

УДК 141.7:316.61

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2023.4.13>**Матяш Сергій Вікторович**

кандидат філософських наук,
викладач факультету культурних і креативних індустрій
Київського національного університету технологій і дизайну
вул. Мала Шияновська, 2, Київ, Україна
orcid.org/0000-0001-5848-1757

Кузнєцова Лілія Анатоліївна

orcid.org/0009-0004-1369-5914

ВІРТУАЛЬНИЙ СВІТ: ВАДИ ТА ПЕРЕВАГИ

Актуальність дослідження полягає в швидкому розвитку віртуальних технологій та їх впливу на суспільство, що вимагає глибокого розуміння переваг та потенційних ризиків їх використання.

Мета дослідження – аналіз основних переваг та вад віртуального світу.

Методи дослідження. Для досягнення мети дослідження і вирішення поставлених завдань використовувався комплекс таких методів: теоретичний аналіз, синтез, порівняння та зіставлення – для системного огляду існуючих досліджень, статей, книг та інших джерел, присвячених проблематиці віртуального світу; метод дедукції та індукції – для формування загальних висновків; метод концептуалізації – для визначення ключових понять, категорій та концептів, пов'язаних з віртуальним світом, його перевагами та вадами.

Результати дослідження. Проведено аналіз вад та переваг у векторах трансформацій сучасного Інтернет-середовища.

З'ясовано, що в сучасних умовах Інтернет представляє собою найбільш перспективну, універсальну та ефективну систему технологічних рішень для генерації, дисемінації та архівації різноманітних артефактів, а також для інформаційного супроводу та комунікації стосовно цих артефактів.

У контексті генерації нового контенту переважаючими стають не лише фінансово-комерційні фактори, але й інші детермінанти.

Суб'єкт, який ініціює створення контенту або реалізує певні дії в рамках соціокультурної мережевої взаємодії, мінімізує дистанцію до реципієнта чи співтворця, зводячи границі до мінімуму.

Інтернет-середовище надає оптимальні умови для створення артефактів та контенту, які раніше були характерні для маргінальних культурних парадигм, при цьому обходячи традиційні бар'єри та обмеження в їх реалізації та перцепції.

Ключові слова: віртуальний світ, мережева віртуальна комунікація, інтернет-театр, інформаційне суспільство.

Вступ. У сучасному світі інформаційних технологій віртуальна реальність набуває все більшого розповсюдження у різних сферах людської діяльності: від розваг до медицини, від освіти до бізнесу. Віртуальний світ відкриває перед людством безмежні можливості, але разом із цим накладає певні обмеження та виклики.

Постійне зростання числа користувачів Інтернету, розвиток онлайн-спільнот, соціальних мереж, віртуальних реальностей та ігрових платформ свідчить про те, що віртуальний простір стає невід'ємною частиною нашого життя. Враховуючи глобалізацію та інтеграцію технологій у повсякденне життя, дослідження переваг та недоліків віртуального світу стає особливо актуальним.

Основні переваги віртуального світу включають широкі можливості для самовираження, навчання, комунікації, а також розвитку креативності. Завдяки віртуальному простору, люди отримують доступ до знань з усього світу, можливість спілкування на відстані, реалізацію власних проєктів та ідей.

Однак поряд із перевагами існують і вади. Зокрема, можливі проблеми зі здоров'ям. Також існує ризик втрати особистої інформації, кібербулінгу, а також розвитку соціальної ізоляції.

Враховуючи стрімкий розвиток інформаційних технологій, аналіз переваг та недоліків віртуального світу допоможе сформуванню гармонійний підхід до використання цих технологій, забезпечити безпечну і продуктивну взаємодію людей в цьому просторі, а також розробити стратегії для протидії негативним наслідкам. Тому вивчення вад та переваг віртуального світу потребує детального аналізу.

Мета статті – вивчити та аналізувати основні переваги та вади віртуального світу.

Для реалізації мети дослідження, були визначені наступні **завдання**: аналіз наукових джерел з питань віртуальної реальності, її розвитку та впливу на людей; визначення переваг та вад віртуального світу.

Методи дослідження. Для досягнення мети дослідження і вирішення поставлених завдань використовувався комплекс таких методів: теоретичний аналіз, синтез, порівняння та зіставлення – для системного огляду існуючих досліджень, статей, книг та інших джерел, присвячених проблематиці віртуального світу; метод дедукції та індукції – для формування загальних висновків; метод концептуалізації – для визначення ключових понять, категорій та концептів, пов'язаних з віртуальним світом, його перевагами та вадами.

Результати дослідження. Коли виникає віртуальне? Безумовно цей процес ніяк не пов'язаний хронологічно з мережевими комунікаціями, сучасно-інформаційними технологіями, Інтернетом тощо. Віртуальність багатовікове явище, що має свою природу, статі її розвитку, певні культурні і етнічні коди. Без розуміння, насамперед, онтологічного хронографу цього явища важко мати свідоме уявлення про роль віртуального, сутність процесів віртуалізації в сучасному соціумі.

З часів античності до сьогодення в культурному просторі, люди завжди виділяли реальний світ й ідеальне уявлення про нього: матеріальне і духовне, природне і штучне. Існуючі зовні об'єкти і матеріальні надбання людської діяльності з одного боку і синтезу уявлень, емоцій, почуттів з іншого боку. Причому все останнє здавалося цілком реальним, як і світ навколо нас.

Світ, що ми бачимо, видима реальність і світ віртуальний, тобто ідеальний, існування якого зумовлено інтелектом і духовним світом визначенням людини. Як зазначає І. Кант «Для людської свідомості безумовно необхідно розрізняти можливість та дійсність речей. Обґрунтування для цього знаходиться у суб'єкті і в природі його пізнавальних здібностей» [2].

Ідеальний світ завжди був цікавий для філософів, психологів та інших представників академічної науки. Але в останні десятиріччя, проблема співвідношення об'єктивного і суб'єктивного світу, реального і ідеального соціуму, стали важливим предметом досліджень представників прикладного знання. Останнє є результатом розуміння діалогічної природи свідомості, коли не тільки розум окремої особи, а і свідомість масова, широкі міжособові відношення породжують певні змісти, які потім переходять в різноманітні моделі поведінки в соціокультурній сфері.

Ця поведінка, яку диктує свідомість реалізується у відповідності до системи сформованих у людини образів, що створюють мережу відношень відміну від тих, з якими ми спілкуємося в реальному світі. Свідомість формує для них новий контекст в залежності від наших ідеалів, інтересів, схильностями.

Образ накопичує досвід нашої поведінки, узагальнює його і створює тим самим, певний фундамент реальної поведінки. Вивчення віртуальних образів соціокультурної сфери величезне завдання, тому що це в багатьох випадках і становить визначення головних трендів в розвитку соціальних мереж так і взагалі, інтелектуальних аспектів комунікаційного процесу.

Віртуальні, тобто, уявні та чуттєві образи реального світу взаємозв'язані з діяльністю людини, її економічним, соціальним та культурними практиками. Як правило, ці розумові процеси *класифікуються* наступним чином:

- процеси формування чи конструювання образів в їх певних структурах та ієрархіях;
- використання певних моделей соціуму для з'ясування нових рис і фрагментів соціуму;
- процеси цілепокладання та планування рішень і дій.

Пам'ятаємо також, що образ, як одиниця мислення має просторову складову. Саме в віртуальному просторі відбувається вивчення і конструювання таких якостей образів, як форма, співвідношення елементів змісту, різновиди, упорядкованість та інші.

Як не згадати в зв'язку з цим сьогодення, але не висловлення вчених, а трохи інше джерело – художню трактовку віртуальності в останніх фільмах з Кіану Рівзом «Матриця». Світ «Матриці» – ілюзія, що існує тільки в безмежному сні приреченого людства. Холодний, напівмертвий світ, в якому люди тільки батарейки в комп'ютерних мережах. Звісно це фентезі, особливий жанр художнього кіно. Сьогодні відрив від традиційний для певних регіонів (ментальних просторів за П. Гоулдом) можливо тільки початковий етап до майбутнього розмивання кордонів між частинами культурного простору і створення якихось мета культур.

Поки, що цей процес має більш локальний характер за рахунок можливостей певної особи змінювати ієрархічну структуру образів, перекодувати їх, зменшуючи доміанти одних і створюючи інші.

Соціальний простір завжди давав можливість людині з ідентифікацією себе з певною групою виходити за її кордони і включатися до іншого віртуального джерела думок і цінностей. Релігійна і політична, освітня і міфологізована – моделі суспільної свідомості, створювали єдиний світоглядний простір. Людина опинилась в цілком певному соціокультурному соціумі.

Тотожність ментальних компонентів свідомості є зрозумілим базисом взаєморозуміння одної власне людини з іншою. На цьому фундаменті існує соціальна комунікація. По іншому кажучи, комунікаційний процес – це завжди взаєморозуміння в певній групі людей. Тому в комунікаційному процесі повинні бути інформаційні зв'язки як мінімум двох суб'єктів. Зв'язок між якими реалізується складним механізмом співіснування цілей і інтересів людей, однієї особи, соціального прошарку, колективу, національності, етносу і таке інше.

Не аналізуючи механізм вищезгаданого, підкреслимо тільки, що на зв'язку між різними образами різних суб'єктів, що їх носіями на певних стадіях комунікаційного процесу – є динаміка віртуального простору. Воно має широке відображення в сфері соціокультурних відносин як можливості свідомого та вільного приєднання до вузької фахової групи, чи широкої структурної верстви населення, здебільшого користувачів цифрових мереж. Можливість вільного, відкритого приєднання особи до публічного віртуального простору сьогодні є банально буденним явищем. Ця можливість необмежена рамками географічними чи територіальними, фінансовими спроможностями, ідеологічними чи національно-етнічними традиціями. Хоча, яка відмічають деякі дослідники така легка зміна цінностей породжує певну «мозаїчність» свідомості особи, ускладнення концентрації на певних соціокультурних доміантах в тому числі і комунікаційних.

Ускладнення міжкультурної і монокультурних комунікацій не завжди дає перевагу першій чи другій з них, але майже завжди змінює образ світу в цілому. Найбільшим наслідком цієї тенденції може бути маргіналізація існування особистості в віртуальному просторі. Взагалі, реальне поступово втрачає регламентованість, що традиційно існує в певних ієрархічних структурах суспільства. Інтернет, який кожен мить розширює світ – контент, перетворюється з архіву об'єктивного знання в зібрання думок мережеских співтовариств різних тлумачень, інтерпретацій тощо.

Коли спілкуються різного гатунку фахівці, просто бажаючи обмінятися думками, непрофесійними в предметі дискусії, багато інформації залишається як те, що «передбачається», але не формулюється прямо, системно та несуперечливо. Це так званий контекст, який виявляється досить часто більш важливим ніж головний контент обговорення.

Є певна латентна (від латинського: *latentis* – схований) складова інформаційного потоку, що створює величезні проблеми в віртуальному комунікаційному просторі. Вербалізація, тобто опис чи дефініція зрозумілим чином першого знання, яке, по суті, суб'єктивне і міститься в формі образів свідомості у вузького кола суб'єктів комунікації обов'язковий шлях до взаєморозуміння на міжособистісному та багатофакторному обміні інформації. Складність тут доповнює ще і практика спілкування в мережах на певному жаргоні, сленгу, яке характерно

для небагатьох співрозмовників і не притаманні іншим, хоча всі користувачі тим чи іншим способом мають багато масок і мережевих ролей.

Взагалі, Інтернет має, по суті, театральну природу. Мережева віртуальна комунікація, це своєрідний перфоманс, який на відміну від традиційного театрального дійства продовжується безперервно. Інтернет дорівнює театру, тому що все що відбувається в мережі – має цілком карнавальну природу. кожен суб'єкт комунікаційного процесу може одночасно перебувати в кількох ролях, переодягаючи маски на свій вибір, створюючи певні образи для спілкування від їх імені.

Кожен «актор» цього Інтернет-театру чи мережевого перфомансу, сам створює образ, обирає маску, пише текст ролі і виступає режисером. Нас вабить карнавал, бурхливі веселощі людей в незвичайних костюмах з маскарадними масками. Не зрозуміло, хто є хто, що саме сховано під маскою і чії очі так виблискують з під них. Але тим і цікавий карнавал, що можливо бути чим або ким завгодно, розкріпачитись під маскою, а таким чином, відкинути ту маску, той образ, який повинен одягати під впливом реального життя, де є закони пристойності і такий набридливий етикет. Екран монітора стає рампою, а маска – мережеве ім'я, аватар. Як чудово позбутися здорового глузду, хоча б на певний час, біля комп'ютера! Вільно, беззнаково, невпізнанно. Як чудово сформулював правила Інтернет – життя Естер Дайсон: «май свою голову на плечах; розкрий себе; в разі довіри перевіряй; роби внесок в ту спільноту, яку любиш чи створи своє особисте; цінуй свої права і поважай права інших; не бери участь в дурних суперечках; задавай питання; будь створювачем інформації; будь щедрим; не втрачай почуття гумору; здійснюй завжди нові помилки» [1, с. 386-392].

Монографія Е. Дайсона хронологічно була однією з перших досліджень явища Інтернет і особливостей життя в віртуальному соціумі. Сьогодні цій проблемі присвячено безліч аналітичних книг та статей. Цікавим здається в контексті нашої роботи наступні *характеристики віртуальної події*: безперервність; спонтанність; фрагментарність; об'єктивність; змінність статусу тілесного; змінність статусу свідомості; змінність статусу особи; змінність статусу волі [1].

Ми не будемо коментувати інші положення, є тільки бажання, відповісти на цілком природне питання, що є для нас Інтернет, якщо ми пробо-користувачі мережі, не зв'язані фахово з глобальними процесами обміну інформацією і спілкуємося в цифровому просторі, так би мовити мінімально, на рівні пересічного громадянина?

Можлива цікава відповідь на це питання така: розділимо Інтернет як музей, як бібліотеку, як клуб, як людина – машина система. При певній умовності такої класифікації функцій Інтернету можна погодитися з тим, що завдяки процесу оцифровки соціальної пам'яті, а таким чином майже всіх досягнень світової культури, її незчисленних продуктів, світова, глобальна комунікація має величезний соціокультурний контент, причому легко доступний до кожної людини. Зрозуміло, що віртуальна екскурсія по Лувру чи до галереї Уніци, яка відбудеться, наприклад в Києві не зможе замінити реальну прогулянку по Парижу чи Флоренції, але все ж таки, така практика дедалі стає все більш популярною.

Телебачення, не змогло замінити театр, хоча свого часу по цьому питанню точилися дуже гострі дискусії. Паралельно існують театр, кіно, ТБ, доповнюючи один одного в головному – контент культурного простору стає більш доступним до численної аудиторії глядачів, слухачів та інших учасників інформаційно-комунікативного процесу.

Повертаючись до віртуального музею, маємо згадати світову програму Google Cultural Institute – академія культури. Google – глобальний освітній онлайн-проект, який об'єднує вже сотні музеїв, інститутів культури і архівів. Кожний користувач програми може кожен день ходити музейними та виставковими комплексами реально розташованих в інших країнах. Цікаво, що оцифровці належать не тільки основні експозиції, але навіть і запасники.

Геніальна технологія створення віртуальних музейних комплексів, архітектурних шедеврів чи природних заповідників створює революційний переворот в музейній справі. І не треба порівнювати реальну і віртуальну екскурсію. Вони повинні доповнювати одна іншу. У вас багато можливостей поблукати по Лондонській галереї, Каїрському історичному музею

і нью-йоркському The Metropolitan Museum, швейцарському олімпійському музею, Національному музею Токіо – і все це за якийсь тиждень.

А на сьогодні вже 250 культурних інституцій з 40 країн світу об'єднані віртуальним простором ART Project академії культура Google [3]. Bravo Google! Не будемо зупинятись на вражаючій за своїми функціями інтерфейс платформи цієї програми, її цікавої структури. Це безумовно значне досягнення глобальної мережі.

В зв'язку з цим, ми вже згадували «Матрицю» з Кіаном Рівзом, пам'ятаєте випікаючи печиво і завжди з цигаркою Оракул? Вона не просто пророчиця майбутнього, що читає по лініям руки, а брама до наших особистих знань і розумінь. Вона як втілення Google, який не тільки відповідає не стільки на наші питання, а скоріше, допомагає знайти відповіді.

Інтернет як бібліотека дозволяє не виходячи з офісу чи з дому використовувати мільйони літературних праць. Найбільш значні бібліотеки сьогодні мають не тільки сайти з бібліографічною інформацією, але і повнотекстовий контент. Але цікаво і інше: окрім можливості ознайомитись з повним текстом того чи іншого видання, кожен суб'єкт мережевого товариства, кожна людина може опублікувати власний твір, зареєструвати його в одній чи в багатьох пошукових системах і зробити доступним всім бажаючим.

Так, є певні складності: різко зростає кількість пошукових систем, можливі досить об'єктивні підходи і цілком суперечлива та навіть бурхлива інформація, не завжди існує охорона права інтелектуальної власності. Але головний тренд незмінний – особа і культурні продукти стають ближче один одного. Програма Ibook, електронні книги на кишенькових гаджетах поступово стають звичайним атрибутом пасажирів метро.

Для нас, хто звик читати по-іншому, такий процес можливо здається просто споживанням інформації, нехай це не учбова чи не будь-яка довідкова література. Традиційне читання художньої літератури асоціюється з комфортним кріслом, торшером чи іншою лампою і книгою! Яку тримаєш в руках, перегортаєш сторінки. На жаль, таку читацьку розкіш сьогодні може дозволити собі дуже мало людей. Теми сучасного життя, нові завдання і умови, брак часу та інше. Тому велика шана Інтернету!

Який, як ми вже підкреслювали вище, виконує також функцію своєрідного віртуального клубу, створюючи відповідний соціальний простір, в якому концентруються соціокультурні зв'язки людини, відбувається процес залучення особи в певні сегменти соціуму. При цьому людина поєднується до однієї чи багатьох субкультур, а можливо обирає собі роль одинака і ізолюється в віртуальному просторі генеруючи цілком унікальний набір цінностей притаманних йому і тільки йому. Віртуальний світ дозволяє займати бажане місце, навіть людям з різного роду етичними чи фізичними вадами, при цьому не обмежуючи можливості їх комунікації.

І останнє, відносно системи людина-машина, про яку існує багато песимістичних думок. Механічне домінування на ідеології інформаційного суспільства в соціокультурній сфері соціуму, як підкреслюють дослідники призводить до глобальної гегемонії техніки. Цифрові конструкції формують цифровий образ світу і в тій мірі, в який цей віртуальний всесвіт закривається від реального світу, поширюється так званий соціокультурний симулякр (від лат. *simulacrum* – зробити вигляд, прикидатися), тобто копію, що не має оригіналу в реальності.

На протилежність цієї песимістичної точки зору існує і інша. Мережевий світ не зникає і не руйнується. Він моделює і тримає контент з новим індивідуальними, унікальними образами світу, новими засобами комунікації. А все це безумовно відображення світу реального, який існує і має сталі тенденції до зміцнення і розвитку.

Але треба зазначити, що в науковій літературі є великий прошарок думок про край негативний характер віртуального простору на діяльність людини, її свідомий вибір в тих чи інших соціокультурних практиках. Ми трохи торкнулися цього аспекту, але є певні «пропорції добра і зла». Неможливо не сказати про край негативні оцінки, що існують в науковому світі.

Багатьом дослідникам здається, що віртуальне породжує за виразом «знеособлювання у багатобарвності», викликає синдром «перевертень», коли можна стати, коли і ким завгодно [3]. Віртуальна комунікація цілком відкрита, що як правило, несе загрозу втрати ідентичності

та інших суто людських ознак: гендерної, етнічної, вікової. Віртуальна людина – набір знаків, образів, текстів, мережових «аватарок», банківських рахунків (!) і інших ознак фізичного тулубу. Людина, з одного боку, та її електронний двійник з іншого.

Формування інформаційно-віртуального шляху розвитку для цивілізації «виявився ситуацією екзистенційного пошуку сучасною людиною не тільки нового образу світу, нової соціальної реальності, насамперед пошуку самого себе... буття віртуалізується, що спричиняє деструктивний вплив на людську психіку. Глобальний віртуальний простір як принципово нова середина життєдіяльності людини стала можливою для порушення його природи,... втрату ідентичності ... усуває цілісність індивіда і ліквідує людську особу» [1, с. 9].

Ми не поділяємо цілком цю точку зору, але справедливо сказати, що дійсно така якість як намагання бути собою в віртуальному просторі втрачає цінність. Більш важливо бути іншим чи іншими, в численній кількості. Багато інших парадоксів цифрової реальності з яким стикається сучасна людина в процесі здійснення, навіть традиційних соціокультурних практик. Бути віртуальною сутністю, ретранслятором чийось образів чи самим собою?

Але якщо Л. М. Соловійова формує свій загально негативний концепт в більш широкому філософському сенсі, то інші фахівці роблять подібні висновки, аналізуючи цілком певні галузі культурних практик. «Криза традиційної літератури, – прямо пише Т. В. Фісенко, – сьогодні дуже тісно пов'язана з народженням її електронного «двійника» – мережевою літературою, що живе в Інтернеті» [4, с. 268].

Література в Інтернеті часто перетворюється в літературні містифікації, де немає меж ніж «правдивим» і «помилковим», «справжнім» і «несправжнім». Виникаючі тут інтерактивні форми спілкування між автором і читачем перетворюється в гори словесного сміття, в злісні маніпуляції і порушення прав особи. Мережева література, досягши свого апогею вже зникла. На зміну їй приходять так звана кібература чи сетература, цілком породжені цифровими мережами [4, с. 279].

В Україні до речі, сьогодні існують лише два ресурси – proza.ua, zone.net, які дають можливість літературним початківцям заявляти про себе. Але невеликі сьогоднішні можливості – стимул для подальшого розвитку цього літературного руху в іншій країні.

Висновки. Відволікаючись від літератури, говорячи про соціокультурні практики в сучасному мережевому світі в цілому логіка на наш погляд сформулювати певні висновки за яким вже робити підсумок домінування позитивного чи негативного в векторах трансформацій сучасного Інтернет-простору. *По-перше:* сьогодні інтернет є найбільш цікава, поширена та відповідна система технічних засобів для створення, поширення та зберігання різного роду артефактів, їх інформаційного забезпечення та комунікування відносно них. *По-друге:* для створення нового контенту вже не домінують фактори фінансово – комерційні, владні та інше. *По-третє:* людина, що створює певні контенту чи веде дії в процесі соціально – культурної мережевої діяльності зменшує дистанцію від нього до споживача чи співавтора, таких меж майже не існує. *Четверте:* інтернет-простір забезпечує комфортні умови для створення таких артефактів і контентів, які традиційно відносилися до маргінальних моделей культури з відповідними перешкодами та обмеженнями в їх створенні та споживанні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дайсон Е. Життя за доби інтернету. Release 2.1. Київ: ВД «Альтернативи», 2002. 344 с.
2. Кант Е. Критика чистого розуму. К., 2004. 504 с.
3. Подберезкіна А. Віртуальні музеї: Google Cultural Institute- Zillion, 2013.
4. Фісенко Ф.В. Теорія мережевої літератури як новий літературознавчий дискурс. *Питання літературознавства*. 2006. Вип. 71. С. 268–279.

REFERENCES

1. Daison E. (2002) Zhyttia za doby internetu [Life in the age of the Internet]. Release 2.1. Kyiv: VD «Alternatyvy». [in Ukrainian]

2. Kant E. (2004) Krytyka chystoho rozumu [Critique of pure reason]. K. [in Ukrainian]
3. Podberezkina A. (2013) Virtualni muzei [Virtual museums]: *Google Cultural Institute- Zillion* [in Ukrainian]
4. Fisenko F.V. (2006) Teoriia merezhevoi literatury yak novyi literaturoznavchyi dyskurs [The theory of network literature as a new literary discourse]. *Pytannia literaturoznavstva*, 71, 268–279. [in Ukrainian]

Matiash Serhii Viktorovych

Candidate of Philosophical Sciences,
Teacher at the Faculty of Cultural and Creative Industries
Kyiv National University of Technology and Design
1, Mala Shihanovska str., Kyiv, Ukraine
orcid.org/0000-0001-5848-1757

Kuznetsova Liliy Anatoliivna

orcid.org/0009-0004-1369-5914

VIRTUAL WORLD: DISADVANTAGES AND ADVANTAGES

The relevance of the research lies in the rapid development of virtual technologies and their impact on society, which requires a deep understanding of the benefits and potential risks of their use.

The purpose of the study is to analyze the main advantages and disadvantages of the virtual world.

Research methods. A set of the following methods was used to achieve the goal of the research and to solve the tasks: theoretical analysis, synthesis, comparison and juxtaposition – for a systematic review of existing studies, articles, books and other sources devoted to the problems of the virtual world; method of deduction and induction – for forming general conclusions; method of conceptualization – to identify key concepts, categories and concepts related to the virtual world, its advantages and disadvantages.

Research results. The analysis of disadvantages and advantages in the vectors of transformations of the modern Internet environment was carried out.

It was found that in modern conditions the Internet represents the most promising, universal and effective system of technological solutions for the generation, dissemination and archiving of various artifacts, as well as for information support and communication regarding these artifacts.

In the context of the generation of new content, not only financial and commercial factors, but also other determinants become predominant.

The subject who initiates the creation of content or implements certain actions within the framework of sociocultural network interaction minimizes the distance to the recipient or co-creator, reducing the boundaries to a minimum.

The Internet environment provides optimal conditions for the creation of artifacts and content that were previously characteristic of marginal cultural paradigms, while bypassing traditional barriers and limitations in their implementation and perception.

Key words: virtual world, network virtual communication, Internet theater, information society.