

## **РОЗВИТОК СУБ'ЄКТНОСТІ ЗАСОБАМИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: МОЖЛИВОСТІ, ОБМЕЖЕННЯ, УМОВИ**

Сьогодні віртуальна реальність стала необхідною складовою життя людства. Віртуальна реальність, знаходячись на перетині інформаційних технологій, психології, медицини та багатьох інших наук, є однією зі сфер, що найбільш динамічно розвивається та розповсюджується.

Зростає актуальність аналізу того, як віртуальна реальність може допомогти у розвитку суб'єктності своїх користувачів. Суб'єктність – це ступінь самовизначеності та самостійності людини, її здатність до визначення своєї поведінки та дій. У наш час, особливо під час кризових суспільних явищ (війна, пандемія), коли індивідууми стикаються з потужними стресовими чинниками, депресією та тривогою, розвиток суб'єктності стає особливо важливим.

Віртуальна реальність має всі ресурси, щоб допомогти у розвитку суб'єктності, створивши необхідні для цього умови у просторі Міжмережжя. З її допомогою можливо моделювати та створювати ситуації, що надають індивідуумам ресурси для усвідомлення того, які стратегії діяльності є найбільш ефективними в тих або інших випадках. Можливо, одним з найважливіших засобів розвитку суб'єктності за допомогою віртуальної реальності стануть спеціальні електронні тренувальні програми з елементами ігрової механіки, що дозволяють користувачу розвивати свої здібності та навички у віртуальному середовищі.

Одним з потенціалів віртуальної реальності є також можливість керованої зміни актуального середовища для досягнення певної мети. Наприклад, за допомогою віртуальної реальності можливо спроектувати та створити окремий віртуальний світ, де індивідуум може відчувати себе успішним і впевненим у собі, що здатне допомогти йому розвинути свою суб'єктність і підняти самооцінку.

Звісно, розвиток віртуальної реальності може стикатися з певними обмеженнями, що слід врахувати. Так, зокрема, може виникнути проблема залежності від віртуальної реальності, що стає чинником не розвитку, а вже зниження рівня суб'єктності індивідуума. Також слід з особливою уважністю використовувати віртуальну реальність в медицині та психології, оскільки неекологічне використання такої технології здатне завдати шкоди психологічному добробуту та фізичному здоров'ю людини.

В цілому, можна зробити висновок про те, що раціональне та обґрунтоване впровадження технологій віртуальної реальності у сферу розвитку суб'єктності користувачів Міжмережжя може стати потужним чинником, що посприяє цьому розвитку у найближчій перспективі майбутнього. Необхідно проявляти уважність, обачність, системне екологічне мислення, залучати міждисциплінарний підхід до знань, щоб забезпечити розвиток суб'єктності засобами віртуальної реальності та досягти значного прогресу на цьому напрямку.