

УДК 124.2 : 004.5

Віртуальний символічний світ у смислотворенні інформаційного простору Homo educandus

Троїцька Тамара Серафимівна, Троїцька Олена Михайлівна, Поправко Ольга Вікторівна

*Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького,
Мелітополь, Україна*

ІНФОРМАЦІЯ ПРО СТАТТЮ	АНОТАЦІЯ
<p><i>Історія:</i> Надійшла: 18.06.2019 Прийнята до публікації: 25.06.2019 Опублікована онлайн: 27.06.2019</p> <hr/> <p><i>Ключові слова:</i> віртуальна реальність доповнена віртуальна реальність інтерація інформаційний простір культурно-освітній простір людино(ви)мірність символічний світ смислотворення</p> <hr/> <p>© Троїцька Т. С. © Троїцька О. М. © Поправко О. В.</p> <p>Стаття ліцензована відповідно до "CC BY 4.0".</p>	<p>У статті представлено результати аналізу та експертизи функціонування сучасного віртуального символічного світу як складової інформаційного й культурно-освітнього просторів особистості, розкрито роль віртуального (комп'ютерного) світу та окреслено тенденції його впливу на культуuroтворювальні чинники розвитку Homo educandus, обґрунтовано провідні принципи його культуротворчої спрямованості та визначено негативні наслідки порушення аксіологічних норм використання віртуальної реальності. Для гармонізації культурно-освітнього простору запропоновано широкий спектр методолого-теоретичних дій (ціннісно-цільові, когнітивні, комунікативні, операційно-діяльнісні, духовно-творчі), які спрямують віртуальний символічний світ до філософсько-педагогічних орієнтирів та норм людино(ви)мірності.</p>

The virtual symbol world in the Homo educandus informational space miscellaneous

Tamara Troitska, Olena Troitska, Olga Popravko

*Bogdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University,
Melitopol, Ukraine*

Abstract. The urgency of the article is due to the trends that are clearly traceable today in the cultural and educational space of the higher school, namely, the significant changes in the ideological orientations of student

youth that are associated with the emergence of "postmodern" consciousness. This situation is connected with the formation of the information society. The formation of the personality, its motives, values, behavioral skills occurs in the convergent space of the collision of the virtual and real world. The article presents the results of the analysis and examination of the functioning of the modern virtual symbolic world as a component of the informational and cultural-educational spaces of the individuals. The role of the virtual (computer) world and the tendencies of its influence on the cultural developmental factors of the development of Homo educandus are outlined. It was discovered that virtual (computer) reality as a component of the symbolic world offers a person wide opportunities for information exchange and communication in the "space of freedom", but at the same time there are traces when it is transformed on its simulacrum from the symbolic space that exists in real space and time. The simulacrum is deprived of value and sacred meanings, creating separate elements of perception and understanding of information. The authors substantiate the leading principles of the cultural orientation of the virtual world and identified the negative consequences of violating the axiological norms of the use of virtual reality. As a conclusion, a wide range of opportunities offered by the virtual symbolic world is proposed, accompanied by philosophical and pedagogical guidelines and norms based on human dimension. This will be facilitated by the search for approaches, principles, methods, techniques and means of strengthening the symbolic cultural potential of the virtual world that fills the modern information space of Homo educandus in order to maximally bring it closer to the cultural and educational space.

Keywords: virtual reality; complementary virtual reality; interactivity; information space; cultural and educational space; human dimension; symbolic world; creation of meaning.

Вступ

Формування особистості сучасної студентської молоді, її установок, мотивів, цінностей, поведінкових навичок відбувається переважно в конвергентному просторі зіткнення віртуального світу й реального. Така ситуація породжує комплекс суперечностей в житті людини, а тому потребує уваги як з боку науковців, так і з боку практиків, які не можуть не помічати суттєвих зрушень у світоглядних орієнтирах молоді. Особливо гостро ця проблема стосується молоді людини, яка вступає в період максимальної особистісної когнітивності, соціальної комунікативності, формування соціальної зрілості, входження в світ дорослих, світ професіоналів та вибудовування особистісних траєкторій адаптації й перетворень культурно-освітнього простору.

Ми не можемо залишати поза увагою ті суттєві зміни, що пов'язані зі змістом «постмодерної» свідомості, яка характеризується перебільшенням новизни власної життєдіяльності, занадто «критичним» ставленням до досвіду попередніх поколінь, недостатнім рівнем обізнаності, волі тощо. Звичайно, що в таких умовах сучасне інформаційне суспільство, його технології, зокрема Інтернет, максимально зміцнили вплив на молодь, яка має до цього простору

природні устремління, що обумовлені різними причинами соціального та психологічного характеру (когнітивні, комунікативні та інтимно-особистісні проблеми життя людини тощо), а також психологічними особливостями особистості, її емоційно-мотиваційними чинниками.

Аналіз досліджень зазначеної проблеми свідчить про значний інтерес до питань онтології інформаційного простору ([Волинець, 2014](#); [Каменская, 2009](#); [Карпицкий, 1999](#); [Польська, 2015](#); [Малкова, 2010](#)), до виявлення та розкриття причин комп'ютерної залежності ([Десятерик, 2004](#); [Иванов, 1994](#); [Мелков, 2004](#); [Мироненко, 2015](#); [Федоренко, 2010](#)) тощо. Значні напрацювання зроблені філософами, які аналізували цей феномен у площині відображення матеріального світу та історичних процесів у соціокультурних і аксіологічних символічних перспективах (І. Гужова, К. Жигульський, Е. Кассіпер, Л. Коршунова, М. Слюсаренко, І. Степаненко та інші).

Разом з тим, концептуалізація культури як символічного світу людського буття, на нашу думку, має бути доповнена виявленням та визначенням ролі віртуального символічного світу у смислотворенні та формуванні культури, з одного боку, та рефлексією цього питання у контексті розвитку Homo educandus в інформаційному просторі вищої освіти, з

іншого. Саме цими позиціями обумовлені пізнавальна ситуація й мета нашої статті.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Виходячи з антропологічних постулатів про недосконалість людини, а також загального визнання природного прагнення людини до досконалості зазначимо, що для специфічно людського осягнення й освоєння навколишнього світу вона (людина) знайшла необхідну підтримку в символічній реальності. Як зазначає Е. Кассіпер (1998), «...людина живе відтепер не тільки у фізичному, а й у символічному універсумі. Мова, міф, мистецтво, релігія – частини цього універсума, ті різні нитки, з яких сплітається символічна мережа, складна тканина людського досвіду», адже саме цей символічний універсум стає необхідним засобом формування та відтворення картини світу, яка потрібна людині для того, щоб адекватно сприймати навколишнє, здійснювати цілепокладальну діяльність і доцільну життєдіяльність, взаємодіяти з іншими людьми» (с. 28).

Перше. Виходячи з вищезазначеного, першим положенням треба визнати думку про те, що світ людини обов'язково включає символічний світ ідей, смислів, які в розумовій діяльності співвідносяться з предметами матеріального світу, подій, чуттєвих образів, що утворюються на основі аксіологічної й соціокультурної матриці. Цей світ, як ідеальний зміст, що відрізняється від безпосереднього чуттєво-тілесного буття, і є системним цілісним утворенням різноманітних культурних форм (мова, наука, релігія, мистецтво тощо), кожна з яких постає певним способом конституювання особливого боку дійсності. Причому цей світ функціонує у такий спосіб, що смисл того чи іншого символу у повній мірі зрозумілий лише певному колу людей.

Друге. У сучасному інформаційному суспільстві значний обсяг символічного світу (особливо для молоді) займає так звана «віртуальна реальність». На перший погляд, таке словосполучення виглядає як оксюморон, адже реальність – це те, що є протилежним ідеальному. Символ у цьому контексті якраз і

втілює певну ідею, образ тощо. Проте, якщо звернутись до пізньолатинської мови, то слово *realis* означає «матеріальний, дійсний, об'єктивний, існуючий» (Булатов, 2009, с. 422). Тому у всесвітньо відомій електронній енциклопедії «Вікіпедія» «Virtual reality» тлумачиться як «різновид реальності у формі тотожності матеріального й ідеального, що створюється та існує завдяки іншій реальності» («Віртуальна реальність», 2019). Отже, ключем до розуміння реальності є концепти «існування», «створення». М. Карпицький (1999) визначає три типи віртуальної реальності. Перший тип – віртуальна реальність, продуценти якої виникли в давнину – дзеркало, алкоголь, наркотики і т.п. Другий тип є продуцентом індустриального суспільства, наприклад, фотографія, телефон, кінематограф. До третього типу відноситься електронна віртуальна реальність, яка продукується мультимедійною технікою, зокрема інтернет, в якому, як і в реальному світі, існують свої соціальні спільноти – групи людей, які перебувають в соціальній взаємодії через віртуальне спілкування і мають певні зв'язки між собою в єдиному просторово-часовому проміжку, визначеному веб-сайтом, і усвідомлюють себе членами цієї спільноти. До таких спільнот можна віднести соціальні мережі (Facebook, Однокласники, В контакті), веб-форуми, чати, online-ігри.

За усіма ознаками символічного світу віртуальна реальність є таким феноменом і навіть у вужчому розумінні вона постає ілюзією дійсності, що створена за допомогою комп'ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та інші відчуття. Разом з тим, на нашу думку, варто звернути увагу на віртуальну реальність, яка створює комп'ютерними засобами не стільки символічний (культурний) світ, який існує в реальному часі й просторі, скільки штучні, окремі елементи сприйняття та розуміння інформації. У такий спосіб виникає неповна доповнена віртуальна реальність.

Третє. У більшості проаналізованих робіт (Десятерик, 2004; Іванов, 1994; Мелков, 2004; Мироненко, 2015; Осадчий, 2004; Федоренко, 2010) щодо зазначеного питання визначено роль комп'ютерної віртуальності у загальному

вигляді, тобто без поділу на різні її види, але їх роль стає очевидною:

- людина звертається до віртуальної реальності тоді, коли в повсякденному житті вона перебуває у стресових ситуаціях, намагається втекти від нудного навколишнього світу або сховатись в іншому, більш яскравому й цікавому віртуальному світі, де вона може задовольнити свої потреби за рахунок багатого арсеналу уявних цінностей, що збагачують зміст її життя;

- віртуальна реальність, створена Інтернетом, швидко відкриває перед людиною широкі можливості вибору: лише при натисканні кількох клавіш вона може подолати географічні кордони, або висловити і надіслати власну думку, протест чи проявити співучасть до учасників подій і ситуацій;

- за допомогою електронної бібліотеки молоді люди мають доступ до наукових і культурних зібрань, що несуть нові знання і не тільки знайомлять з іншими культурами, а й через діалог уводять людину в їх символічний світ;

- у віртуальному світі реальний соціальний статус і ролі людини не мають важливого значення, їх можна легко змінювати і не хвилюватись з приводу одягу, манер тощо, і навіть більше, у віртуальних спільнотах людина може створити свій ідеальний образ;

- віртуальний світ дозволяє молоді здійснити приховані бажання, володіти ситуацією, відчувати себе героєм, переживати різні емоції в іграх, віртуальних контактах, приймати рішення тощо.

Список цих можливостей, що відкриває віртуальна реальність для людини, можна продовжити, але, на нашу думку, лише за певних умов, а саме, якщо віртуальна реальність, пропонуючи поширення можливостей екзистенціювання людини, спирається на «культурний код» (інтелект, етика і духовність), а також при цьому не застосовуються маніпулятивні стратегії та простий набір повідомлень замість інформації.

Четверте. Оскільки ми у предметі дослідження зазначили роль віртуального символічного світу у житті Homo educandus в інформаційному просторі, то головним завданням для нас є обґрунтування ролі можливостей цього простору саме для становлення особистості здобувачів вищої освіти. Особистісно-професійний розвиток студентської молоді, спрямований на формування її світоглядно-методологічної, когнітивно-комунікативної, індивідуально-духовної та творчої компетентностей, отримує у віртуальному (інформативному) символічному світі наступні можливості для самореалізації і саморозвитку:

- створення світу, який більш зрозумілий (ніж реальний) у вигляді цілісної картини світу, що узагальнює, випереджає досвід, визначає його й керує ним, поєднує всі відомі людині образи й поняття в єдиний загальний глобальний образ, у якому знаходиться все, з чим людина зустрічається в житті, і який людина здатна адекватно сприймати та діяти відповідно до культурних норм;

- отримання символічного аналогу універсума, що є не тільки найбільшим «проривом» людства в справі освоєння світу завдяки виробленню в культурі визначеної картини світу, а також є способом емоційного переосмислення в символічному світі усього спектру екзистенційно значущих для людини проблем та є витвором і першим кроком людини у подоланні своєї екзистенційної несвободи;

- відкриття для людини можливостей проникнення до таємниць природи й життя як індивідуальної онтології через збагнення світу як символічного універсуму;

- розкриття у символічному світі через різні дискурси смислотворення естетичних переживань й естетичної рефлексії, які надають діям екзистенційної переконливості та впливовості, оскільки у віртуальному символічному світі його континуальна цілісність задається актом естетичної рефлексії, об'єктами якої виступають, з одного боку, сама людина як носій культури в пошуку гармонійної єдності своїх сутностей (природної, соціальної й індивідуальної), а з іншого, культура, як спосіб людської

життєдіяльності, вимагає фіксації її смислотворчого вектора та спонукає суб'єктів рефлексії до творчої об'єктивзації в символіко-комунікативних формах емоційно-естетичного переживання історико-культурного, міфологічного або екзистенціального досвіду, у якому людина виявляє свою діяльнісну орієнтацію до гармонізації світолюдських відносин, керуючись ідеалами краси, усвідомлюючи цілісність культури, і, тим самим, вирішуючи екзистенційно або суспільно значущу проблему» ([Гужовая, 2006, с. 149-150](#));

- наближення Homo educandus до культурно-освітнього простору через інформативний простір, що твориться новими комп'ютерними технологіями і стає головним «виробником» реальності, причому віртуальної реальності не схожа на реальний світ, тому що людська уява прагне не повторити цей світ, а заповнити прогалини в ньому, символічно компенсувати те, чого людині бракує в повсякденному житті ([Велик, 1999, с. 293](#));

- отримання у просторі віртуальної реальності «комп'ютерного символічного світу» нових можливостей щодо виходу за межі повсякденності, буденності, можливості символічно перевершити себе, відчутти себе деміургом, «рятівником Всесвіту», вийти в інобуття, обравши собі якийсь «електронний nick-name», вийти за межі свого соціального статусу, віку, статі, навіть людяності та вийти у світ позабуденний, яскравий, феєричний, наповнений новими враженнями й розвагами тощо.

Підсумовуючи вищезазначене та звертаючись до реалій сучасної вищої освіти, треба звернути увагу, по-перше, на той факт, що «комп'ютерний світ», пропонуючи людині різноманітні (швидше широкі, ніж глибокі) можливості інформаційного обміну й комунікації в «просторі свободи», часто стає звичайним середовищем, або простором не стільки символічним, скільки симулятивним, тобто позбавленим ціннісних і сакральних смислів.

По-друге, серед безмежного обсягу різноманітної інформації, з якою молода людина знайомиться у віртуальному світі,

останнім часом далеко не весь її масив є ціннісно-смысловим за змістом, що провокує формування невизначеної й мінливої особистості, яка в умовах вільного входження молоді у віртуальний світ, у вільному виборі будь-якої ролі позбавляє себе усього комплексу відповідальності (очі в очі).

По-третє, вільне середовище і вільна особистість в інформативному просторі поруч з чужими й незнайомими людьми екзистенційно у віртуальному світі, який кардинально відрізняється від реального. Тому не кожна особистість, коли входить в суспільство і зустрічається з реаліями й соціальними проблемами, може оцінити їх адекватно, аналітично, критично, а відповідно – стає нездатною протистояти негараздам реальної дійсності.

По-чверте, у віртуальному світі отримана «свобода» не є ані дією відповідно до усвідомленої необхідності, ані дією, спрямованою на особисту відповідальність, ані вільним проявом творчих потенцій та інтенцій особистості. Це передовсім заявка на свою ілюзорну «всеможливість». Тому в сучасних умовах така «спокуса можливістю», – як зазначає І. Степаненко ([2011](#)), – може обернутись виникненням постлюдської свідомості, або взагалі антропологічною катастрофою – світом і без людини, і без свідомості» ([с. 108](#)). І далі вона роз'яснює: «Загроза виникнення постлюдської свідомості зумовлена виникненням віртуальної реальності, в якій людина може випробувати будь-які можливості, бути ким завгодно, існувати неначе Бог. Але в той час, коли людська свідомість локалізована на екрані комп'ютера, тіло людини залишається по цей бік екрану й час від часу нагадує про себе, заважаючи людині бути «всеможливою» ([Степаненко, 2011, с. 108](#)).

Логічне завершення прагнення бути «всеможливою» – позбавитись свого тіла, синтезувавши свою свідомість із комп'ютером. Причому із розвитком нанотехнологій і комп'ютерних технологій такий сценарій може бути реалізований, за оцінкою фахівців, вже через двадцять – тридцять років. Такий синтез і буде означати виникнення постлюдської свідомості. Загроза

виникнення постлюдської свідомості також пов'язана з тим, що людина втратила свою автентичність, свою духовну визначеність і нездатна налагодити діалогічні стосунки із Іншим, стосунки, які також мають невід'ємну духовну основу. А все це й призводить до того, що єдиним вартим уваги Іншим для людини стає Комп'ютер» (Степаненко, 2011, с. 108).

У цьому контексті варто звернути увагу ще на один момент. Символічний обмін, інформаційні інтеракції й комунікація в Інтернеті безпосередньо не регламентуються моральними нормами та законами, тут панує відносна анархія й «вседозволеність» (хоча й існують модератори, які контролюють порядок на чатах). Така «вседозволеність» притаманна й іншим формам віртуальної реальності, зокрема святу, але там цілком усвідомлюється її умовність і обмеженість рамками святкового хронотопу, що не припускає її перенесення в реальне життя (Поправко, 2013, с. 172). У комп'ютерній віртуальній реальності ефект «вседозволеності» поєднується з ефектом «всеможливості», що може породити ілюзію релятивності будь-яких моральних норм і культурних регламентацій. Зараз вже дуже добре відомі негативні наслідки перенесення моделей поведінки із комп'ютерної віртуальної реальності в соціальну.

Отже, зміна символічного культурного світу на суто віртуальний світ позбавляє молоду людину вибудовування людино(ви)мірного життя як універсальної співмірності (Troitskaya, T., & Troitskaya, O., 2014). До цього можна додати, що сьогодні Інтернет-простір створює широкі можливості для маніпуляції свідомістю людини (як суспільною, так й індивідуальною), коли втрачається здатність критично осмислювати оточуючі об'єкти, а відповідно – навколишній світ. У результаті людина стає заручницею способу життя, який вона сама створює.

Таким чином, за всією подібністю між символічним і будь-яким іншим світом віртуальної реальності або «комп'ютерним світом» тільки перший постає одним з найважливіших механізмів збереження культурної ідентичності та здійснення індивідом культурної самоідентифікації.

Натомість, у більшості «віртуальних спільнот» ідентичність зводиться до химерних умовних знаків, на зразок прізвиська («nick-name») або піктограми зі стандартного набору. Така ігрова ідентичність, коли індивіди не закріплюються за певними культурними зразками та традиціями, а вільно змінюють їх подібно до масок, залежно від конкретної комунікативної ситуації, при її перетворенні на домінуючу особистості, може ускладнити як процес їхньої культурної самоідентифікації, так, через це, і поглибити кризу культурної ідентичності, яка становить загрозу культурному буттю людини.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

У результаті здійсненого нами аналізу підтверджено думку про те, що значну частину життя сучасної Homo educandus займає символічний (комп'ютерний) світ ідей, смислів, образів, що створюють певні аксіологічні, соціокультурні й духовні матриці поведінки особистості. Цей світ дає можливість людині стати досконалою й неперевершеною, збагачує її життя яскравістю образів, емоційною насиченістю, символічною мовою тощо. Інформаційний символічний світ пропонує широкий спектр готових зразків і стилів поведінки, що особистості вибирають й намагаються імплементувати у тканину свого повсякденного життя. Сьогодні ці зразки представлені насамперед комп'ютерною віртуальною реальністю, віртуальним (комп'ютерним) символічним світом, який надає суб'єктам інформаційного простору величезні мотиваційні, когнітивні, комунікативні, операційно-діяльнісні, творчо-духовні можливості, але лише за певних педагогічних умов, а саме: контент інформаційного масиву повинен бути ціннісно-смысловим за змістом; мати розумне (комплементарне) співвідношення у матеріалах символічного світу індивідуальної свободи і відповідальності, ідентичності й соціальності на засадах людиномірності. Крім того, треба актуалізувати проблему віртуального спілкування молоді й привернути до цієї проблеми увагу самої молоді, адже тільки той зможе протистояти негативним впливам віртуальної реальності,

хто здатний аналізувати отримувану інформацію, хто зможе конструктивно використовувати час перебування в Інтернеті для свого блага і блага інших людей.

Перспективи подальших досліджень можуть бути пов'язані з вивченням підходів, принципів, методів, прийомів і засобів зміцнення символічного культурного потенціалу віртуального світу, що заповнює сучасний інформаційний простір. Номо educandus, максимально наближуючи його до культурно-освітнього простору.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Булатов, М. О. (2009). *Філософський словник*. Київ: Стилос.
- Велик, А. А. (1999). *Культурология. Антропологические теории культур*. Москва: Наука.
- Віртуальна реальність. (2019). *Вікіпедія. Вільна енциклопедія*. Взято з https://uk.wikipedia.org/wiki/Віртуальна_реальність.
- Волинець, В. О. (2014). Віртуальна реальність: поняття та сутність. *Питання культурології*, 30, 35–41. Взято з http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pkl_2014_30_6.
- Гужовая, И. В. (2006). *Праздник как феномен культуры в контексте целостного подхода*. (Дисс. канд. философ. наук). Институт искусств и культуры Государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Томский государственный университет», Томск.
- Десятерик, Д. (2004, Липень 16). Віртуальна реальність. *День*, (123). Взято з <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist>.
- Иванов, Д. В. (1994). *Виртуализация общества*. Санкт-Петербург: Петербургское Востоковедение.
- Каменская, Т. Г. (2009). *Социальное знание и виртуализация социальной реальности*: монографія. Одесса: Астропринт.
- Карпицкий, Н. (1999). *Онтология виртуальной реальности. Библиотека философских работ томских авторов*. Взято с <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>.
- Кассирер, Э. (1998). *Избранное. Опыт о человеке*. Москва: Гардарика.
- Малкова, Е. В. (2010). *Виртуальная реальность: философские проблемы исследования*. Пермь: Перм. ин-т экономики и финансов.
- Мелков, Ю. О. (2004). Віртуальна реальність як сфера самореалізації особистості. В А. В. Толстоухов, О. Є. Перова, *Людина в лабіринті перспектив* (с. 140-166). Київ: ПАРАПАН.
- Мироненко, Г. В. (2015). *Час віртуального життя*: монографія. Київ: Імекс-ЛТД.
- Осадчий, В. В. (2004). Освітні можливості мережі Інтернет. *Педагогічний процес: теорія і практика*, (2), 179-188.
- Польська, Т. Д. (2015). Філософські аспекти віртуальної реальності і феномен «невидимості» (invisibility) медіа. *Актуальні проблеми філософії та соціології*, (8), 109-111.
- Поправко, О. В. (2013). Святковий і комп'ютерний світи як альтернативні засоби символічного освоєння культурного буття сучасної людини. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*, (53), 166-174.
- Степаненко, І. В. (2011). Концептуалізація духовності у контексті постметафізичних імплікацій у філософії свідомості духу. *Практична філософія*, 4 (42), 103-108.
- Федоренко, С. В. (2010). Емоційно-мотиваційні чинники виникнення комп'ютерної залежності у студентської молоді. *Актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання*, 8 (7), 235-248.
- Troitskaya, T. S., & Troitskaya, O. M. (2014). Philosophical fundamentals of polycultural dialogue re-semantization: methodologeme and sense search. *Canadian Scientific Journal*, 2, 64-68.

REFERENCES

- Bulatov, M. O. (2009). *Philosophical Dictionary*. Kyiv: Stilos. (in Ukrainian)
- Velik, A. A. (1999). *Culturology. Anthropological theories of cultures*. Moscow: Nauka. (in Russian)
- Virtual reality. (2019). *Wikipedia. The free encyclopedia*. Retrieved from https://uk.wikipedia.org/wiki/Віртуальна_реальність. (in Ukrainian)
- Volynets, V. O. (2014). Virtual reality: the concept and essence. *Pytannia kulturolohii [Issues in Cultural Studies]*, 30, 35–41. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pkl_2014_30_6. (in Ukrainian)
- Guzhovaja, I. V. (2006). *Holiday as a phenomenon of culture in the context of a holistic approach*. (Candidate of Philosophical Sciences Thesis). Institut iskusstv i kul'tury Gosudarstvennogo obrazovatel'nogo uchrezhdenija vysshego professional'nogo obrazovanija «Tomskij gosudarstvennyj universitet», Tomsk. (in Russian)

- Desiateryk, D. (2004, July 16). Virtual reality. *Den*, (123). Retrieved from <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist>. (in Ukrainian)
- Ivanov, D. V. (1994). *Community virtualization*. Sankt-Petersburg: Peterburgskoe Vostokovedenie. (in Russian)
- Kamenskaja, T. G. (2009). *Social knowledge and virtualization of social reality*: monograph. Odesa: Astroprint. (in Russian)
- Karpitskii, N. (1999). Virtual reality ontology. *Biblioteka filosofskikh rabot tomskikh avtorov [Library of philosophical works of Tomsk authors]*. Retrieved from <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>. (in Russian)
- Kassirer, E. (1998). *Elected. Essay of man*. Moscow: Gardarika. (in Russian)
- Malkova, E. V. (2010). *Virtual Reality: Philosophical Problems of Research*. Perm: Permskii institut ekonomiki i finansov. (in Russian)
- Mielkov, Yu. O. (2004). Virtual reality as a sphere of self-realization of personality. In A. V. Tolstoukhov, O. Ye. Perova, *Man in a prospect maze* (pp. 140-166). Kyiv: PARAPAN. (in Ukrainian)
- Myronenko, H. V. (2015). *Time of virtual life*: monograph. Kyiv: Imeks-LTD.
- Osadchyi, V. V. (2004). Educational possibilities of the Internet. *Pedahohichnyi protses: teoriia i praktyka [The Pedagogical Process]*, (2), 179-188. (in Ukrainian)
- Polska, T. D. (2015). Philosophical aspects of virtual reality and the phenomenon of "invisibility" Media. *Aktualni problemy filosofii ta sotsiologii [Actual problems of philosophy and sociology]*, (8), 109-111. (in Ukrainian)
- Popravko, O. V. (2013). Holiday and computer worlds as an alternative means of symbolic cognition cultural life modern man. *Humanitarnyi visnyk Zaporizkoi derzhavnoi inzhenernoi akademii [Humanities Bulletin of Zaporizhzhche State Engineering Academy]*, (53), 166-174. (in Ukrainian)
- Stepanenko, I. V. (2011). The conceptualization of spirituality in the context of postmetaphysical implications in the philosophy of spiritual consciousness. *Praktychna filosofiiia [Practical Philosophy]*, 4 (42), 103-108. (in Ukrainian)
- Fedorenko, S. V. (2010). Emotional and motivational factors of the emergence of computer dependence in student youth. *Aktualni problemy psykholohii: Psykholohichna teoriia i tekhnolohiia navchannia [Actual Problems of Psychology: Psychological Theory and Technology of Learning]*, 8 (7), 235-248. (in Ukrainian)
- Troitskaya, T. S., & Troitskaya, O. M. (2014). Philosophical fundamentals of polycultural dialogue re-semantization: methodologeme and sense search. *Canadian Scientific Journal*, 2, 64-68. (in English)

Про авторів:

Троїцька Тамара Серафимівна, доктор філософських наук, професор, професор кафедри історії, археології і філософії, Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького (вул. Гетьманська, 20, м. Мелітополь, 72312), **ORCID:** <http://orcid.org/0000-0002-4062-5764>, troizka@ukr.net

Троїцька Олена Михайлівна, доктор філософських наук, доцент, професор кафедри історії, археології і філософії, Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького (вул. Гетьманська, 20, м. Мелітополь, 72312), **ORCID:** <http://orcid.org/0000-0003-4330-084X>, troizka2015@ukr.net

Поправко Ольга Вікторівна, кандидат філософських наук, старший викладач кафедри історії, археології і філософії, Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького (вул. Гетьманська, 20, м. Мелітополь, 72312), **ORCID:** <http://orcid.org/0000-0002-4765-2300>, popravko_olga@ukr.net

About the authors:

Tamara Troitska, Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Professor of History, Archaeology & Philosophy Chair, Bogdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University (20 Hetmanska Str., Melitopol, Ukraine, 72312), **ORCID:** <http://orcid.org/0000-0002-4062-5764>, troizka@ukr.net

Olena Troitska, Doctor of Philosophical Sciences, Associate Professor, Professor of History, Archaeology & Philosophy Chair, Bogdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University (20 Hetmanska Str., Melitopol, Ukraine, 72312), **ORCID:** <http://orcid.org/0000-0003-4330-084X>, troizka2015@ukr.net

Olga Popravko, Candidate of Philosophical Sciences, Senior lecturer of History, Archaeology & Philosophy Chair, Bogdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University (20 Hetmanska Str., Melitopol, Ukraine, 72312), **ORCID:** <http://orcid.org/0000-0002-4765-2300>, popravko_olga@ukr.net