

Філософія

УДК 130.2:004.946

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20507718>

Віртуальна тілесність як новий об'єкт філософської рефлексії

Потіщук Ольга Олегівна,

кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії,
факультет соціології і права, Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», Київ, Україна,
<https://orcid.org/0000-0001-9767-237X>

Мараєва Уляна Миколаївна,

кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії,
факультет суспільних наук, ДВНЗ «Ужгородський національний
університет», Ужгород, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-2600-8532>

Макаров Зоріслав Юрійович,

кандидат філософських наук, доцент кафедри історії України та
філософії, факультет менеджменту та права, Вінницький національний
аграрний університет, Вінниця, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-6906-8340>

Прийнято: 16.05.2026 | Опубліковано: 30.05.2026

***Анотація:** Актуальність дослідження зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій, віртуальних середовищ, метавсесвітів і платформ мережевої взаємодії, що трансформують традиційні уявлення про тілесність,*

способи людської присутності та механізми самоідентифікації особистості. У сучасному інформаційному суспільстві тіло дедалі частіше функціонує не лише як фізична чи біологічна реальність, а і як цифрово сконструйований образ, інтегрований у систему медіакомунікації та віртуальної взаємодії. Це актуалізує необхідність філософського осмислення віртуальної тілесності як нового феномену цифрової культури та складного соціокультурного явища. **Метою статті** визначено формування цілісного філософського підходу до інтерпретації віртуальної тілесності як специфічної форми людської присутності та саморепрезентації в умовах цифровізації соціокультурного простору. **Методи.** У процесі дослідження використано філософсько-антропологічний, соціокультурний, феноменологічний та міждисциплінарний підходи, а також методи теоретичного узагальнення, структурно-функціонального аналізу й концептуальної інтерпретації цифрових форм тілесності. **Результати.** Досліджено особливості трансформації тілесного досвіду в умовах віртуалізації комунікативного простору. Виявлено, що цифрові технології змінюють механізми самопрезентації, соціальної взаємодії та формування особистісної ідентичності. Доведено, що віртуальна тілесність набуває ознак самостійного соціокультурного та філософського феномену, який поєднує антропологічні, медіакультурні та технологічні характеристики сучасного цифрового буття. Обґрунтовано, що поширення технологій VR, AR, цифрових аватарів і генеративного контенту сприяє формуванню нових моделей цифрової ідентичності, але водночас посилює ризики фрагментації особистісного «Я», маніпуляції цифровими образами та залежності від алгоритмізованих форм соціального схвалення. **Висновки.** Узагальнено, що віртуальна тілесність у сучасному інформаційному суспільстві перетворюється на окремий об'єкт філософської рефлексії, через який переосмислюються межі людської автентичності, тілесності та соціальної присутності. Перспективи подальших досліджень пов'язані з

аналізом впливу штучного інтелекту, метавесесвітів та імерсивних технологій на трансформацію людської ідентичності, етичних принципів цифрової взаємодії та антропологічних характеристик цифрового суспільства.

Ключові слова: *цифрова ідентичність, медіакультура, цифрова комунікація, соціальна присутність, цифрова антропологія, саморепрезентація, імерсивні технології, цифрове середовище, інформаційне суспільство, цифрова етика, образ, візуальна культура, цифровізація, тілесність, тілесні практики, жіноча тілесність, тілесність як поле ідентичності.*

Virtual corporeality as a new object of philosophical reflection

Olha Potishchuk,

PhD in Philosophy (Candidate of Philosophical Sciences), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Philosophy, Faculty of Sociology and Law, National Technical University of Ukraine “Ihor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute”, Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0001-9767-237X>

Uliana Maraieva,

PhD in Philosophy (Candidate of Philosophical Sciences), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Philosophy, Faculty of Social Sciences, Uzhhorod National University, Uzhhorod, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-2600-8532>

Zorislav Makarov,

PhD in Philosophy (Candidate of Philosophical Sciences), Associate Professor of the Department of History of Ukraine and Philosophy, Faculty of Management and Law, Vinnytsia National Agrarian University, Vinnytsia, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-6906-8340>

Abstract: *The relevance of the study is determined by the rapid development of digital technologies, virtual environments, metaverses, and network interaction platforms that transform traditional understandings of corporeality, forms of human presence, and mechanisms of personal self-identification. In the contemporary information society, the body increasingly functions not only as a physical or biological reality but also as a digitally constructed image integrated into systems of media communication and virtual interaction. This actualizes the necessity of philosophical reflection on virtual corporeality as a new phenomenon of digital culture and a complex sociocultural construct. The purpose of the article is defined as the formation of a holistic philosophical approach to the interpretation of virtual corporeality as a specific form of human presence and self-representation under conditions of sociocultural digitalization. Methods. The study employs philosophical-anthropological, sociocultural, phenomenological, and interdisciplinary approaches, as well as methods of theoretical generalization, structural-functional analysis, and conceptual interpretation of digital forms of corporeality. Results. The peculiarities of the transformation of bodily experience under conditions of the virtualization of communicative space have been investigated. It has been revealed that digital technologies transform mechanisms of self-representation, social interaction, and the formation of personal identity. It has been proven that virtual corporeality acquires the features of an independent sociocultural and philosophical phenomenon that combines anthropological, media-cultural, and technological characteristics of contemporary digital existence. It has been substantiated that the spread of VR, AR, digital avatars, and generative content contributes to the formation of new models of digital identity while simultaneously intensifying the risks of fragmentation of the personal self, manipulation of digital images, and dependence on algorithmically conditioned forms of social approval. Conclusions. It has been generalized that virtual corporeality in the contemporary information society is transforming into a distinct*

object of philosophical reflection through which the boundaries of human authenticity, corporeality, and social presence are reconsidered. Prospects for further research are associated with the analysis of the influence of artificial intelligence, metaverses, and immersive technologies on the transformation of human identity, ethical principles of digital interaction, and anthropological characteristics of digital society.

Keywords: *digital identity, media culture, digital communication, social presence, digital anthropology, self-representation, immersive technologies, digital environment, information society, digital ethics, image, visual culture, digitalization, corporeality, bodily practices, female corporeality, corporeality as a field of identity.*

Постановка проблеми. Стрімкий розвиток цифрових технологій, віртуальних середовищ і платформ мережевої взаємодії зумовлює трансформацію традиційних уявлень про тілесність, межі людської присутності та способи саморепрезентації особистості. У сучасному соціокультурному просторі тіло дедалі частіше функціонує не лише як біологічна чи феноменологічна реальність, а й як цифрово сконструйований образ, інтегрований у систему віртуальної комунікації, медіапрактик і технологій доповненої та віртуальної реальності. Це актуалізує потребу філософського осмислення феномену віртуальної тілесності як нового способу переживання суб'єктивності, ідентичності та взаємодії людини з технологізованим середовищем.

Проблематика віртуальної тілесності набуває особливого значення в умовах поширення цифрових платформ, метавсесвітів і штучного інтелекту, де формується новий тип соціальної присутності, заснований на модифікації тілесного досвіду та зміщенні меж між фізичним і віртуальним вимірами буття. Водночас у науковому дискурсі залишаються недостатньо визначеними онтологічні, антропологічні та аксіологічні характеристики віртуальної

тілесності, а також її вплив на трансформацію людської самосвідомості, комунікативних практик і культурних моделей взаємодії. Практична значущість дослідження пов'язана з необхідністю формування концептуальних підходів до аналізу цифрової ідентичності, етики віртуальної взаємодії та соціокультурних наслідків технологічної медіації людського тіла у сучасному інформаційному суспільстві.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Огляд сучасних досліджень свідчить про активне формування міждисциплінарного наукового дискурсу, у межах якого віртуальна тілесність постає як новий об'єкт філософської рефлексії, пов'язаний із трансформацією способів самосприйняття, цифрової присутності та конструювання ідентичності. Н. Константинова-Гренджа акцентує увагу на естетичних і символічних вимірах тілесності в умовах культурно-цифрової взаємодії, обґрунтовуючи потенціал художніх форм як інструменту формування нових моделей культурної репрезентації [1]. Л. В. Лаврова та С. А. Світич розглядають тілесність як культурний і філософський феномен, підкреслюючи її залежність від соціокультурних трансформацій та зміни комунікативних практик сучасності [2]. Н. В. Довгополий досліджує онтологічний статус віртуальної реальності, інтерпретуючи її як середовище формування нової суб'єктивності, у межах якої віртуальна тілесність набуває автономного способу існування [3]. І. С. Кравець аналізує естетику цифрової тілесності та процеси самоконструювання особистості в умовах цифровізації, акцентуючи на взаємозв'язку візуальної ідентичності, практик репрезентації та філософії тіла [4].

Вагомий внесок у розвиток проблематики здійснено у працях, присвячених впливу цифрових і мультимедійних технологій на трансформацію тілесної виразності. Ю. В. Васютяк та співавтори досліджують вплив мультимедійних технологій на сценічну експресію та тілесну виразність у хореографічному мистецтві, доводячи, що цифрове середовище змінює

механізми художньої репрезентації тіла [5]. Г. А. Целковський та співавтори розкривають поняття дигітального тіла як окремого феномену цифрової культури, пов'язаного з формуванням нових моделей взаємодії людини і технологій [6]. Ю. Д. Доброносова обґрунтовує проєктивний потенціал поєднання фізичної та цифрової присутності, акцентуючи на взаємодії реального й віртуального вимірів людського досвіду в сучасному медіапросторі [7].

Значна частина сучасних досліджень базується на феноменологічному підході до осмислення віртуальної тілесності. І. Броєр (I. Breuer) аналізує співвідношення віртуального й реального через філософські концепції М. Мерло-Понті та Ж. Дельоза, доводячи нерозривність тілесного досвіду й цифрової взаємодії [8]. А. Джомі (A. Giomi) досліджує феномен віртуального втілення у контексті філософії технології Мерло-Понті, визначаючи цифрові медіа як простір нових тілесних практик і форм самовираження [9]. Дж. Ду Тойт (J. Du Toit) розвиває ці положення, аналізуючи феномен віртуального крізь призму тілесного досвіду та окреслюючи суперечність між уявленням про «безтілесність» цифрового простору й фактичним збереженням тілесного виміру людської присутності [10]. У подальших дослідженнях Дж. Ду Тойт (J. Du Toit) акцентує увагу на феномені «втіленого екрана», у межах якого цифровий екран постає не лише технічним засобом, а й середовищем тілесної взаємодії та самовираження [14].

Окремий напрям досліджень пов'язаний із проблемою тілесної присутності у цифровій освіті та віртуальному середовищі. К. Віллатт (C. Willatt) та Л. М. Флорес (L. M. Flores) обґрунтовують феноменологічний підхід до аналізу тілесної присутності у цифровій освіті, доводячи, що навіть у віртуалізованому освітньому просторі досвід людини залишається тілесно опосередкованим [11]. Р. Діодато (R. Diodato) досліджує взаємозв'язок віртуальної реальності та естетичного досвіду, акцентуючи увагу на здатності



цифрових середовищ формувати нові способи сприйняття й емоційного переживання [12]. Е. Гайн (E. Nine) аналізує історичну еволюцію дискусій щодо кіберпростору та тілесності, демонструючи актуальність проблеми тілесності в сучасних дослідженнях віртуальної реальності [13]. Е. Саутгейт (E. Southgate) концептуалізує тілесний досвід у середовищі віртуальної реальності, визначаючи її як простір трансформації когнітивного, сенсорного та соціального досвіду людини [15].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри активний розвиток досліджень цифрової культури та віртуальної комунікації, у сучасному філософському дискурсі недостатньо визначеними залишаються онтологічні, антропологічні та етичні характеристики віртуальної тілесності. Наявні дослідження переважно зосереджені на технологічних аспектах цифрового середовища, тоді як проблеми трансформації тілесного досвіду, цифрової ідентичності та меж людської присутності у віртуальному просторі висвітлюються фрагментарно.

Актуальність подальшого дослідження зумовлена необхідністю цілісного філософського осмислення віртуальної тілесності як феномену сучасного інформаційного суспільства. Поглиблений аналіз цього явища дозволить уточнити вплив цифрових технологій на механізми саморепрезентації, соціальної взаємодії та формування нових моделей людського досвіду в умовах віртуалізації соціокультурного простору.

Формулювання цілей статті (постановка завдання)

Мета статті полягає у формуванні цілісного філософського бачення віртуальної тілесності як нового об'єкта рефлексії в умовах цифровізації соціокультурного простору.

Завдання статті:

1. Визначити сутність і концептуальні характеристики віртуальної тілесності у сучасному цифровому середовищі.

2. Проаналізувати вплив віртуалізації комунікації на трансформацію тілесного досвіду та цифрової ідентичності особистості.

3. Виявити ключові проблеми й обґрунтувати теоретико-етичні підходи до аналізу віртуальної тілесності в умовах цифровізації суспільства.

Виклад основного матеріалу дослідження. Віртуальна тілесність формується як результат інтеграції людського досвіду з цифровими технологіями, у межах яких тіло перестає бути виключно фізичною категорією та набуває ознак інформаційної, символічної й комунікативної конструкції. У сучасному філософському дискурсі цей феномен пов'язується зі зміною способів людської присутності, самоідентифікації та взаємодії у цифровому просторі, де віртуальні образи дедалі активніше виконують функції соціального представництва та культурної саморепрезентації (табл. 1).

Таблиця 1

Трансформація тілесного досвіду та саморепрезентації особистості в умовах віртуалізації комунікативного простору

Компонент	Сутнісна характеристика	Прояв у цифровому середовищі	Функціональне значення
Репрезентаційний	Формування цифрового образу людини	Використання аватарів, цифрових профілів, віртуальних образів	Забезпечення самопрезентації у віртуальному просторі
Комунікативний	Реалізація взаємодії через цифрові платформи	Онлайн-комунікація, метавсесвіти, соціальні мережі	Підтримка соціальної присутності та взаємодії
Ідентифікаційний	Конструювання цифрової ідентичності	Модифікація зовнішності та поведінкових моделей у віртуальному середовищі	Формування нових моделей самоідентифікації
Симулятивний	Поєднання реального й віртуального досвіду	Імерсивні технології, VR- і середовища доповненої реальності (Augmented reality, AR)	Розширення меж тілесного сприйняття

Технологічний	Залежність тілесної репрезентації від цифрових технологій	Алгоритмічне модельовання образів і поведінки	Інтеграція людини у цифрову інфраструктуру
---------------	---	---	--

Джерело: сформовано авторами на основі [2, с. 6; 3, с. 86; 4; 6, с. 246; 7, с. 42; 10, р. 311; 13; 14, р. 4].

Практичний вимір віртуальної тілесності найбільш виразно простежується у трансформації комунікативних і професійних практик, де цифровий образ людини поступово набуває статусу самостійного соціального інструменту. У сфері дистанційної освіти та онлайн-комунікації віртуальна присутність дедалі частіше визначає рівень соціальної активності, професійної репутації та ефективності взаємодії, оскільки цифровий профіль, візуальний стиль і спосіб самопрезентації стають елементами академічної та професійної ідентичності [14, р. 4]. У середовищі метавсесвітів і платформ віртуальної реальності (Virtual Reality, VR) віртуальне тіло виконує функцію посередника між людиною та цифровим простором, забезпечуючи ефект залученості, просторової присутності та інтерактивної взаємодії [13]. Це активно використовується у сфері цифрового мистецтва, психологічної реабілітації, медіакомунікації та моделювання соціальних ситуацій.

Водночас алгоритмізація віртуальної тілесності створює нові ризики, пов'язані з фрагментацією ідентичності, залежністю від цифрового схвалення та комерціалізацією образу людини у мережевому середовищі. Практика використання фільтрів, генеративних аватарів і технологій штучного інтелекту формує тенденцію до конструювання «оптимізованого» цифрового тіла, що впливає на сприйняття фізичної реальності, тілесних норм і соціальних моделей поведінки [6, с. 246]. У результаті віртуальна тілесність перетворюється не лише на технологічний феномен, а й на окремий об'єкт філософської рефлексії, через який переосмислюються межі людської

автентичності, свободи самовираження та природи сучасного соціального досвіду.

Віртуалізація комунікативного простору змінює способи формування тілесного досвіду та особистісної ідентичності, оскільки соціальна взаємодія дедалі частіше здійснюється через цифрові канали комунікації. У таких умовах саморепрезентація людини набуває ознак безперервного конструювання цифрового образу, адаптованого до логіки мережевої взаємодії, візуальної культури та алгоритмічного середовища (табл. 2).

Таблиця 2

Вплив технологій штучного інтелекту на розвиток і трансформацію
гуманітарних наук

Вектор трансформації	Зміст трансформаційного впливу	Форми прояву у цифровому середовищі	Соціокультурний ефект
Візуалізаційний	Посилення ролі образу у процесі комунікації	Фото- та відеоконтент, цифрові аватари, фільтри	Формування візуально орієнтованої моделі соціальної взаємодії
Інтерактивний	Зміна способів міжособистісної комунікації	Соціальні мережі, стримінгові платформи, VR-комунікація	Розширення форм дистанційної присутності
Ідентифікаційний	Гнучкість і варіативність цифрової самоідентифікації	Створення альтернативних цифрових образів	Множинність моделей особистісного самовираження
Емоційно-поведінковий	Адаптація поведінки до цифрових форматів взаємодії	Реакції, цифрові символи, віртуальні емоційні практики	Трансформація культури емоційної комунікації
Нормативний	Вплив цифрового середовища на стандарти самопрезентації	Алгоритмічні рекомендації, тренди, цифрова популярність	Формування нових соціальних критеріїв прийнятності та успішності

Джерело: сформовано авторами на основі [1; 4; 5, с. 259; 6, с. 247; 7, с. 43; 11, р. 28; 12; 13; 15, р. 41].

Практичний вплив віртуалізації комунікативного простору особливо виразно проявляється у зміні механізмів соціальної взаємодії та професійної самореалізації. У сучасному цифровому середовищі віртуальний образ людини дедалі частіше функціонує як окремий інструмент соціального капіталу, що впливає на професійну репутацію, рівень довіри та характер міжособистісної комунікації. Наприклад, у сфері дистанційної освіти, медіакомунікації чи цифрового маркетингу ефективність взаємодії значною мірою залежить не лише від змісту повідомлення, а й від способу візуальної та поведінкової репрезентації особистості у цифровому просторі [11, р. 28]. Це зумовлює формування нових моделей публічної присутності, де зовнішній образ, динаміка активності та стиль цифрової комунікації стають частиною професійної ідентичності.

Технології VR і цифрові платформи також трансформують сам характер тілесного досвіду, створюючи ефект «розширеної присутності», за якого людина здатна взаємодіяти у віртуальному середовищі через цифрово модифіковані форми власного образу. Такі практики активно використовуються у психологічному консультуванні, симуляційному навчанні, цифровому мистецтві та корпоративних комунікаціях, де віртуальна взаємодія частково компенсує відсутність фізичної присутності [5, с. 259]. Водночас постійна орієнтація на алгоритмічно підтримувані стандарти популярності та візуальної привабливості формує залежність від цифрового схвалення, що впливає на самооцінку, поведінкові моделі та сприйняття власної тілесності. У результаті цифровий простір перетворюється не лише на середовище комунікації, а й на механізм формування нових соціокультурних норм, через які переосмислюються межі особистої автентичності та способи існування людини у сучасному інформаційному суспільстві.

Сучасний філософський дискурс розглядає віртуальну тілесність як багатовимірний феномен, що формується на перетині цифрових технологій,

медіакультури та трансформації соціальних практик. Її інтерпретація виходить за межі технічного розуміння цифрового образу й пов'язується з переосмисленням способів людської присутності, досвіду та взаємодії у технологізованому середовищі (табл. 3).

Таблиця 3

Концептуальні підходи до інтерпретації віртуальної тілесності у сучасному філософському та соціокультурному дискурсі

Концептуальний підхід	Теоретична основа	Особливості трактування віртуальної тілесності	Значення для сучасного соціокультурного аналізу
Феноменологічний	Осмислення тілесності як способу переживання світу	Віртуальне тіло трактується як форма цифрово опосередкованого досвіду	Дослідження змін людського сприйняття та присутності
Постгуманістичний	Ідея трансформації людини під впливом технологій	Тілесність розглядається як гібрид біологічного й цифрового	Аналіз взаємодії людини та технологічних систем
Соціокультурний	Вплив цифрового середовища на соціальні практики	Віртуальна тілесність інтерпретується як елемент цифрової культури	Вивчення нових моделей комунікації та ідентичності
Медіафілософський	Розуміння медіа як середовища формування реальності	Тіло розглядається як медіалізований образ	Аналіз ролі цифрових платформ у конструюванні соціального досвіду
Аксіологічний	Дослідження ціннісних вимірів цифрового буття	Віртуальна тілесність пов'язується з етичними та світоглядними трансформаціями	Оцінювання впливу цифровізації на систему людських цінностей

Джерело: сформовано авторами на основі [2, с. 8; 3, с. 87; 8; 9, р. 301; 10, р. 315; 11, р. 30; 12; 13; 14, р. 6].

Наведені концептуальні підходи демонструють, що віртуальна тілесність уже не може трактуватися виключно як технічний продукт цифрового середовища, оскільки вона безпосередньо впливає на механізми соціальної взаємодії, культурної самоідентифікації та структуру повсякденного досвіду. У сучасних цифрових практиках людина дедалі частіше взаємодіє не через

фізичну присутність, а через медіатизований образ, який функціонує відповідно до алгоритмів платформ, візуальних стандартів та комунікативних моделей мережевого простору [9, р. 301]. Це особливо помітно у професійній сфері, де цифрова репутація, візуальна впізнаваність і стиль онлайн-комунікації стають частиною соціального статусу та професійного капіталу. Феноменологічне трактування віртуальної тілесності дозволяє пояснити зміни у сприйнятті присутності та взаємодії в іммерсивних середовищах. Технології VR та AR сьогодні активно застосовуються у медичному моделюванні, авіаційних тренажерах, архітектурному проєктуванні та психологічній реабілітації, де цифрово відтворений простір формує ефект безпосереднього тілесного залучення [10, р. 315]. У таких умовах віртуальне тіло стає інструментом адаптації людини до нових форм досвіду, а не лише засобом візуальної репрезентації. Водночас постгуманістичний та медіафілософський підходи акцентують увагу на поступовому стиранні меж між людською суб'єктивністю й цифровою інфраструктурою. Використання синтетичних аватарів, цифрових двійників і технологій генеративного контенту змінює сам принцип соціальної комунікації, оскільки взаємодія дедалі частіше відбувається між цифровими моделями присутності. Це вже проявляється у сфері медіа, маркетингу, онлайн-освіти та індустрії розваг, де віртуальні образи здатні виконувати функції комунікації, реклами або публічного представництва без безпосередньої участі фізичної особи [8]. За таких умов філософський аналіз віртуальної тілесності виходить на рівень осмислення нових форм соціального буття, у яких цифрове середовище не лише передає інформацію, а й визначає способи переживання реальності та конструювання людської ідентичності.

Розвиток цифрових технологій і віртуальних середовищ актуалізує низку наукових і практичних проблем, пов'язаних із філософським осмисленням віртуальної тілесності. Однією з ключових залишається проблема визначення

онтологічного статусу віртуального тіла, оскільки воно поєднує ознаки фізичної, символічної та цифрово сконструйованої реальності. У сучасному дискурсі відсутнє цілісне бачення співвідношення між фізичною тілесністю та її віртуальними формами, що ускладнює інтерпретацію меж людської присутності у цифровому просторі.

Суттєвого значення набуває проблема трансформації особистісної ідентичності в умовах множинності цифрових саморепрезентацій. Конструювання альтернативних образів у мережевому середовищі сприяє фрагментації образу «Я», розмиванню меж між автентичністю та цифровою симуляцією, а також формує залежність від алгоритмізованих моделей соціального схвалення [4]. Водночас поширення технологій генеративного контенту, цифрових аватарів і deepfake посилює ризики маніпуляції образами людини, ускладнює питання достовірності комунікації, цифрової етики та захисту особистісної автономії.

Окрему проблему становить зміна характеру тілесного досвіду під впливом технологій VR та AR, де цифрова присутність частково заміщує безпосередню міжособистісну взаємодію. Це впливає на механізми соціалізації, емоційної комунікації та самосприйняття людини. Поряд із цим цифрові платформи формують стандартизовані моделі тілесності й поведінки, орієнтовані на візуальну привабливість та медійну активність, що сприяє комерціалізації людського образу й посиленню психологічного тиску у цифровому середовищі [7, с. 43]. У результаті віртуальна тілесність постає не лише технологічним феноменом, а й складною антропологічною та соціокультурною проблемою, що потребує комплексного філософського аналізу.

Формування теоретичних і етичних підходів до аналізу віртуальної тілесності потребує комплексного поєднання філософського, соціокультурного та технологічного вимірів дослідження цифрового середовища. Насамперед



доцільним є розширення міждисциплінарного підходу до вивчення віртуальної тілесності із залученням філософії, медіадосліджень, психології, культурології та цифрової етики, що дозволить комплексно аналізувати трансформацію людської присутності в умовах цифровізації суспільства. Важливим є також формування єдиного категоріального апарату для інтерпретації віртуальної тілесності, цифрової ідентичності та медіалізованих форм саморепрезентації, оскільки фрагментарність сучасних підходів ускладнює системне осмислення цього феномену.

Особливу увагу доцільно приділяти розвитку етичних принципів цифрової взаємодії, пов'язаних із захистом особистісної автономії, достовірності цифрової репрезентації та відповідальності за використання технологій генеративного контенту. У сучасних умовах актуалізується необхідність удосконалення механізмів протидії маніпулятивним практикам, пов'язаним із використанням deepfake, цифрових аватарів і технологій штучного інтелекту, які можуть спотворювати людську ідентичність та впливати на соціальне сприйняття особистості. Практичного значення набуває також формування цифрової культури критичного сприйняття візуального контенту та інформаційної відповідальності користувачів мережевого простору.

Доцільним є впровадження освітніх і просвітницьких програм, спрямованих на розвиток цифрової етики, медіаграмотності та усвідомленого ставлення до власної віртуальної репрезентації. У сфері цифрових платформ і комунікаційних сервісів важливим залишається створення механізмів прозорого алгоритмічного регулювання, які мінімізуватимуть дискримінаційний вплив цифрових стандартів тілесності та знижуватимуть рівень психологічного тиску, пов'язаного з візуалізованою культурою соціальних мереж. Перспективним напрямом також є розроблення етичних принципів використання технологій VR та AR, орієнтованих на збереження



психологічної безпеки, особистісної цілісності та гуманістичних засад цифрової взаємодії у сучасному інформаційному суспільстві.

Висновки. У результаті дослідження встановлено, що віртуальна тілесність у сучасному інформаційному суспільстві перетворюється на самостійний об'єкт філософської рефлексії, через який переосмислюються межі людської присутності, ідентичності та соціальної взаємодії. Доведено, що цифровізація комунікативного простору трансформує тілесний досвід і механізми саморепрезентації особистості, а віртуальні образи дедалі активніше виконують функції соціального й культурного представництва.

Визначено, що ключовими проблемами залишаються невизначеність онтологічного статусу віртуального тіла, фрагментація цифрової ідентичності, залежність від алгоритмізованих моделей соціального схвалення, а також ризики маніпуляції цифровими образами в умовах розвитку технологій штучного інтелекту. Обґрунтовано доцільність міждисциплінарного підходу до аналізу віртуальної тілесності та необхідність розвитку етичних принципів цифрової взаємодії, спрямованих на захист особистісної автономії й критичне сприйняття цифрового контенту.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з вивченням впливу штучного інтелекту, метавсесвітів і технологій VR на трансформацію людської ідентичності, соціальної комунікації та антропологічних характеристик сучасного цифрового суспільства.

Список використаних джерел

1. Konstantinova-Hrendzha N. The Didactic Potential of Edible Art Objects in the Development of Cultural Event Branding Strategies. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 28. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19368984>.

2. Лаврова Л. В., Світич С. А. Тілесність як культурний феномен: філософський вимір. *Перспективи. Соціально-політичний журнал*. 2022. № 2. С. 4–10. DOI: <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2022.2.1>.
3. Довгополий Н. В. Онтологічний статус віртуальної реальності: від симуляції до нової суб'єктивності. *Освітній дискурс*. 2025. Т. 56, № 11–12. С. 84–89. DOI: [https://doi.org/10.33930/ed.2019.5007.56\(11-12\)-12](https://doi.org/10.33930/ed.2019.5007.56(11-12)-12).
4. Кравець І. С. Візуальна ідентичність і естетика тілесності в умовах цифровізації: від практик краси до філософії самоконструювання особистості. *Вісник гуманітарних наук*. 2026. № 18. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19662982>.
5. Васютяк Ю. В., Гриценюк Р. А. та співавтори. Вплив мультимедійних технологій на трансформацію тілесної виразності та сценічної експресії в хореографічному мистецтві. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 4. С. 257–264. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2025.351942>.
6. Целковський Г. А., Федоришин В. І. та співавтори. Основні визначення поняття дигітального тіла в дигітальних студіях. *Культурологічний альманах*. 2023. № 1. С. 244–250. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.1.33>.
7. Доброносова Ю. Д. Проективний потенціал phygital-присутності в контексті трансформацій актуального медіадосвіду. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. № 32. С. 40–45. DOI: <https://doi.org/10.32837/apfs.v0i32.1023>.
8. Breuer I. Body and world: The correlation between the virtual and the actual through phenomenological reflections via Merleau-Ponty and Deleuze. *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*. 2020. Vol. 20, № 1. Article e1863564. DOI: <https://doi.org/10.1080/20797222.2020.1863564>.
9. Giomi A. Virtual embodiment: An understanding of the influences of Merleau-Ponty's philosophy of technology on performance and digital media.



Chiasmi International. 2020. Vol. 22. P. 297–315. DOI: <https://doi.org/10.5840/chiasmi20202229>.

10. Du Toit J. A Merleau-Pontian phenomenology of the virtual: disembodied challenges and embodied prospects. *South African Journal of Philosophy*. 2024. Vol. 43, № 4. P. 307–322. DOI: <https://doi.org/10.1080/02580136.2024.2364318>.

11. Willatt C., Flores L. M. The presence of the body in digital education: a phenomenological approach to embodied experience. *Studies in Philosophy and Education*. 2022. Vol. 41, № 1. P. 21–37. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11217-021-09813-5>.

12. Diodato R. Virtual reality and aesthetic experience. *Philosophies*. 2022. Vol. 7, № 2. Article 29. DOI: <https://doi.org/10.3390/philosophies7020029>.

13. Hine E. Virtual reality, cyberspace, and embodiment: A historical debate with contemporary resonance. *Virtual Reality*. 2025. Vol. 29, № 2. Article 63. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10055-025-01130-3>.

14. Du Toit J. Living in the age of the embodied screen. *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*. 2020. Vol. 20, № 1. P. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.1080/20797222.2021.1876895>.

15. Southgate E. Conceptualising embodiment through virtual reality for education. *Proceedings of the 2020 6th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN)*. 2020. P. 38–45. DOI: <https://doi.org/10.23919/iLRN47897.2020.9155121>.