

УДК 316.6:772.5

**БОЙЧУК Олег** – аспірант кафедри філософії і соціальної антропології, Університет Григорія Сковороди в Переяславі, вул. Сухомлинського, 30, Переяслав, Київська область Україна, індекс 08401

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-9331-8039>

**DOI:** <https://doi.org/10.24919/2522-4700.51.3>

**Бібліографічний опис статті:** Бойчук О. (2025). Віртуальні інтроекти: нова онтологія взаємодії людини й технології. *Людизнознавчі студії: зб. наук. праць Дрогобицького держ. пед. ун-ту ім. Івана Франка. Серія «Філософія»*. 2025, 51, 45–66, doi: <https://doi.org/10.24919/2522-4700.51.3>

## ВІРТУАЛЬНІ ІНТРОЕКТИ: НОВА ОНТОЛОГІЯ ВЗАЄМОДІЇ ЛЮДИНИ Й ТЕХНОЛОГІЇ

**Анотація.** У статті розглянуто філософські засади концептуалізації віртуальних інтроектів як нової онтологічної категорії, що описує специфіку взаємодії людини й технології в умовах цифрової культури. Доведено, що інтроекти виступають інструментами інтеграції в свідомість індивіда нових онтологічних смислів, які мають штучний характер та задаються цифровими алгоритмами. В результаті переходу від антропологічного до технологічно-віртуального, буття визначається не емпіричним досвідом, а віртуально сконструйованими моделями, що реконструюють людину у форматі цифрової особистості нового типу. **Мета статті.** Філософське обґрунтування феномену віртуальних інтроектів та аналіз їхнього впливу на трансформацію соціалізації в цифровому суспільстві. **Методологія.** Дослідження спирається на міждисциплінарний підхід, який поєднує соціальну філософію, психологію, педагогіку та медіакультурні студії. Використано аксіологічний та онтологічний аналіз, що дозволяє простежити зміну смислів і цінностей у процесі цифрової соціалізації. Методологічною основою також виступає інтеграція класичних уявлень про інтроекцію з сучасними теоріями цифрової культури, що дає змогу пояснити появу нового типу соціокультурних детермінант – віртуальних інтроектів. Значна увага приділена критичному

аналізу концептів «абераційної соціалізації», «віртуальної ідентичності» та «цифрової комунікації». Застосовано діалектичний підхід, феноменологічну інтерпретацію та критичний дискурс-аналіз, що дозволяють виявити такі модули віртуальних інтроєктів: екзальтація, інтенціональність, модальність, синхронізація й ентропія. **Наукова новизна.** Уведено в науковий обіг поняття «віртуальні інтроєкти», під якими розуміються алгоритмічно опосередковані конструкти, що спрямовують свідомість на домінування віртуального над метафізичним. Введення концепту віртуальних інтроєктів в контексті концепту для осмислення цифрової соціалізації дозволяє не лише фіксувати факти трансформації ідентичності під впливом цифрових технологій, а й критично оцінювати механізми зовнішнього коригування свідомості. Застосування концепції віртуальних інтроєктів дозволяє ідентифікувати структурні дефекти соціалізації, спричинені віртуальними практиками та відкриває перспективи для створення нових освітніх і культурних стратегій, орієнтованих на мінімізацію ризиків цифрової адаптації та підтримку цілісного розвитку особистості в умовах віртуалізованого суспільства, що формує новий тип соціалізації, де цифрові практики витісняють інтегративно-соціальні механізми. **Висновки.** Віртуальні інтроєкти становлять ключовий механізм соціалізації молоді у віртуалізованому суспільстві, що одночасно створює умови для інноваційного розвитку й породжує соціальні ризики. Для гармонізації цього процесу необхідна інтеграція філософських, освітніх та культурних стратегій, спрямованих на формування цифрової грамотності та стійкої ідентичності.

**Ключові слова:** віртуальні інтроєкти; цифрова онтологія; кіберсоціалізація; інтенціональність; соціальна філософія.

**BOICHUK Oleh** – PhD at the Department of Philosophy and Social Anthropology, Hryhorii Skovoroda University in Pereiaslav, 30 Sukhomlynsky Street, Pereiaslav, Kyiv region, Ukraine, postal code 08401

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-9331-8039>

**DOI:** <https://doi.org/10.24919/2522-4700.51.3>

**To cite this article:** Boichuk, O. (2025). Virtualni introekty: nova ontolohiia vzaємодii liudyny u tekhnolohii [Virtual introjects: a new ontology of human–technology interaction]. *Liudynoznavchi studii: zbirnyk naukovykh prats Drohobytskoho derzhavnoho pedahohichnoho*

*universytetu imeni Ivana Franka. Seria "Filosofia" – Human Studies. Series of "Philosophy": a collection of scientific articles of the Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University, 51, 45–66, doi: <https://doi.org/10.24919/2522-4700.51.3>*

## VIRTUAL INTROJECTS: A NEW ONTOLOGY OF HUMAN–TECHNOLOGY INTERACTION

**Summary.** *The article deals with the innovative concept – virtual introjects, as a new framework for critical analysis of digital socialization. The study highlights that this approach makes it possible to detect structural defects of socialization and to design cultural and educational strategies aimed at overcoming asymmetries of digital adaptation. The novelty of the proposed concept lies in opening new perspectives for critical evaluation and regulation of digital socialization, providing conditions for the harmonious development of the individual in a hybrid reality. Purpose.* *The research aims to conceptualize the original category «virtual introjects» and determine how it can be applied to analyse the specific features of youth socialization under the influence of digital technologies. The goal is to reveal causal connections between elements of the virtual environment assimilated by young people and the transformation of their world-view orientations and behavioural practices, as well as to identify social deviations arising from virtual socialization. The methodological framework combines principles of social philosophy with interdisciplinary approaches media-cultural, socio-cybernetic, and cognitive-psychological. Methods of systemic analysis, structural-functional inquiry, and comparative reasoning are applied to capture the dynamics of adaptation to hybrid reality and to outline the specificity of introjects' functioning in virtual practices. The study establishes that virtual introjects generate an alternative interactive sub-space where the intensity of virtual images exceeds the effectiveness of objects from constant reality. This leads to ruptures in cultural, communicative, and value discourses and results in a structural defect of socialization. Such a defect manifests itself as erosion of social structures, institutional and behavioral distortions, and the inability of the individual to effectively assimilate social norms, interactional models, and values required for integration into the socio-cultural environment. The practical significance of the research lies in the fact that the concept of virtual introjects*

*opens new possibilities for the critical analysis of digital technologies as factors of identity transformation. The results may be applied in education, cultural policy, and social practice aimed at overcoming the negative consequences of digital adaptation and fostering conditions for the harmonious personal development in a virtualized society.* **Methodology.** *The study is based on a combination of methods of dialectical analysis, phenomenological interpretation, and critical discourse analysis. The phenomenological perspective allows tracing the modes of intentionality, exaltation, and synchronization that structure the interaction between human consciousness and algorithmic environments. The dialectical approach emphasizes the contradictions and tensions between natural socialization processes and the technogenic impact of virtual practices. The research also employs the principles of socio-philosophical hermeneutics, focusing on the transformation of meanings, values, and communication under the virtual introjects.* **Scientific novelty.** *The article introduces the original concept of virtual introjects as structural units of digital social reality. Virtual introjects are defined as algorithmically mediated constructs that replace or suppress direct social experience, gradually reprogramming the individual's consciousness and guiding it toward prioritizing virtual over metaphysical orientations. The novelty lies in the identification of their key modes: exaltation (intensification of virtual experience), intentionality (orientation of consciousness toward algorithmic objects), modality (shifts in perception of reality), synchronization (alignment of the human mind with virtual rhythms), and entropy.* **Conclusions.** *The research demonstrates that virtual introjects generate a qualitatively new form of cyber-socialization, where algorithmic codes and virtual practices gradually dominate over traditional mechanisms of cultural transmission. This produces both risks of social alienation, identity fragmentation, and communicative distortion, as well as potential for reconfiguration of value systems in the digital age. The study emphasizes that understanding the ontology of virtual introjects is crucial for developing preventive and harmonizing strategies of socialization in conditions of digital modernity. From a philosophical standpoint, the analysis expands the horizons of socio-anthropological reflection on the relationship between humans and technologies, offering a new conceptual basis for interdisciplinary research into the dynamics of digital society.*

**Key words:** *virtual introjects; digital ontology; cyber-socialization; intentionality; synchronization; social philosophy.*

**Постановка проблеми.** Сучасна українська соціальна філософія перебуває в інтенсивному пошуку нових методологічних орієнтирів, здатних адекватно пояснити процеси модернізації, що розгортаються під впливом цифровізації та віртуалізації соціальної реальності. У цифрову епоху особливого значення набуває дослідження соціалізації молоді в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій, адже саме таке дослідження дозволяє прогнозувати соціальні ризики та шукати шляхи їх подолання на макро та мікро рівнях. Паралельно, воно розширює предметне поле соціальної філософії, підсилюючи її теоретичний потенціал новими поняттями та підходами.

**Метою статті** є концептуалізація авторської категорії «віртуальних інтроєктів» та визначення можливостей її застосування у вивченні особливостей соціалізації молоді в умовах цифрових технологій, а також у виявленні соціальних девіацій, що виникають під впливом віртуального середовища. У центрі уваги перебуває виявлення причинно-наслідкових зв'язків між засвоєними елементами віртуального середовища та трансформацією світоглядних орієнтацій і поведінкових практик молодшої особистості. Робота спрямована на викладення концепції поняття «віртуальні інтроєкти», здійснення їхньої типологізації, аналіз механізмів їхньої інтроєкції у свідомість молоді та виявлення їхнього впливу на процеси формування ідентичності та соціальної інтеграції молоді.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Нині в філософському просторі існує декілька досліджень дотичних до проблеми інтроєкції та віртуалізації. У нашому дослідженні (Бойчук et al., 2023) було показано, що вплив віртуального простору на підлітків має *амбівалентний характер*: з одного боку, відзначено зростання задоволеності життям завдяки онлайн-взаємодії та дофаміновій стимуляції, з іншого – зафіксовано ризики формування шкідливих звичок, кіберадикції, сетеголізму та залучення до протиправної діяльності через інтернет.

Конвергенцію мультиплекційних ефектів цифровізації, що у своєму накопиченні створюють нову комплексну технологічну хвилю, О. Пищуліна позначає терміном «цифрова диктатура» (Пищуліна, 2019). Під цим поняттям дослідниця розуміє «нову домінанту розвитку», яка постає антитезою до парадигми

сталого розвитку традиційної соціально-економічної системи. Е. Хоел постулює, що перебування в стані фіксованого ментального фокусу (віртуальної інтенціональності) відкриває можливість для маніпуляції свідомістю об'єктів соціалізації, через інтеграцію в неї не аутентичних цінностей, бажань та пріоритетів, інтерналізація яких витісняє всі інші форми соціальної активності (Hoel, 2021)

С. Савченко, О. Караман, акцентують на існуванні інформаційно-психологічних алгоритмів, спрямованих на масштабне оперування свідомістю і раціональним мисленням молоді (Савченко, Караман, 2017, с. 231–234). Означена теоретична модель спродукувала думку про необхідність комплексного міждисциплінарного осмислення прикладних механізмів, що втілені в форматі цифрових кодів в основі переведення процесу соціалізації молоді під зовнішній контроль. Як зауважує І. Михальчук, людина «неминуче включається в гру безмежної множинної віртуальної реальності», де їй залишається лише обрати: встановлювати власні правила чи підкоритися умовам «всесильного Деміурга» (Михальчук, 2018, с. 40–42). Феномен цієї «гри» стає метафорою функціонування самореферентного віртуального середовища, яке конструює для індивіда рамки існування.

**Виклад основного матеріалу.** Усвідомлення сукупності соціальних викликів пов'язаних з інтеграцією в структуру свідомості молоді екзогенних конструктів, зумовило потребу в нових теоретичних підходах до осмислення соціалізації особистості в цифрову добу. Відповіддю на цей запит стало формування авторської концепції «**віртуальних інтроєктів**», яка відображає специфіку описаних явищ і доповнює наявну теоретичну базу соціальної філософії новими аналітичними аспектами. Створення цієї концепції стало самостійним внеском у розуміння механізмів соціалізації молоді в умовах домінування цифрових технологій.

Віртуальні інтроєкти являють собою сукупність технологічно запрограмованих **алгоритмів**, покликаних збільшити рівень онтологічної включеності людини у віртуальний метаспростір. Віртуальне середовище не лише імітує актуальні форми соціальних взаємодій, а й поступово трансформує саму природу присутності суб'єкта в соціальному просторі. Таким чином, віртуальні інтроєкти виконують роль інструментів примусової

зовнішньої адаптації індивіда до умов цифрової реальності: через спеціальні технологічні сценарії вони підсвідомо видозмінюють світогляд, смислову архітектоніку, поведінкові моделі та екзистенційні орієнтири, які раніше формувалися винятково в межах фізичної соціальної реальності. Цей підхід знаходить підтвердження у працях зарубіжних дослідників. Зокрема, Дж. Рейнхард та М. Стегмаєр відзначають, що цифрові алгоритми накладають на користувача перцептивні ефекти, які модифікують звичні механізми сприйняття дійсності. Таким чином, віртуальне середовище формує не лише нові когнітивні патерни, але й альтернативні екзистенційні орієнтири (Reinhard, Stegmaier, Stegmaier, 2023, с. 7)

Поняття «*інтроєкт*» (від лат. *intro* – всередину, *jacio* – кидаю) спершу виникло у психологічному дискурсі. За словами М. Поцюрко, цей термін широко використовується психоаналітиками та гештальт-терапевтами для позначення зовнішнього, неавтентичного бажання, що не має внутрішнього коріння []. Німецькі науковці М. Куїрін, А. Кербер, Е. Кастельман та ін. дослідили феномен психологічної інтроєкції й дійшли висновку, що інтроєкт є чужорідним об'єктом, який людина засвоює без належної рефлексії. Усе чужорідне, потрапляючи у внутрішній світ людини, провокує конфлікт із її сутністю, що призводить до втрати свободи волі, особистого вибору, автономного мислення та здатності розрізняти внутрішні і зовнішні мотиви (Quirin, Kerber, Küstermann, Radtke, Kazen, Konrad, Baumann, 2022, с. 2–6) Адаптуючи цей концепт до соціально-філософського виміру, ми пропонуємо наступне визначення:

*Віртуальні інтроєкти* – це сукупність технологій (реалізованих у форматі цифрових кодів та апаратного забезпечення), які інтегрують у свідомість особи неавтентичні зовнішні цінності, думки, норми та світоглядні орієнтири гетерономного характеру, що трансформують засади її інституційно-інтегративної логіки.

Зміна підвалин інституційно-інтегративної логіки, спричинена дією віртуальних інтроєктів, зумовлена тим, що систему цих інтроєктів неможливо інтегрувати в онтологічні виміри традиціоналізму. На метарівні віртуальні інтроєкти проявляються через елементи глобального віртуального метавсесвіту, а на рівні предметного світу – у вигляді іммерсивних технологій

віртуального моделювання, комп'ютерних симуляцій, інтернет-розваг, соціальних мереж, чатів та інших форм віртуальної інтеракції, реалізованих за допомогою сучасних цифрових засобів. При розробці концепції віртуальних інтроєктів, абстрагуючись від конкретних технологічних реалізацій, було враховано їхній міждисциплінарний характер. Запропонована концепція покликана стати теоретичним підґрунтям для уточнення зовнішніх регулятивів діяльності молоді, поглибити уявлення про закономірності розвитку складних віртуальних систем та запропонувати нові пояснювальні моделі для прогнозування поведінки, зменшуючи таким чином наукову невизначеність у цій сфері.

Соціально-філософський аналіз віртуальних інтроєктів здійснюється на перетині кількох дисциплін – філософії, психології, соціології, кібернетики – із залученням відповідного понятійного апарату. Логіка розвитку цього явища вказує на притаманну віртуальним інтроєктам ригідність, телеологічність кінцевої мети та їхню «триєдину» природу, яка проявляється у трьох іпостасях:

- *Технологічний алгоритм*: віртуальні інтроєкти постають як сукупність цифрових алгоритмів, конвергенція яких створює парадигму самопродукування віртуальних смислів в об'єктивну реальність.

- *Психологічний механізм*: одночасно це психологічний процес, набір інтеріоризованих переконань і настанов, що призводять до *аберації* внутрішнього світу особистості під впливом зовнішніх цифрових чинників (внутрішнє викривлення під дією зовнішнього).

- *Соціальний феномен*: віртуальні інтроєкти володіють повнотою соціальних властивостей і ознак, які трансформують взаємодію між окремими людьми, групами і суспільством. Вони стають політичною, економічною, соціальною та культурною проблемою, адже змінюють базові правила і норми співжиття.

Для розв'язання окреслених теоретичних проблем та заповнення наявних наукових лакун пропонується актуалізація понятійно-категоріального апарату шляхом впорядкування та систематизації релевантної інформації, а також трансдисциплінарного перенесення термінів і концептів із суміжних галузей знання (психології, синергетики, комп'ютерних наук,

кібернетики, біохімії тощо). Комплексний аналіз і синтез наукових джерел дозволили виокремити та описати п'ять ключових віртуальних інтроєктів: *віртуальна екзальтація*, *віртуальна інтенціональність*, *віртуальна модальність*, *віртуальна синхронізація* та *віртуальна ентропія*. Виокремлено наступні різновиди віртуальних інтроєктів:

*Віртуальна екзальтація* (від лат. *exaltatio* – піднесення, натхнення) – це специфічний інтроєкт віртуального середовища, що проявляється в здатності метавесесвіту викликати у людини стан перебудження психіки та неадекватно піднесеного емоційного настрою. Такий стан характеризується захватом, мрійливістю, надмірною наснагою і фактично *затягує* особистість у світ віртуальної об'єктивації. На думку Г. Гуд, екзальтація проявляється як тенденція потужного зовнішнього впливу на особистість, посиленого індивідуальною рефлексією, в основі якої лежить імпульсивність (Гуд, 2021, с. 41). Екзальтований емоційний стан стоїть в одному ряду з ейфорією, драйвом, захопленням, екстазом, любов'ю та подібними почуттями піднесення. Нині можна спостерігати неприродне захоплення молоді різноманітними активностями, пов'язаними з цифровими технологіями: телебаченням і кіноіндустрією, комп'ютерними іграми, інтернет-розвагами, соціальними мережами, штучним інтелектом, криптовалютами, месенджерами тощо. Як зауважує А. Стаєр, ці захоплення значною мірою розмивають традиційні сімейні форми соціалізації, зміщуючи ролі і стираючи межі між опікою та контролем (Stæhr, 2024). Сукупність цифрових технологій віртуального змісту, Т. Ісакова називає «новітнім феноменом сучасного світу». Спираючись на дослідження В. Посохової, вона наголошує, що надмірна захопленість молоді технологічними новинками призводить до неадекватного сприйняття дійсності та пріоритезації подій віртуального світу над реальними соціальними взаємодіями. В результаті життєві плани молоді, зануреної у світ цифрових технологій, стають абстрактними, непослідовними, ілюзорними або навіть зовсім зникають (Ісакова, 2011, с. 47).

Прагнучи пояснити низку поведінкових відхилень, що виникають через домінування цифрових технологій у житті підростаючого покоління, Ю. Асєєва доходить висновку про здатність віртуальних об'єктів *керувати фокусом уваги* людини. Зміщення

цього фокусу в бік об'єктів віртуального світу витісняє на другий план усі інші заняття та інтереси. Людина, захоплена віртуальним, поступово віддаляється від родини і друзів, віддаючи пріоритет часу, проведеному у всевітній мережі Інтернет (Асеєва, 2021, с. 107). Ми погоджуємося з такою оцінкою впливу видовищних цифрових об'єктів, які через свою яскравість і захопливість викликають у молоді неприродно захопленість. Унаслідок надмірного контакту з віртуальними 3D-образами індивіди поступово втрачають інтерес до матеріального світу. Водночас запроваджене нами поняття «віртуальна екзальтація» дозволяє більш точно і глибоко охарактеризувати зміни у світогляді сучасної молоді під впливом віртуально-цифрових технологій.

Отже, віртуальна екзальтація занурює людину в стан неприродного захоплення віртуальними об'єктами. Це захоплення виникає під одночасним впливом іммерсивних, фотореалістичних віртуальних образів та інтенсивних аудіовізуальних ефектів, які імітують присутність особи «тут і зараз» і пропонують їй інтерактивно-драматичний, емоційно насичений сюжет. Перебування у цьому фантазмагоричному віртуальному світі збуджує психіку та екзальтує особистість, провокуючи перехід від звичайного захоплення до початкової форми віртуальної залежності. В основі такої залежності лежить описане Ю. Асеєвою зміщення «фокусу уваги». У результаті цього в свідомості молоді людини активізуються елементи видовищної культури, виникає емоційна екзальтація, зумовлена глибоким зануренням у віртуальні образи. Це, своєю чергою, притуплює чутливість до сенсів і цінностей реального життя, унеможлиблює глибоку соціальну залученість та послаблює механізми рефлексії.

*Віртуальна інтенціональність* (від лат. *intentio* – намір, прагнення) – це віртуальний інтроєкт, який зумовлює домінування у свідомості особистості неавтентичних віртуальних інтенцій – намірів, думок і бажань, спрямованих на самореалізацію у взаємодії з віртуальними акторами.

У філософії феноменології Е. Гуссерля центральне місце займає поняття *інтенціональності* – властивості свідомості бути спрямованою на об'єкти, що знаходяться поза нею. Український дослідник В. Хавроненко, інтерпретуючи Гуссерля, зазначає, що застосування поняття інтенціональності у філософському аналізі

потребує рівноваги між когнітивним і сенситивним, між дедукцією та редукцією, тобто поєднання раціонального усвідомлення та безпосереднього переживання. Така рівновага можлива лише за умови чіткого усвідомлення сутності кожного елементу системи незалежно від його походження, структури і функцій – тобто на основі ейдетичного бачення. Саме ейдетичність, за Гуссерлем, є підґрунтям для пошуку краси та довершеності, які ведуть до автентичного, сутнісного пізнання об'єктивної дійсності (Хавроненко, 2022). З позиції феноменології, в ситуації формування новітніх інтенцій людина ризикує втратити свою «ейдетичність»: свідомість перенасичується образами та конструктами, які не піддаються безпосередній чуттєвій перевірці. Виникають структурні викривлення свідомості, здатні радикально трансформувати значну частину відомих соціальних процесів (Хавроненко, 2022). Означена теоретична позиція корелює з дослідженнями Б. Малле, Л. Мозеса та Д. Болдуїна, які розглядають інтенціональність як фундамент сучасних модернізаційних процесів. Її становлення автори пов'язують з відмовою від класичної онтології розуму, що охоплює категорії віри, бажання, усвідомлення, мотивації тощо. На думку вчених, інтенціональність відіграє визначальну роль у процесі соціальної оцінки поведінки, оскільки впливає на сприйняття зовнішніх чинників, які формують людські дії. Зокрема, вона впливає на виникнення почуття соціальної відповідальності, моральної саморефлексії – тобто базові елементи успішної соціалізації (Malle, Moses, Baldwin, 2001, с. 23).

У світлі цих ідей слід розглянути ширший культурно-цивілізаційний вимір впливу віртуального середовища. *Віртуальна інтенціональність* постає не лише як психологічний феномен, а й як соціокультурний механізм переходу від реальності до віртуальності. Інакше кажучи, вона виступає чинником формування своєрідного транскультурного переходу, в якому віртуальне починає домінувати та «генералізуватися» у свідомості людини. Подібний підхід знаходимо у праці Д. Вейбела та Б. Вісмата: перехід до віртуальності вони пояснюють споконвічним прагненням людини розширити межі реального. Це прагнення реалізується через потужні можливості віртуального метапростору, який занурює людину в оманливий «ресурсний

стан» – комфортну психологічну зону, звичка до якої призводить до появи зовнішньо спричиненої фіксації уваги, тобто нав'язаної інтенціональності (Weibel, Wissmath, 2011). Іншими словами, відбувається примусова концентрація уваги молоді на об'єктах віртуального всесвіту, що з часом починають домінувати в її сприйнятті. У психологічній площині наше розуміння віртуальної інтенціональності частково перетинається з феноменом «*блукаючого розуму*» (Smallwood, Schooler, 2014), проте природа цих явищ суттєво різниться. «Блукаючий розум» – це когнітивний феномен, що проявляється як мимовільне епізодичне марення віртуальними образами під впливом, скажімо, комп'ютерної гри чи інших інтенсивних цифрових стимулів. Він не має стійкої структури і є радше короткочасним психоемоційним ефектом. Натомість віртуальна інтенціональність – глибинний і довготривалий процес, який визначає логіку формування життєвих цілей і прагнень молоді особистості. Вона «перепрограмує» життєтворчі інтенції, формуючи неавтентичні прагнення, відірвані від наявних соціальних практик. Йдеться не про минулий стан свідомості, а про тривалий зсув у системі цілепокладання, що виникає внаслідок систематичного занурення у цифрове середовище. Якщо *блукання розуму* є індивідуальним і хаотичним явищем, то віртуальна інтенціональність має виразний соціокультурний вимір. Вона не лише змінює спосіб мислення окремої людини, а й задає нові нормативи життєвого вибору, конструюючи типові сценарії життя, побудовані за логікою віртуального простору. Таким чином, віртуальна інтенціональність не просто зміщує «фокус уваги», а перекофігурує саму основу досвіду. Вона підмінює тілесну залученість естетизованою симуляцією, розмиваючи межу між чуттєво пережитою реальністю та її технологічною симуляцією. Це є причиною глибинної трансформації способу буття людини у світі та визначає специфіку соціалізації молоді в цифрову епоху.

Під впливом віртуальної інтенціональності формується особлива структура сприйняття, яка не має метафізичного підґрунтя, а конструюється через симуляцію, інтерфейс і алгоритм. Унаслідок цього людина поступово втрачає безпосередній сенсорно-чуттєвий і соціальний досвід, адже її тіло перестає виконувати функцію прямого медіатора між свідомістю та зовнішнім світом.

Віртуальний досвід набуває характеру своєрідного «розтілення буття», що суперечить первинним феноменологічним уявленням про взаємозв'язок тілесності та світу. Межа між тілесною присутністю та симульованою віртуальною участю поступово стирається, створюючи умови для виникнення нової онтології повсякденного досвіду. Поступово відбувається *синхронізація* реального та віртуального дискурсів, що веде до їх часткового злиття і переозначення реальності в віртуальних термінах.

*Віртуальна модальність* – це інтроект, сутність якого полягає в здатності віртуального метапростору автоматично вдосконалювати недосконалі образи та смисли віртуальної реальності до рівня об'єктів об'єктивної дійсності. Іншими словами, цифрове середовище самостійно «доповнює» чи коригує створені ним віртуальні образи, надаючи їм такої повноти і переконливості, що вони сприймаються на рівні з реальними. Це, своєю чергою, призводить до утвердження особливого континууму – процесу самопродукування віртуальних смислів у соціальну реальність. В загальнонауковому сенсі, термін «*модальність*» (від лат. *modus* – міра, спосіб, образ) використовується в різних галузях знання для характеристики способу дії або відношення до дії, яке певним чином сприймається та декодується сенсорною системою. Головна особливість модальності полягає у зміні кількох параметрів об'єкта відносно суб'єкта, що приводить до виникнення їхньої взаємної узгодженості (спорідненості). У психології модальність розглядають як перцептивний феномен, що реалізується через залучення кількох семіотичних кодів для творення образів і смислів духовної культури (Голубенко, 2021, с. 137).

З точки зору нейрофізіології, кожна модальність має чотири параметри: якісний, кількісний, просторовий і часовий. Ці параметри визначаються будовою органів чуття та властивостями середовища, що впливає на них; вони відіграють ключову роль у кодуванні й декодуванні сенсорного стимулу. В процесі декодування властивості об'єктивної реальності можуть змінюватися – вони відображаються у свідомості в спотвореному чи заздалегідь некоректному вигляді (Макарчук, Куценко, Кравченко та Данилов, 2011, с. 68). Австрійські вчені І. Петтініємі, Р. Коскінен та І. Хірвонен наголошують, що поняття модальності є корисним інструментом для розуміння і опису соціальних

явищ не менше, ніж соціологічні, математичні чи логічні теорії. Модальність, на їхню думку, є невід'ємною складовою наукових і буденних філософських міркувань, оскільки дозволяє досягнути істинну сутність речей. Науковці стверджують, що дослідження особливостей розвитку сучасного цифрового суспільства має супроводжуватися аналізом його модальних (можливісних) допущень та передумов (Pättiniemi, Koskinen, Hirvonen, 2021). Своєю чергою, британський філософ Т. Вільямсон характеризує модальність як процес «викрадення відмінностей», тобто стирання логічних розбіжностей у структурі метафізичної реальності. Внаслідок цього модальність порушує аксіоми логічності та причинності, стираючи межі між об'єктом і суб'єктом, добром і злом, моральним та аморальним (Williamson, 2016, с. 456). Американський дослідник Б. Фішер вводить поняття «теоретична епістеміологія модальності» (ТЕМ) для позначення підходу, що вивчає потенційні зміни в системі індивідуальної когніції – тобто в процесах отримання, аналізу, інтерпретації та застосування інформації. На його думку, ТЕМ здатна описати широкий спектр модальностей, які порушують постулати та принципи парадигми сталого розвитку (Fischer, 2017, с. 94).

Аналіз філософських і наукових уявлень про модальність дає підстави застосувати цей концепт для глибшого осмислення явищ, що докорінно змінюють характер соціалізації молоді в цифровому суспільстві. Спираючись на наведені теоретичні міркування, ми пропонуємо дефініцію *«віртуальної модальності»* як окремого типу віртуального інтроєкта, наслідком дії якого стає розмивання меж між віртуальним та реальним світами, що своєю кульмінацією має *«синхронізацію»* – злиття або параметрів фізичної та віртуальної реальностей.

*Віртуальна синхронізація* – це інтроєкт, що утворює нерозривний симбіоз між алгоритмічною логікою віртуального середовища і реальними психофізіологічними реакціями користувача в моменти пікової взаємодії з об'єктами метавсесвіту. Яскравим прикладом віртуальної синхронізації є популярні серед молоді комп'ютерні ігри. Під час гри завдяки потужним аудіовізуальним стимуляторам користувач цілковито занурюється у фантасмагоричний ігровий всесвіт. Він починає відчувати емоції та переживання свого ігрового аватара – страх, лють, азарт, радість

перемоги тощо. Фактично відбувається *синхронізація* емоційно-когнітивної сфери людини з програмним алгоритмом гри. Реальні нейрофізіологічні реакції гравця (серцебиття, викид адреналіну, м'язова напруга) повністю узгоджуються із драматургією цифрового сценарію. У таких умовах межа між особистістю та її цифровим двійником-протезом стирається: вони діють майже як єдина система. У традиційній психології поняття *синхронізації* (від грец. *synchronos* – одночасний) означає підсвідоме узгодження рухів та реакцій тіл кількох людей. Наприклад, у близьких стосунках партнери можуть несвідомо копіювати позу одне одного, одночасно встановлювати зоровий контакт, посміхатися у відповідь, розуміти без слів. Дослідження показують, що висока синхронність у діях і відчуттях подружжя корелює з вищим рівнем їхнього щастя та гармонії у шлюбі. На наш погляд, *віртуальна синхронізація* має протилежний і значно складніший характер, оскільки йдеться про симбіоз алгоритмів віртуальної та реальної сфер, розірвати який практично неможливо.

*Віртуальна ентропія*. Послідовна активація описаних віртуальних інтроєктів зумовлює поступову експансію віртуального метавсесвіту в усі сфери соціальної реальності. Рівень інтеграції віртуальних елементів у різні суспільні процеси можна розглядати як індикатор відхилення від сталого розвитку соціуму. Для опису міри руйнування традиційних соціальних структур і оцінки ступеня хаотизації соціального буття доцільно залучити поняття *ентропії*. В. Савенко та С. Пальчик визначають ентропію як міру невизначеності, міру хаосу в системі [1]. Залежно від галузі наукового знання, виділяють кілька різновидів ентропії: інформаційну ентропію Шеннона, культурну ентропію Гіббса, термодинамічну ентропію Больцмана, математичну ентропію Клаузюса та інші (Савенко, Пальчик, 2020, с. 310).

Сучасні дослідники пропонують інтерпретувати ентропію не лише як суто технічний чи природничий, але й як суспільно-політичний концепт, тісно пов'язаний із поняттям соціального порядку. Так, Е. Дінга, К. Танеску та Г.-М. Йонеску стверджують, що ентропія – це динамічна макроскопічна змінна, яку можна оцінити шляхом моделювання рівня інтегрованості мікроскопічних станів, що відрізняються від еталонних. Спираючись на це трактування, вони пропонують типологію

сучасних суспільств, класифікуючи їх за рівнем ентропії (Dinga, Tanasescu, Ionescu, 2020, с. 2). Р. ван Стоккум, інтерпретуючи ідеї К. Шеннона, зазначає, що ентропія тією чи іншою мірою притаманна всім модерним постіндустріальним суспільствам. Дослідниця наголошує: «в період стійкого, неврівноваженого стану ентропія має властивість зростати так само, як енергія – зберігатися». На її думку, поняття ентропії цілком придатне для осмислення та оцінки змін, що відбуваються з часом – зокрема змін у змісті інформації, комунікативному середовищі, культурі тощо (VanStokkum, 2024, с. 35). Китайський учений Хей Тат Це розширює рамки розуміння ентропії, розглядаючи її одночасно і у фізичних, і в економічних, біологічних та інформаційних координатах. Він підкреслює універсальний характер ентропії як філософської категорії, здатної пояснити закономірності розвитку складних систем (Tse, 2022, с. 2). Спираючись на наведені підходи, доцільно переосмислити поняття *ентропії* у соціально-філософському ключі для опису процесів цифрової трансформації суспільства. З цією метою вводиться поняття «*віртуальної ентропії*», яке відображає міру деструкції соціального порядку під впливом комплексу віртуальних інтроєктів.

*Віртуальна ентропія* – це ступінь відхилення всієї соціальної системи (або окремих її підсистем) від еталонного, нормального, сталого стану, спричинена конвергентною дією віртуальних інтроєктів. Останнім притаманні взаємна детермінація, взаємобмін, взаємодоповнення та ефект синергії. Іншими словами, віртуальна ентропія вимірює рівень хаосу і руйнації соціальної структури суспільства (передусім його культурно-економічного та суспільно-політичного укладу), що виникає внаслідок експансивного впливу віртуального середовища. Логіка розгортання віртуальних інтроєктів визначається їхньою внутрішньою сутністю та іманентними властивостями, тому масштаб соціальних зрушень під їх впливом має тенденцію невпинно збільшуватися. Різнобічний аналіз інтеграції віртуальних інтроєктів у традиційне суспільство дозволив виокремити основні властивості цього феномену:

- *Іммерсивність* – здатність віртуального середовища повністю занурювати користувача у штучно створений світ, викликаючи ефект присутності.

• *Експансивність* – здатність віртуальних технологій надзвичайно швидко поширювати свій вплив та охоплювати нові сфери, аж до встановлення повного економічного, політичного й культурного домінування.

• *Конвергентність* – здатність різних цифрових впливів накладатися й об'єднуватися таким чином, що сумарний ефект значно перевищує дію кожного окремого чинника.

• *Ізоморфність* – структурна подібність цифрових та соціальних процесів, завдяки якій властивості одного об'єкта (віртуального) можуть переноситися на інший (реальний).

Сукупність наведених властивостей зумовлює трансформацію механізмів пріоритизації, розуміння та інтерпретації повсякденної реальності на індивідуальному і груповому рівнях. Якщо розглядати віртуальні інтроєкти як самостійні соціальні феномени, стає очевидною проблема масового виникнення малозрозумілих віртуальних механізмів, домінування яких над біопсихосоціальною природою людини призводить до ерозії усталених соціальних зв'язків. Відбувається втрата моральних, економічних, правових, сімейних норм і цінностей та їх заміна симулятивними «фейковими» аналогами, наділеними характеристиками метафізичних об'єктів завдяки зазначеним іммерсивним, експансивним, конвергентним та ізоморфним складовим.

Конвергентні властивості віртуальних інтроєктів спрямовані на підпорядкування людини зовнішнім щодо неї правилам та нормам. Їх завдання – зруйнувати обмеження на шляху домінування віртуального метапростору. Це досягається шляхом залучення дедалі більшої кількості суб'єктів та об'єктів до віртуально-технологічної парадигми – насамперед через інтеграцію темпоральних конструктів (нових тимчасових режимів, заданих цифровими технологіями) та іммерсивних віртуальних акторів у свідомість молодого покоління, яке має найбільший антропогенний потенціал впливу.

Конвергенція множинних ефектів цифровізації, що накопичуються і підсилюють один одного, утворює нову комплексну технологічну хвилю, яку О. Пищуліна називає «цифровою диктатурою» (Пищуліна, 2019). Під «цифровою диктатурою» розуміється нова домінанта розвитку, що постає антитезою парадигмі сталого розвитку традиційної соціально-економічної

системи. В умовах становлення такої цифрової диктатури свобода молоді людини у прийнятті рішень стає ефемерною: «віртуально інтегрована» особистість відзначається низькою здатністю до самостійної критичної оцінки (ригідністю установок), лінійністю поведінкових реакцій та соціальною аморфністю. Молодь занурюється в систему альтернативних правил і смислів, які більше не залежать від її свідомого вибору – їх диктує сама структура цифрового середовища. Важливо розуміти, що соціалізація молоді за умов цифрової диктатури відбувається за наперед змодельованими сценаріями. Особа здійснює вибір лише в межах наперед визначених шляхів самореалізації. Життєвий вибір людини звужується до набору варіантів, передбачених цифровими алгоритмами, що створює своєрідну зовнішню переддетермінацію її дій. Умови віртуального простору стають альтернативним горизонтом для самореалізації, де свобода виступає вже не проявом власної волі, а своєрідною «грою» з наперед заданими алгоритмами.

**Висновки.** Отже, віртуальні інтроєкти формують *нову онтологію взаємодії людини й технології*, в якій цифрові платформи та алгоритми стають повноцінними агентами соціалізації. Молоде покоління, соціалізуючись за їх посередництвом, інтеріоризує *віртуальні* цінності, смисли та моделі поведінки, що поступово змінюють самі основи суспільного життя. Соціально-філософське осмислення цього феномену демонструє, що цифрова реальність вже не просто відображає існуюче суспільство, але й активно конструює нові соціальні норми. Установлено, що віртуальні інтроєкти виступають в якості інструменту інтеграції у внутрішній світ людини нових онтологічних, штучно сконструйованих смислів, метою формування яких виступає примусова адаптація до умов гібридної реальності, де онтологічний горизонт визначається не емпіричним буттям, а кодованими в алгоритмах можливостями вибору, в наслідок чого, особистість реконструюється у вигляді ***цифрової особистості нового типу***. Інтенсифікація впливу віртуальних інтроєктів експонує віртуальні образи, внаслідок чого ті набувають більшої дієвості, ніж об'єкти константної реальності. Це спричиняє розрив соціального, культурного та комунікаційного дискурсів, а сама соціалізація стає залежною від системи віртуальних практик.

Запропонована концепція віртуальних інтроєктів, опираючись на міждисциплінарну теоретичну базу, дозволяє розкрити прикладні механізми впливу цифрових технологій на свідомість і поведінку молоді. Розглядаючи прояви віртуальних інтроєктів на онтологічному, гносеологічному та аксіологічному рівнях, ми отримуємо цілісне уявлення про трансформацію соціалізації особистості у цифрову добу.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Асєєва Ю. О. Психологічні засади кіберадикцій в підлітковому та юнацькому віці : дис. ... д-ра психол. наук. Одеса : Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського, 2021.
2. Голубенко Н. І. Специфіка відтворення засобів вираження модальності в інтерсеmiotичній площині. Закарпатські філологічні студії. 2021. Вип. 15. С. 135–139. Ужгород : Видавничий дім «Гельветика».
3. Гуд Г. О. Психологічні особливості негативних переживань у молодших школярів : дис. ... канд. психол. наук. Київ : Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих імені І. Зязюна НАПН України, 2021.
4. Ісакова Т. О. Інтернет-залежність як новий феномен сучасного світу: сутність і проблеми : аналіт. доп. Київ : НІСД, 2011.
5. Макачук М. Ю., Куценко Т. В., Кравченко В. І., Данилов С. А. Психофізіологія : навч. посіб. Київ : Інтерсервіс, 2011.
6. Михальчук І. Симуляція реальності людини у віртуальному просторі. Вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки. 2018. Вип. 11 (384).
7. Поцюрко М. Лекція з навчальної дисципліни «Філософія». Львів : Львівський державний університет фізичної культури, 2022.
8. Пищуліна О. Дві сторони цифрових технологій: «цифрова диктатура» або збереження стійкості. Український центр економічних та політичних досліджень ім. О. Разумкова. 2019. URL: <https://surl.lu/tbfffh> дата звернення: 26.09.2025).
9. Савенко В. І., Пальчик С. П. Основні визначальні фактори і методи формування та розвитку ефективних виробничих соціальних організацій. У: Theoretical and practical aspects of the development of the European Research Area. Riga–Lviv : Baltija Publishing, 2020. С. 302–333.
10. Савченко С. В., Караман О. Л. Розвиток теорії соціалізації особистості в умовах гібридної війни. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2017. Вип. 1 (306). С. 57–65.
11. Хавроненко В. Трансцендентність чистого «я» у філософії Е. Гуссерля : Естетика – пошук краси та досконалості. 2022. URL: <https://surl.li/iwoqnc> (дата звернення: 26.09.2025).

12. Boichuk, O., Lyebedyeva, Y., Stadnyk, M., Mishchuk, A., & Shcherbin, L. (2023). Effectiveness of virtual space in the socialization process of teenagers (under martial law). *Amazonia Investiga*, 12(63), 266-276. DOI: <https://doi.org/10.34069/AI/2023.63.03.25>
13. Dinga E., Tanasescu C., Ionescu G.-M. Social entropy and normative network. *Entropy*. 2020. Vol. 22 (9). P. 1051. DOI: <https://doi.org/10.3390/e22091051>
14. Fischer B. Modal justification via theories. Cham : Springer, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-51756-8>
15. Hoel E. The overfitted brain: Dreams evolved to assist generalization. *Patterns*. 2021. Vol. 2 (5). P. 100244. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.patter.2021.100244>
16. Malle B. F., Moses L. J., Baldwin D. A. The significance of intentionality. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. URL: <https://surl.li/pmoqkf> (дата звернення: 26.09.2025).
17. Pättiniemi I., Koskinen R., Hirvonen I. Epistemology of modality: Between the rock and the hard place. *Synthese*. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11229-021-03399-8>
18. Quirin M., Kerber A., Küstermann E., Radtke E., Kazen M., Konrad C., Baumann N., et al. Not the master of your volitional mind? The roles of the right medial prefrontal cortex and personality traits in unconscious introjections versus self chosen goals. *Frontiers in Psychology*. 2022. Vol. 13. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.740925>
19. Reinhard G., Stegmaier M., Stegmaier W. How does the digitization of our world change our orientation? Nashville, TN : Orientations Press, 2023. URL: <https://www.orientation-philosophy.com> (дата звернення: 26.09.2025).
20. Smallwood J., Schooler J. The science of mind wandering: Empirically navigating the stream of consciousness. *Annual Review of Psychology*. 2014. Vol. 66. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010814-015331>
21. Stæhr A. Texting, teens, and parental challenges in practices of family socialization. *Journal of Linguistic Anthropology*. 2024. DOI: <https://doi.org/10.1111/jola.12416>
22. Tse H. The definition and application of entropy. *SHS Web of Conferences*. 2022. Vol. 144. P. 01016. DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/202214401016>
23. VanStokkum R. Social entropy: An information measure of institutional complexity for social psychology. *Advances in Social Sciences Research Journal*. 2024. Vol. 11 (2). P. 33–53. DOI: <https://doi.org/10.14738/assrj.112.16387>
24. Weibel D., Wissmath B. Immersion in computer games: The role of spatial presence and flow. *International Journal of Computer Games Technology*. 2011. Article ID 282345. DOI: <https://doi.org/10.1155/2011/282345>
25. Williamson T. Modal science. *Canadian Journal of Philosophy*. 2016. Vol. 46 (4–5). P. 453–492. DOI: <https://doi.org/10.1080/00455091.2016.1204170>

## REFERENCES

1. Asieieva, Y. (2021). *Psykholohichni zasady kiberadyktsii v pidlitkovomu ta yunatskomu vitsi* [Psychological principles of cyberaddictions in adolescence and youth] [Doctoral dissertation]. Pivdennoukrainskyi natsionalnyi pedahohichniy universytet imeni K. D. Ushynskoho, Odesa. [in Ukrainian]
2. Holubenko, N. (2021). *Spetsyfika vidtvorennia zasobiv vyrazhennia modalnosti v intersemiotychnij ploschchyni* [Specifics of reproduction of modality expression means in the intersemiotic plane]. *Zakarpatski filolohichni studii*, 15, 135–139. Uzhhorod: Helvetyka [in Ukrainian].
3. Hud, H. (2021). *Psykholohichni osoblyvosti nehatyvnykh perezhyvvan u molodshykh shkoliariv* [Psychological features of negative experiences in younger students]. *Instytut pedahohichnoi osvity i osvity doroslykh imeni I. Ziaziuna NAPN Ukrainy*, Kyiv [in Ukrainian].
4. Isakova, T. (2011). *Internet-zalezhnist yak novyi fenomen suchasnoho svitu: sutnist i problemy* [Internet addiction as a new phenomenon of the modern world: essence and problems]. NISD, Kyiv [in Ukrainian].
5. Makarchuk, M., Kutsenko, T. V., Kravchenko, V. I., Danylov, S. A. (2011). *Psykhofizioloheia* [Psychophysiology]. Interservis, Kyiv [in Ukrainian].
6. Mykhalchuk, I. (2018). *Symuliatsiia realnosti liudyny u virtualnomu prostori* [Simulation of human reality in virtual space]. *Visnyk Skhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky* (384) [in Ukrainian].
7. Potsiurko, M. (2022). *Lektsiia z navchalnoi dystsypliny “Filosofiia”* [Lecture in the discipline ‘Philosophy’]. *Lvivskyi derzhavnyi universytet fizychnoi kultury*, Lviv [in Ukrainian].
8. Pyshchulina, O. (2019). *Dvi storony tsyfrovyykh tekhnolohii: “tsyfrova dyktatura” abo zberezhennia stiikosti* [Two sides of digital technologies: ‘digital dictatorship’ or resilience]. *Ukrainskyi tsentr ekonomichnykh ta politychnykh doslidzhen im. O. Razumkova* [Razumkov Centre] [in Ukrainian].
9. Savenko, V., Palchuk, S. (2020). *Osnovni vyznachalni faktory i metody formuvannia ta rozvytku efektyvnykh vyrobnychykh sotsialnykh orhanizatsii* [Main defining factors and methods of formation and development of effective industrial social organizations]. In *Theoretical and practical aspects of the development of the European Research Area* (pp. 302–333). Riga–Lviv: Baltija Publishing [in Ukrainian].
10. Savchenko, S., Karaman, O. (2017). *Rozvytok teorii sotsializatsii osobystosti v umovakh hibrydnoi viiny* [Development of the theory of socialization of personality in the conditions of hybrid war]. *Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Pedahohichni nauky*, 1(306), 57–65 [in Ukrainian].
11. Khavronenko, V. (2022). *Transcendentnist chystoho “ya” u filosofii E. Husserlia: Estetyka – poshuk krasny ta doskonalosti* [Transcendence of the pure “I” in the philosophy of E. Husserl: Aesthetics – the search for beauty and perfection] [in Ukrainian].

12. Boichuk, O., Lyebyedyeva, Y., Stadnyk, M., Mishchuk, A., & Shcherbin, L. (2023). Effectiveness of virtual space in the socialization process of teenagers (under martial law). *Amazonia Investiga*, 12(63), 266-276. DOI: 10.34069/AI/2023.63.03.25
13. Dinga, E., Tanasescu, C., Ionescu, G.-M. (2020). Social entropy and normative network. *Entropy*, 22(9), 1051. DOI: 10.3390/e22091051.
14. Fischer, B. (2017). *Modal justification via theories*. Cham: Springer. DOI: 10.1007/978-3-319-51756-8.
15. Hoel, E. (2021). The overfitted brain: Dreams evolved to assist generalization. *Patterns*, 2(5), 100244. DOI: 10.1016/j.patter.2021.100244.
16. Malle, B., Moses, L. Baldwin, D. (2001). *The significance of intentionality*. Cambridge, MA: MIT Press.
17. Pättiniemi, I., Koskinen, R., Hirvonen, I. (2021). Epistemology of modality: Between the rock and the hard place. *Synthese*. DOI: 10.1007/s11229-021-03399-8.
18. Quirin, M., Kerber, A., Küstermann, E., Radtke, E., Kazen, M., Konrad, C., Baumann, N., et al. (2022). Not the master of your volitional mind? The roles of the right medial prefrontal cortex and personality traits in unconscious introjections versus self-chosen goals. *Frontiers in Psychology*, 13. DOI: 10.3389/fpsyg.2022.740925.
19. Reinhard, G., Stegmaier, M., Stegmaier, W. (2023). *How does the digitization of our world change our orientation?* Nashville, TN: Orientations Press.
20. Smallwood, J., Schooler, J. (2014). The science of mind wandering: Empirically navigating the stream of consciousness. *Annual Review of Psychology*, 66. DOI: 10.1146/annurev-psych-010814-015331.
21. Stæhr, A. (2024). Texting, teens, and parental challenges in practices of family socialization. *Journal of Linguistic Anthropology*. DOI: 10.1111/jola.12416.
22. Tse, H. (2022). The definition and application of entropy. *SHS Web of Conferences*, 144, 01016. DOI: 10.1051/shsconf/202214401016.
23. VanStokkum, R. (2024). Social entropy: An information measure of institutional complexity for social psychology. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 11(2), 33–53. DOI: 10.14738/assrj.112.16387.
24. Weibel, D., Wissmath, B. (2011). Immersion in computer games: The role of spatial presence and flow. *International Journal of Computer Games Technology*, 2011, 282345. DOI: 10.1155/2011/282345.
25. Williamson, T. (2016). Modal science. *Canadian Journal of Philosophy*, 46(4–5), 453–492. DOI: 10.1080/00455091.2016.1204170.

*Дата першого надходження рукопису до видання: 29.09.2025*

*Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 30.10.2025*

*Дата публікації: 28.11.2025*