

УДК 004.946:008

**МАРИНЕЦЬ Надія** – кандидат філософських наук, доцент кафедри історії та суспільних дисциплін, Закарпатський угорський інститут ім. Ф. Ракоці ІІ, 6, пл. Кошута, м. Берегово, Україна, індекс 90202 ([marynets2020@gmail.com](mailto:marynets2020@gmail.com))

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-0582-9582>

**САДОВНИКОВ Олег** – кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри фундаментальних та суспільно-гуманітарних наук, Національний фармацевтичний університет, 53, вул. Григорія Сковороди, м. Харків, Україна, індекс 61002 ([sadovnikovoleg14@gmail.com](mailto:sadovnikovoleg14@gmail.com))

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-0216-3183>

**КОНДРАТЮК-АНТОНОВА Тетяна** – кандидат філософських наук, доцент, професор, Київський інститут Національної гвардії України, 7, вул. Оборони Києва, м. Київ, індекс 03179 ([tkfilosof@gmail.com](mailto:tkfilosof@gmail.com))

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0002-6548-7772>

**DOI:** <https://doi.org/10.24919/2522-4700.48.9>

**Бібліографічний опис статті:** Маринець, Н., Садовніков, О., Кондратюк-Антонова, Т. (2024). Аналіз філософських аспектів віртуальної культури, соціальних мереж та їхнього впливу на свідомість та сприйняття. *Людинознавчі студії: збірник наукових праць Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія «Філософія»*, № 48, 132–146, doi: <https://doi.org/10.24919/2522-4700.48.9>

## АНАЛІЗ ФІЛОСОФСЬКИХ АСПЕКТІВ ВІРТУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ, СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ ТА ЇХНЬОГО ВПЛИВУ НА СВІДОМІСТЬ ТА СПРИЙНЯТТЯ

**Анотація.** *Мета статті* полягає в розгляді та аналізі філософських аспектів віртуальної культури та соціальних мереж, дослідженні їхнього впливу на свідомість і сприйняття сучасного індивіда. *Проводиться розгляд* філософських аспектів віртуальної культури та соціальних мереж, а також їхнього впливу на свідомість та сприйняття сучасної людини.

Поглиблене дослідження цих аспектів дозволить виявити основні тенденції та виклики, що виникають у цифровому столітті, та сприятиме розумінню того, як ці технології перетворюють наше сприйняття світу. Дослідження полягає у виявленні можливих етичних, соціальних та культурних наслідків використання віртуальної культури та соціальних мереж. Шляхом аналізу різних аспектів цифрового середовища визначено важливі аспекти, які варто враховувати для забезпечення збалансованого та етичного використання цих технологій у сучасному суспільстві. **Методологічна** база дослідження включає у себе філософський аналіз, культурологічний підхід та використання міждисциплінарних методів. Філософія дозволяє розкрити сутність віртуальної культури та соціальних мереж, а культурологічний підхід допомагає в контекстуалізації цих явищ у сучасному суспільстві. Використання міждисциплінарних методів дозволяє охопити різні аспекти впливу віртуальної культури на свідомість та сприйняття. **Наукова новизна.** Дослідження вносить новий внесок у розуміння філософських аспектів віртуальної культури, розкриваючи її вплив на формування індивідуальної та колективної свідомості. Акцент робиться на тому, як соціальні мережі впливають на сприйняття інформації, конструюючи новий спосіб комунікації та структуру світогляду. Тема, яку ми описали, звучить цікаво й актуально, оскільки вплив соціальних мереж та віртуальної культури на свідомість і сприйняття стає все більш обговорюваним у сучасному світі. Розкриті філософські концепції, які можна застосовувати до аналізу віртуальної культури і соціальних мереж. Проводиться аналіз того, як використання соціальних мереж і віртуальних платформ впливає на формування свідомості і мислення сучасної людини. **Висновки.** Результати дослідження дозволяють зрозуміти, що віртуальна культура та соціальні мережі перетинаються з філософією і суттєво впливають на формування сучасної свідомості. Важливість цього впливу варто розглядати як ключовий фактор у розвитку інформаційного суспільства та визначенні нових парадигм сприйняття реальності. Дослідження має велике значення для філософії, соціології та культурології, допомагаючи зрозуміти динаміку змін у сучасному світі під впливом віртуальних технологій.

**Ключові слова:** філософія, віртуальна культура, соціальні мережі, свідомість, інформаційне суспільство, парадигми сприйняття реальності.

**MARYNETS Nadiia** – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor at the Department of History and Social Disciplines, Ferenc Rákóczi II Transcarpathian Hungarian College of Higher Education, 6, Koshuta Squ., Beregovo, Ukraine, postal code 90202 ([marynets2020@gmail.com](mailto:marynets2020@gmail.com))

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-0582-9582>

**SADOVNIKOV Oleh** – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Fundamental and Social Sciences and Humanities, National University of Pharmacy, 53, Hryhorii Skovoroda str., Kharkiv, Ukraine, postal code 61002 ([sadovnikovoleg14@gmail.com](mailto:sadovnikovoleg14@gmail.com))

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-0216-3183>

**KONDRATYUK-ANTONOVA Tetiana** – Phd in Philosophy, Associate Professor, Professor, Kyiv Institute of the National Guard of Ukraine, 7, Oborony Kyiva str., Kyiv, Ukraine, postal code 03179 ([tkfilosof@gmail.com](mailto:tkfilosof@gmail.com))

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0002-6548-7772>

**DOI:** <https://doi.org/10.24919/2522-4700.48.9>

**To cite this article: Marynets, N., Sadovnikov, O., Kondratyuk-Antonova, T.** (2024). Analiz filozofskykh aspektiv virtualnoi kultury, sotsialnykh merezh ta yikhnoho vplyvu na svidomist ta spryiniattia [Analysis of philosophical aspects of virtual culture, social networks and their impact on consciousness and perception]. *Liudynoznavchi studii: zbirnyk naukovykh prats Drohobyt'skoho derzhavnogo pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka. Seriya "Filosofia" – Human Studies. Series of "Philosophy": a collection of scientific articles of the Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University, № 48, 132–146, doi: <https://doi.org/10.24919/2522-4700.48.9>*

## ANALYSIS OF PHILOSOPHICAL ASPECTS OF VIRTUAL CULTURE, SOCIAL NETWORKS AND THEIR IMPACT ON CONSCIOUSNESS AND PERCEPTION

**Summary.** *The purpose of the article is to examine and analyze the philosophical aspects of virtual culture and social networks, investigating their influence on the consciousness and perception of the modern individual. The philosophical aspects of virtual culture*

and social networks, as well as their influence on the consciousness and perception of contemporary individuals, are considered. In-depth exploration of these aspects will reveal the main tendencies and challenges arising in the digital age, contributing to understanding how these technologies transform our perception of the world. The study aims to identify possible ethical, social, and cultural consequences of using virtual culture and social networks. By analyzing various aspects of the digital environment, important considerations are identified to ensure balanced and ethical use of these technologies in modern society. The **methodological** framework of the research includes philosophical analysis, cultural approach, and the use of interdisciplinary methods. Philosophy allows for revealing the essence of virtual culture and social networks, while the cultural approach helps contextualize these phenomena in modern society. The use of interdisciplinary methods enables the examination of various aspects of the influence of virtual culture on consciousness and perception. **Science novelty.** The research contributes to understanding the philosophical aspects of virtual culture, revealing its impact on the formation of individual and collective consciousness. The focus is on how social networks influence information perception, constructing a new mode of communication and worldview structure. The topic we described sounds interesting and relevant as the influence of social networks and virtual culture on consciousness and perception becomes increasingly discussed in the modern world. Philosophical concepts applicable to the analysis of virtual culture and social networks are explored. The analysis examines how the use of social networks and virtual platforms affects the formation of consciousness and thinking of contemporary individuals. **Conclusions.** The research results help understand that virtual culture and social networks intersect with philosophy and significantly impact the formation of modern consciousness. The importance of this influence should be considered as a key factor in the development of the information society and the definition of new paradigms of reality perception. The research is of significant importance for philosophy, sociology, and cultural studies, helping understand the dynamics of changes in the modern world under the influence of virtual technologies.

**Key words:** philosophy, virtual culture, social networks, consciousness, information society, paradigms of reality perception.

**Постановка проблеми.** У сучасному світі стрімкого технологічного розвитку та широкого впровадження віртуальних технологій у повсякденне життя виникає нагальна потреба у глибокому розгляді проблематики впливу віртуальної культури та соціальних мереж на суспільство та індивіда. Початкова точка відсутності чіткого розуміння та системного аналізу філософських аспектів цих явищ створює серйозні виклики для нашого суспільства. Однією з головних проблем є відсутність консенсусу щодо етичних норм та цінностей у віртуальному просторі, що породжує низку дискусій і спростовує традиційні норми моралі та етики. Важливо розглядати, як ці цінності можуть взаємодіяти з реальним світом та впливати на формування культурного ландшафту. Ще однією ключовою проблемою є відсутність стандартів регулювання та контролю за віртуальним простором. Несанкціоновані збори та використання персональної інформації, алгоритмічна фільтрація та вплив соціальних мереж на формування громадської думки стають серйозними проблемами для забезпечення прозорості та демократичності в інформаційному просторі.

У зв'язку з поглибленням взаємодії людини з віртуальною реальністю виникає питання впливу цього процесу на самопізнання та розвиток особистості. Важливо враховувати, як соціальні мережі формують самоусвідомлення та психологічний стан користувачів, зокрема у контексті самоізоляції та створення віртуальних «бульбашок» (Likarchuk, Velychko, Andriieva, Lenda, Vusyk, 2023).

Необхідно вивчити вплив віртуальної культури та соціальних мереж на міжособистісні взаємини та спілкування у реальному світі, зокрема в контексті виникнення нових форм соціальних норм та стереотипів, своєю чергою це дозволить зрозуміти, наскільки змінюється сприйняття та взаємодія між людьми внаслідок впливу віртуального середовища.

**Мета статті** полягає в розгляді та аналізі філософських аспектів віртуальної культури та соціальних мереж, дослідженні їхнього впливу на свідомість і сприйняття сучасного індивіда.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Останні дослідження в галузі віртуальної культури та соціальних мереж виявили низку ключових тенденцій, що визначають сучасну взаємодію індивіда з цифровим середовищем. Л. Васильєва,

О. Найдъонов, К. Нсер, Л. Філіпова великий фокус уваги приділяють розумінню впливу соціальних мереж на формування ідентичності та конструкцію особистого «Я». Дослідники акцентують увагу на тому, як віртуальні спільноти та онлайн-платформи впливають на соціальні взаємини та самопізнання. Є. Мануйлов, Ю. Калиновський, С. Кремер, М. Чайко, Х. Чжун поглиблюють наше розуміння філософських аспектів віртуальної культури, зокрема в контексті етичних питань, пов'язаних із використанням технологій. Автори вказують на важливість розгляду віртуальної реальності як окремої сфери, яка формує власні цінності та моральні стандарти. Вони розглядають питання етичності використання персональних даних, а також впливу алгоритмів на формування світогляду та психічного здоров'я.

О. Андрєєва, З. Величко, Г. Вусик, Р. Кемпбел, В. Кребс, М. Крістофер, Р. Ленда, Н. Лікарчук, Б. Фабос, Р. Франкель ставлять під сумнів загальноприйняті уявлення про позитивний вплив соціальних мереж на суспільство. Вони акцентують на ризиках соціальної ізоляції та формуванні «фільтрованих бульбашок», що можуть призвести до втрати критичного мислення та обмеження свободи вибору інформації. Ці дослідження висвітлюють потребу в нових стратегіях регулювання та освіти, щоб ефективно управляти впливом віртуального середовища на наше повсякденне життя.

**Основний матеріал.** Віртуальна культура – незримий ландшафт, який стрімко виростає серед обривів інтернет-простору, відкриває перед сучасним світом нові можливості та виклики. Підводячи естафету традиційній культурі, віртуальна стає важливим аспектом нашого повсякденного життя, пронизуючи його віртуальними спілкуваннями, онлайн-іграми та іншими артефактами цифрової епохи. У цьому віддзеркаленні реальності віртуальна культура трансформує традиційні цінності та норми, вводячи нові контексти та парадигми (Васильєва, 2019). Зростання її впливу відображається в зміні способу сприйняття суспільства, де відкритість для нових ідей, креативність та взаємодія стають ключовими елементами. Віртуальна культура активно впливає на формування ідентичності, відштовхуючись від віртуальних образів та спілкування, які стають не менш значущими, ніж їхні реальні аналоги.

Однак є інший бік цієї медалі віртуальної культури, де віртуальна реальність може затемнювати реальність, перетворюючись на цифровий вир гіперреальності. Це викликає питання щодо важливості розрізнення між віртуальним та реальним життям, адже інтенсивне занурення в електронний світ може викликати втрату зв'язку з реальністю та емоційну віддаль від реальних спільнот (Філіпова, 2019). Завдяки віртуальній культурі відбувається також реінтерпретація та переосмислення самого поняття творчості. Інтернет стає майданчиком для новаторства та вираження, де кожен може бути художником, письменником чи музикантом, а це відкриває шлях для розвитку нових творчих форм і неочікуваних талантів.

Слово “virtus” латиною означає «найвища здатність». Самі римляни використовували його для позначення стану підйому душі воїна під час битви, що дозволяло йому виконати те, на що він не здатен у звичайному житті. Цицерон використовував це слово у значенні «прекрасна властивість». У творах середньовічних філософів (Фоми Аквінського) термін “virtus” є одним з центральних. З їхнього уявлення, це своєрідна «душа речей», їхні надчутливі якості, реальність більш високого порядку, ніж очевидний світ. Згодом цей термін практично вийшов з активного використання у філософських працях (McCarthy, 2019).

У сучасний час частіше за все «віртуальним» називають той «псевдосвіт», який видається перед людиною на екрані монітора під час комп'ютерної гри або під час подорожі мережею Інтернет. Фактично сам термін «віртуальний світ» вийшов на широке використання у зв'язку із комп'ютерними іграми. Ще в 60-х роках фахівці в галузі кібернетики почали розробляти систему, яка інтегрує в єдиному інформаційному просторі зображення, звук і рух. Вони назвали її «штучною реальністю» (Frankel, Krebs, 2021).

До середини 90-х років ХХ століття поняття віртуальності, віртуальної реальності стало настільки важливим, що, здається, вже важко знайти сферу людської діяльності, де йому б не можна було знайти застосування. Під час розгляду цієї проблеми, великої кількості літератури з цього питання виявляється можливим представити ретроспективний погляд на історію (своєрідну «праісторію») його використання (Калиновський,



2021). Джерела подібних уявлень можна відшукати вже у філософії Платона, в його ідеалістичному уявленні про світ ідей і світ речей. Він першим розгорнув ці категорії, підкреслюючи значущість ілюзорного світу як царства істини, вищих ідей (Мануйлов, Калиновський, 2021).

У середні віки категорія «віртуальність» активно використовувалася для розв'язання філософських проблем. Цікаво, що шотландський середньовічний філософ, логік і теолог Іоанн Дунс Скотт ввів термін “virtualiter” (лат.), що означає «віртуально». Він вважав, що річ існує «реально» (незалежно від спостерігача), але виявляє себе спостерігачеві лише «віртуально» (у процесі емпіричного спостереження, фактично через взаємодію речей і спостерігача). Якщо розібратися, то Скотт визначав віртуальність як інформаційний еквівалент речі (Найдьонов, 2019).

Постмодернізм – явище надзвичайно складне, обговорюване, як і саме століття, що його створило. Не випадково його ідентифікують з ім'ям епохи «втомленої», «ентропійної культури». Серед найважливіших властивостей постмодерну можна виділити те, що знаменитий французький філософ Ж. Бодріяр назвав симуляцією, або виробництвом реальності. Симулякр – це псевдоріч, яке заміщає реальність постреальністю через симуляцію, видаючи відсутність за присутність, стираючи різницю між реальним і уявним (Nser, 2024). В результаті виникає особливий світ, світ моделей і симулякрів, які виявляються більш реальними, ніж сама реальність – цей світ, який ґрунтується лише на собі, Бодріяр назвав гіперреальністю.

Найбільш масштабна спроба створення моделі віртуальності була підтримана Мануелем Кастельсом, який розглядав технологічну революцію і глобальну культуру медіа як основні ознаки формуючого нового світового порядку. Його фундаментальна тритомна робота «Інформаційна ера: економіка, суспільство і культура» (1998 р.) присвячена аналізу тенденцій розвитку нового суспільства, яке він називає мережевим. Книга починається тезою про перехід до суспільства «інформаційного капіталізму», в умовах якого успіх залежить від здатності генерувати, обробляти та ефективно використовувати інформацію, ґрунтовану на знаннях (Chaiko, 2018).



Однак найбільш детально тема конструювання реальності представлена в теорії масових комунікацій. XXI століття – століття газет, кіно, телебачення та Інтернету, які значною мірою замінюють власний життєвий досвід людини готовим набором думок. При цьому подібні судження часто виступають у формі безпосередньої очевидності, хоча, по суті, вони не більше, ніж анонімно сконструйована думка когось іншого. Тут варто звернутися до концепції Ніла Постмана, згідно з якою людина потрапляє у залежність від ілюзорного віддаленого життя, та ідей Гі Дебора про «суспільство спектаклю» – світ видимостей і реаліті-шоу, що видаються за реальність (Campbel, Christopher, Fabos, 2019).

Відповідно до вище відзначеного необхідно здійснити процедуру етапного сходження до шуканого визначення віртуальної культури, послідовно вказавши основні підходи до її інтерпретації:

1) Культура взагалі розуміється як світ людської свідомості й може бути визначена і розглянута як віртуальна реальність (культура як віртуальність). У цьому значенні віртуальна культура виявляється або характеристикою сучасного етапу розвитку культури (культура віртуального суспільства), або фіксацією її шуканої, базової характеристики (культура взагалі розуміється як віртуальна освіта);

2) Віртуальна культура як синонімічна (і тому – рівнозначна) або сусідня категорія щодо концепцій: інформаційна культура, медіакультура, аудіовізуальна культура, інтернет-культура;

3) Віртуальна культура розглядається як частина культури реального світу, що розвивається за аналогічним сценарієм, але має власні відмінні риси, що виникли в результаті взаємодії з новою реальністю (віртуальна культура як підсистема домінуючої культури, специфічний простір) (Krämer, 2016).

Віртуальна культура та соціальні мережі у сучасному світі стали не тільки невіддільною частиною повсякденного життя, але й важливим фактором впливу на суспільство та людську свідомість. З філософського погляду є кілька аспектів, які можна розглядати під час аналізу віртуальної культури та соціальних мереж відповідно до сучасних викликів:

1. Трансформація реальності та віртуальний світ: віртуальна культура створює віртуальний світ, який існує паралельно

з реальним, своєю чергою це породжує питання про те, якій реальності ми віддаємо перевагу і чи може віртуальна реальність змінювати наше сприйняття і розуміння реальності.

2. Самовираження та ідентичність, тобто соціальні мережі дозволяють людям виражати себе, будувати власну індивідуальність та ідентичність через різноманітні віртуальні платформи. В рамках філософії це питання про те, наскільки це самовираження є автентичним, а також як це впливає на розуміння особистої ідентичності.

3. Соціальна взаємодія та спільнота: віртуальні спільноти у соціальних мережах можуть об'єднувати людей з різних куточків світу, різних культур та груп, своєю чергою це породжує питання про нові форми соціальної взаємодії та того, як вони впливають на створення спільнот та суспільства загалом.

4. Влада та контроль: розвиток віртуальної культури ставить питання про те, як влада і контроль мігрують у цифровий простір, своєю чергою це може включати аспекти цензури, захисту приватності та влади над інформацією, що є важливими для розуміння впливу віртуального світу на суспільство.

5. З підвищенням важливості віртуальної культури виникає потреба в розробці етичних норм і цифрової моралі. Які принципи визначають нашу поведінку в Інтернеті, як ми поведимося в мережі, і які цінності стають важливими у цифровому середовищі? (Sajjadi, 2024)

Віртуальна культура та соціальні мережі невіддільні від сучасного світу. Їхній вплив на наше сприйняття та свідомість зростає з кожним роком. Завдяки великій кількості інформації, яку ми щодня споживаємо в онлайн-просторі, формується новий тип культурної взаємодії, який часто замінює традиційні засоби спілкування. Віртуальна культура стає платформою для вираження ідентичності та взаємодії груп, а соціальні мережі розширюють межі комунікації, забезпечуючи можливість обміну інформацією та ідеями навіть на великій відстані, своєю чергою це сприяє розвитку глобальної спільноти та взаєморозуміння.

Однак висхідна залежність від віртуального простору має свої ризики. Споживання ідеального життя, яке іноді представлено у соціальних мережах, може викликати почуття незадоволеності та несумісності з реальністю. Вплив віртуальної

культури може сприяти формуванню штучних стереотипів та спотворювати реальні цінності (Лікарчук, 2020). Необхідно усвідомлювати, як віртуальна культура впливає на наше мислення та перспективи. Розвиває критичне мислення та допомагає фільтрувати інформацію, що до нас приходить, допомагає зберігати здоровий розум та відчуття реальності у світі віртуальних можливостей.

Віртуальна культура у сучасному суспільстві породжує численні виклики, які можна аналізувати крізь призму різних філософських концепцій, а саме:

- віртуальна культура підтримує індивідуалізм, де кожен може виражати свою унікальність через соціальні мережі, власний контент тощо, тобто це може призвести до зміцнення прав і свобод окремої особи;

- з іншого боку, цифрова комунікація також може зміцнити спільноту через онлайн-платформи, де люди об'єднуються навколо спільних ідей, цінностей чи інтересів;

- зі зростанням кількості інформації з'являється проблема вибору та розрізнення правдивої й неправдивої інформації, а от філософія плюралізму може допомогти розуміти, як враховувати різноманіття думок;

- філософія критичного мислення може бути корисною для аналізу впливу алгоритмів та персоналізованих стрічок новин на формування світогляду і віддзеркалення реальності;

- філософія етики допомагає розв'язувати питання про відповідальність у віртуальному просторі, де важливо враховувати наслідки власних дій в Інтернеті на індивідуальному та колективному рівнях;

- концепція приватності в інтернет-світі може бути досліджена крізь призму філософії прав людини та обговорення того, як зберігати баланс між необхідністю збереження приватності та зручністю використання технологій;

- технологічний детермінізм: філософія вказує на те, як технології формують наше розуміння світу і впливають на наше сприйняття реальності;

- філософія моралі допомагає розуміти етичні питання, пов'язані з використанням штучного інтелекту та автоматизації (Zhong, 2021).

Безперечно, подальший розвиток та поширення віртуальних технологій може призвести до радикальних змін у науково-технічній сфері, а також спровокувати значущі соціальні трансформації. Вийти за межі іманентності, в рамках якої так чи інакше залишалася вся попередня філософія, – ось мета онтологічного конструктивізму. Віртуальність вимагає конструювання, а конструювання потребує віртуальності. Віртуальність не підлягає інтерпретації. Віртуальність піддається конструюванню і конструктивній інтерпретації: на різних рівнях нормування онтології та онтики, у новому відношенні мови до сконструйованого мета-семіозису і конструктсеміозису, у новому віртуальному мисленні.

**Висновки.** Філософські аспекти віртуальної культури висвітлюють глибокий вплив технологічного прогресу на наше сприйняття світу. Розвиток віртуальних платформ і соціальних мереж створює новий простір для взаємодії та комунікації, переосмислення цінностей та концепцій існування. Важливим аспектом аналізу є взаємодія соціальних мереж з індивідуальною та колективною свідомістю. Інтерація в цифровому просторі формує нові стандарти сприйняття реальності та визначає ідентичність особистості, що відкриває широкий простір для дискусії щодо впливу цих змін.

Віртуальна культура та соціальні мережі можуть викликати як позитивні, так і негативні наслідки для суспільства. Порушення приватності, формування фільтрувальних бульбашок та залежність від онлайн-взаємодії – це лише кілька проблем, які варто ретельно розглядати та розв'язувати. Аналіз вказує на те, що віртуальна культура може перетворити наше сприйняття інформації та реальності, створюючи нові підходи до побудови знань та спільної реальності. Виникає необхідність відповідального використання цих технологій та розуміння їхнього впливу на формування індивідуальної свідомості. Сучасна віртуальна культура стає простором для вираження різноманітних поглядів, ідентичностей та культурних особливостей. Але одночасно виникає питання про рівень толерантності та безпеки у цьому віртуальному середовищі, оскільки воно може відобразити або збільшити реальні проблеми сучасного суспільства.

Загалом, аналіз філософських аспектів віртуальної культури та соціальних мереж підкреслює необхідність розвивати більш

глибоке розуміння впливу цих технологій на наше свідоме та сприйняття світу. Для ефективного використання цих інструментів у майбутньому важливо бути відкритими до обговорення, вдумливо розв'язувати етичні питання та працювати над забезпеченням сталих засад віртуальної культури.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Васильєва Л.А. Людина публічна в культур-комунікативному просторі сучасності : монографія. Харків : Мачулін, 2019. 368 с.
2. Калиновський Ю.Ю. Аксіогенеза особистості у інформаційному суспільстві. *Проблеми саморозвитку особистості в сучасному суспільстві* : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф., 26–27 берез. 2021 р. НЮУ ім. Ярослава Мудрого. Харків : Друк. «Мадрид», 2021. С. 125–127.
3. Лікарчук Н. Викривлення інформації як технологія впливу на систему управління. *Міжнародні відносини: теоретико-практичні аспекти*, 2020. Випуск 6. С. 216–225.
4. Мануйлов Є.М., Калиновський Ю.Ю. Вплив соціальних мереж на аксіогенезу особистості. *Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*. 2021. № 3 (50). С. 28–40.
5. Найдьонов О. Екранна культура мережевого суспільства: виникнення, зміст, цінності, смисли. *Вісник Львівського університету. Серія філос.-політолог. студії*. 2019. Випуск 23, С. 66–73.
6. Філіпова Л.Я. Роль комп'ютерної етики в формуванні інформаційної культури користувачів комп'ютерно-мережевого середовища. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2019. № 3. С. 75–80.
7. Campbel R., Christopher M., Fabos B. *Media & culture: mass communication in a digital age*. Boston : Bedford/St. Martin's, Macmillan Learning, 2019. 312 p.
8. Chaiko M. *Superconnected: the Internet, digital media, and technological life*. Thousand Oaks, California : SAGE Publications, Inc., 2018. 270 p.
9. Frankel R., Krebs V. *Human virtuality and digital life: Philosophical and psychoanalytic investigations*. Routledge, 2021. 314 p.
10. Krämer S. *Medium, Messenger, Transmission: An Approach to Media Philosophy*. Amsterdam University Press, 2016. 365 p.
11. Likarchuk N., Velychko Z., Andriieva O., Lenda R., & Vusyk H. Manipulation as an element of the political process in social networks. *Cuestiones Políticas*, 2023. № 41(76). P. 769–779.
12. McCarthy C.P. *How virtual reality will impact society*. San Diego, CA : Reference Point Press, Inc., 2019. 158 p.
13. Nser K. et al. Multimodal Social Network Analysis: Exploring Language, Visual, and Audio Data in Online Communities. *Studies in Media and Communication*, 2024. № 12.2. P. 148–156.

14. Sajjadi S. Technological Turns in Education: Virtual Space Challenge. *Foundations of Education*. 2024. P. 1–40.

15. Zhong H. The application of virtual reality technology in the digital preservation of cultural heritage. *Computer Science and Information Systems*. 2021. № 18.2. P. 535–551.

## REFERENCES

1. Vasylieva, L.A. (2019). *Liudyna publiczna v kultur-komunikatyvnomu prostori suchasnosti: monohrafiia* [A public person in the cultural and communicative space of modernity: a monograph]. Kharkiv: Machulin, 368 [in Ukrainian].

2. Kalynovskyi, Yu.Yu. (2021). Aksioheneza osobystosti u informatsiinomu suspilstvi [Axiogenesis of personality in the information society]. *Problemy samorozvytku osobystosti v suchasnomu suspilstvi : materialy II Mizhnar. nauk.-prakt. konf., 26–27 berez. 2021 r. NIuU im. Yaroslava Mudroho*. Kharkiv: Druk. «Madryd», 125–127 [in Ukrainian].

3. Likarchuk, N. (2020). Vykryvlennia informatsii yak tekhnolohiia vplyvu na systemu upravlinnia [Distortion of information as a technology of influence on the management system]. *Mizhnarodni vidnosyny: teoretyko-praktychni aspekty*. Vypusk 6, 216–225 [in Ukrainian].

4. Manuilov, Ye.M., Kalynovskyi, Yu.Yu. (2021). Vplyv sotsialnykh merezh na aksiogenezu osobystosti [The influence of social networks on the axiogenesis of individuals]. *Visnyk NIuU imeni Yaroslava Mudroho. Seriia: Filosofiia, filosofii prava, politolohiia, sotsiolohiia*, № 3 (50), 28–40 [in Ukrainian].

5. Naidonov, O. (2029). Ekranna kultura merezhevoho suspilstva: vynykennia, zmist, tsinnosti, smysly [Screen culture of the network society: emergence, content, values, meanings]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia filos.-politoh. studii*. Vypusk 23, 66–73 [in Ukrainian].

6. Filipova, L.Ya. (2019). Rol kompiuternoï etyky v formuvanni informatsiinôi kultury korystuvachiv kompiuterno-merezhevoho seredovyscha [The role of computer ethics in the formation of the information culture of users of the computer and network environment]. *Bibliotekoznavstvo. Dokumentoznavstvo. Informolohiia*, № 3, 75–80 [in Ukrainian].

7. Campbel, R., Christopher, M., Fabos, B. (2019). *Media & culture: mass communication in a digital age*. Boston: Bedford/St. Martin's, Macmillan Learning, 312 p.

8. Chayko, M. (2018). *Superconnected: the Internet, digital media, and techno-social life*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc., 270 p.

9. Frankel, R., Krebs, V. (2021). *Human virtuality and digital life: Philosophical and psychoanalytic investigations*. Routledge, 314 p.

10. Krämer, S. (2016). *Medium, Messenger, Transmission: An Approach to Media Philosophy*. Amsterdam University Press, 365 p.

11. Likarchuk, N., Velychko, Z., Andrieieva, O., Lenda, R., Vusyk, H. (2023). Manipulation as an element of the political process in social networks. *Cuestiones Políticas*, № 41(76). P. 769–779.

12. McCarthy, C.P. (2019). *How virtual reality will impact society*. San Diego, CA: Reference Point Press, Inc., 158 p.

13. Nser, K. et al. (2024). Multimodal Social Network Analysis: Exploring Language, Visual, and Audio Data in Online Communities. *Studies in Media and Communication*, № 12.2. P. 148–156.

14. Sajjadi, S. (2024). Technological Turns in Education: Virtual Space Challenge. *Foundations of Education*. P. 1–40.

15. Zhong, H. (2021). The application of virtual reality technology in the digital preservation of cultural heritage. *Computer Science and Information Systems*, № 18.2. P. 535–551.