

УДК:316.6/.772.5

**ВПЛИВ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬНОГО ЖИТТЯ НА КОМУНІКАЦІЮ ЛЮДИНИ (СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ АСПЕКТ)**

О.С. Поліщук, доктор філософських наук, доцент  
О.В. Поліщук, кандидат педагогічних наук, доцент  
Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

*Розглянуто науково-технічні досягнення науки і техніки ХХІ ст., встановлено, що вони мають значний вплив на людину і на її буття. Це пов'язано з відкриттям Інтернету, який змінив життя людини. Розкрито суть самого поняття «віртуалізація». Встановлено, що вона сприяє швидкому отриманню інформації. Проведене дослідження свідчить про те, що однозначного підходу до цієї проблеми немає, адже вона створює як позитивні так і має ряд негативних факторів, які впливають на людину. Зокрема такі впливи продемонстровані на прикладі Інтернет-спілкування та освіти. Звернуто увагу на те, що учасники віртуального світу, маючи своє «Я-реальне», не завжди відповідають «Я-віртуальному», що відображає підсвідомий рівень індивіда. Встановлено, що віртуальний світ породжує пристрасть до віртуальних знайомств, онлайн-ігор, нескінченного серфінгу по сайтах у пошуку інформації, запроваджує введення електронної мови в реальне життя тощо. Все це формує у людини залежність від Інтернету і відсутність свідомого контролю своїх дій.*

**Ключові слова:** віртуалізація, комунікація, свідомість, освіта, «Я-реальне», «Я-віртуальне», індивід, матеріальний світ, буття.

**Актуальність проблеми.** Зміни, що відбуваються у нашому суспільстві, настільки великі і швидкоплинні, що цілком можна стверджувати про нову глобальну проблему сучасної цивілізації – проблему, яка належним чином ще не усвідомлена і поки що не знайшла свого місця в соціальному знанні, проблема, яка пов'язана з інформатизацією та віртуалізацією суспільства. З одного боку, – це процеси, які пов'язані з комунікацією і сприяють швидкому й мобільному використанню інформації, з іншого, – це процеси, що пов'язані з пізнанням, пам'яттю, логічним мисленням тощо. Адже відомо, що людина може пізнати лише те, що прийшло у її свідомість через органи чуття. Зрозуміло, що ми маємо на увазі матеріальний світ, який утворює наше буття, реальну комунікацію, що сприяє не лише можливості чути іншого суб'єкта, а й бачити, спостерігати його міміку, жести тощо. Відповідно до цього, якщо людина перебуває у матеріальному світі, вона не є лише його споживачем, а й виступає його творцем, що ставить під сумнів

доцільність віртуалізації суспільства та суспільних відносин, перенесення їх з реального світу у віртуальний.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аналіз наукової літератури дає можливість говорити про два основні підходи до зазначеної проблематики. З одного боку, – це апологети, до яких належать: Дж. Фернбек [8, с. 36–54], Г. Рейнгольд [11, с. 57–80], С. Тьокл [12, с. 156–175] та ін., з іншого, – скептики: Е. Боргман [7] та Е. Левінас [10]. Варто відмітити роботи О. Астаф'євої [1, с. 103–117], яка розглянула питання віртуалізації в мистецтві; М. Бойченка [2, с. 3–5], який віддає перевагу реальній комунікації; Д. Іванов [4] – формулює і обґрунтовує проблему віртуалізації суспільства в цілому; Л. Жичкіної [3] – акцентує увагу на соціально-психологічних аспектах комунікації, що здійснюється в комп'ютерних мережах.

**Мета статті:** 1) розглянути процес віртуалізації як світ, що створений на протидію реальному; 2) розкрити проблему впливу віртуалізації на комунікацію людини та освіти.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Сучасний етап розвитку суспільства тісно пов'язаний з відкриттям Інтернету, який активно увійшов у буття людини. Людина ХХІ ст. практично не уявляє свого життя без цього науково-технічного феномену. Незважаючи на те, що це технічний прогрес, проте він змінює уявлення про світ людини та її місце, відкриває більші можливості і в той же час наражає на більшу небезпеку. Тобто в сучасному світі, світі комп'ютерно-інформаційних технологій, змінюється науково-технічний прогрес у сфері виробництва, що в свою чергу впливає на самоорганізацію суспільних процесів, його соціальне управління. Самі інформаційні технології, відзначає Я. Любивий, впливають на міжособистісні відносини та різноманітні форми комунікації. Нормальна суспільна життєдіяльність сьогодні вже сприймається неможливою, позбавленою розвитку та конкурентоздатності без цих технологій [5, с. 15–20]. Це свідчить про вплив електронних технологій на поведінку людей, на міжособистісні відносини, комунікацію, соціальний контроль, участь або відсторонення індивідів від прийняття соціально-

значущих рішень, соціальні зв'язки, довіру між ними та ідентичність. Тобто відбувається протиставлення реального світу віртуальному. Зрозуміло, що реальний світ – це світ матеріальний, стабільний, той, у якому ми знаходимося, пізнаємо, а віртуальний, на думку Я. Любимова, – це світ, який протистоїть реальному [5, с. 15–20], він є результатом людської фантазії, що існує поза законами суспільного розвитку та простору і характеризується нестабільністю та нестійкістю. Але саме він сьогодні приваблює суспільство своїми невичерпними можливостями для індивіда. Оскільки віртуалізація обумовлює специфічний характер віртуальної свідомості, то у зв'язку з цим вона потребує більш детального і всебічного вивчення, адже цей феномен має не лише позитивні сторони, а й негативні. І тому, щоб попередити помилки, які можуть виникнути із наданням переваг цьому явищу в реальному житті, маємо дослідити, як впливає процес віртуалізації на суспільне життя. Для глибшого вивчення проблеми, пов'язаної з віртуалізацією суспільного життя та її впливом на повсякденність, використовуємо феноменологічний метод, який, на наше переконання, є найбільш вдалим для розкриття цього процесу, оскільки вона (віртуалізація) повторює по суті основні процедури феноменологічного і трансцендентального, а також проектує механізми конституювання просторово-часового континууму й ідеювання потоку свідомості.

Насамперед, варто зазначити, що в руслі соціальної філософії проблема віртуальності розглядається з двох позицій. Спочатку термін «віртуальність» мав вузьке значення, що асоціювалося з практикою комп'ютерного моделювання, а також опису соціальних процесів у квантовій фізиці. Віртуальність розглядається як специфічний різновид символічної реальності, що створюється на основі комп'ютерної техніки і перебуває у комп'ютерній сфері. Однак, віртуалізація – це не лише технічний процес створення віртуального суспільства як паралельного реальному, а й процес суспільний, що змінює суспільство загалом. У зв'язку з цим поняття «віртуальний» дедалі частіше вживається у широкому контексті. Наприклад, сьогодні досить часто зустрічаються словосполучення «віртуальне співтовариство», «віртуальна корпо-

рація», «віртуальні гроші», «віртуальна освіта» тощо. Це свідчить про те, що справді виникла і розвивається нова організація соціального життя комунікаційного середовища – віртуальна реальність. У зв'язку з цим, з часом концепція віртуальності почала розглядатися з точки зору комунікативного дискурсу соціальної реальності. Таке розуміння віртуальності дозволяє розглядати соціальні процеси з точки зору соціального моделювання, дослідження феномену суб'єктивного «доповнення» реальності, коли свідомість поглинається в штучно утворене інформаційне поле знань, думок, теорій. Саме комунікація створює можливість проектувати і утворювати світ, творити буття. З цього приводу С. Вулгар відзначає, що інформаційні технології ХХІ ст. роблять можливою комунікацію через комп'ютер, замінюючи реальне спілкування віч-на-віч; у віртуальному світі, де уявне змінює реальне, люди можуть проводити стільки часу, скільки вони вважатимуть за потрібне, а відстань у такому разі стає несуттєвою; для соціально-психологічної взаємодії, економічних трансакцій та політичних відносин фізична присутність стає не обов'язковою [14, с. 2]. Однак комунікація віртуального простору стає загрозою реальній. Адже людина втрачає можливість бачити, відчувати свого співрозмовника, співпереживати разом з ним; індивіда не цікавить людина, яка вступає з нею в діалог, а її інформація, той набір символів, які вона отримує. І тому саме така комунікація, яка породжена Інтернет-мережами, фактично знищує традиційні соціальні зв'язки.

Принагідно відмітимо, що в сучасній соціальній філософії з'являється чимала кількість досліджень, пов'язаних з впливом віртуальної комунікації через Інтернет-мережі на суспільні відносини. Особливо гостро постали питання пов'язані з відмінностями комунікації, що здійснюється при допомозі науково-технічних досягнень людства Інтернету та повсякденної реальної комунікації віч-на-віч.

Інтернет-мережі, як результат науково-технічних досягнень, сприяють розвитку Інтернет-комунікації. Остання в сучасних умовах має свої переваги – завдяки Інтернет-мережам індивід має можливість швидко і вчасно доносити ту

чи іншу інформацію – долати час, збільшувати аудиторію, швидко знаходити однодумців і співрозмовників, залишатися анонімним, що дозволяє приховати соціально-статусні відмінності людей, їх расові, вікові, психологічні особливості тощо. Але все це відбувається через посередництво, якою є машина, і тому такий процес породжує ще одну проблему – проблему відсутності етики спілкування, сприяє деіндивідуалізації, людина втрачає відчуття обов’язку та відповідальності, відчуття часу. З цього приводу цікавою є думка С. Уатт, М. Леа та Р. Спірс, які вважають, що Інтернет-комунікація соціально є збідненою у порівнянні з комунікацією віч-на-віч; при такій комунікації треба враховувати широту та обсяги каналів комунікації та концепцію деіндивідуалізації [13, с. 61–77]. У цьому контексті варто відмітити, що всупереч деяким перевагам такого спілкування воно має свої обмеження зокрема в частині етики міжособистісної комунікації, яка буде збіднілішою, ніж у спілкуванні віч-на-віч, адже в останньому відбувається безпосереднє емоційне сприйняття людини людиною, її дій. Незважаючи на те, що Інтернет-мережі дозволяють сьогодні використовувати і відео- та інші пристрої, все це не створює можливості безпосереднього контакту. Про збіднілість Інтернет-спілкування відмічають такі дослідники, як Е. Боргман [7] та Е. Левінас [10] – які стверджують, що різноманітні форми Інтернет-комунікації не можуть мати рівну цінність із безпосереднім спілкуванням, до якого люди залучаються в усій сукупності своїх особистісних рис. Інтернет-спілкування знецінюється, оскільки не підтримане попереднім створенням «близькості», специфічного відчуття зацікавленості в іншому, почуття моральної відповідальності, входження в «простір турботи». Віртуальне суспільство є «пласким», тривіальним на відміну від «об’ємного» реального суспільства, що є системою всіх проявів соціальності.

Відсутність комунікації віч-на-віч породжує проблему індивідуалізації «Я-реальне» – «Я-віртуальне». «Я-віртуальне» – це індивід, учасник Інтернет-комунікації, яке в реальному житті має своє сформоване під впливом соціуму «Я-реальне», а у віртуальному видає себе за іншого «Я-віртуальне», вдаючись

до можливості технічного маніпулювання. «Я-віртуальне» не завжди відповідатиме «Я-реальному», оскільки формується на підсвідомому рівні і прагне реалізації. Тоді на допомогу приходять Інтернет-групи, в яких індивіди реєструються і намагаються реалізуватися. Не завжди така реалізація відповідає соціальним нормам реальності. У цьому контексті порушується наступна проблема – проблема ідентичності особистості не лише у форматі відслідковування нею власної тотожності у часі та самокатегоризації, але й у тотожності себе з групою, внаслідок чого відбувається деіндивідуалізація, особа стає схильною до комфортної поведінки [13, с. 61–77]. З цього приводу С. Тьокл зазначає, що Інтернет робить можливим створення нових ідентичностей, дозволяючи особистості грати власною ідентичністю, демонструвати власне уявлення про себе, «Я-віртуальне», яке не відповідає соціальному «Я-реальне», виразити раніше незвідані аспекти своєї самості [12, с. 156–175].

Таке вираження своєї самості спонукає замислитися над проблемою, про яку говорять психологи, адже, занурюючись у Інтернет-комунікацію, людина потрапляє у віртуальний світ – цим самим входить у змінений світ свідомості, у якому зміст його несвідомого проектується не на зовнішній світ, а на створені програмістами комп'ютерні зображення. У міру того, як суб'єкт залучається до віртуального сюжету, він своєю уявою домальовує мізерні комп'ютерні картини, наповнюючи їх значущим для себе особистим сенсом. Активність, рефлексія поступово слабшають, і віртуальне життя в цей момент стає для нього важливішим ніж життя в зовнішньому («реальному») світі. Віртуальний світ, що будується завдяки Інтернет-комунікації, таким чином, є продуктом взаємодії її творців (програмістів) і психічної, багато в чому несвідомої, активності однієї людини або групи людей, що беруть участь у цьому процесі, і є індивідуальною або груповою гіперреальністю (за аналогією з гіпертекстом). Створюючи або знаходячи віртуальну гіперреальність, що задовольняє її, людина починає пов'язувати з нею всі великі надії, прагнучи одержати те задоволення, якого вона не може досягти в реальному житті. Уся основна

життєва активність переміщується у віртуальне середовище, у якому людина починає проводити все більше часу [6, с. 516–517].

Вищевикладене підводить нас до думки, що сучасний світ, утворивши феномен віртуальної взаємодії, цим самим відкрив абсолютно нову форму соціальності. Зокрема, Г. Рейнгольд зазначає, що Інтернет-комунікація на віртуальному рівні сприяє полегшенню діяльності своєрідних спільнот, що, можливо, є реальними громадами, можливо є псевдогромадами, а, можливо, являють собою щось абсолютно нове [11, с. 57–80]. Тобто Інтернет-комунікація відіграє організаційну функцію. Завдяки їй індивіди об'єднуються навколо спільних проблем, інтересів – утворюючи, в такий спосіб, соціальні утворення – громади.

Варто також звернути увагу і на мову, зокрема мовну комунікацію, яка в сучасних умовах зазнає чималого впливу електронної мови. Індивіди, які проводять час в Інтернет-мережах, все більше спілкуються електронною мовою, вживаючи сленг, і не стежать за тим, як це стає частиною реального світу. Таке явище у більшості випадків відбувається на підсвідомому рівні й з часом стає повсякденністю. Електронне спілкування також має свою мовну особливість, ігрові умови віртуального простору, які сприяють наближенню комунікації до гри, що проявляються в тяжінні до манери усної розмовної мови навіть в серйозних документах.

Отже, поява Інтернету та його комунікативних можливостей сприяє зміні ролі тексту в суспільстві; змінюється свідомість особистості в Інтернеті, формується новий, мережевий спосіб життя та мислення, що суттєво впливає на мовну ситуацію. Цілком можливо, що мова йде про формування нового стилю в мові – про стиль Інтернет-спілкування, а це серйозно впливає на мовленнєву поведінку всього суспільства в цілому і має вплив на нормативну мову.

Винайдення Інтернету та утворення віртуального світу має суттєвий вплив і на освіту. Інтернет створив нову інституцію освіти. Якщо раніше для того, щоб здобути знання, потрібно було відвідувати навчальні заняття, відшукувати та відстежувати матеріали, то в сучасних науково-технічних умовах цей процес спрощується завдяки Інтернету. Той, хто не має можливості

відвідувати лекції, може здобувати інформацію завдяки Інтернету та тим пошуковим системам, що там є. Це звичайно спрощує процес пошуку, але ускладнює процес засвоєння знань, оскільки індивід, відшуковуючи ту чи іншу інформацію (особливо це стосується молодого покоління віком 10–25 років), не вдається до прочитування та аналізу тієї інформації, яку видають пошукові системи, а відбирають її лише за подібними символами, словами тощо. У процесі такого пошуку індивіди позбавляють себе можливості логічно мислити, вдаючись до технічних дій. Тобто індивід обмежується технічним виконанням дій, проводить значну частину свого життя у віртуальному світі, позбавляється, як зазначалося вище, можливості реального психологічного спілкування. Враховуючи цю особливість, сучасне суспільство має розуміти, що не можна захоплюватися пошуком інформації у віртуальному світі, їх можна використовувати як додаткові форми, які існуватимуть паралельно з традиційними формами. Особливо ці форми не сумісні з фізичною культурою, музикою, образотворчим мистецтвом, хореографією тощо. Крім цього, не завжди знайдена інформація у віртуальному світі є достовірною, допускаються хиби, що також має негативний вплив на розвиток особистості.

Вищезазначене засвідчує, що віртуалізація освіти призводить до низки проблем, пов'язаних з пошуком інформації, її засвоєнням, пам'яттю, логічним мисленням, сприйняттям прекрасного тощо. Освіта перетворюється у світ розваг, світ поп-культури, які створені так званою «машиною для виробництва задовольень». Н. Грін знаходить власне визначення новим формам освіти: «Процес освіти, отримання нових знань завдяки поєднанню двох раніше не поєднаних світів перетворюється на *edutainment* – такий спосіб синтезу освіти і розваги («освіторозвагу») [9, с. 73–92].

Однак наявність віртуального світу сприяла утворенню дистанційної освіти. Навчання здебільшого є продовженням Інтернет-проектів. Це самостійні навчальні курси, характерні для дистанційного навчання; дистанційна підтримка наявних навчальних курсів з метою поширення і вдосконалення інформаційних ресурсів; дистанційні фрагменти, інтегровані у навчальні курси



та спрямовані на поширення інформації і використання інформаційно-комунікаційних технологій з метою підвищення якості освіти.

З цього можна зробити висновок, що використання віртуального світу в освіті має як позитивну сторону, так і негативну. З одного боку, це сприяє розвитку освіти, самоосвіти, пошуку відповідної інформації, збільшує аудиторію тощо, з іншого, позбавляє логічного мислення, перетворює людину на технічного виконавця, не розвиває пам'ять, знижує увагу, життя перетворює у гру й породжує агресію. Особливо це стосується підлітків, які сьогодні значну кількість часу проводять в Інтернет-мережі. Зрозуміло, що позитивний чи негативний вплив віртуальності залежить від того яку мету переслідує індивід, відвідуючи його. При цьому варто пам'ятати, що мотиваційну сторону індивіда у підлітковому віці формує соціум через свої інститути: сім'ю й освіту.

**Висновки.** Остання інформаційна революція та впровадження Інтернету народжує нову комунікацію й форму освіти – нову систему суспільних відносин. Все це відбувається завдяки утворенню віртуального світу. Віртуальний світ – це світ, що утворений за допомогою сучасних технологій, на протиположність реальному. У ньому індивід може собі дозволити те, що забороняється в реальному світі або засуджується соціумом, при цьому зберегти свою анонімність. Тобто учасник віртуального світу, який сформував своє «Я-реальне», не завжди відповідає «Я-віртуальному». Останнє відображає більше підсвідомі особливості індивіда, які в реальному світі не завжди відповідають вимогам соціуму. Крім цього, віртуальний світ породжує пристрасть до віртуальних знайомств, онлайн-ігор, нескінченного серфінгу по сайтах у пошуку інформації, запроваджує введення електронної мови в реальне життя тощо. Все це формує у людини залежність від Інтернету і відсутність свідомого контролю своїх дій. Однак, незважаючи на це, XXI ст. – вік суцільної комп'ютеризації і віртуальний світ завдяки цьому став частиною життя індивіда, адже, крім негативного впливу, він має і деякі позитиви. Все це залежить від мотиву відвідування віртуального світу. Особливо це стосується освіти, яка має справу з підлітками, у яких психіка є нестійкою, в них швидко формується залежність

від Інтернету, а тому, приймаючи рішення про спонукання входити таких індивідів у віртуальний світ, суспільство має замислитися не лише над позитивними моментами, що має віртуалізація, а й над тими негативними проблемами, що несе в собі цей процес.

#### Література

1. Астафьева, О. Н. Компьютерная виртуальная реальность как игровая форма культуры / О. Н. Астафьева // ПОИСК. Вып. IV. Актуальные проблемы духовности, культуры, искусства. – Москва : РИЦ ИСПИ РАН, 2003. – С. 103–117.
2. Бойченко, М. Комунікативний потенціал соціальної реальності щодо творення майбутнього / Михайло Іванович Бойченко // Матеріали виступів «Час у дзеркалі науки : І Міжнародна наукова міждисциплінарна конференція (19 березня 2011 року)» – Київ. : Центр учбової літератури, 2011. – С. 3–5.
3. Жичкина, А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина. – М. : Дашков и Ко, 2004. – 117 с.
4. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – Санкт-Петербург : Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
5. Любимий, Я. В. Проблеми віртуалізації інформаційного суспільства / Я. В. Любимий // Вісник національного авіаційного університету. Сер. : Філософія. Культурологія. – 2014. – № 1. – С. 15–20.
6. Россохин, А. В. Личность в измененных состояниях сознания / А. В. Россохин, В. Л. Измагурова. – Москва : Смысл, 2004. – 544 с.
7. Borgmann, A. Technology and the Character of Contemporary Life / A. Borgmann. – Chicago : Chicago University Press, 1984. – 310 p.
8. Fernback, J. The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles / J. Fernback // Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety ; [in Steven G. Jones (ed.)]. – London : Sage, 1997. – P. 36–54.
9. Green, N. How Everyday Life Became Virtual Mundane work at the juncture of production and consumption / N. Green // Journal of Consumer Culture 2001 SAGE Publications (London, Thousand Oaks, CA and New Delhi). – Vol. 1(1) – P. 73–92.
10. Levinas, E. Otherwise than Being or Beyond Essence / E. Levinas. – Dordrecht : Kluwer Academic Publishers, 1991. – 200 p.
11. Rheingold, H. A Slice of Life in My Virtual Community / H. Rheingold // Global Networks. Computers and International Communication ; [in L. Harasim (ed.)]. – Cambridge : The MIT Press, 1993. – P. 57–80.
12. Turkle, S. Parallel lives: Working on identity in virtual space / S. Turkle // Constructing the self in a mediated world ; [in D. Grodin & T. R. Lindlof, (eds.)] London : Sage, 1996. – P. 156–175.
13. Watt, S. E. How social is internet communication? A reappraisal of bandwidth and anonymity effects / Watt S., Lea M., Spears R. // Virtual society? Technology, cyberbole, reality. Oxford University Press, 2002. – 349 p.
14. Woolgar, S. Five rules of virtuality / S. Woolgar // Virtual society? Technology, cyberbole, reality. Oxford University Press, 2002. – 349 p.

#### ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛИЗАЦИИ ОБЩЕСТВЕННОЙ ЖИЗНИ НА КОММУНИКАЦИЮ ЧЕЛОВЕКА (СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АСПЕКТ)

А.С. Полищук, Е.В. Полищук

Рассмотрено научно-технические достижения науки и техники XXI в. Установлено, что они имеют значительное влияние на человека и на его бытие. Это связано с открытием Интернета,

который изменил жизнь человека. Благодаря ему общественные отношения перенеслись с реального мира в виртуальный. Этот процесс создал условия, которые облегчили жизнь человека, но за этим облегчением мало внимания обращается на те проблемы, что несет в себе виртуозный мир и процесс виртуализации. Для более полного раскрытия этого социально-технического феномена использован метод феноменологии, благодаря которому удалось выяснить, что виртуализация общественной жизни не только переносит человека в виртуальный мир, но и создает неограниченные условия, в которых человек может выдавать желаемое за действительное оставаясь невидимым для своих собеседников. Также раскрыто сущность самого понятия «виртуализация», которая благоприятствует быстрому получению информации. Проведенное исследование свидетельствует о том, что однозначного похода к этой проблеме нет, ведь она создает как позитивное, так и имеет ряд негативных факторов, которые влияют на человека. В частности такие влияния продемонстрированы на примере Интернет-общения и образования. Сделано предупреждение об использовании Интернета в подростковом возрасте, так как это связано с процессом развития памяти, мышления и психики индивида. Ведь в этот период психика нестойкая к внешним факторам и очень легко поддается влиянию процесса виртуализации. В связи с этим сделано акцент на том, что подростков необходимо контролировать в период их пребывания в виртуальном мире и больше преимущества предавать реальному миру. Обращено внимание на то, что в участника виртуального мира, имея свое «Я-реальное», не всегда отвечают «Я-виртуальному», что отражает подсознательный уровень индивида. Установлено, что виртуальный мир порождает страсть к виртуальным знакомствам, онлайн-играм, бесконечному серфингу по сайтам в поисках информации, внедряет ввод электронного языка в реальную жизнь и др. Все это формирует в человеке зависимость от Интернета и отсутствие сознательного контроля своих действий.

**Ключевые слова:** виртуализация, коммуникация, сознание, образование, «Я реальное», «Я виртуальное», индивид, материальный мир, бытие.

#### THE IMPACT OF VIRTUALIZATION OF SOCIAL LIFE ON HUMAN COMMUNICATION (SOCIAL-PHILOSOPHICAL ASPECTS)

O.S. Polishchuk, O.V. Polishchuk

The scientific and technical achievements of science and technology of the XXI century have been considered. It is established that they have a significant influence on the people and on their being. This is due to the discovery of the Internet, which has changed human life. Thanks to it, social relations have moved from the real world to the virtual. This process has created conditions that have facilitated human life, but with this relief little attention is drawn to those problems that the virtual world and the process of virtualization have. For more detailed disclosure of this socio-technical phenomenon, the method of phenomenology was used, which made it possible to find out that the virtualization of social life not only transmits a person to the virtual world, but also creates unlimited conditions in which a person can give a desirable for the actual, remaining invisible for the interlocutors. Also, the essence of the very concept of «virtualization», which promotes the rapid receiving of information, has been revealed. The conducted research shows that there is no unique approach to this problem, because it creates both positive and has a number of negative factors that affect people. In particular, such impacts are illustrated by the example of Internet-communication and education. We have made a premonition about the use of the Internet in adolescence, as it is associated with the process of development of memory, thinking and psyche of the individual. After all, in this period, the psyche is unstable to external factors and is very easily exposed to the process of virtualization. In this regard, the emphasis is placed on the need for adolescents to be monitored during their staying in the virtual world and to give more benefits to the real world. The attention is drawn to the fact that the participants in the virtual world, having their «I-real», do not always respond to the «I-virtual», which reflects the subconscious level of the individual. It is established that the virtual world generates passion for virtual dating, online games, endless surfing through information search sites, introduces e-language into the real life, etc. All this forms a person's dependence on the Internet and the lack of conscious control of their actions.

**Key words:** virtualization, communication, consciousness, education, «I-real», «I-virtual», individual, material world, being.