ідентифікаційних практик відрізняються. Тут першим рівнем ідентифікації є ім'я, нікнейм. На відміну від реального світу, в мережевій комунікації людина має право обирати собі ім'я. Ідентифікація з тілом в мережі не є основоположною. Тіло можна «обрати» або поліпшити своє зображення за допомогою обробки фото. Тобто в мережі представлене «ідеальне Я», в якому підкреслюються ті ознаки користувача, які є швидше бажаними, ніж дійсними. При цьому статива ідентифікація в мережі має на меті артикулювання своєї чи обраної статі. У реальному ж житті статива апіорі дана в зовнішньому вигляді і не вимагає додаткового уточнення.

Змін зазнала і ідентифікація з групою. Групи, з якими ідентифікується людина у реальному світі, часто відчуваються завдяки зовнішньому тиску, тоді як в мережі соціальна ідентифікація здійснюється суто згідно волі і бажанню індивіда.

Зроблено висновок, що, з одного боку, Інтернет дає свободу ідентифікації. З іншого боку, відбувається "втрата" - відчуження реального тіла, статусу і так далі.

Віртуалізується не лише суспільство, але і породжена ним особа. Віртуальна реальність стає реальнішою, ніж довколишня дійсність. В той же час інтернет-співтовариства, як соціальне середовище, дозволяють конструювати ідентичність, створювати себе, відпрацьовувати обраний образ, а потім переносити його в реальний світ.

У третьому розділі «Слова, люди, символи» досліджується і доводиться гіпотеза, відповідно до якої в процесі «революції віртуальності» сформувалася нова сфера людського буття, для якої запропонована назва – «віртосфера». Зроблені кроки для обґрунтування концепції віртосфери.

У підрозділі 3.1. «*Віртуальна реальність – знакова реальність*» визначено, що віртуальна реальність, обумовлена комп'ютерними технологіями, є знаковою реальністю. Виділені основні ознаки віртуального комп'ютерного дискурсу. Відзначено, що знаковий простір комп'ютерного середовища включає декілька площин, функціонування котрих забезпечується діалоговими характеристиками інтерфейсу.

У підрозділі 3.1.1. «*Навігація в гіпертекстовому просторі мережі Інтернет*» визначено основні характеристики гіпертексту, які відрізняють його від тексту. Зроблено висновок, що комп'ютерна віртуальна реальність змінила таку характеристику письмової культури як гіпертекстуальність. З розвитком інтернет-культури зросла кількість гіперпосилань, які є маніпулятивними прийомами. Вони відводять користувача від потрібної інформації, спрямовуючи його в помилоковому напрямку. В результаті людина може і забути, яку інформацію спочатку шукала, її накриває лавина інформаційного сміття. У класичному тексті відсилення йде на ще одне джерело, пов'язане з темою вашого інтересу. Перемикаючись на нього, людина розширює свій кругозір, йде приріст інтелектуального капіталу. У віртуальній реальності ж гіперпосилання може виявитися прийомом, який затягує пошук інформації, захиращуючи пам'ять абсолютно непотрібними фактами та образами.

У підрозділі 3.1.2. «*Комунікаційна взаємодія користувача з користувачем, пов'язана з он-лайн спілкуванням*» відзначено, що цей вид комунікації став новою формою мовного спілкування - «письмова розмова», - яка накладає свої правила використання знаків і символів. Доведено, що роль смайлів сьогодні не обмежується кіберпростором. Виробництво смайликів вже вийшло за межі електронної форми спілкування. Символ, який служив для експресивного забарвлення письмової мови, матеріалізувався, знайшовши власне ім'я, характер, історію, тобто перетворився на культурний об'єкт. Це демонструє проникнення об'єктів віртуального дискурсу в природну мову. Так вони стають частиною сучасної масової культури.

У підрозділі 3.1.3. «*Взаємодія комп'ютерної системи і користувача*» відзначено, що спілкування машини і людини також може здійснюватися як за допомогою слів, так і за допомогою спеціальних символів – ікон (зображень). В цьому процесі з'являються нові символи, які визначають, в якій формі здійснюватиметься діалог з машиною, – письмово або усно. Інтернет перетворився на загальну рамку існування соціальної інформації. Але в ньому відбувається постійна інформаційна інфляція, яка зменшує довіру до повідомлень.

У підрозділі 3.2. «*Ідентичність і знакові системи*» визначено механізми впливу знакових систем на ідентичність людини. Відзначено, що завдяки трансляції соціальної інформації життя індивіда може продовжуватися в подальших поколіннях. Тобто відносячи себе до тієї або іншої групи, людина намагається знайти безсмертя. Для цього необхідно розглядати своє життя в символічному контексті.

Розширення соціального простору передбачає створення нових символів. Створення Інтернету ознаменувалося бурхливим семіозисом. Нові символи дозволяють наблизити спілкування між людьми в цій сфері до реального, а також зробити інтерфейс комп'ютера більш дружнім (комфортне спілкування між людиною і машиною). Символічні системи, будучи програмами поведінки людей, впливають на людську ідентичність. З входженням людства в інформаційну змінилася знакова реальність. У зв'язку з цим здається логічним припустити, що вказані зміни формують нову сферу буття людини, яка, в свою чергу, формує нову ідентичність.

У *підрозділі 3.2. «Конструювання поняття «віртосфера»* розглянуто сфери буття людини. Відзначено появу нової сфери – віртосфери. Сконструйовано поняття віртосфери та вказано її місце серед сфер буття сучасної людини.

У *підрозділі 3.2.1. «Сфера тілесності і віртуальна реальність»* проведено порівняльний аналіз сфери тілесності реального життя та віртуальної комп'ютерної реальності. Відзначено, що у віртуальній реальності втрачається індивідуальність, унікальність тілесної складової. Реальне тіло відіграє все меншу роль в мережевих ідентифікаційних практиках. У крайніх випадках воно потрібне лише для того, щоб здійснювати механічну роботу (клацання мишкою, набір тексту) і поповнювати запаси енергії (вживання їжі). Чільне місце займає розум. Проте віртуалізація не відмінняє тілесність як таку. По-перше, в мережі з'являється віртуальне тіло. По-друге, життя його неможливе без тіла реального, адже тіло є основою життя, фіксацією того, що людина є. Перш ніж бути кимось, людина має просто бути, і бути вона може лише тілесно.

У *підрозділі 3.2.2. «Сфера свідомості і віртуальна реальність»* відзначено, що віртуальному тілу не притаманна віртуальна свідомість. При цьому одна свідомість може бути пов'язана з декількома тілами (природним і символічними). Символічне тіло лише тоді наділене свідомістю, коли індивід знаходиться он-лайн. Тобто природне тіло повинне здійснити вхід у віртуальну комп'ютерну реальність, аби символічне тіло «ожило». Ця складова залишається унікальною. Можна скільки завгодно намагатися видавати себе за іншу людину, але інтелектуальний рівень, стиль спілкування як лакмусовий папірець видають шахрая.

В той же час знаходження у віртуальній комп'ютерній реальності не проходить безслідно для сфер свідомості і духовності людини. У крайніх випадках може відбуватися відрив індивіда від життєвого світу і, зокрема, виникнення адитивної поведінки. У зв'язку з цим можна вести мову про нову форму відчуження.

У *підрозділі 3.2.3. «Сфера духовності і віртуальна реальність»* зазначено, що лише у спілкуванні можливий розвиток духовного початку людини. Людина постійно прагне спілкування. Звернення до віртуальної комп'ютерної реальності часто є спробою угамувати цю спрагу. Проте людина шукає спілкування, а потрапляє в світ повідомлень. У зв'язку з цим розглянуто питання самотності у мережі. Ця самотність зумовлена порушенням традиційної комунікативної схеми: "Я" взаємодіє не із справжнім адресатом, а зі своїм уявленням про нього, наділяючи його ознаками і якостями, які йому можуть і не бути притаманними. Саме ж «Я», теж віртуалізоване, в такому спілкуванні пропонує «покращену» копію себе. У

віртуальній комунікації комунікант і реципієнт є лише симулякрами. А сама віртуальна комунікація є псевдокомунікацією.

Відзначена дихотомія віртуального Інтернет-середовища - розширення горизонтів як для творчості, так і для всездозволеності. Зазначено, що всездозволеність у віртуальному середовищі зрештою призводить до всездозволеності в реальній дійсності. Тому гріхи, здійснені у віртуальній комп'ютерній реальності, є реальними, і часто ведуть до відповідної поведінки у реальному світі.

Розум і душа – це ті складові, які не мають симулякра у віртуальному світі. Вони нематеріальні, тому входження їх у віртуальний світ здійснюється природним чином. Проте це зіткнення з іншою реальністю не проходить безслідно для даних сфер людського буття, що у свою чергу впливає на формування ідентичності людини. Поява автономного штучного інтелекту може змінити означену реальність, утворивши симулякри свідомості. Це – один з викликів, який зараз стоїть перед людством.

*У підрозділі 3.2.4. «Сфера соціальності і віртуальна реальність»* відзначено характерну рису епохи, в яку ми живемо, - різке збільшення ролі знаків. Практично у всіх сферах соціального буття діяльність людей орієнтована переважно на виробництво символічних цінностей. Зазначено, що віртуальна комп'ютерна реальність – це всього лише віддзеркалення нашої дійсності, у всій її повноті. Що є в душі людини, є і в житті, значить, є і в Інтернеті. Тому віртуальна комп'ютерна реальність - це символічна реальність, яка характеризується фрагментарністю, складається з безлічі моментів життя суб'єкта, які інколи важко поєднати, оскільки проживаються вони одночасно одним суб'єктом під різними масками. Сенс є базовим в утворенні соціального. Сенс знаходить знакові носії і обертається в суспільстві. Сфера соціального буття людини, зануреної у віртуальну комп'ютерну реальність, розширюється. Формується віртосфера - сфера соціального буття людини, опосередкована символічною реальністю віртуального комп'ютерного дискурсу. Віртосферу в дусі вчення В. І. Вернадського розглянуто як момент розвитку ноосфери, який надає нової якості їй усій.

У **Висновках** узагальнено результати аналізу впливу інформаційних технологій, віртуалізації суспільного життя на трансформацію ідентичності людини. Важливість подібного філософського аналізу обумовлено тим, що в сукупній людській діяльності в наш час на перше місце вийшла діяльність по створенню, обробці та розповсюдженню інформації. Оскільки поняття, в яких ми осмислюємо світ, є праксіоморфними, це зачіпає людську ідентичність.

Децентрація, фрагментарність, розмитість кордонів притаманні суспільству 21 століття. Ці характеристики відбилися і на наукових дослідженнях. Ідентичність зараз досліджується не загалом, а в окремих її проявах (соціальна і індивідуальна, гендерна, регіональна, релігійна і ін. види ідентичності). В дисертаційному дослідженні виявлено, що домінують два взаємозв'язані напрями в сучасних дослідженнях: вивчення постмодерністської ідентичності взагалі і мережевої (обумовленої комп'ютерними технологіями) - зокрема. Відмічено, що обидва напрями характеризуються підвищеною увагою до змін ролі тілесності в ідентифікаційних процесах.



Інтернет, як явище, що виникло в західній культурі, дає поштовх до актуалізації багатьох шарів східних філософських систем, які виявляються співзвучними новому суспільному стану. В роботі в рамках дослідження поняття «віртуальна реальність» розглянута індійська філософська традиція. Фундаментальною духовною інтуїцією індійської цивілізації, яка об'єднала більшість даршан староіндійської філософії, було уявлення про майю. Науковою новизною характеризується експлікації ознак віртуальної реальності і співставлення з концептом «майя». Були знайдені точки дотику даних концепцій. Для цього використані розробки М. О. Носова, який, ґрунтуючись на ідеї поліонтичності, виділив наступні ознаки віртуальної реальності: породженість; актуальність; автономність; інтерактивність. Концепт майї дозволяє ці характеристики розглядати під модусом ілюзорності.

З'ясувалося, що майя має такі ознаки віртуальної реальності як породженість; актуальність; автономність; інтерактивність; ілюзорність (в тому сенсі, що у суб'єкта, зануреного в майю виникає повне відчуття реальності світу майї); потенційність; несубстанціональність, яка походить з матеріальної причини і виробляє матеріальний продукт. Віртуальність одночасно дійсна і нереальна. Цей парадокс можна пояснити в світлі фундаментальної опозиції наочної реальності і діяльнісно-інформаційної дійсності. Подібний підхід дозволяє розглядати віртуальний простір Інтернету як новий вимір людського існування. Дійсно, дана сфера пронизана матеріальними і інформаційними параметрами. У ній є і «жорсткість» (hard-ware), і «м'якість» (soft-ware).

Помилково вважати, що природа всього Інтернету віртуальна. Але багато його сервісів (такі як соціальні мережі, ігри) мають ознаки віртуальної реальності і утворюють особливу сферу діяльності людини. Саме ці сервіси і є найбільш привабливими і небезпечними.

Незважаючи на велику кількість точок перетину, майя и віртуальність - це не тотожні поняття. Віртуальність, на відміну від майї, усвідомлюється людиною. Кожен користувач, сідаючи за комп'ютер знає, що світ, в який він занурюється не є фізично реальним. Відчуття реальності того, що відбувається у комп'ютерній дійсності, приходить потім. Тобто людина, занурюючись у комп'ютерну віртуальну реальність, добровільно піддається спокусі. Коли ж ми говоримо про майю, то треба зауважити, що людина занурена в світ майї з народження, адже така онтологічна природа дійсності. Лише просвітлення дає можливість зрозуміти ефемерність навколишнього світу. Щоб отримати просвітлення людина повинна багато працювати над собою. У разі комп'ютерної віртуальної реальності людина «апріорі просвітлена». Піддавшись спокусі вона втрачає його.

У роботі проаналізовано причини меморіального буму. В результаті зроблено висновок, що сьогодні пам'ять видається тим острівцем надійності і стабільності, за який намагається утриматися вислизуюча ідентичність. Інформаційне суспільство характеризується появою нових медіа, з якими пов'язаний неймовірний потік інформації, який обрушився на людину, провокує тривогу і розгубленість. Історичний факт, який був непорушною істиною, раптом став піддаватися сумніву. Тобто те, що було постійним в ідентичності, релятивізувалося. А це - пряма загроза

існуванню ідентичності. Саме страх залишитися взагалі без всякої ідентичності примушує людей різних країн знов і знов звертатися до минулого, до історії. Маніпуляції з пам'яттю є одночасно і маніпуляціями з ідентичністю.

Процес акумуляції знання про соціальну реальність в історичному аспекті одночасно конструює саму цю реальність. Це відбувається в межах «політики пам'яті». Якщо історичну пам'ять замінити на колективну, то буде сконструйований симулякр соціальної реальності. Пам'ять як ресурс соціальної взаємодії підкормлює симулякр інформаційно, конструює значення для сьогодення, викликає емоції і співпереживання і, нарешті, побічно, через соціально-політичні інститути, забезпечує соціальну ідентифікацію. Саме тому підміна історичної пам'яті колективною небезпечна для майбутніх поколінь. Колективна пам'ять змінює свої форми синхронно з еволюцією влади і засобів масової інформації. В еру інформаційних технологій зміни колективній пам'яті стали настільки відчутними, що учені заговорили про появу в результаті маніпуляцій нової ідентичності.

На основі аналізу спілкування у віртуальних співтовариствах зроблено висновок, що дане спілкування відрізняється від спілкування віч-на-віч, так само як і від письмового спілкування та спілкування телефоном. Відмінність полягає в техніці написання повідомлення. По-перше, запис відбувається у відриві від негайної реакції співбесідника. По-друге, спілкування може відбуватися паралельно з іншими заняттями, для цього не потрібно виділяти спеціальний час і місце. По-третє, неможливість перевірки інтерпретації тексту співрозмовником (як при реальному спілкуванні). Тут у співрозмовників створюється неповна картина один про одного, що обумовлюється відсутністю мимовільних жестів, виразу обличчя, пауз. Тому рівень довіри у віртуальних співтовариствах нижчий. В той же час чинники, що впливають на «ефект розгальмування» сприяють розкутішому спілкуванню. У віртуальних співтовариствах створюється видозмінений механізм спілкування, що, на нашу думку, наводить до трансформації ідентичності.

Доведено, що ідентифікаційні практики в мережі включають ті ж компоненти, що і ідентифікація особи offline, проте механізми даних ідентифікаційних практик відрізняються. Наприклад, ідентифікація з тілом в мережі не відіграє первинної ролі. Тут першим рівнем в ідентифікації є ім'я, нікнейм. На відміну від реального світу в мережевій комунікації людина має право сама обирати собі ім'я. Механізм ідентифікації з тілом також відрізняється. Тіло можна «обрати» або поліпшити своє зображення за допомогою обробки фото. Тобто в мережі представлене «ідеальне Я», в якому підкреслюються ті ознаки користувача, які є швидше бажаними, ніж дійсними. При цьому статева ідентифікація в мережі передбачає можливість артикулювати свою стать. У реальному ж житті стать апріорі відображається в зовнішньому вигляді людини і не вимагає додаткового уточнення. Групи, з якими ідентифікується людина у реальному світі, часто нав'язуються їй зовнішнім примусом, тоді як в мережі соціальна ідентифікація здійснюється суто згідно з волею і бажаннями індивіда.

Таким чином, з одного боку, Інтернет дає свободу ідентифікації: віртуальне ім'я, віртуальне тіло, віртуальний статус, віртуальна психіка, віртуальні звички, віртуальні достоїнства і віртуальні пороки. З іншого боку відбувається "втрата" -

відчуження реального тіла, статусу і так далі. Такі атрибути особи, як стабільна самоідентифікація, індивідуальний стиль виконання соціальних ролей ("творча індивідуальність") активними користувачами Інтернету втрачаються; свідомо або неусвідомлено ними формується розмита або мінлива ідентичність. Віртуалізується не лише суспільство, але і породжена ним особистість. Віртуальна реальність стає реальнішою, ніж фізична дійсність. В той же час інтернет-співтовариства, як соціальне середовище, дозволяють конструювати ідентичність, створювати себе, відпрацьовувати обраний образ, а потім переносити його в реальний світ.

Віртуальна реальність, опосередкована комп'ютерними технологіями, є символічною. Більш того, символічність - родова властивість віртуальної реальності. Символ – носій сенсу, тобто має ідеальну складову. Знак доступний сприйняттю, оскільки він має те чи інше матеріальне вираження. Знаки віртуального світу доступні лише через комп'ютерну техніку. Між віртуальними знаками і знаками традиційними зараз спостерігається діалогічність. Цей діалог може здійснюватися як між людиною і людиною, так і між людиною і машиною. Це символи, які служать для експресивного забарвлення письмової мови (смайли), що відрізняє «письмову розмову» від традиційної письмової мови. З'явилися символи, які визначають в якій формі здійснюватиметься діалог з машиною. Комунікаційний простір середовища Інтернет еkleктичний. Візуальну і вербальну комунікацію не протиставляються більше, а удосконалюють, доповнюючи одну одною. Так виник новий простір семіозису.

Для віртуальної реальності введено нове поняття віртосфери. Вона розуміється як нова сфера людського буття, яка формує нові ідентичності. В роботі обґрунтовано концепцію нової віртуальної складової ноосфери, яка виникла у зв'язку з «революцією віртуальності» у комп'ютерній та телекомунікаційній техніці. Ця революція вплинула загалом на соціальне буття. Радикальне перетворення засобів зв'язку, створення всесвітньої інформаційної системи відповідають ідеям В. І. Вернадського про передумови виникнення ноосфери, конкретизуючи їх. Віртуальна складова Інтернету сформувала нову сферу соціального буття людини, новий простір суспільних інтеракцій і дискурсивних практик.

Віртуальна комп'ютерна реальність – це всього лише віддзеркалення нашої дійсності, тому в ній представлені всі сфери буття людини. При цьому сфера тілесного має свій симулякр в інтернет-просторі. Віртуальне тіло не наділене віртуальною свідомістю. До того ж одна свідомість може бути пов'язаною з декількома тілами (природним і символічними). Символічне тіло лише тоді стає свідомим, коли індивід знаходиться он-лайн. Тобто природне тіло повинне здійснити вхід у віртуальну комп'ютерну реальність, аби символічне тіло «ожило». Свідомість виявляє себе в текстах, які створює людина. Ця складова залишається унікальною. Сфери свідомості і духовності не мають симулякрів. Разом вони формують сенс буття. Сенс є базовим в утворенні соціального. Сенс знаходить знакові носії і обертається в суспільстві. Сфера соціального буття людини, зануреної у віртуальну комп'ютерну реальність, розширюється. Формується віртосфера - сфера соціального буття людини, опосередкована символічною реальністю віртуального комп'ютерного дискурсу.

Науковою новизною характеризується розробка схеми сфер буття сучасної людини. На цій схемі відзначено місце віртосфери. Це віртуальна складова соціальності. Відзначено, що свідомість і духовність не мають віртуальної складової, на відміну від тілесності і соціальності.

Таким чином, дане дисертаційне дослідження доводить, що віртуальна комп'ютерна реальність формує нові індивідуальні і колективні ідентичності.

За темою дисертаційного дослідження автор має 16 публікацій:

## **СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ**

### **Статті у фахових та іноземних наукових виданнях:**

1. Фандеева А.К. Виртуальная реальность: ретроспективный анализ понятия / А.К. Фандеева // Грані. – Днепропетровск, 2014. - № 2. - С. 48-56.

2. Фандеева А.К. Особенности современного дискурса идентичности / А.К.Фандеева // «Известия». - №1 (88). - Гуманитарные науки. – Гомель, Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины, - 2015. – 204 с. – С.193-198.

3. Фандеева Г. Діалогічність символу в інтернет-просторі / Г. Фандеева // Вісник Донбаського державного педагогічного університету. - Серія: Соціально-філософські проблеми розвитку людини і суспільства: зб. наук. праць [за ред. д.філос.н. Л.І.Мозгового]. – Вип.5. – Слов'янськ: ДДПУ, 2016. – 137 с. – С.113-121.

4. Фандеева Г.К. Влада символу / Г.К.Фандеева // Вісник Черкаського університету імені Богдана Хмельницького. Серія Філософія. - №1 – Черкаси, 2016. – 119 с. – С.105-110.

5. Фандеева Г.К. Віртосфера – новий простір формування соціальних ідентичностей / Г.К.Фандеева // Гілея: науковий вісник. – К.: «Видавництво «Гілея», 2019. – Вип. 141 (2). Ч. 2. Філософські науки. – 177 с. – С.169-173.

### **Матеріали і тези наукових конференцій:**

6. Фандеева Г.К. Феномен віртуальної реальності: загальна характеристика // Г. К. Фандеева / «Релігія, релігійність, гуманітаристика у сучасному інформаційному просторі: національний та інтернаціональний аспекти»: Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції (25-27 грудня 2012 р.). – Ч.1. – Рубіжне, Луганськ, Житомир, Новочеркаськ, Баку, Ніш, Зелена Гура, 2012 р. – С.287-290.

7. Фандеева Г.К. Виртуальная реальность: историко-философский аспект // Г.К.Фандеева / «Актуальні питання, проблеми, перспективи розвитку гуманітаристики у сучасному інформаційному просторі: національний та інтернаціональний аспекти»: матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції (30-31 травня 2013 р.). – Ч.1. – Рубіжне, Луганськ, Житомир, Новочеркаськ, Баку, Ніш, Зелена Гура, 2013 р. – С.202-206.

8. Фандеева А.К. Философия свободы в пространстве Интернет / А.К.Фандеева // Материалы Международной научной конференции «Бердяевские чтения». – Донецк-Симферополь: ДНТУ, 2014. – С.234-238.

9. Фандеєва Г.К. Віртуальна реальність чи суб'єктивна думка? // Г.К.Фандеєва // Лабіринти реальності: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (20-21 жовтня 2014 р.). – Рубіжне, Харків, Київ, Житомир, Баку, Ніш, Зелена Гура, 2014. – С.63-64.

10. Фандеєва Г.К. Роль медіакультури у формуванні ідентичності // Г.К.Фандеєва / Культура у фокусі наукових парадигм: концептуальні рефлексії та виклики сьогодення: матеріали II Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів та молодих науковців (9-10 квітня 2014 р.). – Донецьк: ДНУ, 2014. – С.264-266.

11. Фандеева А.К. Мемориальный бум: в поисках идентичности // А.К.Фандеева / Людина віртуальна: нові горизонти: матеріали II науково-практичної конференції (17-18 березня 2015 р.) – Рубіжне, Харків, Київ, Житомир, Баку, Ніш Зелена Гура, 2015. - С.40-41.

12. Фандеева А.К. Место символа в классификации знаков / А.К.Фандеева // «Современный мир: опыт, проблемы и перспективы развития»: сб. статей I Международной научно-практической конференции. Часть 2.- Ставрополь: Логос, 2016. – 127 с. – С.76-78.

13. Фандеєва Г.К. Графічний символ – основа інтернет-комунікації / Г.К.Фандеєва // «Наука і життя: сучасні тенденції, інтеграція у світову наукову думку»: матеріали XII Міжнародної наукової інтернет-конференції (М. Київ, 16-18 травня 2016 р.) . – Київ, ТОВ «ТК Мегном», 2016. – 116 с. – С.106-112.

14. Фандеєва Г.К. Реальна віртуальність інтернет-спільнот / Г.К.Фандеєва // «Наука, освіта, суспільство: актуальні питання і перспективи розвитку»: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (м. Одеса, 29-30 січня 2016 р). – Одеса, ГО «ІОМП», 2016.- 200 с. – С. 98-101

15. Фандеєва Ганна. Сакральне і профанне у середовищі інтернет / Г.Фандеєва // «Історія релігій в Україні»: матеріали XXVI Міжнародної наукової конференції (24-26 травня 2016 р); науковий збірник світлій пам'яті професора Ярослава Дашкевича 1926-2010. – Частина 2: Філософія, соціологія, політологія релігії. – Львів, 2016. – С.232-235.

16. Фандеєва Г.К. Дискурсивні практики війни на Донбасі в віртуальному просторі соціальних мереж // Г.К.Фандеєва / «Війна на Донбасі в дзеркалі масової свідомості мешканців регіону»: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (29 березня 2018 р.) – Старобільськ, 2018.

## АНОТАЦІЯ

**Фандеєва Г.К. Віртосфера як новий простір формування соціальних ідентичностей.** – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук за спеціальністю 09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії. – Державний заклад «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» МОН України, Інститут філософії імені Г.С.Сковороди НАН України. - К., 2019.

У дисертаційній роботі проведено соціально–філософське дослідження феномена віртуальної реальності та його впливу на формування ідентичностей (групової та індивідуальної).

В роботі узагальнено особливості сучасного наукового дискурсу ідентичності. Відповідно до мети виявлені характерні ознаки трансформації ідентичностей в умовах становлення інформаційного суспільства. Доведено, що занурення у віртуальну комп'ютерну реальність впливає на формування ідентичностей.

Обґрунтовано концепцію нової віртуальної складової ноосфери, яка виникла у зв'язку з «революцією віртуальності» у комп'ютерній та телекомунікацій техніці. Доведено, що з розвитком Інтернету виник новий вимір соціального простору, в якому об'єкти існують на межі потенціального і актуального під модусом ілюзорності. Ця нова просторовість утворює особливу сферу діяльності людини, яку пропонується називати віртосферою.

**Ключові слова:** віртосфера, віртуальна реальність, ідентичність, символ, пам'ять, комунікація.

## АННОТАЦІЯ

**Фандеева А. К. Виртосфера как новое пространство формирования социальных идентичностей.** - Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук по специальности 09.00.03 - социальная философия и философия истории. – Государственное учреждение «Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко» МОН Украины, Институт философии имени Г.С. Сковороды НАН Украины. - К., 2019.

В диссертационной работе проведено социально-философское исследование феномена виртуальной реальности и его влияния на формирование идентичностей (груповой и индивидуальной).

В работе обобщены особенности современного научного дискурса идентичности. В соответствии с целью обнаружены характерные признаки трансформации идентичности в условиях становления информационного общества. Доказано, что погружение в виртуальную компьютерную реальность влияет на формирование идентичностей.

Обоснована концепция новой виртуальной составляющей ноосферы, которая возникла в связи с «революцией виртуальности» в компьютерной и телекоммуникаций технике. Доказано, что с развитием Интернета появилось новое измерение социального пространства, в котором объекты существуют на грани потенциального и актуального под модусом иллюзорности. Эта новая пространственность образует особую сферу деятельности человека, которую предлагается называть виртосферой.

**Ключевые слова:** виртосфера, виртуальная реальность, идентичность, символ, память, коммуникация.

## SUMMARY

### **G. Fandieieva Virtosphere as a new space for the formation of social identities.**

– Manuscript.

The dissertation for a degree of the candidate in philosophical sciences, speciality Social Philosophy and History of Philosophy (09.00.03). – State institution «Luhansk Taras Shevchenko's National University» Ministry of Education and Science of Ukraine, H.S. Skovoroda Institute of Philosophy of the National Academy of Sciences of Ukraine. – Kyiv, 2019.

In the dissertation research is considered that component of the phenomenon of virtual reality, which is formed in the environment of the Internet. In studying the influence of virtual reality on the formation of human identity, the peculiarities of the socio-cultural space of the postmodern era were taken into account.

During the dissertation research it was discovered that two interrelated directions are dominate in modern research: the study of postmodern identity in general and network (driven by computer technologies) - in particular. It is noted that both directions are characterized by increased attention to the role of corporeality in identification processes.

To assess the influence of virtual reality on the formation of identity, the following work was carried out:

A retrospective analysis of the concept of "virtuality" has been carried out. As a result, there are three approaches to the interpretation of virtuality. The approach to virtuality, which was formed under the influence of the development of computer and information technologies, in particular Internet, was considered in more detail.

The Internet, as a phenomenon that has arisen in the Western culture, gives impetus to the actualization of many layers of the Eastern philosophical systems, which manifest themselves in harmony with the new social status. Scientific novelty is characterized by the explication of signs of virtual reality on the concept of "maya". Cases of collision of these concepts were found. It turned out that the Maya possesses such signs of virtual reality as birth; topicality; autonomy; interactivity; illusory (in the sense that a subject immersed in Maya has a complete sense of the reality of the world of the Maya); potentiality; non-sectarianism, which comes from the material cause and produces a material product. But the Maya and virtuality are not identical concepts. Virtuality, unlike maya, is perceived by man.

A modern view of identity is explored. The features of the modern view of identity are revealed: the return of the category of "subject" to philosophical discourse; multiplicity of identity; the return to reality in the sense of identity, which can be linked with the special interest of modern researchers to the theme of corporeality.

Relationship between memory and identity is considered. The paper analyzes the causes of the memorial boom. As a result, it is concluded that memory today is perhaps the island of reliability and stability for which the absconding identity is trying to escape. It is fear to remain altogether without any identity making humanity again and again turning to the past, history through memory. Memory manipulations are both manipulations with identity.

Communication in the virtual communities is analyzed. It is concluded that this communication is different from face-to-face communication, as well as written communication and communication by telephone. The difference lies in the technique of writing a message. In virtual communities, a modified communication mechanism is created which, in our opinion, leads to the transformation of identity.

A comparative analysis of identification practices in the network with a real person identification was conducted. It is concluded that network identification practices include the same components as real person identification, but the mechanisms of data identification practice are different. On the one hand, the Internet gives freedom of identification, on the other - there is a "loss", the alienation of a real body, status, and so on. The virtual reality becomes more real than the reality.

The virtual reality is considered as symbolic. Virtual reality mediated by computer technology is symbolic. However, in the Internet space, the symbol does not have a material component. In this case, it is different from real characters. The similarity of real and virtual characters is their dialogicity. Internet environment is eclectic. Visual and verbal communication do not contradict more, but improve, complementing each other. It affects to formation of identity, in our opinion.

There is formulated notion of the virtosphere as a new sphere of being, which forms a new identity. Virtual computer reality - it's just a reflection of our reality, so it presents all spheres of human existence. The scope of social life of a person immersed in a virtual computer reality is expanding. There is formed the virtosphere - the sphere of human social life, that is mediated by the symbolic reality of virtual computer discourse.

The scientific novelty is characterized by the development of a scheme of spheres of being of a modern person. In this scheme the place of the virtosphere is noted. This is a virtual component of sociality. It is noted that consciousness and spirituality do not have a virtual component, in contrast to corporeality and sociality.

Thus, this dissertation research proves that a virtual computer reality forms a new identity.

**Key words:** virtosphere, virtual reality, identity, symbol, memory, communication.