

УДК 159.92

Боровицька Олена Миколаївна, кандидат філософських наук, доцент, старший науковий співробітник лабораторії психології творчості Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України, bolepar@mail.ru

ТЕХНОЛОГІЯ «КАРУС» У СВІТЛІ ВІРТУАЛІСТИКИ

Анотація

Технологія «КАРУС», розроблена вітчизняним психологом В.О. Моляко, бачиться актуальною парадигмою дослідження механізмів організації віртуальної реальності як творчо-мисленнєвої активності суб'єкта. Здійснюється конкретизація погляду щодо технологічного осмислення поняття віртуальності крізь призму її онтологізації, завдяки технології «КАРУС» як дослідницької технології онтологічно значущого віртуального простору творчого суб'єкта. Йтиметься про актуальність проблематики структурно функціональної цілісності природи психічного в [організації](#) віртуального як творчо мисленнєвого простору суб'єкта. Творчий суб'єкт структурує свою реальність як віртуальну, перебуваючи на різних етапах перебігу творчого процесу як реконструюючих рівнях такої реальності. Віртуалістику розумітимемо як складну ієрархічну структуру зі своїми властивостями, особливостями виникнення і функціонування, котра актуалізує не лише рівень механічної взаємодії людини («людина–машина»), радше складні психічні явища і процеси. Пропонується інтерсуб'єктивна концепція розуміння феномена віртуальної реальності, де принцип інтерсуб'єктивної взаємодії слугуватиме принципом організації віртуальної реальності. Вдаватимемося до розвідок віртуалістики як потенційної віртуальної психології творчості, де процесуальний та особистісний аспекти проблеми творчості одноставно актуалізуватимуться у віртуальному як реальному просторі суб'єкта.

Ключові слова: віртуалістика, «КАРУС», віртуальна реальність, інтерсуб'єктивність, віртуальна психологія творчості, творчий суб'єкт, реконструювання.

Боровицкая Елена Николаевна, кандидат философских наук, доцент, старший научный сотрудник лаборатории психологии творчества Института психологии имени Г.С. Костюка НАПН Украины

ТЕХНОЛОГИЯ «КАРУС» В СВЕТЕ ВИРТУАЛИСТИКИ

Аннотация

Технология «КАРУС», разработанная отечественным психологом В.А. Моляко, видится актуальной парадигмой исследования механизмов организации виртуальной реальности как творчески-мыслительной активности субъекта. Производится конкретизация точки зрения относительно технологического осмысления понятия виртуальности сквозь призму его онтологизации, благодаря технологии «КАРУС» как

исследовательской технологии онтологически значимого виртуального пространства творческого субъекта. Речь идёт об актуальности проблематики структурно-функциональной целостности природы психического в организации виртуального как творчески-мыслительного пространства субъекта. Творческий субъект структурирует свою реальность как виртуальную, находясь на разных этапах организации творческого процесса как реконструирующих уровнях такой реальности. Виртуалистику будем понимать как сложную иерархическую структуру со своими свойствами, особенностями возникновения и функционирования, которая актуализирует не только уровень механического взаимодействия человека («человек–машина»), скорее сложные психические явления и процессы. Предлагается интерсубъективная концепция понимания феномена виртуальной реальности, где принцип интерсубъективного взаимодействия послужит принципом организации виртуальной реальности. Осуществляются исследовательские поиски виртуалистики как потенциальной виртуальной психологии творчества, где процессуальный и личностный аспекты проблемы творчества будут единодушно актуализироваться в виртуальном как реальном пространстве субъекта.

Ключевые слова: виртуалистика, «КАРУС», виртуальная реальность, интерсубъективность, виртуальная психология творчества, творческий субъект, реконструирование.

Borovitskaya Olena Nikolaevna, candidate of Philosophy, associate Professor, chief Research Fellow laboratory psychology of creativity Institute of Psychology named after G.S. Kostyuk NAUP of Ukraine

TECHNOLOGY «CARUS» IN THE LIGHT OF VIRTUALISTICS

Summary

The technology «CARUS», developed by Ukrainian psychologist V.O. Molyako, is seen as an actual paradigm of studying the mechanisms of organization of virtual reality as a creative and mental activity of the subject. The specification of the view on the technological understanding of the concept of virtuality through the prism of its ontologization is being made, thanks to the technology of «CARUS» as a research technology of ontologically significant virtual space of the creative subject. It is about the relevance of the structural and functional integrity of the nature of the mental in the organization of the virtual as a creative-minded space of the subject. The creative subject structures its reality as a virtual one, being at different stages of the course of the creative process as reconstructive levels of such a reality. Virtualistics is understood as a complex hierarchical structure with its properties, features of occurrence and functioning, which actualizes not only the level of mechanical interaction of a human («human– machine») but also complex psychic phenomena and processes. An intersubjective conception of understanding the phenomenon of virtual reality is proposed, where the principle of intersubjective interaction serves as the principle of the organisation of virtual reality. Virtualistics is being investigated as a potential virtual psychology of creativity, where

procedural and personal aspects of the problem of creativity unanimously is actualized in the virtual, as the real space of the subject.

Key words: *virtualistics, «CARUS», virtual reality, intersubjectivity, virtual psychology of creativity, creative subject, reconstruction.*

Постановка проблеми і актуальність дослідження. Вже давно *ідея віртуальності*, в контексті різноманітних глобалізаційних процесів, пропонує принципово нову для європейської культури парадигму мислення, в котрій усталюватиметься уся складність світобудови, на чийх засадах неминуче й повинна була ґрунтуватися сучасна європейська культура.

Безумовно, потужним імпульсом для утвердження *віртуалістики як поняття кібернетики* стали бурхливий розвиток інформаційних технологій та Інтернету, а також створення різноманітних пристроїв та предметів (*3D окулярів, 3D-шоломів, віртуальних кабін літака тощо*), що забезпечують взаємодію людей з «*віртуальною реальністю*» на рівні так званих фізичних відчуттів і вражень.

Ще до сьогодні одноставного розуміння *віртуалістики*, на жаль, досягти не вдалося. І чи доцільно це робити, якщо її участь, у кращому випадку, визначатиметься застосуванням *віртуалістики як конкретного методологічного підходу*.

На нашу думку, *віртуалістику* можна вважати як *парадигмальним підходом*, з потенційною можливістю його інтердисциплінарного використання, *так і синтетичним*, позаяк у теоретико-технологічному сенсі завжди зорієнтованим на конкретну методологію, проте ще й строго детермінованим структурно-функціональними особливостями *самого феномена віртуальності*.

Отже, наше розуміння *віртуалістики* не обмежуватиметься її методологічним як суто прикладним значенням, позаяк охоплюватиме проблеми походження *віртуальної реальності як метафізичної сутності*, що підлягає ґрунтовній рефлексії та осмисленню з позицій *конструювання/реконструювання*.

Віртуальну реальність можна розглядати як *актуалізацію когнітивної та емоційної компоненти досвіду людини, її уявлень, знань, переживань та їхніх репрезентацій в процесі конструювання такої реальності*.

Отже, *віртуальну реальність* не опредмечуватимемо, позаяк вона бачиться складною метафізичною сутністю, тому може підлягати лише феноменологічному ракурсу її дослідження: *ґрунтовній рефлексії та осмисленню з позицій конструювання/реконструювання*.

Віртуалістику розглядатимемо у феноменологічному контексті, таким чином не ототожнюючи її появу з інформаційними і цифровими технологіями та Інтернетом, і таким чином не зводячи лише до вузького її розуміння.

Отже, *сучасна віртуалістика* – це не предметна реальність, а нова онтологія як особлива детермінована методологія, що володіє здатністю до моделювання як актуального рефлексуючого осмислення *віртуальної*

реальності як метафізичної сутності, з позицій конструювання/реконструювання.

Мета дослідження. У нашому контексті актуалізуватиметься психологічний як феноменологічний ракурс дослідження *віртуальної реальності*, а саме, вивчення структурно-функціональної цілісності природи психічного в організації *віртуального як творчо-мисленнєвого простору суб'єкта*. У зв'язку з чим не випадково постає питання щодо конкретизації погляду відносно технологічного осмислення *поняття віртуальності крізь призму її онтологізації*, з допомогою конкретної технології «КАРУС» як дослідницької технології *віртуального простору творчого суб'єкта*. У нас на меті обґрунтування доцільності використання *принципу інтерсуб'єктивної взаємодії в організації віртуальної реальності як складної метафізичної сутності, котра підлягатиме ґрунтовній рефлексії та осмисленню лише з позицій конструювання/реконструювання.*

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Активно в науковий ужиток *поняття віртуальної реальності* ввійшло на початку дев'яностих років ХХ сторіччя. Проте ще з середини 80-х почало вивчатися вже в межах Центру Віртуалістики Інституту Людини РАН. Отже, на слуху постала так звана *віртуальна філософія* (М.О. Носов, Р.А. Нуруллін, Ф.І. Гіренок, О.І. Генісаретський, М.В. Шугуров, С.О. Борчиков, Е.Ф. Асадуллін, І.Г. Корсунцев, М.Ю. Опенков, О.В. Ковалевська, С.В. Коловоротний, О.І. Єлхова, В.М. Розін, В.І. Фалько, С.С. Хогужий, Ю.Т. Яценко, М. Нейт, М. Krueger та інші). Зміст так званої *віртуальної психології* репрезентували розвідки М.О. Носова, Т.В. Носової, Е.Ф. Асадулліна, С.Х. Асадулліної, А.Г. Маджуги, В.В. Афанасьєвої, О.Г. Шмельова, М.Л. Смульсон, О.М. Немеш, О.О. Юркова, А.М. Демільханової та інших. Згодом, почали представляти *віртуальну медицину* М.А. Пронін, М.О. Носов, С.Х. Асадулліна, Ю.Т. Яценко. Так звану «*віртуальну антропологію*» розробляє Я.В. Чеснов. Філософсько культурологічні образи «*віртуальної людини*» досліджує Р.О. Дунаєв. Його оригінальною спробою бачиться розвідка *онтології віртуального суб'єкта крізь призму концепцій М. Фуко і Ж. Дельоза*. *Віртуальну сутність ігрового моделювання* вивчають О.С. Анісімов, О.Г. Шмельов, І.В. Бурлаков, А.М. Демільханова. Зауважимо, вищезгадані дослідники *віртуальну реальність* розглядають у межах *поліонтичної (множинної) парадигми віртуального підходу* М.О. Носова [20, с. 58–63; 21; 23; 24; 25, с. 342–361], котрий започатковує його як *віртуалістику*. М.О. Носов наполягає на *віртуалістиці як парадигмальному підході*, проте не як на науковій дисципліні. У межах такого підходу, *віртуальні реальності* він розглядає як реалії онтологічного статусу, а не як епіфеномени. Згідно з його концепцією, *віртуалістика* ґрунтується на визнанні *поліонтичності (множинності) віртуальних реальностей*, і як парадигмальний підхід застосовується у будь-якій науковій дисципліні [20, с. 58–63; 21; 23; 24; 25, с. 342–361].

Зауважимо, безумовно, доволі перспективним і затребуваним бачиться досвід, котрий представлений як «*кіберспейс*», тобто, *віртуальність як кібернетичний простір, продукт комп'ютерної індустрії*: дослідження

особливостей психіки суб'єктів, що взаємодіють у віртуальній реальності як кібернетичному просторі, та умов їхньої адаптації там (Ю.Д. Бабаєва, Р.О. Баришев, В.А. Ємелін, В.В. Козлов, О.В. Смыслова, М.Л. Смульсон, О.М. Немеш, Ю.М. Крилова-Грек, E. Reid, K. Deaux, S. Turkle, J. Donath, K. Young, J. Suler, J. Sempsey, G. Becker та інші).

Зазначимо, наприклад, психологічні умови розвитку суб'єктної активності у віртуальному як кібернетичному просторі з'ясовуються вітчизняними психологами на матеріалі дистанційного навчально-розвивального курсу «Конфлікт? Ласкаво просимо! (Розвиток суб'єктності в конфлікті)», а також інших навчально-розвивальних курсів психологічного змісту, спрямованих на те, щоб надати користувачу віртуального простору можливість працювати з контентом, який забезпечує ампліфікацію і розвиток його суб'єктної активності, інтелекту, творчості, інших ефективних психічних утворень [28, с. 22–33; 30].

Зазначимо, в контексті розвідок різноманітних впливів на психіку суб'єкта, котрий діє у віртуальному як кібернетичному просторі, доволі актуальним вбачають феномен дезінгібіції. У вітчизняній психологічній науці особливості дезінгібіції в Інтернет-середовищі вивчає О.М. Немеш [18; 19]. Дезінгібіція або розгальмовування розглядається як термін Інтернет користувачів. Дезінгібіція в Інтернеті є продуктом водночас фокусу самоконтролю та контексту, в якому індивід діє [18; 19]. О.М. Немеш [18; 19] ґрунтовно досліджує ефекти онлайн-дезінгібіції та їхній вплив на психіку користувачів мережі. Вона запевняє, що ефект дезінгібіції є не єдиним фактором, котрий визначатиме наскільки люди можуть розкритися або відреагувати у кіберпросторі. Гуманітарні аспекти кібербезпеки розглядає сьогодні й Ю.М. Крилова-Грек [16]. Серед психологічних проблем такого кшталту виокремлюватимемо також актуальну проблему віртуального конфлікту (М.О. Носов, С.Х. Асадулліна, М.Л. Смульсон, В.В. Депутат, І.В. Іванова) [22; 4; 28, с. 22–33].

Сьогодні психолог М.Л. Смульсон вже говорить про раціоналізацію як психологічний захист суб'єкта в умовах його адаптації в Інтернет-просторі: «Ми б сказали, що йдеться про раціоналізацію як психологічний захист при відмові від роботи з власною суб'єктністю, коли її рівень виявляється недостатнім для ефективної адаптації у транзитивному, мінливому світі, зокрема, віртуальному» [31]. Дослідниця запевняє щодо принципово відносної безпеки віртуального світу, зауважуючи, що Інтернет має свої складнощі, інколи досить серйозні і небезпечні [31]. М.Л. Смульсон для опису складних процесів використовує специфічне поняття «ризми» [15; 31]. Дослідниця зазначає, що проблема створення суб'єктом власного віртуального простору на ґрунті Інтернету, соціальних мереж, навчальних та інших сайтів і курсів також пов'язана з ризоморфною побудовою Інтернету, його децентрованою і хаотичною структурою [27; 29].

Сьогодні новий постнекласичний етап розвитку наукового психологічного знання демонструє свої вимоги щодо загальнонаукових підходів, зокрема, до його історичного підходу. Зазначимо, російський філософ

Е.Ф. Асадуллін пропонує концептуальну модель історії і соціально-історичного пізнання з допомогою принципів постнекласичного етапу розвитку науки. Зауважимо, Е.Ф. Асадуллін констатує, що відхід від психологізму є не лише неможливим, але й некоректним [1]. Позаяк *сам психологізм в його концепції віртуальної антропології соціально-історичного пізнання визначається антропологічним принципом* [1].

Зазначимо, також в руслі цієї проблематики, колективом авторів лабораторії віртуалістики СДПА імені Зайнаб Бішевої досить активно здійснюються дослідження [2; 3].

Сьогодні доволі оригінальною видається *метафізична концепція віртуальної реальності Р.А. Нурулліна* як авторська концепція осягнення сутності реального небуття як віртуальної основи реального буття. Філософ пропонує *метафізичну модель світу, засадою котрого слугує реальне небуття як актуальна безкінечність, що породжує з віртуального простору потенційну безкінечність – реальне буття* [26].

Зазначимо, проте фундаментальною передумовою наших розвідок послугувала «Теорія віртуальності» відомого вітчизняного філософа Сергія Дацюка, де *поняття віртуальності* він представляє як нову онтологію сучасного світу з точки зору нової онтологізації, з точки зору її теоретико технологічного, й не лише філософського осмислення. *Інтердисциплінарна теорія віртуальності*, побудована на основі конструктивної філософії, пропонує нову фундаментальну онтологію, та спроби рішення на цій основі проблем філософії, логіки, психології, лінгвістики, комп'ютерології, Інтернету, штучного інтелекту, подекуди – фізики тощо [14]. Він намагається зробити конструктивно-аналітичним саме відношення трансцендентності, тобто саме те відношення трансцендентності, котре Іммануїл Кант вивів за межі свого розгляду [14].

Вже сьогодні С.А. Дацюк застерігає від надмірної психологізації *віртуальної реальності*, зауважуючи, що її намагаються трактувати радше з актуальності. Філософ вважає, що *теорія віртуальності* виходить з того, що *віртуальність* не підлягає інтерпретації, а лише осмисленню, і з позиції конструювання, в чому його міркування ми безумовно поділяємо. Він також зауважує, що останнім часом широко використовуються терміни «*віртуальна реальність*» і «*віртуальність*», які не є теоретичними уявленнями, а радше метафорами [13].

Отже, сьогодні ми подекуди конкретизували свій погляд щодо технологічно осмислення *поняття віртуальності* крізь призму її онтологізації як деякого суб'єктивного простору (*діяльнісної (актуальної) платформи творчого суб'єкта, незалежно від його виду творчої діяльності*), з допомогою конкретної дослідницької технології «КАРУС» [17].

Викладення основного матеріалу. Проблема взаємодії *реального і віртуального світу суб'єкта* є складною як у концептуальному, теоретичному, так і практичному відношеннях. *Віртуальне* бачиться *метамовою реального, корелятом самого віртуального як пасивного неактуального, проте віртуального як онтологічно значущого*. А це означає, що *віртуальний світ*

суб'єкта має так звані «дві мови» або два «способи висловлювання», тобто, дві позиції бачення нею будь-якого змісту: як *актуального, так і неактуального, або навіть зайвого для нього*. Якщо з 80–90-х років впливовішими стають ті концепції, що пов'язують *віртуалістику* переважно з інтеграцією людини і машини, з появою принципово інакшого типу інформаційного простору й комунікації (Інтернету), то вже сьогодні розуміння *віртуальної реальності з позицій конструювання/реконструювання* пропонуватиме зовсім інакші можливості й саме для творчої реалізації суб'єкта. Про *таку віртуальність* йтиметься нижче.

Діяльність людини структурує саму реальність так, що людина перебуває на різних рівнях реальності. Такі рівні реальності – певні комунікативні середовища, причому, як *онтологічно реальне, так і віртуальне*, де останнє набуватиме своєї рівневої організованості як структурованості, й завдяки окремим системоформуючим чинників як концептуальних передумов існування *віртуального світу як окремої реальності*. Якщо *віртуальне* здатне функціонально організовуватися у *реальне*, позаяк воно онтологічно пов'язане з останнім, тоді *віртуальне* матиме змогу слугувати детермінуючим чинником актуалізації *реального*. А головне, щоби такий чинник був конструктивним.

Не останню роль у такому взаємозв'язку відіграватиме структурне бачення дійсності як концептуальний досвід організації мислення, що матиме вихідні передумови для такої його структурно-функціональної організації, де іманентна чуттєвість не буде домінуючою. Необхідний новий підхід до розуміння онтологізації реальності, у широкому її сенсі (*тобто, як онтологічно, так і віртуально значущої*). На нашу думку, значущість *віртуального світу* виходитиме з онтологічної позиції конструювання реальності.

Зауважимо, *конструктивізм* слугуватиме, насамперед, для того, що суб'єкт хоче улаштувати контроль над тим, що він сприймає. Контроль передбачатиме так звану модель речі, котра підлягатиме контролю, проте така модель акумулюватиме лише ті аспекти, що релевантні цілям та діям суб'єкта.

Отже, у такому контексті, затребуваною бачитиметься технологія «КАРУС» В.О. Моляко [17], причому, як концептуально обумовлена, так і універсально значуща. Вважаємо, дослідження *вихідних передумов розуміння конструювання віртуальної реальності творчого суб'єкта* може ґрунтуватися на вже усталеній, експериментально випробуваній технології, – системно-стратегіальній концепції творчості, що розроблена В.О. Моляко [17].

Щодо ефективності стратегіального підходу як наукового, нагадаймо, що він реалізований стосовно вивчення процесу мислення такими дослідниками, як Дж. Брунер, С.М. Василейський, Л.Л. Гурова, В.М. Бондаровська, В.О. Моляко, М.Л. Смільсон, О.В. Проскура, Т.К. Горобець Чмут та інші. Цей підхід бачиться затребуваним і стосовно вивчення багатьох видів творчої діяльності, причому, на різних вікових рівнях (О.І. Бедлінський, В.О. Моляко, Л.А. Мойсеєнко, О.Л. Музика, В.В. Рибалка, Н.А. Ваганова, С.В. Шаванов, І.М. Біла, Т.М. Третяк, Ю.А. Гулько, Н.М. Латини та інші).

Технологія «КАРУС», що розроблена вітчизняним психологом В.О. Моляко [17], бачиться актуальною парадигмою дослідження механізмів організації віртуальної реальності як творчо-мисленнєвої активності суб'єкта. Чинною у такому контексті дослідження є стратегія як психологічний регулятор, котра не містить детального плану, не є методом або способом вирішення завдання, а бачиться індивідуалізованою мисленнєвою тенденцією особистості, проявом її психологічної готовності до дії, діяльності, взаємодії тощо, згідно з В.О. Моляко [17].

Нагадаймо, сутність стратегіального підходу, розробленого В.О. Моляко, полягає у «п'ятисходинової» моделі організації творчого процесу (*системний тренінг «КАРУС», за В.О. Моляко*) [17]. Отже, *система «КАРУС», як класична методика, ґрунтована на конкретному вивченні процесу конструкторської творчості, її циклів, а також стратегій та тактик, використовуваних у діяльності конструкторів [17]. Тому, саме за такими, віднайденими в процесі дослідження конструкторської діяльності, головними її стратегіями, й отримала система назву – «КАРУС» (аббревіатура найменувань стратегій) [17].*

Завдяки такій технології можемо говорити про актуальність проблематики структурно-функціональної організації віртуального як творчо-мисленнєвого простору суб'єкта. Творчий суб'єкт структурує свою реальність як віртуальну, перебуваючи на різних етапах перебігу творчого процесу як реконструюючих рівнях такої реальності, з допомогою стратегіальних мисленнєвих тенденцій.

Вважаємо, що для ґрунтовного вивчення вихідних передумов розуміння конструювання віртуальної реальності творчого суб'єкта в контексті стратегіального підходу, завжди необхідно брати до уваги (ми зобов'язані вищезгаданий методології В.О. Моляко [17] як узагальнюючій, так і концептуально обумовленій) як чуттєву форму відображення реального світу в свідомості людини, так і чуттєву компоненту раціональної форми відображення віртуального світу як її метафізичного світу – світу, що переживається нею. Причому, ці чуттєві форми – це структурно-функціональні взаємно обумовлені форми актуалізації відчуттів як переживань в процесі перцептивного конструювання образу світу суб'єктом.

Запропоноване дослідження має на меті гіпотетично вказати на особливості актуалізації усіх п'яти стратегій як потенційних вихідних передумов конструювання віртуального як творчо-мисленнєвого простору суб'єкта, та про їхню затребуваність в його подальшому активному функціонуванні:

1. КОМБІНУВАННЯ (стратегія, спрямована на здійснення комбінаторних дій) здійснюється на основі аналогізування, й неминуче через зміну теоретичних настанов).

Стратегія комбінування полягає у поєднанні різноманітних елементів та їхніх функцій. Для неї характерні вміння перебирати варіанти, поєднувати їх у певних співвідношеннях, розташовувати у визначеному порядку, складати ціле з окремих частин, структурувати частини, за певними принципами, добирати необхідні елементи та вилучати зайві. Отже, комбінування – це вибір

оптимального співвідношення, порядку розташування елементів як складових частин цілого, шляхом перебирання і вилучення зайвих варіантів, згідно з принципами їхнього структурування.

Таким чином, *віртуальна реальність структурується завдяки відчуттів як комбінаторних дій (комбінаторних відчуттів), обумовлюється стратегіальними мисленнєвими діями комбінування («поєднання») і передбачає комбінації як структуруючих елементів образів як відчуттів, так і комбінації самих відчуттів як цілісних структур, втілених у попередніх відчуттях.* Наприклад, у художній творчості комбінування – це один із засобів творення художнього образу, його форми, що полягає в різноманітних поєднаннях та варіаціях, причому, не лише одних і тих самих елементів.

2. АНАЛОГІЗУВАННЯ (стратегія, спрямована на пошук аналогів). Її роль полягає у віднайденні подібності між структурами, функціями якихось двох відмінних об'єктів (образів).

На основі встановлення такої подібності переносимо чинну структуру, функцію у нове рішення. Виокремлюються повні аналогії (абсолютний збіг структури або функції), значні аналогії (переважаючий збіг, використання структури або функції у новому рішенні) і фрагментарні аналогії (подібність або часткова подібність елементів (функцій) обох об'єктів (образів), та їхнє використання у новому рішенні). Згодом, виокремлюються близькі аналоги (порівняння однотипних предметів (образів), віддалені аналоги (порівняння різнотипних предметів (образів), залежно від того, до якого класу вони належать), дуже віддалені аналоги (порівняння абсолютно різних предметів (образів), причому, як структурно, так і функціонально).

Отже, *віртуальна реальність, створена за аналогією, обумовлюється стратегіальними мисленнєвими діями аналогізування («схожістю»), що повторюватиме, зазвичай, і не одне із попередньо пережитих відчуттів, з його незначними або значними змінами (кількістю аналогічних «фігур», «образів» тощо).*

Зауважуємо, що стратегія пошуку аналогів може переплітатися з іншими стратегіями (комбінування, реконструювання і т. д.). **3. РЕКОНСТРУЮВАННЯ (стратегія реконструктивних дій) здійснюється також на основі аналогізування, й неминує через зміну теоретичних настанов.**

Характеристиками реконструювання є визначення принципів організації цілого, вміння виокремлювати частини у цілому, відтворити ціле з частин, змінювати принципи організації, замінювати деякі частини, елементи, змінювати взаємне розташування частин, спрямованість на вдосконалення існуючого. Отже, *реконструювання* – це вміння знаходити оптимальне рішення шляхом перебудови складових частин та зміни принципів організації вже існуючого, з метою його вдосконалення.

Віртуальна реальність, що створена завдяки стратегії реконструювання, обумовлюється стратегіальними мисленнєвими діями реконструювання («перебудовою»). У такому контексті розуміння цієї стратегії, актуальними бачаться міркування нейробіолога Данієля Левітіна, як

творчої натури, музиканта: *«Художники реконструюють реальність і пропонують побачити те, що раніше для нас було невидимим. Творчість прямо вмикає режим фантазій і стимулює вільний потік свідомості та об'єднання ідей, вибудовуючи зв'язки між концепціями і нейронними режимами, котрі не могли б утворюватися інакше».*

Таким чином, далєбі не останню роль відіграватиме *реконструююче бачення дійсності як стратегіальна організація мислення суб'єкта*, що акумулюватиме в собі вихідні передумови для системної взаємодії *його реального і віртуального світів*, де іманентна чуттєвість суб'єкта, у широкому її розумінні, набуватиме реконструюючої участі в них.

На нашу думку, *активність суб'єкта у віртуальному світі* виходитиме з онтологічної позиції конструювання/реконструювання *його суб'єктивної реальності як віртуальної пізнавальної діяльності*, де його іманентна чуттєвість є неминучою, якщо це іманентне розуміти як формування уяви суб'єкта, завдяки сприйманню ним інформації крізь призму його ціннісних орієнтацій як ціннісних настановлень, де резонуючий фактор відіграватиме далєбі не останню роль. Проте тут, саме свобода його уяви і дає змогу бачити нові горизонти, та сприяти формуванню нового. Суб'єкт структурує *свою реальність як віртуальну так*, ніби він перебуває у творчому процесі, отже, на різних етапах його перебігу як реконструюючих рівнях такої реальності, *де стратегія реконструювання* відіграватиме чинну роль у такій його організації [8].

Реконструююча участь суб'єкта *у віртуальному світі* здійснюється як структурування його певного функціонального простору, у котрому він пізнає. Якщо *віртуальне* здатне функціонально організовуватися *у реальне*, позаяк воно онтологічно пов'язане з останнім, тоді *віртуальне* зможе слугувати детермінуючим чинником актуалізації *віртуального як пізнавального простору суб'єкта*. І головне, що такий чинник завжди буде конструктивним, позаяк здатність суб'єкта до реконструювання означатиме те, що він намагається структурувати свій досвід так, щоби цей досвід функціонував би як затребуваний для подальшого творення, *і лише конструктивного*, незалежно від його контекстуальної репрезентації тощо [8].

4. УНІВЕРСАЛЬНИЙ ПІДХІД (рівномірне гармонійне поєднання вищезазначених дій). *Застосування універсальної стратегії ґрунтується на одностайному або ж почерговому використанні трьох попередніх стратегій – аналогізування, комбінування, реконструювання.* Універсальна стратегія дає змогу відмовлятися від стереотипів у процесі розуміння і припускає використання наведених вище стратегій у згорнутому вигляді.

5. СТРАТЕГІЯ СПОНТАННИХ ПІДСТАНОВОК (або стратегія «спроб» і «помилки»). *Пошук виходу з «глухого кута» шляхом «мозкового штурму».* Фіксуються та використовуються усі можливі уявні варіанти випадкових образів у рішенні завдання.

Досліджуючи *особливості організації віртуальної реальності як творчо-мисленневої активності суб'єкта*, надаємо значення і стратегіальній мисленнєвій тенденції спонтанних підстановок як особливій дії, здатної

активувати, насамперед, роботу несвідомого в процесі спонтанного конструювання реальності.

Таким чином, зауважимо, в процесі конструювання віртуальної реальності необхідно зважати й на передумови несвідомого вибору стратегії, що є доволі значущим для успішного функціонування віртуальної реальності як творчо-мисленнєвої активності суб'єкта.

Отже, творчий суб'єкт структурує свою реальність як віртуальну, перебуваючи на різних етапах перебігу творчого процесу як реконструюючих рівнях такої реальності, з активною участю стратегіальних тенденцій як вихідних передумов конструювання віртуального як творчо-мисленнєвого простору суб'єкта.

Вважаємо, функціональна особливість мисленнєвої стратегії, як оригінального психічного утворення, може полягати як в усвідомлюваній, так і неусвідомлюваній готовності людини до дії. Отже, гіпотетично, в структурі передуючого розуміння, зможемо зосереджуватися так званий праобраз як вихідна структурована форма досвіду, у широкому його розумінні [7, с. 33–41].

Щодо принципу інтерсуб'єктивної взаємодії як потенційного принципу організації віртуальної реальності, згідно з ним, віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями як похідними інтенційними віртуальними сутностями, завжди спрямованими на утворення інших, як онтологічно та конструктивно значущих, що завжди підлягатимуть рефлексивному осмисленню, й лише з позицій конструювання/реконструювання. Позаяк віртуальна реальність «породжується» активністю будь-якої іншої реальності як перманентної передумови актуалізації кожної такої наступної віртуальної реальності як конструктивної сутності.

Інтерсуб'єктивний фон завжди підтверджується конкретною конструктивною реальністю. А основою віртуальної реальності будуть відчуття, уявлення як інтенційні сутності, спрямовані на конструювання.

Таким чином, зазначимо, важливим є передбачення результату, що сприяв би стратегіальній організації віртуальної реальності як інтерсуб'єктивній сутності.

Нагадаймо, саме поняття інтерсуб'єктивності отримало концептуальну розробку ще у феноменології Едмунда Гуссерля [10; 11], видатного учня Brentano Франца, – провісника феноменології. Інтерсуб'єктивність у філософії Едмунда Гуссерля [12] полягає в конституюванні інших істот лише як свідомих суб'єктів. Проблематика інтерсуб'єктивності виникає в зв'язку з розробкою проекту трансцендентальної феноменології. Феноменологічна постановка проблеми інтерсуб'єктивності полягає в тому, щоби «вимкнути» усі сенси і переживання та зрозуміти формування самої конструкції «іншого Я», суто на ґрунті самоконструюючої активності трансцендентальної свідомості [12].

Інтерсуб'єктивність розумілася Едмундом Гуссерлем як структура суб'єкта, в якій його «Я» дотикається до досвіду «Іншого» [12]. У нашому

контексті *поняття інтерсуб'єктивності* переноситься в площину й неусвідомлюваного досвіду суб'єктів. Вважаємо, такий неусвідомлюваний досвід в процесі конструювання *віртуальної реальності*, та її конституювання як онтологічно значущої, неминуче актуалізовуватиметься. Позаяк і колишній когнітивний досвід, і колишні переживання як чуттєвий досвід також братимуть участь у конституюванні суб'єкта з його власним досвідом (*тут, досвід, у широкому його розумінні*). Таким чином, його «Я» дотикається до досвіду «Іншого».

Отже, віртуальну реальність можна розуміти як актуалізацію когнітивної та емоційної компоненти досвіду людини, її уявлень, знань, переживань та їхніх репрезентацій в процесі конструювання такої реальності.

Таким чином, *віртуальна реальність, ґрунтована на інтерсуб'єктивних засадах конструювання образу світу, має універсальну здатність до конструювання кожної наступної конструктивної віртуальної реальності, котрі підлягатимуть рефлексивному осмисленню, і з позицій конструювання/реконструювання.*

Отже, конструювання віртуальної реальності ґрунтуватиметься на засадах інтерсуб'єктивної взаємодії як потенційного принципу такої її організації.

Інтерсуб'єктивна віртуальна реальність – це організована система психічної активності суб'єкта (переживань, уявлень, знань), котра взаємодіє зі світом як його органічна цілісність. Така взаємодія неможлива без творчомисленневого пошуку, так званого творчого імпульсу, котрий активізував би лише конструктивне переживання суб'єкта.

Отже, психічні стани суб'єкта, що актуалізують структуровані когнітивні та емоційні компоненти досвіду, виконують об'єднуючу як інтегруючу функцію, спрямовуючи процес конструювання віртуальної реальності в інтерсуб'єктивне русло.

Інтерсуб'єктивність як чинник стратегіальної регуляції віртуальної реальності дозволяє таким структурам психічного як смисловим елементам ментального контролювати свою власну функціональну структуру (структуру кожного окремого стану як органічну психічну цілісність), і при цьому залишатися конструктивною основою їхньої диференціації.

Таким чином, в контексті нашої проблематики, ми виходимо на розуміння *віртуальної реальності як складної ієрархічної структури зі своїми властивостями, особливостями виникнення і функціонування, котра актуалізує творчомисленнєву активність суб'єкта як складний психічний процес.*

Отже, у зв'язку з цим, виникає необхідність представлення віртуалістики як потенційної віртуальної психології творчості, де віртуальна реальність розумітиметься як складна метафізична сутність, з конструюючою участю творчого суб'єкта.

Методологічне та загальнонаукове значення. Зазвичай через складність *поняття віртуальності*, з метою з'ясування його особливостей, у

кожному дослідницькому випадку необхідно генерувати нове конкретне розуміння *віртуальності як завжди детермінованої метафізичної сутності*, що слугувало б теоретико-методологічним підґрунтям її технологічного осмислення крізь призму онтологізації останньої для вирішення конкретно поставленого завдання.

Технологія «КАРУС», що розроблена вітчизняним психологом В.О. Моляко [17], бачиться актуальною парадигмою дослідження механізмів організації *віртуальної реальності як творчо-мисленнєвої активності суб'єкта*. Завдяки такій технології як технології моделювання віртуального простору творчого суб'єкта, здійснюється конкретизація погляду щодо технологічного осмислення *поняття віртуальності* крізь призму її онтологізації.

Досліджуючи *віртуалістику в контексті стратегіального підходу*, ми зобов'язані вищезгаданій методології В.О. Моляко [17] як узагальнюючій, так і концептуально обумовленій: зважатимемо як на чуттєву форму відображення об'єктивного світу, так і чуттєву компоненту раціональної форми відображення світу, причому, як на обидві структурно-функціональні взаємно обумовлені форми актуалізації досвіду суб'єкта. Позаяк лише їхня обопільна участь у *стратегіальній організації віртуальної реальності суб'єкта* бачиться тією неминучою участю, й насамперед, завдяки осмислення та уточнення їх в процесі деталізації і конкретизації, а також через пошук та віднайдення так званого декодованого об'єкта як адекватного аналога конструювання *віртуальної реальності*. Проте, як з допомогою згорнутої мисленнєвої дії аналогізування (інтуїтивно), так і комбінованим раціонально-інтуїтивним шляхом.

Ми запропонували *інтерсуб'єктивну концепцію конструювання віртуальної реальності, де принцип інтерсуб'єктивної взаємодії слугуватиме принципом її організації та регуляції*. Згідно з цим принципом, апелюватимемо до феноменологічного розуміння та інтерпретації *віртуальної реальності*. Ми запропонували розуміння *віртуальної реальності як складної детермінованої метафізичної сутності*.

Отже, *віртуальна реальність – це реальність, котра може взаємодіяти з усіма іншими реальностями як похідними інтенційними віртуальними сутностями, завжди спрямованими на конструювання наступних, як онтологічно значущих*.

У нашому контексті дослідження *віртуалістики як стратегіально зорієнтованого підходу*, такий комбінований підхід вперше мав спробу продемонструвати актуальність запропонованої проблематики, й таким чином вийти на розуміння *віртуальності як складної метафізичної сутності, з конструюючою участю творчого суб'єкта*.

Головні висновки. Продемонстрована актуальність проблематики структурно-функціональної цілісності природи психічного в *організації віртуального як творчо-мисленнєвого простору суб'єкта*. Творчий суб'єкт структурує свою реальність як *віртуальну*, перебуваючи на різних етапах перебігу творчого процесу як реконструюючих рівнях такої реальності.

Ми охоче підтримуємо ідею засновника російської школи віртуалістики М.О. Носова щодо того, *щоби віртуальна реальність не розглядалася суто лише в концепції розвитку інформаційних і цифрових технологій [23; 24; 26, с. 342–361]. Таким чином, розумітимемо віртуалістику як складну ієрархічну структуру зі своїми властивостями, особливостями виникнення і функціонування, котра актуалізуватиме різноманітні психічні явища і процеси.*

Отже, у нашому контексті дослідження *віртуалістики як стратегіально зорієнтованого підходу*, де вперше такий комбінований підхід мав спробу продемонструвати затребуваність запропонованої проблематики, особливого звучання набув *феномен творчо-мисленнєвої активності суб'єкта*.

Таким чином, *творчо-мисленнєва активність суб'єкта розумітиметься нами як деяка проекція його актуалізованих структурованих переживань – передумов уніфікації його психічних станів, вихідними чинниками активації котрих слугуватимуть метафізичні чинники як потенційні передумови конструювання його віртуальної реальності як його творчої діяльності*. Саме активний творчий стан суб'єкта вважатимемо проекцією його структурованого переживання як активованої метафізичної форми досвіду, спрямованої на задоволення творчої як духовної, отже, фундаментальної метафізичної потреби суб'єкта. Гіпотетично, творча сутність суб'єкта розкриватиметься як деяка метафізична його сутність, передумовою активації котрої слугуватиме *так званий метафізичний праобраз як вихідна структурована форма духовного досвіду людства*.

Таким чином, вважаємо, затребуваними бачаться розвідки структурно функціональних механізмів актуалізації та продукування конструктивного психічного стану творчого суб'єкта в умовах конструювання *віртуальної реальності як його творчо-мисленнєвої активності*.

Отже, *творчо-мисленнєва активність суб'єкта в умовах конструювання віртуальної реальності – це психічна активність суб'єкта, спрямована насамперед на динамічну актуалізацію його конструктивно детермінованих переживань, здатна продукувати нове як ідеальну модель бажаного*.

Таким чином, у нашому контексті, *віртуалістика як потенційна віртуальна психологія творчості, де процесуальний та особистісний аспекти проблеми творчості досліджуватимуться крізь призму розуміння віртуального як конструктивного реального простору суб'єкта, завдяки технології «КАРУС» [17] як технології моделювання віртуального простору творчого суб'єкта*.

Перспективи використання результатів дослідження. Переконливо запевняємо, парадигма раціональності, в межах котрої наукове товариство давно активно взаємодіє лише з допомогою логосу, раціональних категорій, все дедалі активніше демонструє свою безпорадність у рішеннях такого кшталту проблем. Отже, потребує комплексних дослідницьких пропозицій як методологічних перспектив подальших їх розвідок.

Технологію «КАРУС» [17] представлятимемо як технологію віртуального моделювання творчості. На нашу думку, таким чином, як

конкретна й універсальна методологія, потенційно, вона може претендувати на вирішення актуальних проблем чи не усієї царини гуманітарного знання. *Технологія «КАРУС»* [17] як *парадигма дослідження механізмів організації і регуляції творчої діяльності* вже давно застосовується як інтердисциплінарна: в когнітивній лінгвістиці, психотерапії, державному управлінні та ін. [5, с. 14–22; 6, с. 811–814; 7, с. 33–41; 9, с. 55–60].

У своїй практиці ідеї нашого теоретико-методологічного дослідження можуть використовувати як психологи, так і філософи, наукові співробітники дослідницьких інститутів, зокрема, у рішеннях *актуальних проблем інтердисциплінарного спектру*. А також, викладачі ВУЗів можуть застосовувати матеріали як підмогу у розробці навчальних курсів, програм, планів з психології, філософії, психолінгвістики, феноменологічної психології, філософії мови, когнітивної лінгвістики, психології творчості, логіки та методології науки, основ інформаційних технологій, штучного інтелекту тощо, та для викладання їх у вищій школі студентам.

Вважаємо наше теоретико-методологічне дослідження може слугувати перспективним для подальших наукових розвідок *проблеми віртуальної реальності*, спонукати до нових ідей щодо створення та застосування ефективних технологій розвитку творчості, інтелекту. А також, бути затребуваним у розробці нових методологічних напрямів дослідження актуальних проблем загальної психології, психології особистості тощо.

Список використаних джерел

1. Асадуллин Э.Ф. Виртуальная антропология социально-исторического познания / Э.Ф. Асадуллин. – СПб: «Нестор», 2009. – 444 с.
2. Асадуллин Э.Ф. Виртуальный подход в истории: Учеб. пособие по спецкурсу для студентов 1–5-х курсов по спец. «020700 – История» / Э.Ф. Асадуллин. – Стерлитамак: «Гос. пед. акад. имени Зайнаб Биитшевой», 2009. – 124 с.
3. Асадуллина С.Х., Асадуллин Э.Ф., Маджуга А.Г. Теория и практика историко психологического познания в контексте виртуального подхода: Практико ориентированная монография / С.Х. Асадуллина, Э.Ф. Асадуллин, А.Г. Маджуга. – СПб: «Нестор», 2009. – 455 с.
4. Асадуллина С.Х. Теория и практика разрешения виртуального конфликта: Практико-ориентированная монография / С.Х. Асадуллина. – СПб: «Нестор», 2009. – 327 с.
5. Боровицька О.М. Архетип як чинник стратегіальної регуляції державного управління / О.М. Боровицька // Публічне управління: теорія та практика. Збірник наукових праць Асоціації докторів наук державного управління: Спеціальний випуск. – Х.: «ДокНаукДержУпр», 2013. – С. 14 – 22.
6. Боровицькая Е.Н. Методика «КАРУС» в свете когнитивной лингвистики / Е.Н. Боровицькая // Когнитивные исследования языка / Гл. ред. серии Н.Н. Болдырев. – Вып. 30. Когнитивная лингвистика в антропоцентрической парадигме исследований: материалы Международного конгресса по когнитивной лингвистике 20 – 22 сентября 2017 г. / Отв. ред. вып. Н.А.

Беседина. – Москва – Тамбов – Белгород: ООО «Эпицентр», 2017. – С. 811 – 814.

7. Боровицька О.М. Праобразні передумови законотворчого процесу / О.М. Боровицька // Публічне управління: теорія та практика. Збірник наукових праць Асоціації докторів наук державного управління: № 2 (18) спецвипуск. – Х.: «ДокНаукДержУпр», 2014. – С. 33 – 41.

8. Боровицька О.М. Реконструююча участь творчого суб'єкта у його віртуальному як реальному світі [Електронний ресурс] / О.М. Боровицька. – Режим доступу: <http://www.newlearning.org.ua>

9. Боровицька О.М. Стратегіальна концепція творчості у психотерапії: спроба нового методологічного прочитання / О.М. Боровицька // Форум психіатрії та психотерапії. Науково-практичний журнал / Гол. ред. О.О. Фільц. – Львів: ТзОВ «Простір М», 2013. – Том 8. – С. 55 – 60.

10. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии / Э. Гуссерль. – М.: «Академический проект», 2009. – Книга 1. – 486 с.

11. Гуссерль Э. Логические исследования. Исследования по феноменологии и теории познания / Э. Гуссерль / Пер. с нем. В.И. Молчанова. – М.: «Академический Проект», 2011. – Т. 2. Ч. 1. – 565 с.

12. Гуссерль Э. Логические исследования. Картезианские размышления. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. Кризис европейского человечества и философии. Философия как строгая наука / Э. Гуссерль. – М., Минск: «АСТ, Харвест», 2000. – 752 с.

13. Дацюк С.А. Резюме теории виртуальности Сергея Дацюка [Электронный ресурс] / С.А. Дацюк. – Режим доступа: <http://www.uis.kiev.ua/xyz/tv/tv-resume.htm>

14. Дацюк С.А. Теория Виртуальности [Электронный ресурс] / С.А. Дацюк. – Режим доступа: <http://www.uis.kiev.ua/xyz/tv.htm>

15. Емелин В.А. Глобальная сеть и киберкультура. Ризома и интернет [Электронный ресурс] / В.А. Емелин. – Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/rhizome.htm>

16. Крилова-Грек Ю.М. Гуманітарні аспекти кібербезпеки розглядає сьогодні [Електронний ресурс] / Ю.М. Крилова-Грек. – Режим доступу: <http://www.newlearning.org.ua>

17. Моляко В.А. Творческая конструкторология (пролегомены) / В.А. Моляко. – К.: «Освита Украины», 2007. – 388 с.

18. Немеш О.М. Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного змісту: монографія / О.М. Немеш. – К.: «Слово», 2017. – 391 с.

19. Немеш О.М. Практична психологія віртуальної реальності / О.М. Немеш. – К.: «Слово», 2015. – 320 с.

20. Носов Н.А. Виртуал и рефлексия / Н.А. Носов // Рефлексивные процессы и управление. – М.: «Институт психологии РАН», 2003. – Т. 3. № 1. – С. 58 – 63.

21. Носов Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. – М.: «Аграф», 2000. – 432 с.
22. Носов Н.А. Виртуальный конфликт: виртуальная социология медицины / Н.А. Носов // Труды Центра виртуалистики. – М.: «Путь», 2002. – Вып. 18. – 140 с.
23. Носов Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. – М.: «Аграф», 2000. – 432 с.
24. Носов Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – М.: «Путь», 2001. – Вып. 15. – 17 с.
25. Носов Н.А. Три философии / Н.А. Носов // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М.: «Прогресс-Традиция», 2004. – С. 342 – 361.
26. Нуруллин Р.А. Метафизика виртуальности / Р.А. Нуруллин. – Казань: «КГТУ», 2009. – 525 с.
27. Смульсон М.Л. Интеллектуальный розвиток дорослих у віртуальному освітньому просторі: монографія [Електронний ресурс] / М.Л. Смульсон, Ю.М. Лотоцька, М.М. Назар, П.П. Дітюк, І.Г. Коваленко-Кобилянська [та ін.] / За ред. М.Л. Смульсон. – К.: «Педагогічна думка», 2015. – 221 с. – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/10064/>
28. Смульсон М.Л., Депутат В.В., Иванова І.В. Психологічні умови розвитку суб'єктної активності у віртуальному просторі / М.Л. Смульсон, В.В. Депутат, О.В. Иванова // Розвиток суб'єктної активності дорослих у віртуальному просторі: монографія [Електронний ресурс] / М.Л. Смульсон, П.П. Дітюк, І.Г. Коваленко Кобилянська, Д.С. Мещеряков, М.М. Назар [та ін.] / За ред. М. Л. Смульсон. – К.: Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2018. – С. 22 – 33. – Режим доступу: <http://moodle.newlearning.org.ua>
29. Смульсон М.Л. Розвиток інтелекту та суб'єктності дорослих у віртуальному просторі [Електронний ресурс] / М.Л. Смульсон // Технології розвитку інтелекту. – К.: «Інститут психології ім. Г.С. Костюка НАПН України». – 2016. – Т.2, № 2 (13). – Режим доступу: http://psytir.org.ua/index.php/technology_intellect_develop/issue/view/18
30. Смульсон М.Л., Депутат В.В., Иванова І.В. Розвиток суб'єктної активності у віртуальному просторі [Електронний ресурс] / М.Л. Смульсон, В.В. Депутат, І.В. Иванова. – <http://www.newlearning.org.ua>
31. Смульсон М.Л. Суб'єктна активність у транзитивному світі [Електронний ресурс] / М.Л. Смульсон. – Режим доступу: <http://www.newlearning.org.ua>

References Transliterated

1. Asadullin E.H.F. Virtual'naya antropologiya social'no-istoricheskogo poznaniya / E.H.F. Asadullin. – SPb: «Nestor», 2009. – 444 s.
2. Asadullin E.H.F. Virtual'nyj podhod v istorii: Ucheb. posobie po speckursu dlya studentov 1–5-h kursov po spec. «020700 – Istoriya» / E.H.F. Asadullin. – Sterlitamak: «Gos. ped. akad. imeni Zajnab Biishevoj», 2009. – 124 s.

3. Asadullina S.H., Asadullin E.H.F., Madzhuga A.G. Teoriya i praktika istoriko psihologicheskogo poznaniya v kontekste virtual'nogo podhoda: Praktiko orientirovannaya monografiya / S.H. Asadullina, E.H.F. Asadullin, A.G. Madzhuga. – SPb: «Nestor», 2009. – 455 s.

4. Asadullina S.H. Teoriya i praktika razresheniya virtual'nogo konflikta: Praktiko orientirovannaya monografiya / S.H. Asadullina. – SPb: «Nestor», 2009. – 327 s.

5. Borovy`cz`ka O.M. Arxety`p yak chy`nny`k strategial`noyi regulyaciyi derzhavnogo upravlinnya / O.M. Borovy`cz`ka // Publichne upravlinnya: teoriya ta prakty`ka. Zbirny`k naukovy`x pracz` Asociaciyi doktoriv nauk derzhavnogo upravlinnya: Special`ny`j vy`pusk. – X.: «DokNaukDerzhUpr», 2013. – S. 14 – 22.

6. Borovickaya E.N. Metodika «KARUS» v svete kognitivnoj lingvistiki / E.N. Borovickaya // Kognitivnye issledovaniya yazyka / Gl. red. serii N.N. Boldyrev. – Vyp. 30. Kognitivnaya lingvistika v antropocentricheskoj paradigme issledovaniy: materialy Mezhdunarodnogo kongressa po kognitivnoj lingvistike 20 – 22 sentyabrya 2017 g. / Otv. red. vyp. N.A. Besedina. – Moskva – Tambov – Belgorod: OOO «EHPicentr», 2017. – S. 811 – 814.

7. Borovy`cz`ka O.M. Praobrazni peredumovy` zakonotvorchogo procesu / O.M. Borovy`cz`ka // Publichne upravlinnya: teoriya ta prakty`ka. Zbirny`k naukovy`x pracz` Asociaciyi doktoriv nauk derzhavnogo upravlinnya: # 2 (18) speczvy`pusk. – X.: «DokNaukDerzhUpr», 2014. – S. 33 – 41.

8. Borovy`cz`ka O.M. Rekonstruyuyucha uchast` tvorchogo sub'yekta u jogo virtual`nomu yak real`nomu sviti [Elektronny`j resurs] / O.M. Borovy`cz`ka. – Rezhym dostupu: <http://www.newlearning.org.ua>

9. Borovy`cz`ka O.M. Strategial`na koncepciya tvorchosti u psy`xoterapiyi: sprobna novogo metodologichnogo prochy`tannya / O.M. Borovy`cz`ka // Forum psy`xiatriyi ta psy`xoterapiyi. Naukovo- prakty`chny`j zhurnal / Gol. red. O.O. Fil`cz. – L`viv: TzOV «Prostir M», 2013. – Tom 8. – S. 55 – 60.

10. Gusserl' E.H. Idei k chistoj fenomenologii i fenomenologicheskoj filosofii / E.H. Gusserl'. – M.: «Akademicheskij proekt», 2009. – Kniga 1. – 486 s.

11. Gusserl' E.H. Logicheskie issledovaniya. Issledovaniya po fenomenologii i teorii poznaniya / E.H. Gusserl' / Per. s nem. V.I. Molchanova. – M.: «Akademicheskij Proekt», 2011. – T. 2. CH. 1. – 565 s.

12. Gusserl' E.H. Logicheskie issledovaniya. Kartezijskie razmyshleniya. Krizis evropejskih nauk i transcendental'naya fenomenologiya. Krizis evropejskogo chelovechestva i filosofii. Filosofiya kak strogaya nauka / E.H. Gusserl'. – M., Minsk: «AST, Harvest», 2000. – 752 c.

13. Dacyuk S.A. Rezyume teorii vertual'nosti Sergeya Dacyuka [EHlektronnyj resurs] / S.A. Dacyuk. – Rezhim dostupa: <http://www.uis.kiev.ua/xyz/tv/tv-resume.htm>

14. Dacyuk S.A. Teoriya Virtual'nosti [EHlektronnyj resurs] / S.A. Dacyuk. – Rezhim dostupa: <http://www.uis.kiev.ua/xyz/tv.htm>

15. Emelin V.A. Global'naya set' i kiberkul'tura. Rizoma i internet [EHlektronnyj resurs] / V.A. Emelin. – Rezhim dostupa: <http://emeline.narod.ru/rhizome.htm>

16. Kry`lova-Grek Yu.M. Gumanitarni aspekty` kiberbezpeky` rozglyadaye s`ogodni [Elektronny`j resurs] / Yu.M. Kry`lova-Grek. – Rezhy`m dostupu: <http://www.newlearning.org.ua>
17. Molyako V.A. Tvorcheskaya konstruktologiya (prolegomeny) / V.A. Molyako. – K.: «Osvita Ukrainy», 2007. – 388 s.
18. Nemesh O.M. Virtual`na diyal`nist` osoby`stosti: struktura ta dy`namika psy`xologichnogo zmistu: monografiya / O.M. Nemesh. – K.: «Slovo», 2017. – 391 s.
19. Nemesh O.M. Prakty`chna psy`xologiya virtual`noyi real`nosti / O.M. Nemesh. – K.: «Slovo», 2015. – 320 s.
20. Nosov N.A. Virtual i refleksiya / N.A. Nosov // Refleksivnye processy i upravlenie. – M.: «Institut psihologii RAN», 2003. – T. 3. № 1. – S. 58 – 63.
21. Nosov N.A. Virtual'naya psihologiya / N.A. Nosov. – M.: «Agraf», 2000. – 432 s.
22. Nosov N.A. Virtual'nyj konflikt: virtual'naya sociologiya medicyny / N.A. Nosov // Trudy Centra virtualistiki. – M.: «Put'», 2002. – Vyp. 18. – 140 s.
23. Nosov N.A. Virtual'naya psihologiya / N.A. Nosov. – M.: «Agraf», 2000. – 432 s.
24. Nosov N.A. Manifest virtualistiki / N.A. Nosov // Trudy laboratorii virtualistiki. – M.: «Put'», 2001. – Vyp. 15. – 17 s.
25. Nosov N.A. Tri filosofii / N.A. Nosov // Virtualistika: ehkzistencial'nye i ehpiistemologicheskie aspekty. – M.: «Progress-Tradiciya», 2004. – S. 342 – 361.
26. Nurullin R.A. Metafizika virtual'nosti / R.A. Nurullin. – Kazan': «KGTU», 2009. – 525 s.
27. Smul`son M.L. Intelektual`ny`j rozvy`tok dorosly`x u virtual`nomu osvith`omu prostori: monografiya [Elektronny`j resurs] / M.L. Smul`son, Yu.M. Lotocz`ka, M.M. Nazar, P.P. Dityuk, I.G. Kovalenko-Koby`lyans`ka [ta in.] / Za red. M.L. Smul`son. – K.: «Pedagogichna dumka», 2015. – 221 s. – Rezhy`m dostupu: <http://lib.iitta.gov.ua/10064/>
28. Smul`son M.L., Deputat V.V., Ivanova I.V. Psy`xologichni umovy` rozvy`tku sub'yektnoyi akty`vnosti u virtual`nomu prostori / M.L. Smul`son, V.V. Deputat, O.V. Ivanova // Rozvy`tok sub'yektnoyi akty`vnosti dorosly`x u virtual`nomu prostori: monografiya [Elektronny`j resurs] / M.L. Smul`son, P.P. Dityuk, I.G. Kovalenko Koby`lyans`ka, D.S. Meshheryakov, M.M. Nazar [ta in.] / Za red. M. L. Smul`son. – K.: Insty`tut psy`xologiyi imeni G.S. Kostyuka NAPN Ukrainy`, 2018. – S. 22 – 33. – Rezhy`m dostupu: <http://moodle.newlearning.org.ua>
29. Smul`son M.L. Rozvy`tok intelektu ta sub'yektnosti dorosly`x u virtual`nomu prostori [Elektronny`j resurs] / M.L. Smul`son // Texnologiyi rozvy`tku intelektu. – K.: «Insty`tut psy`xologiyi im. G.S. Kostyuka NAPN Ukrainy`». – 2016. – T.2, # 2 (13). – Rezhy`m dostupu: http://psytir.org.ua/index.php/technology_intellect_develop/issue/view/18
30. Smul`son M.L., Deputat V.V., Ivanova I.V. Rozvy`tok sub'yektnoyi akty`vnosti u virtual`nomu prostori [Elektronny`j resurs] / M.L. Smul`son, V.V. Deputat, I.V. Ivanova. – <http://www.newlearning.org.ua>



31. Smul'son M.L. Sub'yektna akty`vnist` u tranzy`ty`vnomu sviti [Elektronny`j resurs] / M.L. Smul'son. – Rezhy`m dostupu: <http://www.newlearning.org.ua>

Ця робота ліцензується відповідно до Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Авторське право (c) 2018 Borovytska Olena Mykolaivna Боровицька Олена Миколаївна

Отримано: 04.12.2018

Відрецензовано: 18.12.2018

Опубліковано: 28.12.2018

DOI: <https://doi.org/10.31108/3.2019.2.10.1>