

УДК 130.2:316.4:004.9

DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v056.2025.25>**Р. О. Чаплінський**ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-3304-2358>

аспірант кафедри філософії та політології

Житомирського державного університету імені Івана Франка

МОДЕЛІ ВІДЧУЖЕННЯ ЛЮДИНИ У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ ТА ЇХ ВПЛИВ НА СОЦІАЛЬНІ ПРАКТИКИ

Сучасна доба позначена тим, що віртуальна реальність перестає бути периферійною розвагою і постає як новий спосіб буття людини у світі. Вона формує особливий хронотоп, де простір і час конструюються не природними чи соціальними ритмами, а алгоритмами та симулятивними середовищами. У цьому новому вимірі розмивається межа між реальним і уявним, а соціокультурний і особистісний досвід набуває гібридних форм, в яких тілесне й аватарне, автентичне й симульоване взаємопроникають одне в одного. Така трансформація породжує феномен відчуження, що втілюється у втраті цілісності досвіду, підміні автентичної присутності цифровими образами, зміщенні ідентичності та часових орієнтирів. Водночас віртуальний простір відкриває нові горизонти для колективності та самореалізації, стаючи не лише технічною інновацією, а й філософським викликом, що потребує осмислення та вироблення культурно-етичних засад його інтеграції в суспільство.

Останні наукові розвідки підкреслюють багатовимірність проблематики віртуальної реальності (VR) та її впливу на людину. Зокрема, П. Каймара (P. Kaimara) з колегами довели подвійність ефектів віртуальної реальності в дитячому розвитку: з одного боку, технологія відкриває нові освітні та когнітивні можливості, а з іншого – породжує етичні ризики, пов'язані з безпечністю і тривалістю використання [1, с. 697]. Дж. Лін (J. Lin) і М. Латошик (M. Latoschik) звертають увагу на недостатню розробленість питань захисту «цифрових тіл» та приватності користувачів у соціальних VR-платформах, що вказує на потребу міждисциплінарного підходу [2]. Своєю чергою результати дослідження В. Ван Бракела (V. Van Brakel) показують, що відчуття присутності у віртуальній реальності безпосередньо впливає на сприйняття соціальної підтримки і рівень суб'єктивного благополуччя [3]. Водночас Р. Раман (R. Raman) зі співавторами підкреслюють, що інтеграція віртуальної та доповненої реальності в різні сфери життя формує нові когнітивні та емоційні процеси, проте супроводжується сер-

йозними етичними викликами, зокрема щодо конфіденційності й рівності доступу [4]. Поряд з цим проблема ідентичності у цифровому світі висвітлена в роботі Б. Міклеа (B. Miclea), де показано, що асиміляція хибної ідентичності у віртуальній реальності здатна дестабілізувати процеси самосвідомості, особливо серед уразливих груп [5, с. 87]. На цьому тлі показовою є позиція Ю. Раджі (U. Raja) та Р. Аль-Баглі (R. Al-Baghli), які запропонували інтегрований підхід (ESF framework), що поєднує інституційні, етичні та ко-креаційні моделі для забезпечення відповідального використання віртуальної реальності [6].

В українській філософській думці ця проблематика також активно розробляється. І. Чхейло наголошує, що віртуальна реальність стає елементом світогляду сучасної людини та актуалізує потребу у філософському осмисленні «реальності віртуального» [7]. К. Шиман простежує історичну еволюцію поняття віртуальності від античності до сучасності, підкреслюючи багатозначність його інтерпретацій [8, с. 64]. Ю. Огороднійчук доводить, що інтенсивна віртуалізація соціуму докорінно змінює структуру суспільного буття, формує нові методи комунікації й пошуку ідентичності у віртуальних спільнотах [9, с. 83]. Біофілософський вимір проблеми окреслює С. Костючков, підкреслюючи, що створення штучних світів відриває людину від природного середовища й породжує ризики відчуження [10, с. 64]. А. Амма розглядає віртуальну реальність як простір свободи самореалізації, що водночас стає середовищем індивідуального і соціального відчуження, пов'язаного з трансформацією ідентичності та загрозою соціальної апатії [11, с. 89].

Попри розширення спектра досліджень проблематики відчуження людини у віртуальній реальності, низка ключових питань залишається нерозв'язаною. Зокрема, потребує уточнення, яким чином відчуження у віртуальній реальності набуває багаторівневих форм і як воно впливає на соціальні практики – працю, освіту, комунікацію та культуру. Саме тому актуальність теми полягає в необхідності поєд-

нати міждисциплінарний аналіз і розроблення авторських концептів, здатних не лише описати феномен відчуження, а й окреслити шляхи його подолання через розвиток «етики віртуальності» та «екології віртуального буття».

Метою дослідження є філософсько-соціальний аналіз феномену відчуження у віртуальній реальності, створення авторської моделі його рівнів та виявлення впливу відчуження на ключові соціальні практики людини. Особливий акцент зроблено на обґрунтуванні концептів «етики віртуальності» та «екології віртуального буття» як можливостей подолання відчуження й гармонійної інтеграції віртуальної реальності в суспільний розвиток.

Для розуміння цієї проблематики необхідно звернутися до еволюції самого поняття «відчуження», яке в другій половині ХХ століття отримало нові інтерпретації внаслідок розвитку техносфери та масової культури. У зв'язку з цим Г. Маркузе підкреслював, що технічний прогрес, який часто розглядається як нейтральний інструмент, фактично підпорядковує людину логіці системи, формуючи умови для соціальної пасивності та уніфікації мислення [12]. У такому вимірі відчуження постає не лише як економічна чи політична категорія, а як фундаментальна характеристика технократичного суспільства, в якому індивід утрачає автономію.

Подальшого розвитку ідея отримала в працях Ж. Бодріяра, який описав феномен симулякрів і симуляції як панування знаків над реальністю, де символічні структури витісняють автентичний досвід і продукують гіперреальність [13]. Відчуження тут набуває нового виміру – людина втрачає не лише продукт чи сенс своєї діяльності, а й саму здатність розрізняти реальне і віртуальне. Е. Фромм своєю чергою підкреслював психологічний вимір проблеми, аналізуючи втечу від свободи як внутрішню потребу індивіда уникати відповідальності та автентичного вибору, що веде до підпорядкування зовнішнім силам і стереотипам [14]. У сучасних медіадослідженнях ця традиція трансформується в аналіз цифрових середовищ, де акцентується на віртуалізації соціальних практик, алгоритмізації комунікацій і зростанні залежності від медіаплатформ, що стають новим простором відчуження [15]. Таким чином, у філософії ХХ–ХХІ ст. поступово відбувається зміщення акценту від економічних форм відчуження до технологічних, культурних і психологічних, що створює методологічний ґрунт для дослідження буття людини у віртуальній реальності.

Логічним кроком у цьому напрямі є розгляд віртуального простору як своєрідного «нового

соціального хронотопу», в якому просторові й часові координати людського існування набувають якісно іншого виміру. Якщо у фізичній реальності соціальні практики укорінені в географії, матеріальних об'єктах та природних ритмах часу, то у віртуальній реальності вони конструюються алгоритмами, цифровими середовищами і логікою гейміфікації. Подібні підходи простежуються в сучасних медіадослідженнях, де наголошується, що цифрові середовища стають самостійними просторами соціальної взаємодії, які визначають рамки колективного досвіду [15]. Такий хронотоп не тільки змінює спосіб взаємодії індивіда з іншими, а й формує нові механізми відчуження: розрив між «фізичною присутністю» та «віртуальною участю», зміщення ідентичності від тілесного до аватарного, а також стирання межі між реальним і симульованим часом. Такі інтерпретації співзвучні з сучасними дослідженнями про етику віртуальної реальності, які підкреслюють ризик нехтування тілесністю і психічною стабільністю в цифрових середовищах [16]. Водночас у філософських дослідженнях цифрової доби дедалі більше наголошується, що подібні інформаційні практики не лише відображають реальність, а й конструюють її як новий матеріальний шар, що визначає умови соціальної взаємодії [17]. Наша авторська інтерпретація дозволяє пояснити, чому віртуальна реальність є не просто технічною інновацією, а постає своєрідною соціальною сценою, де формуються якісно нові практики праці, комунікації та культури.

Для дослідження такого феномену доцільно застосовувати міждисциплінарний підхід, що інтегрує філософський аналіз категорій буття й автентичності, соціологічні теорії взаємодії та медіастудії, спрямовані на вивчення алгоритмізації та медіалізації повсякденності. Саме ця методологія відкриває можливість виявити як ризики відчуження у віртуальній реальності, так і потенціал віртуального простору для формування нових форм колективності та ідентичності.

Розглядаючи віртуальний простір як «новий соціальний хронотоп», ми отримуємо не лише аналітичний інструмент для опису цифрової реальності, а й практичний методологічний орієнтир. Цінність такого підходу полягає в можливості аналізувати віртуальну реальність не як суто технологічний феномен, а як середовище, де відбувається структурна перебудова людського буття. Практичний вимір цієї інтерпретації полягає у виявленні ризиків для соціальних практик – від освіти і праці до комунікації й культури – та у виробленні механізмів їх балансування.

Методика емпіричного дослідження ґрунтується на міждисциплінарному поєднанні філософського аналізу, соціологічного підходу до вивчення взаємодії та інструментарію медіастудій. У такому розумінні базовим методом є концептуалізація відчуження як багаторівневого феномену, що фіксується через аналіз практик використання віртуальної реальності в різних сферах суспільного життя. У межах дослідження було застосовано: контент-аналіз наукових джерел і емпіричних даних, що дозволив окреслити ключові проблемні зони; порівняльний аналіз практик віртуальної реальності, які відображають зміни в освітніх, трудових і культурних контекстах; моделювання, яке дало змогу систематизувати прояви відчуження в чотирьох рівнях – перцептивному, комунікативному, ідентифікаційному й темпоральному.

Саме на цьому підґрунті постає потреба у створенні авторської моделі відчуження (табл. 1), що дозволяє систематизувати форми трансформації людського досвіду у віртуальній реальності. Така модель водночас виконує подвійну функцію: теоретичну – забезпечує методологічне осмислення феномену та прикладну – відкриває перспективи для розроблення стратегій гармонійної інтеграції віртуальної реальності в суспільні процеси.

Запропонована модель демонструє, що відчуження людини у віртуальній реальності не є випадковим побічним ефектом технологій, а постає онтологічною рисою цифрового хронотопу. Кожен рівень – від перцептивного до темпорального – відображає процес поступового віддалення людини від власної тілесності, автентичності та часу, що традиційно закорінювали її існування у фізичному світі. Деталізація, представлена в табл. 1, підкреслює

багатовимірність цього феномену: від сенсорних зрушень до трансформації ідентичності та ритмів життя. Такий підхід дозволяє розглядати віртуальну реальність не лише як інструмент для розваг чи роботи, а як нову онтологічну реальність, яка здатна перевизначати саму структуру людського буття. У цьому сенсі відчуження постає не стільки як негативна характеристика, скільки як філософський маркер переходу людини до іншого рівня взаємодії зі світом, де розмивається межа між автентичним і симульованим, а соціальні практики набувають як небезпечних викликів, так і потенційних можливостей для розвитку.

Систематизація рівнів відчуження у віртуальній реальності дозволяє перейти від абстрактного опису до аналізу їх дії в конкретних соціальних контекстах. Якщо в класичній філософській традиції відчуження окреслювалося передусім як внутрішній стан чи як наслідок економічних процесів, то у віртуальному середовищі воно виявляється через практики повсякденності, які змінюють форми праці, освіти, комунікації та культури. У цьому сенсі авторська модель постає не лише теоретичною конструкцією, а й евристичним інструментом, здатним пояснити, чому віртуальна реальність стає точкою переформатування соціальної взаємодії. Саме на рівні практики відчуження набуває найбільшої виразності: воно впливає на те, як людина виконує професійні ролі, здобуває знання, взаємодіє з іншими та сприймає культурний досвід. Тому подальший аналіз має бути зосереджений на виявленні цих трансформацій, їх ризиків і потенційних можливостей, які розкриваються в багатовимірному полі віртуального простору. Для систематизації проявів відчуження доцільно звернутися до узагальне-

Таблиця 1

Моделі відчуження у віртуальній реальності

Рівень відчуження	Сутність	Деталізація	Практичний прояв
Перцептивне	Втрата автентичних тілесних відчуттів, заміна їх симуляцією	1. Сенсорне (замінені зір, слух, дотик) 2. Просторове (втрата орієнтації у фізичному середовищі)	Ілюзія присутності у VR-офісі, «фантомні» відчуття в геймінгу чи тренажерах
Комунікативне	Підміна живого діалогу аватарами та алгоритмами	1. Персональне (замінене невербальне спілкування) 2. Колективне (групова взаємодія керується платформою)	Автоматизовані VR-зустрічі, алгоритмічно сформовані команди або співбесіди
Ідентифікаційне	Розрив між реальною особистістю та створеним у віртуальній реальності «альтернативним Я»	1. Автентичне Я (спотворення самопрезентації) 2. Аватарне Я (формування нової ідентичності)	Використання гіперідеалізованих аватарів, що впливають на самооцінку та соціальні ролі
Темпоральне	Стирання меж між реальним і віртуальним часом, зміна ритму досвіду	1. Хронологічне (втрата почуття тривалості) 2. Ритмічне (спотворення темпів діяльності)	«Провалювання» у VR-ігри чи навчальні середовища, зсув біоритмів через цифровий ритм

Джерело: авторська розробка

ної моделі впливу на ключові сфери соціальних практик (табл. 2), яка демонструє, як кожен рівень відчуження у віртуальній реальності конкретизується у вимірах праці, освіти, комунікації та культури.

Зіставлення моделей відчуження з конкретними соціальними практиками показує, що віртуальна реальність є не лише технічною інновацією, а фундаментальною зміною способу організації життя людини.

У сфері праці перцептивне відчуження проявляється у зникненні тілесної присутності як обов'язкового елементу продуктивності, тоді як комунікативне відчуження призводить до алгоритмізації робочих відносин і часткового витіснення колективної співпраці автоматизованими інструментами. В освітньому вимірі віртуальна реальність відкриває доступ до симулятивних середовищ, але водночас формує ідеалізовані моделі учня чи викладача, що можуть розходитися з реальною особистістю. У сфері комунікації відчуження найбільш виразне: аватари і цифрові алгоритми створюють ілюзію діалогу, яка приховує втрату живого контакту, а темпоральні зрушення зумовлюють відчуття постійної присутності в мережевих взаємодіях. Культурний простір у віртуальній реальності стає ареною радикальної трансформації: інтерактивні спектаклі та інсталяції не просто замінюють традиційні форми, а вибудовують нові колективні ідентичності, де реальне й симульоване взаємопроникають одне в одного.

Таким чином, вплив відчуження у віртуальній реальності виходить далеко за межі індивідуальних переживань, формуючи нову архітектуру соціального буття, яка потребує як критичного осмислення, так і розроблення етичних та культурних орієнтирів для майбутнього

розвитку віртуальної реальності. Логіка аналізу свідчить, що виявлення ризиків неминуче має доповнюватися пошуком шляхів їх подолання.

Важливо не зупинятися на констатації викликів, а розглядати віртуальну реальність як простір, де можна вибудовувати нові механізми захисту автентичності, підтримання соціальної цілісності та збереження гармонійного зв'язку між людиною й технологіями. У цьому контексті варто враховувати результати сучасних досліджень, які підкреслюють як позитивний потенціал віртуальної реальності в розвитку емпатії та просоціальної поведінки [18–20], так і моральні ризики, пов'язані з розмиттям межі між реальним та ілюзорним [16]. У ширшій філософській перспективі відчуження постає як евристичний інструмент для осмислення цифрових технологій, де дані та віртуальні практики набувають самостійного статусу і трансформують саму структуру соціальної взаємодії [17]. Тож доцільно окреслити можливості зниження рівня відчуження та запропонувати підходи, які дозволяють інтегрувати віртуальне середовище в соціальні практики без руйнівних наслідків (табл. 3).

Представлені напрями демонструють, що подолання відчуження у віртуальній реальності потребує багаторівневого підходу, який поєднує етичні норми, культурні стратегії та технологічні інновації. Введення концепту «етики віртуальності» створює рамки для усвідомленої взаємодії людини із цифровим хронотопом, уникаючи некритичного занурення в симулятивні світи. «Екологія віртуального буття» дає змогу підтримати баланс між реальним і віртуальним досвідом, розглядаючи віртуальну реальність як доповнення, а не заміну соціокультурних практик. Технологічний вимір у цьому контексті

Таблиця 2

Вплив моделей відчуження у віртуальній реальності на соціальні практики

Рівень відчуження	Праця	Освіта	Комунікація	Культура/Мистецтво
Перцептивне	Віртуальні офіси з ілюзією присутності; зниження значення тілесності у виконанні завдань	VR-симуляції замінюють фізичні лабораторії, тренінги	Відсутність невербальних сигналів у спілкуванні, ілюзія контакту	Заміна «живого» мистецтва VR-виставами, інтерактивними інсталяціями
Комунікативне	Алгоритмічне формування команд і завдань	Онлайн-курси з аватарними викладачами, чат-боти	Аватари замінюють діалог, алгоритми керують потоками повідомлень	Спільне споживання контенту через платформи, а не безпосередню взаємодію
Ідентифікаційне	Професійне «альтернативне Я» у VR-роботі (новий образ працівника)	Створення ідеалізованого «студента» у VR-освіті	Аватар стає головним образом у взаємодії з іншими	Формування колективних міфів і «героїв» VR-культури
Темпоральне	Втрата відчуття робочого часу у VR-процесах	Зміна ритму навчання (асинхронність, «занурення» на години)	Безперервність спілкування без відчуття часу	Злиття культурного досвіду в безперервний потік віртуальних подій

Джерело: авторська розробка

Таблиця 3

Можливості подолання відчуження у віртуальній реальності

Напрямок	Сутність	Механізми реалізації	Очікуваний результат
Етичний («етики віртуальності»)	Формування правил відповідальної поведінки, що враховують цінність автентичності й свободи	– Кодекси цифрової етики; – Інституалізація норм поведінки у VR-спільнотах; – Освітні програми з «цифрової гігієни»	Зниження ризиків маніпуляції та втрати ідентичності, розвиток критичної цифрової свідомості
Культурний («екологія віртуального буття»)	Збереження балансу між реальним і симульованим досвідом, інтеграція віртуальної реальності в культурні практики без витіснення автентики	– Гібридні формати подій (VR + офлайн); – Культурні інституції, що підтримують «подвійний досвід»; – Проекти цифрової спадщини	Зміцнення соціальної ідентичності, мінімізація культурної ізоляції
Технологічний	Використання інноваційних рішень для мінімізації сенсорних і темпоральних розривів	– Технології доповненої реальності (AR); – Нейроінтерфейси з елементами біофідбеку; – Алгоритми «цифрового детоксу» (time-management у віртуальній реальності)	Відновлення відчуття часу та тілесності, підвищення комфортності й безпеки VR-досвіду

Джерело: авторська розробка

виступає не самоціллю, а засобом збереження людської цілісності: відновлення тілесних відчуттів, корекції часових ритмів та підвищення безпеки.

Таким чином, подолання відчуження у віртуальній реальності передбачає синергію гуманітарних і технічних підходів, що відкриває перспективи гармонійної інтеграції людини в цифрове середовище. Віртуальна реальність постає не як нейтральний технологічний інструмент, а як новий хронотоп буття, в якому просторові, часові та комунікативні параметри набувають якісно іншого виміру. Її онтологічна специфіка полягає в тому, що віртуальна реальність не лише відтворює саму реальність, а й конструює симульовані світи, які змагаються з фізичним досвідом, породжуючи багатовимірні форми відчуження.

Запропонована авторська модель дала змогу систематизувати прояви цього феномену в чотирьох рівнях – перцептивному, комунікативному, ідентифікаційному та темпоральному. Кожен із них демонструє певний спосіб розриву між людиною та її автентичним досвідом: від втрати тілесності й безпосереднього діалогу до створення «альтернативного Я» та викривлення часових ритмів. У поєднанні ці рівні свідчать, що відчуження у віртуальній реальності не обмежується психологічним чи соціальним виміром, а відображає глибинну трансформацію способу існування людини.

Аналіз впливу на соціальні практики показав, що відчуження охоплює всі ключові сфери життя: працю, освіту, комунікацію та культуру. Воно змінює уявлення про продуктивність і колективність, трансформує моделі навчання, створює ілюзію діалогу та радикально переосмислює культурний досвід. Водночас віртуальна реальність відкриває нові можливості для

формування колективних ідентичностей, побудови інноваційних форматів взаємодії та розширення людського досвіду.

Подолання цього феномену вимагає комплексного підходу, що виходить за межі технічних інновацій. Концепти «етики віртуальності» та «екології віртуального буття» задають гуманітарний вектор інтеграції віртуальної реальності в суспільство: вони спрямовані на збереження балансу між автентичним і симульованим, формування відповідальної культури використання цифрових середовищ і підтримання цілісності людської природи. Технології здатні підсилити цей процес, мінімізуючи сенсорні та темпоральні розриви, однак саме етичний і культурний вимір визначає якість майбутнього співіснування людини та віртуальної реальності.

Отже, віртуальна реальність постає водночас простором ризиків і простором нових можливостей. Вона ставить перед людиною філософський виклик – навчитися співіснувати з цифровим хронотопом так, щоб не втратити автентичність, а примножити потенціал саморозвитку та соціальної взаємодії. Саме в цій напрузі між небезпекою й перспективою відкривається образ майбутнього, де віртуальна реальність постає не як загроза, а як нова форма розширеного буття людини.

Література

1. Kaimara P., Oikonomou A., Deliyannis I. Could virtual reality applications pose real risks to children and adolescents? A systematic review of ethical issues and concerns. *Virtual Reality*. 2021. URL: <https://doi.org/10.1007/s10055-021-00563-w> (date of access: 15.09.2025).
2. Lin J., Latoschik M. E. Digital body, identity and privacy in social virtual reality: A systematic

review. *Frontiers in Virtual Reality*. 2022. Vol. 3. URL: <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.974652> (date of access: 15.09.2025).

3. van Brakel V., Barreda-Engles M., Hartmann T. Feelings of presence and perceived social support in social virtual reality platforms. *Computers in Human Behavior*. 2022. P. 107523. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107523> (date of access: 15.09.2025).

4. Raman R., Kowalski R., Achuthan K. Metaverse Technologies and Human Behavior: Insights into Engagement, Adoption, and Ethical Challenges. *Computers in Human Behavior Reports*. 2025. Vol. 19. Article 100712. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100712> (date of access: 15.09.2025).

5. Miclea B. The alienating effect of assimilating false identities induced by virtual reality. *Psihiatru.ro*. 2021. Vol. 2, № 65. P. 10. URL: <http://dx.doi.org/10.26416/psih.65.2.2021.4988> (date of access: 15.09.2025).

6. Raja U. S., Al-Baghli R. Ethical concerns in contemporary virtual reality and frameworks for pursuing responsible use. *Frontiers in Virtual Reality*. 2025. Vol. 6. URL: <https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1451273> (date of access: 15.09.2025).

7. Чхеайло І. Філософське осмислення віртуальної реальності або час для реальності віртуального. Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія. 2024. № 4(63). DOI: <https://doi.org/10.21564/2663-5704.63.315213>

8. Шайман К. Еволюція визначення «віртуальна реальність» у філософії. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2020. Т. 1, № 2 (172). С. 64–85. URL: <https://doi.org/10.35423/2078-8142.2020.2.1.04> (дата звернення: 15.09.2025).

9. Огороднійчук Ю. Віртуальна реальність як феномен та її вплив на буття людини. *Humanities studies*. 2024. Вип. 20(97). С. 83–92. DOI: <https://doi.org/10.32782/hst-2024-20-97-10>

10. Костючков С. Реальне та віртуальне в житті сучасної людини: біофілософська інтерпретація. Вісник Львівського університету. Серія філософсько-політологічні студії. 2021. Вип. 37. С. 64–73. DOI: <https://doi.org/10.30970/PPS.2021.37.7>

11. Амма А. В. Сутнісні характеристики віртуальної реальності як простору відчуження людини. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки. 2024. Вип. 2 (96). С. 89–98.

12. Герберт Маркузе: одновимірне суспільство. Люди. Лідерство і менеджмент. Культура. 2017. URL: <https://kmbs.ua/ua/article/gerbert-markuze-odnovimirne-suspilstvo> (дата звернення: 01.09.2025).

13. Baudrillard J. The Mirror of Production. St. Louis, MO: Telos Press, 1975. 167 p. URL: <https://dn720006.ca.archive.org/0/items/ baudrillard.-1970.-the-consumer-society/Baudrillard.1970.TheConsumerSociety.pdf> (date of access: 15.09.2025).

14. Нелін С. Гуманістичний психоаналіз Еріха Фромма та його значення для сучасної педагогічної науки. Духовність особистості: методологія, теорія і практика: зб. наук. пр. 2022. Т. 1. № 1(103). С. 131–139.

DOI: <https://doi.org/10.33216/2220-6310-2022-103-1-131-139>

15. Cui X. Nick Couldry and Andreas Hepp. Mediatized construction of reality. Cambridge: Polity Press, 2017. *Mass Communication and Society*. 2017. Vol. 21, № 1. P. 145–147. DOI: <https://doi.org/10.1080/15205436.2017.1407584>

16. Spiegel J. S. The Ethics of Virtual Reality Technology: Social Hazards and Public Policy Recommendations. *Science and Engineering Ethics*. 2017. Vol. 24, no. 5. P. 1537–1550. URL: <https://doi.org/10.1007/s11948-017-9979-y> (date of access: 15.09.2025).

17. Steinmann M. Alienation in a World of Data. Toward a Materialist Interpretation of Digital Information Technologies. *Philosophy & Technology*. 2022. Vol. 35, no. 4. URL: <https://doi.org/10.1007/s13347-022-00595-3> (date of access: 15.09.2025).

18. Motor and Sensory Nerve Conduction Are Affected Differently by Ice Pack, Ice Massage, and Cold Water Immersion / E. Herrera et al. *Physical Therapy*. 2010. Vol. 90, no. 4. P. 581–591. URL: <https://doi.org/10.2522/ptj.20090131> (date of access: 15.09.2025).

19. Cook J., Hull L., Mandy W. Improving Diagnostic Procedures in Autism for Girls and Women: A Narrative Review. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*. 2024. Volume 20. P. 505–514. URL: <https://doi.org/10.2147/ndt.s372723> (date of access: 15.09.2025).

20. Trevena L., Paay J., McDonald R. VR interventions aimed to induce empathy: a scoping review. *Virtual Reality*. 2024. Vol. 28, no. 2. URL: <https://doi.org/10.1007/s10055-024-00946-9> (date of access: 15.09.2025).

Анотація

Чаплінський Р. О. Моделі відчуження людини у віртуальній реальності та їх вплив на соціальні практики. – Стаття.

Актуальність дослідження зумовлена стрімким поширенням віртуальної реальності, яка інтегрується в ключові сфери людської діяльності – працю, освіту, комунікацію та культуру. Віртуальна реальність формує нові онтологічні виміри людського буття, в яких розмивається межа між реальним і симульованим, а традиційні практики зазнають суттєвої трансформації. Це породжує феномен відчуження, що проявляється у втраті тілесності, автентичності та часових орієнтирів, але водночас відкриває потенціал для нових форм колективності та самореалізації.

Метою статті є філософсько-соціальний аналіз феномену відчуження у віртуальній реальності, розроблення авторської чотирирівневої моделі його проявів та виявлення впливу на ключові соціальні практики людини. Методологія дослідження ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує філософський аналіз категорій буття й автентичності, соціологічні теорії взаємодії та напрацювання сучасних медіадосліджень. Використано евристичні інструменти концептуалізації відчуження в цифрових серед-

овищах, а також методи порівняльного та системного аналізу.

Отримані результати дозволили виокремити чотири рівні відчуження у віртуальній реальності – перцептивний, комунікативний, ідентифікаційний та темпоральний. Кожен із них відображає певний спосіб розриву між людиною та її автентичним досвідом: від втрати тілесності й живого діалогу до формування «альтернативного Я» та розмиття часових орієнтирів. Аналіз показав, що відчуження у віртуальній реальності охоплює всі ключові сфери життя, змінює уявлення про продуктивність і колективність, трансформує моделі навчання та радикально переосмислює культурний досвід. Водночас віртуальна реальність відкриває перспективи для побудови нових соціальних ідентичностей і розширення людських досвідів. Висновки дослідження підкреслюють, що подолання відчуження потребує комплексного підходу, який виходить за межі технологічних рішень. Запропоновані концепти «етика віртуальності» та «екологія віртуального буття» задають гуманітарний вектор інтеграції віртуальної реальності в суспільство, спрямований на збереження балансу між автентичним і симульованим, формування відповідальної культури використання цифрових середовищ і відновлення цілісності людської природи.

Ключові слова: віртуальна реальність, відчуження, соціальні практики, етика віртуальності, екологія віртуального буття, цифровий хронотоп.

Summary

Chaplinskyi R. O. Models of alienation in virtual reality and their impact on human social practices. – Article.

The relevance of the study is driven by the rapid expansion of virtual reality, which is being integrated into key domains of human activity: work, education, communication, and culture. Virtual reality creates new ontological dimensions of human existence in which the boundary between the real and the simulated becomes blurred, and traditional practices undergo significant transformation. This process generates the

phenomenon of alienation, manifested in the loss of corporeality, authenticity, and temporal orientation, while simultaneously opening potential for new forms of collectivity and self-realization.

The purpose of the article is to provide a philosophical and social analysis of the phenomenon of alienation in virtual reality, to develop an original four-level model of its manifestations, and to identify its impact on key human social practices.

The research methodology is based on an interdisciplinary approach that combines philosophical analysis of the categories of being and authenticity, sociological theories of interaction, and the findings of contemporary media studies. Heuristic tools for conceptualizing alienation in digital environments were applied, along with methods of comparative and systems analysis.

The results obtained made it possible to distinguish four levels of alienation in virtual reality: perceptual, communicative, identificational, and temporal. Each reflects a particular form of rupture between the individual and authentic experience, ranging from the loss of corporeality and live dialogue to the creation of an “alternative self” and the blurring of temporal orientation. The analysis revealed that alienation in virtual reality extends across all key spheres of life, reshaping perceptions of productivity and collectivity, transforming models of learning, and radically reinterpreting cultural experience. At the same time, virtual reality opens new prospects for constructing social identities and expanding human experience.

The conclusions emphasize that overcoming alienation requires a comprehensive approach that goes beyond technological solutions. The proposed concepts of the “ethics of virtuality” and the “ecology of virtual being” set a humanitarian trajectory for integrating virtual reality into society, aimed at preserving balance between the authentic and the simulated, fostering a responsible culture of engagement with digital environments, and restoring the integrity of human nature.

Key words: virtual reality, alienation, social practices, ethics of virtuality, ecology of virtual being, digital chronotope.

Дата надходження статті: 19.09.2025

Дата прийняття статті: 07.10.2025

Опубліковано: 15.12.2025