



**Хилько Микола Іванович**

*Доктор філософських наук, професор кафедри політології*

*Київський національний університет імені Тараса Шевченка (м. Київ, Україна)*

*<https://orcid.org/0000-0002-0295-5332>*

*e-mail: [mykola.khylko@gmail.com](mailto:mykola.khylko@gmail.com)*

**Сащук Ганна Миколаївна**

*Доктор політичних наук, професор кафедри*

*аудіовізуальних медіа НН Інституту журналістики*

*Київський національний університет імені Тараса Шевченка (м. Київ, Україна)*

*<https://orcid.org/0000-0002-8827-3569>*

*e-mail: [annsashchuk@knu.ua](mailto:annsashchuk@knu.ua)*

## **ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ І ТРАНСФОРМАЦІЯ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРАКТИК В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ**

### *Резюме*

У статті здійснено комплексний соціально-філософський аналіз феномену віртуальної реальності в контексті трансформації соціокультурних практик інформаційного суспільства. Узагальнено основні теоретичні підходи до розуміння віртуальної реальності та показано еволюцію її трактування від технічно сконструйованого цифрового середовища до самостійного соціокультурного феномену, що впливає на процеси комунікації, соціалізації та культуротворення.

Проаналізовано взаємозв'язок між розвитком інформаційного суспільства та поширенням віртуальних форм соціальної взаємодії. Показано, що віртуальна реальність поступово перетворюється на важливий простір виробництва соціальних смислів, у межах якого формуються нові моделі комунікації, механізми соціальної інтеграції та форми колективної взаємодії.

Досліджено особливості функціонування віртуальних спільнот як нових соціальних утворень, здатних відтворювати основні характеристики

традиційних соціальних систем. Розкрито вплив цифрового середовища на процеси формування особистісної та соціальної ідентичності, а також охарактеризовано роль віртуальних комунікацій у трансформації механізмів соціалізації сучасної людини.

Особливу увагу приділено аналізу концепції симулякрів і гіперреальності Ж. Бодрійяра як теоретичної основи дослідження процесів віртуалізації культури. Обґрунтовано, що в умовах інформаційного суспільства знакові та інформаційні конструкції дедалі активніше беруть участь у соціальному конструюванні реальності, формуючи нові способи сприйняття світу та культурного досвіду.

Визначено основні риси віртуальної культури, серед яких інтерактивність, гіпертекстуальність, мережевий характер комунікації, відкритість до постійного оновлення та високий рівень символічного виробництва. Підсумовано, що віртуальна реальність є не альтернативою соціальній реальності, а новою формою її функціонування в умовах цифрової цивілізації, яка одночасно відкриває нові можливості суспільного розвитку та породжує нові соціокультурні виклики.

**Ключові слова:** віртуальна реальність; інформаційне суспільство; віртуальна культура; цифровізація; соціокультурні практики; віртуальні спільноти; цифрова ідентичність; симулякр; гіперреальність; комунікація.

### *Вступ*

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій наприкінці XX — на початку XXI століття зумовив глибокі трансформації соціального простору, комунікативних практик та культурних форм людської діяльності. Одним із найбільш показових наслідків цих процесів стало формування віртуальної реальності як особливого середовища соціальної взаємодії, що поступово перетворюється на важливий вимір сучасного суспільного буття. Якщо на початкових етапах розвитку цифрових технологій віртуальна реальність розглядалася переважно як технічний інструмент моделювання штучних середовищ, то сьогодні вона дедалі частіше постає як складний соціокультурний феномен, що впливає на процеси комунікації, соціалізації, конструювання ідентичності та формування нових моделей культури.

Актуальність дослідження зумовлена тим, що в умовах становлення інформаційного суспільства відбувається поступове розширення сфери віртуальних взаємодій, які охоплюють освітню, професійну, культурну, політичну та повсякденну діяльність людини. Віртуальні спільноти, цифрові мережі, інтерактивні комунікаційні платформи та ігрові середовища формують нові форми соціального досвіду, що потребують ґрунтовного соціально-філософського осмислення. Особливої уваги набувають питання

співвідношення реальної та віртуальної реальності, трансформації механізмів соціальної інтеграції, впливу цифрових технологій на особистість, а також формування нових ціннісних орієнтацій і культурних практик.

Теоретичне осмислення феномену віртуальної реальності представлено в роботах вітчизняних і зарубіжних дослідників, які аналізують її онтологічні, соціокультурні, психологічні та комунікативні виміри. Значний внесок у дослідження цієї проблематики зробили представники постмодерністської філософії, зокрема Ж. Бодрійяр, який розглядав сучасну культуру крізь призму симулякрів та гіперреальності. Водночас у сучасному науковому дискурсі зберігається потреба у комплексному аналізі взаємозв'язку між розвитком віртуальної реальності та трансформацією культури інформаційного суспільства.

Феномен віртуальної реальності посідає дедалі важливіше місце у сучасному гуманітарному знанні, що обумовлено його безпосереднім зв'язком із процесами становлення інформаційного суспільства та цифрової культури. Первісно поняття віртуальної реальності використовувалося переважно у сфері комп'ютерних технологій для позначення штучно створених інтерактивних середовищ, здатних відтворювати ефект присутності людини у змодельованому просторі. Проте подальший розвиток інформаційно-комунікаційних технологій зумовив вихід цієї проблематики за межі технічного дискурсу та її інтеграцію до предметного поля соціальної філософії, культурології, соціології та психології.

У сучасній науковій літературі сформувалося декілька підходів до осмислення віртуальної реальності. Представники технологічного напрямку розглядають її передусім як результат розвитку цифрових засобів моделювання та інтерактивної взаємодії людини з комп'ютерними системами [1, с. 244]. У межах соціокультурного підходу віртуальна реальність трактується як новий простір соціальної комунікації та культуротворення, що істотно впливає на механізми соціалізації, формування ідентичності та функціонування суспільних інститутів [2].

Помітне місце у вивченні проблеми належить дослідникам інформаційного суспільства, які акцентують увагу на зростанні ролі віртуальних вимірів соціального буття. Зокрема, Я. Любивий пов'язує розвиток інформаційного суспільства з формуванням нових віртуалізованих форм соціальної взаємодії та наголошує на необхідності їх комплексного дослідження [2, с. 284]. Водночас Д. Свириденко розглядає віртуальну реальність як особливий субгоризонт буття, що змінює традиційні способи сприйняття світу та сприяє поширенню віртуалістичного типу світосприйняття [3].

Критичний напрям досліджень представлений працями Н. Андріанової, В. Лук'янця, О. Кравченка, Л. Озадовської та О. Сіленко, у яких увага зосереджується на ризиках віртуалізації суспільного життя,

трансформації особистісної ідентичності та можливостях маніпулятивного впливу на свідомість людини [4 – 6]. На думку цих авторів, віртуальна реальність не лише відкриває нові можливості комунікації, але й створює передумови для зміни традиційних форм соціальної взаємодії та культурної самоідентифікації.

Особливе значення для теоретичного осмислення віртуальної реальності мають праці представників постмодерністської філософії. Насамперед йдеться про концепцію симулякрів Ж. Бодрійяра, відповідно до якої сучасний соціальний світ дедалі більше функціонує як простір знаків та моделей, що поступово заміщують безпосередню реальність [7]. У цьому контексті віртуальна реальність постає не просто як технічне середовище, а як специфічна форма організації соціального досвіду, у межах якої відбувається конструювання нових символічних порядків та культурних смислів.

Таким чином, сучасний науковий дискурс демонструє поступовий перехід від суто технічного розуміння віртуальної реальності до її комплексного соціально-філософського та культурологічного осмислення. Це створює необхідні теоретичні передумови для аналізу віртуальної культури як одного з визначальних феноменів інформаційного суспільства.

Метою статті є соціально-філософський аналіз феномену віртуальної реальності в контексті трансформації соціокультурних практик та формування культури інформаційного суспільства.

### *Методи дослідження*

*Методи дослідження.* Методологічну основу дослідження становить комплекс загальнонаукових та соціально-філософських підходів, застосування яких дало змогу розкрити феномен віртуальної реальності як складний соціокультурний продукт інформаційного суспільства. Соціально-філософський підхід використано для з'ясування місця віртуальної реальності у структурі сучасного суспільного буття та визначення її впливу на трансформацію соціальних практик і форм культури. Системний підхід дозволив розглядати віртуальну реальність як цілісне середовище взаємодії технологічних, комунікативних і соціокультурних чинників, а також простежити її зв'язок із процесами інформатизації та цифровізації суспільства. Культурологічний підхід сприяв виявленню специфічних рис віртуальної культури, механізмів формування нових цінностей, символів та моделей поведінки у цифровому середовищі. Порівняльний аналіз дав можливість зіставити основні концептуальні підходи до трактування віртуальної реальності та визначити їх евристичний потенціал для осмислення сучасних соціокультурних трансформацій.

### *Результати дослідження*

Становлення інформаційного суспільства супроводжується не лише розвитком нових технологій обробки та передачі інформації, але й появою принципово нових форм соціальної взаємодії та культурного досвіду. Одним із найбільш помітних проявів цих процесів стало формування віртуальної реальності, яка поступово перетворилася із суто технічного інструменту на самостійний соціокультурний феномен. Якщо на початкових етапах дослідження віртуальної реальності увага зосереджувалася переважно на її технологічних характеристиках, то сьогодні дедалі більшого значення набуває аналіз її впливу на соціальні практики, культурні процеси та механізми конструювання людської ідентичності.

У сучасному науковому дискурсі відсутнє єдине трактування поняття віртуальної реальності. Найбільш поширеним залишається підхід, відповідно до якого вона розглядається як інтерактивне середовище, створене за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій і здатне відтворювати ефект присутності людини у штучно змодельованому просторі [1, с. 244]. Проте подібне визначення відображає лише технічний аспект проблеми та не дозволяє повною мірою пояснити її соціально-філософський зміст. У гуманітарному знанні віртуальна реальність дедалі частіше трактується як особлива форма організації соціального досвіду, у межах якої здійснюється виробництво, передача та інтерпретація смислів. Саме тому дослідження віртуальності поступово виходять за межі кібернетики та інформатики і стають предметом соціальної філософії, культурології, соціології та психології.

Таке розширення предметного поля пояснюється тим, що віртуальна реальність перестала бути виключно технологічним явищем і стала одним із механізмів конструювання сучасної соціальної реальності. У цьому контексті важливого значення набувають дослідження інформаційного суспільства, у межах яких віртуалізація розглядається як закономірний наслідок розвитку інформаційно-комунікаційних технологій. Як слушно зазначає Я. Любивий, одним із найбільш перспективних напрямів вивчення сучасного суспільства є аналіз його віртуальних вимірів, оскільки саме вони дедалі активніше впливають на функціонування соціальних інститутів, культурних практик і моделей комунікації [2, с. 284]. У цьому розумінні віртуальна реальність постає не як альтернатива соціальному світові, а як один із нових способів його організації.

Особливий інтерес становлять концепції, які розглядають віртуальну реальність як специфічний вимір людського буття. Так, Д. Свириденко наголошує, що віртуальна реальність не є окремим онтологічним світом, а функціонує як своєрідний субгоризонт буття, який трансформує способи сприйняття реальності та формує нові моделі соціальної поведінки [3]. За

таких умов відбувається поступова зміна традиційних механізмів соціалізації, а сам процес взаємодії людини зі світом дедалі більше опосередковується цифровими технологіями.

Подальший розвиток концепцій віртуальної реальності привів до формування критичного напрямку досліджень, представники якого акцентують увагу на ризиках віртуалізації суспільного життя. У працях Н. Андріанової підкреслюється, що масштабне поширення цифрових середовищ здатне впливати на структуру людського сприйняття, змінювати форми комунікації та поступово формувати новий тип світосприйняття, орієнтований на динамічні й швидкоплинні інформаційні потоки [4]. Унаслідок цього виникають нові виклики для процесів соціальної адаптації та особистісної самоідентифікації.

Своєрідне продовження ця проблематика отримала у працях В. Лук'янця, О. Кравченка та Л. Озадовської, які розглядають віртуальну реальність як специфічну форму символічного буття, тісно пов'язану з мовними та комунікативними структурами [5, с. 131]. На думку дослідників, розвиток цифрових технологій сприяє виникненню нових механізмів конструювання соціальної реальності, де дедалі важливішу роль відіграють інформаційні образи, символи та знакові системи. За таких умов соціальний досвід усе частіше формується не через безпосередню взаємодію з навколишнім світом, а через його інформаційні репрезентації.

Отже, аналіз основних теоретичних підходів свідчить, що віртуальна реальність у сучасному суспільстві вже не може розглядатися виключно як технологічний продукт. Вона перетворилася на важливий чинник соціокультурних трансформацій, який впливає на механізми комунікації, процеси соціалізації, формування ідентичності та функціонування культурних практик. Саме тому її дослідження потребує комплексного міждисциплінарного підходу, здатного поєднати технологічний, соціологічний, культурологічний та соціально-філософський виміри аналізу.

Одним із найважливіших наслідків розвитку віртуальної реальності стало формування нових форм соціальної взаємодії, які виникають і функціонують у цифровому середовищі. Якщо на ранніх етапах розвитку інформаційних технологій віртуальний простір розглядався переважно як технічний засіб передачі інформації, то сьогодні він дедалі більше набуває ознак повноцінного соціального середовища. Саме у віртуальному просторі формуються нові спільноти, виникають специфічні форми комунікації, виробляються власні норми поведінки, символи, цінності та механізми соціального контролю.

Характерною особливістю віртуальних спільнот є те, що вони відтворюють більшість структурних ознак традиційних соціальних систем. Їх функціонування ґрунтується на наявності спільних інтересів, ціннісних

орієнтацій, усталених моделей комунікації та механізмів самоорганізації. Як і будь-яка соціальна система, віртуальна спільнота потребує середовища існування, спільної мети діяльності та механізмів підтримання внутрішньої єдності. У цифровому суспільстві таке середовище створюється завдяки мережевим комунікаціям, що забезпечують постійну взаємодію між учасниками незалежно від їхнього географічного розташування.

Особливо наочно процес формування віртуальних спільнот простежується на прикладі багатокористувацьких рольових онлайн-ігор (MMORPG), які стали одним із перших масштабних прикладів існування складно організованих соціальних структур у цифровому просторі [8]. У межах таких середовищ учасники не лише виконують ігрові функції, але й *вступають* у багаторівневі соціальні відносини, створюють групи, професійні об'єднання, ієрархії та механізми внутрішнього регулювання. Фактично віртуальний світ починає виконувати частину функцій, які традиційно належали реальним соціальним інститутам.

Соціальна значущість таких спільнот визначається не лише їхньою кількістю або тривалістю існування, але й здатністю впливати на формування цінностей та моделей поведінки учасників. У процесі взаємодії у цифровому середовищі людина поступово набуває нового соціального досвіду, який нерідко переноситься за межі віртуального простору. Внаслідок цього віртуальна спільнота стає не просто місцем проведення дозвілля, а важливим чинником соціалізації та конструювання особистісної ідентичності.

Особливу увагу привертає проблема формування цифрової ідентичності. На відміну від традиційних соціальних відносин, де статус людини значною мірою визначається її реальними соціальними характеристиками, у віртуальному середовищі індивід отримує значно ширші можливості для самопрезентації та конструювання власного образу. Віртуальний персонаж, профіль або цифровий образ стають інструментами репрезентації особистості та засобами соціальної взаємодії. Це відкриває нові можливості для самовираження, але водночас створює ризики розриву між реальною та віртуальною ідентичністю.

Важливою рисою сучасного цифрового суспільства є поступове розширення сфер життя, у яких віртуальна взаємодія виступає повноцінною альтернативою безпосередній комунікації. Освітня діяльність, професійна співпраця, політична участь, культурне споживання та міжособистісне спілкування дедалі частіше реалізуються через цифрові платформи. У результаті відбувається трансформація традиційних механізмів соціальної інтеграції та виникають нові форми суспільної солідарності, що ґрунтуються не на територіальній близькості, а на спільності інтересів та інформаційних зв'язків.

Разом із новими можливостями виникають і нові виклики. Участь у віртуальних спільнотах може супроводжуватися поступовим перенесенням соціальної активності з реального простору до цифрового середовища. За певних умов це призводить до звуження безпосередніх соціальних контактів, зміни ціннісних орієнтацій та переосмислення критеріїв особистого успіху. Водночас сам факт існування подібних процесів не свідчить про деградацію соціальності. Навпаки, він демонструє її здатність адаптуватися до нових технологічних умов і формувати нові механізми суспільної взаємодії.

Таким чином, розвиток віртуальних спільнот свідчить про формування якісно нового рівня соціальної організації, у межах якого цифровий простір стає важливим середовищем виробництва соціальних смислів, норм і моделей поведінки. Віртуальна реальність уже не виступає лише допоміжним інструментом комунікації, а перетворюється на один із ключових чинників трансформації сучасних соціокультурних практик.

Важливим напрямом осмислення феномену віртуальної реальності є аналіз тих соціокультурних трансформацій, які відбуваються під впливом поширення цифрових технологій та інформаційних комунікацій. Якщо на початкових етапах дослідження віртуальної реальності основна увага приділялася її технічним характеристикам, то поступово в центрі наукових дискусій опинилися питання зміни способів сприйняття світу, трансформації культурних практик та формування нових механізмів соціального конструювання реальності.

Особливе місце в дослідженні цих процесів належить концепції симулякрів Ж. Бодрійяра, яка стала однією з найвпливовіших теоретичних моделей аналізу сучасного інформаційного суспільства. Французький філософ виходив із того, що розвиток масових комунікацій та інформаційних технологій поступово змінює характер взаємодії людини з реальністю. Якщо в традиційних суспільствах знаки відображали певні об'єкти та явища, то в сучасному світі вони дедалі більше відриваються від своїх референтів і починають існувати самостійно, утворюючи особливий простір символічних конструкцій [7, с. 7].

У праці «Симулякри та симуляція» Ж. Бодрійяр описує процес поступового переходу від відображення реальності до її заміщення знаковими моделями. Внаслідок цього виникає феномен гіперреальності — соціального середовища, у якому знаки та образи сприймаються більш реальними, ніж сама дійсність [7, с. 34]. У межах такого підходу віртуальна реальність постає не як технологічна імітація світу, а як нова форма його символічної організації, де реальне та уявне дедалі складніше розмежувати.

Особливого значення ця концепція набуває в умовах сучасного інформаційного суспільства, де значна частина людського досвіду

формується через взаємодію з медіаобразами, цифровими платформами та мережевими комунікаціями. Інформаційні потоки вже не лише повідомляють про події, а й активно конструюють способи їх сприйняття. Людина дедалі частіше взаємодіє не з безпосередньою реальністю, а з її численними інформаційними репрезентаціями, які формують особливий символічний простір сучасної культури.

У цьому контексті віртуальна культура може розглядатися як система соціальних практик, цінностей, символів та моделей поведінки, що виникають і функціонують у цифровому середовищі. Її специфіка полягає у принципово новому способі організації культурного простору. На відміну від традиційної культури, яка значною мірою була пов'язана з конкретними соціальними інститутами, територіями та історичними традиціями, віртуальна культура характеризується мобільністю, відкритістю, інтерактивністю та високою швидкістю поширення інформації.

Однією з її визначальних рис є побудова культурного простору за принципом гіпертексту. Інформаційні масиви у цифровому середовищі організовуються не лінійно, а через складну систему взаємопов'язаних смислових зв'язків. У результаті формується новий тип сприйняття інформації, для якого характерними є фрагментарність, асоціативність, нелінійність та багатоваріантність інтерпретацій. Людина отримує можливість самостійно конструювати маршрути пізнання та вибудовувати власні смислові конфігурації, що істотно змінює традиційні механізми культурної комунікації.

Разом із новими можливостями виникають і нові ризики. Одним із найбільш дискусійних аспектів розвитку віртуальної культури залишається проблема маніпулятивного впливу на свідомість людини. Інтенсивне поширення цифрових комунікацій створює умови для цілеспрямованого формування інформаційних образів, здатних впливати на суспільні настрої, політичні орієнтації та індивідуальні моделі поведінки [9]. Завдяки технологіям масової комунікації процес виробництва та поширення символічних конструкцій набуває безпрецедентних масштабів, а інформаційний простір дедалі частіше стає середовищем боротьби за інтерпретацію соціальної реальності.

Водночас було б помилкою розглядати віртуальну культуру виключно як інструмент маніпуляції. Її розвиток відкриває широкі можливості для творчої самореалізації особистості, міжкультурного діалогу, поширення знань та формування нових форм громадської активності. Саме тому сучасні дослідження дедалі частіше відходять від однозначно негативних оцінок віртуалізації суспільства і зосереджуються на аналізі складного балансу між новими можливостями та новими ризиками цифрової епохи.

У цьому сенсі віртуальна культура постає не як заперечення або заміна традиційної культури, а як закономірний результат еволюції

соціокультурних форм в умовах інформаційного суспільства. Вона відображає процес переходу від індустріальної моделі організації соціального життя до мережевої моделі, у межах якої інформація, комунікація та символічне виробництво стають ключовими ресурсами суспільного розвитку.

Таким чином, поширення віртуальної реальності та формування віртуальної культури свідчать про глибоку трансформацію сучасного соціального простору. Концепція симулякрів і гіперреальності дозволяє зрозуміти механізми цих змін, тоді як аналіз цифрових комунікацій демонструє, що віртуалізація є не тимчасовим наслідком технологічного прогресу, а однією з фундаментальних характеристик сучасного інформаційного суспільства.

### *Висновки*

Феномен віртуальної реальності є закономірним результатом розвитку інформаційного суспільства та цифрових технологій, що суттєво трансформують способи соціальної взаємодії, комунікації та культурного виробництва. Віртуальна реальність перестала бути виключно технічним інструментом моделювання штучних середовищ і набула статусу важливого соціокультурного чинника, який впливає на функціонування сучасного суспільства.

Сучасні наукові підходи до осмислення віртуальної реальності демонструють поступовий перехід від її суто технологічного трактування до комплексного соціально-філософського розуміння. У центрі дослідницької уваги перебувають проблеми трансформації соціальних практик, формування нових моделей комунікації, конструювання цифрової ідентичності та переосмислення співвідношення між реальним і віртуальним вимірами людського буття.

Розвиток мережевих комунікацій сприяв виникненню віртуальних спільнот, які відтворюють основні ознаки соціальних систем і поступово стають важливими елементами сучасної соціальної структури. Їх функціонування ґрунтується на спільності інтересів, цінностей та комунікативних практик, а цифровий простір дедалі частіше виступає самостійним середовищем соціалізації, самоорганізації та суспільної інтеграції.

Віртуальна реальність істотно впливає на процеси формування особистісної та соціальної ідентичності. Розширення можливостей самопрезентації та конструювання цифрових образів створює нові умови для самовираження особистості, водночас актуалізуючи проблему співвідношення між реальною та віртуальною формами соціального існування людини.

Концепція симулякрів і гіперреальності Ж. Бодрійяра дозволяє розкрити механізми трансформації сучасної культури під впливом інформаційних технологій. У цифровому середовищі дедалі більшого значення набувають символічні конструкції та інформаційні образи, які не лише

відображають реальність, але й активно беруть участь у її соціальному конструюванні. Внаслідок цього формуються нові способи сприйняття світу, що визначають специфіку сучасної віртуальної культури.

Віртуальна культура постає як одна з провідних форм культурного розвитку інформаційного суспільства. Її характерними рисами є інтерактивність, гіпертекстуальність, мережевий характер комунікації, відкритість до постійного оновлення та високий рівень символічного виробництва. Водночас її розвиток супроводжується виникненням нових ризиків, пов'язаних із маніпулятивним впливом інформаційних потоків, що потребує підвищення рівня критичного мислення та інформаційної культури особистості.

### *Список посилань*

1. УСЕ Універсальний словник енциклопедія / Гол. ред. ради чл.-кор НАНУ. М. Попович. 3-тє вид., перероб., доп. Київ: Всеувити, Новий друк, 2003. 1414 с.
2. Любивий Я. В. Глобальне інформаційне суспільство: синергетичні та віртуалістичні концепції розвитку // Інформаційне суспільство у соціально-філософській ретроспективі та перспективі / В. В. Лях, В. С. Пазенок, Я. В. Любивий [та ін.]. Київ: ТОВ «XXI століття: діалог культур», 2009. С. 281-357.
3. Свириденко Д. Б. Феномен віртуальної реальності як інституціональний чинник інформаційного суспільства [Електронний ресурс] / Д. Б. Свириденко. — Режим доступу: [http://www.nbuv.gov.ua/portal/soc\\_gum/Nzkit/2010\\_7/11.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/Nzkit/2010_7/11.pdf). — Назва з екрану.
4. Адріанова Н. С. Інтернет-комунікація — реальність чи симуляр? Режим доступу: [http://www.nbuv.gov.ua/portal/natural/vdpu/Movozn/2010\\_16/article/1.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/portal/natural/vdpu/Movozn/2010_16/article/1.pdf).
5. Лук'янець В. С., Кравченко О. М., Озадовська Л. В. Сучасний науковий дискурс. Оновлення методологічної. Київ: Центр практичної філософії, 2000. 304 с.
6. Сіленко А. О. Інформаційні технології — новий імпульс для пошуку парадигми майбутнього суспільства. Політичний менеджмент. 2007. № 3. С. 96-112.
7. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція [Текст] / Ж. Бодріяр; пер. з фр. Володимир Ховхун. Київ: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2004. 230с.
8. Віртуальна культура як соціокультурний феномен суспільства постмодерну [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://ua-referat.com/>.

9. Властивості інформації. Інформаційні процеси. Режим доступу: <http://informatyka179.blox.ua/2009/12/Vlastivosti-inofrmatsiyi-Informatsijni-protsezi.html>.

### *References*

1. Popovych, M. (Ed.). (2003). Universal Dictionary Encyclopedia (3rd ed., revised and expanded). Kyiv, Ukraine: Vseuvyto, Novyi Druk.
2. Liubyvyi, Ya. V. (2009). Global information society: Synergetic and virtualistic concepts of development. In V. V. Liakh, V. S. Pazenok, & Ya. V. Liubyvyi et al., Information Society in Socio-Philosophical Retrospect and Perspective (pp. 281 – 357). Kyiv, Ukraine: XXI Century: Dialogue of Cultures.
3. Svyrydenko, D. B. (2010). The phenomenon of virtual reality as an institutional factor of the information society. Retrieved from [http://www.nbuv.gov.ua/portal/soc\\_gum/Nzkit/2010\\_7/11.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/Nzkit/2010_7/11.pdf)
4. Adrianova, N. S. (2010). Internet communication: Reality or simulacrum? Retrieved from [http://www.nbuv.gov.ua/portal/natural/vdpu/Movozn/2010\\_16/article/1.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/portal/natural/vdpu/Movozn/2010_16/article/1.pdf)
5. Lukianets, V. S., Kravchenko, O. M., & Ozadovska, L. V. (2000). Contemporary Scientific Discourse: Renewal of Methodology. Kyiv, Ukraine: Center for Practical Philosophy.
6. Silenko, A. O. (2007). Information technologies as a new impetus for the search of a paradigm of future society. *Political Management*, (3), 96 – 112.
7. Baudrillard, J. (2004). *Simulacra and Simulation* (V. Khovkhun, Trans.). Kyiv, Ukraine: Osnovy.
8. Virtual culture as a sociocultural phenomenon of postmodern society. Retrieved from <http://ua-referat.com/>
9. Properties of information. Information processes. Retrieved from <http://informatyka179.blox.ua/2009/12/Vlastivosti-inofrmatsiyi-Informatsijni-protsezi.html>

**Mykola Khylyko**

*Doctor of Sciences in Philosophy, Professor of the Department of Political Science  
Taras Shevchenko National University of Kyiv (Kyiv, Ukraine)*

*<https://orcid.org/0000-0002-0295-5332>*

*e-mail: [mykola.khylyko@gmail.com](mailto:mykola.khylyko@gmail.com)*

**Hanna Sashchuk**

*Doctor of Political Sciences, Professor of the Department of Audiovisual Media,  
Educational and Scientific Institute of Journalism*

*Taras Shevchenko National University of Kyiv (Kyiv, Ukraine)*

*<https://orcid.org/0000-0002-8827-3569>*

*e-mail: [annsashchuk@knu.ua](mailto:annsashchuk@knu.ua)*

**VIRTUAL REALITY AND THE TRANSFORMATION OF  
SOCIOCULTURAL PRACTICES IN THE INFORMATION  
SOCIETY**

*Abstract*

The article provides a comprehensive socio-philosophical analysis of the phenomenon of virtual reality in the context of the transformation of sociocultural practices within the information society. The main theoretical approaches to understanding virtual reality are generalized, and the evolution of its interpretation is traced from a technologically constructed digital environment to an independent sociocultural phenomenon that influences communication processes, socialization, and cultural production.

The study analyzes the relationship between the development of the information society and the spread of virtual forms of social interaction. It is demonstrated that virtual reality is gradually becoming an important space for the production of social meanings, within which new models of communication, mechanisms of social integration, and forms of collective interaction are formed.

The peculiarities of the functioning of virtual communities as new social formations capable of reproducing the fundamental characteristics of traditional social systems are examined. The influence of the digital environment on the

processes of personal and social identity formation is revealed, and the role of virtual communications in transforming the mechanisms of socialization of modern individuals is characterized.

Special attention is paid to the analysis of Jean Baudrillard's concepts of simulacra and hyperreality as a theoretical framework for studying the processes of cultural virtualization. It is substantiated that under the conditions of the information society, symbolic and informational constructions increasingly participate in the social construction of reality, shaping new modes of world perception and cultural experience.

The main characteristics of virtual culture are identified, including interactivity, hypertextuality, network-based communication, openness to continuous renewal, and a high level of symbolic production. It is concluded that virtual reality is not an alternative to social reality but a new form of its functioning within digital civilization, simultaneously creating new opportunities for social development and generating new sociocultural challenges.

**Keywords:** virtual reality; information society; virtual culture; digitalization; sociocultural practices; virtual communities; digital identity; simulacrum; hyperreality; communication.

*Надійшла до редакції/ Received: 02.04.2026*

*Прорецензовано/ Revised: 17.04.2026*

*Прийнято до друку/ Accepted: 24.05.2026*