

DOI 10.26886/2414-634X.1(70)2026.2

UDC: 130.2:[004.946+159.953]

**THE CULTURAL BOUNDARY IN THE VIRTUALIZATION
OF SOCIAL COMPLEXITY: THE CHALLENGE OF ARTIFICIAL
INTELLIGENCE TO THE MEANING-MAKING NATURE
OF COMMUNICATION**

Vadym Malchenko, Postgraduate student

<https://orcid.org/0009-0003-2563-2936>

e-mail: vovamrrr@gmail.com

Dragomanov Ukrainian State University, Kyiv, Ukraine

Virtualization is one of the dominant tendencies that define contemporary society, and it is precisely in virtual reality that the specificity of cultural boundaries as a phenomenon of social complexity is revealed most fully. The article conceptualizes the cultural boundary in the virtualization of social complexity, proceeding from an understanding of virtual reality as a complexity that is part of social complexity and at the same time extends beyond it, related to it as the “complex with the complex”. It is shown that virtual culture is a project of the “human-navigator”, for whom the actual reality is the human being as a bearer of cultural meanings, who in the virtual space becomes a specific cultural “chronotope”, a “node” in the networks of communication.

Particular attention is paid to the challenge that artificial intelligence poses to the meaning-making nature of cultural communication. The emergence of communicative systems capable of conducting a dialogue almost indistinguishable from communication with another person gives rise to a fundamentally new situation in which a person enters into dialogue with a pseudosubject that imitates subjectivity without being a subject. This destruction of the presumption of the interlocutor's subjectivity has profound

consequences for understanding the cultural boundary, since culture itself is grounded in communication between subjects; preserving the human dimension of virtual culture thereby becomes one of the central challenges of the present. The article also outlines the educational dimension of this problem: algorithmic systems function as a powerful “hidden curriculum” that imperceptibly reshapes the cognitive abilities and value orientations of the subject, which makes the formation of anthropological safeguards for authentic human meaning-making an urgent task.

Keywords: cultural boundary, social complexity, virtual reality, virtual culture, self-organization, artificial intelligence, pseudosubject, meaning-making, human-navigator, educational landscapes.

аспірант кафедри соціальної філософії, філософії освіти та освітньої політики Вадим Мальченко, Культурна межа у віртуалізації соціальної складності: виклик штучного інтелекту смислотворчій природі комунікації/ Український державний університет імені Михайла Драгоманова, Київ, Україна.

Віртуалізація є однією з домінуючих тенденцій, що визначають специфіку сучасного суспільства, і саме у віртуальній реальності найповніше розкривається специфіка культурних меж як феномена соціальної складності. У статті здійснюється концептуалізація культурної межі у віртуалізації соціальної складності, що ґрунтується на розумінні віртуальної реальності як складності, яка є частиною соціальної складності й водночас виходить за її межі, пов'язана з нею як «складне зі складним». Показано, що віртуальна культура є проєктом людини-навігатора, для якої актуальною реальністю є людина – носій культурних смислів, яка у віртуальному просторі стає специфічним культурним «хронотопом», «вузлом» у мережах комунікацій.

Особливу увагу приділено викликові, який штучний інтелект ставить смислотворчій природі культурної комунікації. Поява комунікативних систем, здатних вести з людиною діалог, майже невідрізнюваний від спілкування з іншою людиною, породжує принципово нову ситуацію, в якій людина вступає в діалог із псевдосуб'єктом, що імітує суб'єктність, не будучи суб'єктом. Це руйнування презумпції суб'єктності співрозмовника має глибокі наслідки для розуміння культурної межі, оскільки сама культура ґрунтується на комунікації між суб'єктами; збереження людиномірності віртуальної культури тим самим стає одним із центральних викликів сучасності. Окреслено й освітній вимір проблеми: алгоритмічні системи функціонують як потужний «прихований навчальний план», що непомітно трансформує пізнавальні здібності та ціннісні орієнтири суб'єкта, унаслідок чого формування антропологічних запобіжників автентичного людського смислопокладання постає як нагальне завдання.

Ключові слова: культурна межа, соціальна складність, віртуальна реальність, віртуальна культура, самоорганізація, штучний інтелект, псевдосуб'єкт, смислотворчість, людина-навігатор, освітні ландшафти.

Вступ. Однією з домінуючих тенденцій, що визначають специфіку сучасного суспільства, є віртуалізація. Вона породжує такі нові явища та поняття, як «віртуальний світ», «віртуальна економіка», «віртуальна політика», «віртуальна культура», і дедалі прискорюється, роблячи суспільство синтетичним, додаючи до нього нові «картини світу» та нові простори [4]. Саме у віртуальній реальності специфіка культурних меж як феномена соціальної складності розкривається найповніше: тут усталена топологія культурного простору зазнає радикальної

трансформації, а його межі стають дедалі більш проникними, рухливими й контекстуальними. Особливої гостроти ця проблематика набуває у зв'язку зі стрімким розвитком штучного інтелекту, що породжує утворення, які дедалі більше уподібнюються до людських суб'єктів і ставлять під сумнів саму межу між людським і нелюдським, між тим, хто є носієм смислів, і тим, що лише імітує смислопокладання.

Постановка проблеми. Якщо реальна культура заснована на певній системі цінностей, що надають людському існуванню стійкого характеру, то у віртуальній культурі, яка створюється в комунікативному просторі мережі, переважає мультиаксіологічність або навіть дезаксіологічність, що постійно «розмиває» ціннісні настанови людини. У сфері віртуального відбувається розмивання меж не лише між реальним і уявним, а й між культурним і некультурним, людським і нелюдським, унаслідок чого складність та необхідність самовизначення людини зростають у рази. Центральна проблема, що потребує філософського осмислення, полягає в тому, як за цих умов утримується культурна межа – та межа людинотворчих смислів, на якій ґрунтується сама можливість культури – і що відбувається з нею тоді, коли місце суб'єкта комунікації займає псевдосуб'єкт, який імітує суб'єктність, не володіючи смислопокладальною здатністю.

Аналіз новітніх досліджень і публікацій. Дослідження віртуальної реальності сформували в сучасній філософії самостійний напрям – віртуалістику, що об'єднує фахівців соціально-філософського, гуманітарного й технічного знання та демонструє між- і трансдисциплінарний характер проблеми. Сутність явища «віртуальна реальність» у соціально-філософському аспекті розкривають праці І. Єршової-Бабенко [3], О. Дзьобаня, Є. Мануйлова [2], М. Пальчинської [4], О. Висоцького [1], О. Кирницького та інших, у яких в центрі уваги перебувають зв'язки, відносини та взаємовпливи соціокультурної й

віртуальної реальності. Зіставлення віртуальної реальності з фізичною здійснено у класичній праці М. Хейма [12], який обстоював принципову важливість збереження відмінності між ними. Осмислення віртуальної реальності як соціокультурного феномена нерозривно пов'язане з ширшою проблематикою цифрової культури та нових медіа (М. Кастельс [6], К. Фукс [10]), а також з аналізом алгоритмічної культури (Т. Стрифас [14], М. Рукенстайн), цифрової посмертності (Т. Голланек [13], Т. Кнеезе) і постлюдського стану. Дедалі більшої ваги набувають дослідження штучного інтелекту, його агентності та етики (Л. Флоріді [8; 9], Т. Гагендорф [11], М. Кекельберг, Д. Ганкель [7]). Попри інтенсивність цих розробок, у них здебільшого бракує інтеграції соціально-топологічного, антропологічного та онтологічного вимірів межі в єдину концептуальну рамку, а проблематику штучного інтелекту, як правило, не пов'язано з концептом культурної межі та парадигмою соціальної складності.

Мета і завдання. Мета статті – здійснити соціально-філософський аналіз віртуальної реальності як соціокультурного простору, що самоорганізується, в контексті соціальної складності та дослідити специфіку виникнення й функціонування культурної межі як феномена самоорганізації віртуальної реальності, з особливим акцентом на викликові, що його штучний інтелект ставить смислотворчій природі культурної комунікації.

Виклад основного матеріалу. У розумінні віртуального та віртуальної реальності можна виділити два аспекти – онтологічний та гносеологічний: віртуальне розуміється, з одного боку, як особливий вид буття, а з іншого – як особливий конструкт, що розкриває специфіку мислення та пізнання. У контексті проблеми, що нас цікавить, важливо виділити ще один аспект – антропологічний, який

пов'язує віртуальне зі свідомістю та акцентує увагу на взаємодії людини та віртуальної реальності.

Сучасні експлікації понять «віртуальне» та «віртуальна реальність» спираються на давню історико-філософську традицію. Онтологічні трактування віртуального беруть початок у філософії Платона, в онтології якого ейдоси постають як «матриці», «світотворчі сутності», що утворюють віртуальний «світ ідей». У Арістотеля ідея віртуального проглядається у співвідношенні категорій «*dynamis*», «*energeia*» та «*ентелехія*»: віртуальне виявляється посередником при становленні речі, займаючи проміжну «область» між потенційним і актуальним. У середньовічній філософії (Тома Аквінський, Дунс Скот, Микола Кузанський) поняття віртуального використовується для позначення стану та причини можливого й дійсного та доповнюється латинським значенням «*чеснота*» – як здатність людини до гідних учинків. Паралельно з онтологізацією віртуального відбувається його «антропологізація», що передбачає зв'язок віртуальної реальності з пізнавальними здібностями людини, а нові сенси, які значною мірою визначили сучасні трактування, поняття віртуального набуває в постмодернізмі (Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз, Ж. Дерріда), де порушується проблема віртуального суб'єкта та побудови антропології віртуального [2].

Аналіз віртуальної реальності як соціокультурного феномену переважно здійснюється в контексті соціальних змін, викликаних цифровими технологіями та розвитком цифрової культури. Осмислення віртуальної реальності нерозривно пов'язане з ширшою проблематикою цифрової культури та нових медіа: поява цифрових медіа спричинила не просто появу нових технічних засобів комунікації, а глибинну трансформацію самого культурного простору. Цифрова культура характеризується принциповою розмитістю традиційних

культурних меж – у цифровому середовищі стираються чіткі межі між виробником і споживачем культурного продукту, між професіоналом і аматором, між високою та масовою культурою. Як показано у працях М. Кастельса, цифрові технології не просто додаються до наявної соціальної структури, а перебудовують саму її архітектуру, переводячи соціальні взаємодії в мережевий режим [6]; цифрова соціальність постає як соціальність мережева, в якій усталені ієрархічні структури поступаються місцем горизонтальним, гнучким, рухливим конфігураціям.

Осмислення цифрової культури має не лише описовий, а й виразно критичний вимір: у дослідженнях цифрового гуманізму наголошується на необхідності утримати людиномірний вимір цифрової культури, не дозволити технологіям підпорядкувати собі людину, перетворити її на простий елемент технічної системи [10]. Така критична настанова, що обстоює пріоритет людського над технічним, цілком співзвучна антропологічно орієнтованому підходу до віртуальної реальності, який наголошує на конститутивній ролі людини в організації віртуального простору.

З урахуванням виділених дослідниками характеристик – онтологічної невизначеності, двоїстості, розмитості меж – віртуальну реальність можна уявити як складність, що відповідно до концептуальної моделі І. Єршової-Бабенко «ціле в цілому» є «складним у складному» [3]. Водночас таке представлення виходить за простір соціального та реального і пов'язане з ним як «складне зі складним» у сенсі «цілого в цілому». У характеристиках віртуальної реальності виявляються властивості складності, що самоорганізується: вона має відносну автономію, власну організацію, топологію і водночас відкрита для соціальної реальності, здійснюючи на неї зворотний вплив. «Посередником» між двома реальностями виступає людина, у

зв'язку з чим необхідно зосередитися на антропологічному вимірі віртуальної реальності та на ролі культури в її організації.

Особливої гостроти проблема суб'єктів та псевдосуб'єктів, що діють у віртуальній реальності, набуває у зв'язку зі стрімким розвитком технологій штучного інтелекту, які породжують утворення, що дедалі більше уподібнюються до людських суб'єктів. Л. Флоріді запропонував розглядати штучний інтелект як особливу форму агентності, відокремлену від інтелекту в традиційному, людському розумінні [8]: сучасні системи демонструють здатність до дії, до досягнення цілей, до розв'язання завдань, не володіючи при цьому свідомістю, розумінням чи інтенціональністю в людському сенсі. Тим самим виникає принципово нова ситуація, в якій агентність відокремлюється від суб'єктності, а в просторі віртуальної реальності з'являються діячі, які не є суб'єктами в традиційному філософському розумінні цього слова. Поява таких штучних агентів радикально проблематизує усталену межу між людським і нелюдським, між суб'єктом та об'єктом, ставлячи перед суспільством нагальну потребу переосмислення критеріїв суб'єктності, моральної відповідальності та гідності [9].

Ця проблема набуває особливої гостроти у зв'язку з появою комунікативних систем, здатних вести з людиною діалог, майже невідмінний від спілкування з іншою людиною. Як наголошують дослідники комунікативного штучного інтелекту, великі мовні моделі, що лежать в основі сучасних діалогових систем, продукують мовлення, яке створює переконливу ілюзію розуміння та свідомості, насправді не володіючи ані тим, ані іншим [7]. Це породжує принципово нову комунікативну ситуацію, в якій людина вступає в діалог із псевдосуб'єктом, що імітує суб'єктність, не будучи суб'єктом; межа між людським співрозмовником та його технічною імітацією стає дедалі більш розмитою, проблематичною, такою, що вимагає особливих

зусиль для свого утримання. Поява таких систем ставить під сумнів саму основу людської комунікації – презумпцію того, що по той бік діалогу перебуває інша свідомість, інший суб'єкт. Це руйнування презумпції суб'єктності співрозмовника має глибокі наслідки для розуміння культурної межі, оскільки сама культура ґрунтується на комунікації між суб'єктами, на діалозі носіїв смислів; коли ж місце суб'єкта займає псевдосуб'єкт, під питання ставиться сама смислотворча природа культурної комунікації.

Проблематика меж людського у віртуальному просторі знаходить осмислення в межах ширшого постлюдського дискурсу: сучасні технології дедалі більше розмивають усталену межу між людиною та машиною, природним та штучним, народженим та сконструйованим. Показовим феноменом, у якому віртуалізація радикально трансформує межі людського буття, є цифрова посмертність, що уможливорює не лише збереження цифрових слідів померлого, а й створення цифрових аватарів – «грифботів» та «дедботів», які імітують спілкування з покійним [13]. Цей феномен ставить під сумнів одну з найфундаментальніших меж людського існування – межу між життям і смертю, між присутністю та відсутністю, між пам'яттю та симуляцією, демонструючи, наскільки глибоко віртуалізація трансформує саму топологію людського буття.

Окремої уваги потребує освітній вимір цих процесів, безпосередньо пов'язаний із проблематикою кафедри, у межах якої виконано дослідження. Віртуальна культура та її рухливі межі активно формують сучасні освітні ландшафти, а алгоритмічні системи й технології штучного інтелекту вже нині функціонують як потужний «прихований навчальний план»: добираючи й ранжуючи доступний користувачеві зміст, вони непомітно, але радикально трансформують його пізнавальні здібності та ціннісні орієнтири [14]. Персоналізація

інформаційного потоку, пропонуючи людині переважно той зміст, який вона заздалегідь схвалює, знижує її пошукову активність, послаблює здатність сприймати альтернативні погляди й тим самим нівелює суб'єктність. Саме тому осмислення культурної межі в добу віртуалізації потребує постановки питання про антропологічні запобіжники – ті механізми збереження автентичного людського смислопокладання та критичної рефлексії, без яких людина ризикує з суб'єкта культуротворення перетворитися на пасивний об'єкт алгоритмічного впливу.

Попри симулятивний характер, віртуальна культура реальна в тому сенсі, що створюється людьми, тому в її аналізі слід враховувати не лише технологічність, а й антропологічність (людиномірність). Це культура «без тіла»: вона функціонує як простір смислів, позбавлених предметності, і породжує особливий тип людини – віртуального суб'єкта, Homo Virtualis. З урахуванням цього можна виділити такі особливості віртуальної культури: вона позбавлена «тілесного» людини як своєї субстанційної основи; відбувається розмивання меж індивідуального «Я»; стираються межі між людиною та «псевдосуб'єктами» віртуальної реальності; її просторова організація створюється у вигляді візуалізації змісту, а часова організація постає як нескінченне «зараз», чиста тривалість, що створюється за рахунок «випадання» людини з реального часу.

У віртуальній культурі феномен межі пов'язаний з необхідністю й потребою людини в самовизначенні за існуючих при цьому необмежених можливостях. Мережева організація віртуальної культури визначає специфіку цього процесу: мережа – це безмежний простір, у якому можна позначити лише «вузли» комунікації, а самі вузли є стислими «у крапку» межами, що за зміни «масштабу» розтягуються в нову мережу за фрактальним принципом. Віртуальна культура виникає

в ситуації відсутності/створення меж, і для неї актуальною дійсністю є людина – носій культурних смислів. У віртуальному просторі вона стає специфічним культурним «хронотопом» – «вузлом» у мережах комунікацій, який продукує нові смисли і тим самим визначає зміст віртуальної культури; перебуваючи на межі віртуальної та фізичної реальності, вона поєднує їх у соціальну складність.

В онтологічному аспекті віртуальна культура є проектом людини-навігатора, що здійснює пошук нового себе і нової культури за відсутності емпіричної прихильності до реальності, у культурі, позбавленій матеріального змісту та поданій у «чистій духовності». Людина перебуває в ситуації «культурної провокації» – безмежних можливостей, що відкриваються, у ситуації «переходу», пов'язаній з екзистенційною напругою та необхідністю усвідомлення й виявлення онтологічних меж у собі через розрізнення віртуального і реального, дійсного і можливого, дозволеного та недозволеного, свого та чужого. Від людини вимагається, за висловом М. Хейма, «метафізична стійкість» – упевненість в об'єктивності реального світу, вміння розрізняти віртуальний та реальний світи, оскільки в нескінченності віртуальної реальності реальне людське може трансформуватися в не-та антилюдське [12]. Будуючи топологію віртуальної реальності як топологію смислів, людина усуває дихотомії, шукає й створює точки дотику та перетину, переводячи «вороже Чуже» у статус толерантного Чужого [5], і тим самим стає персоніфікованою культурною межею, а сама межа – формою самоорганізації соціальної складності, що створює її темпоральну топологію через сенсотворчу діяльність людини.

Висновки. Здійснений аналіз дає підстави розглядати віртуальну реальність як складність, що самоорганізується, є частиною соціальної складності («складне у складному») і водночас виходить за простір

соціального та реального, пов'язана з ним як «складне зі складним». «Посередником» між двома реальностями виступає людина, завдяки чому культурна межа у віртуальному просторі постає не як зовнішня лінія поділу, а як межа людинотворчих смислів, що конститується смисловою активністю людини й організує людиномірну соціальну складність. Віртуальна культура, тим самим, є проектом людини-навігатора, яка у віртуальному просторі стає культурним «хронотопом» – «вузлом» у мережах комунікацій, що продукує нові смисли.

Водночас дослідження засвідчило, що ключовий виклик сучасності пов'язаний із розвитком штучного інтелекту. Поява комунікативних та генеративних систем, які імітують суб'єктність, не будучи суб'єктами, і продукують культурні артефакти, не володіючи смислопокладальною здатністю, руйнує презумпцію суб'єктності співрозмовника, на якій ґрунтується смислотворча природа культурної комунікації. За цих умов теза про людину-навігатора як культурний «хронотоп» набуває конкретного змісту: бути культурною межею означає для людини здійснювати безперервну смислотворчу й ціннісно-розрізнявальну роботу, що тільки й утримує топологію «свого» і «чужого», людського й нелюдського там, де алгоритм цих розрізень не проводить. «Метафізична стійкість», якої вимагає від суб'єкта віртуалізація, постає, отже, не як вроджена даність, а як результат свідомо вибудованих антропологічних запобіжників – передусім критичної рефлексії над алгоритмічним «прихованим навчальним планом» сучасних освітніх ландшафтів та збереження здатності розпізнавати псевдосуб'єкта за переконливою імітацією діалогу. Збереження людської самоідентичності з осмисленими ціннісними установками та здатність до творчої і водночас критичної комунікації постають тим самим як базові умови становлення віртуальної культури. Перспективи подальших досліджень пов'язані з поглибленим аналізом конкретних

феноменів цифрової культури – алгоритмічної культури, цифрової посмертності, постлюдського стану – у термінах культурної межі як феномена соціальної складності.

Література:

1. Висоцький, О. Ю. (2008) Віртуальність як провідна форма легітимаційної політики в добу постмодерну. *Політичний менеджмент*. № 6. 41–53.
2. Дзьобань, О. П., Мануйлов, Є. М. (2017) Віртуальна реальність: до проблеми концептуалізації поняття. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. № 4 (35). 21–31.
3. Єршова-Бабенко, І. В. (2005) Психосинергетичні стратегії людської діяльності. (Концептуальна модель): монографія. Вінниця: Nova Knyha, 360.
4. Пальчинська, М. В. (2016) Віртуальний простір в умовах соціокультурних трансформацій: автореф. дис. ... д-ра філос. наук: 09.00.03 / Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського. Одеса. 43.
5. Тарнашинська, Л. (2015) «Чуже»/«власне» у просторі культури: межі взаємопроникнення (до питання національно-культурної ідентичності). Сучасні літературознавчі студії. Літературний дискурс: транскультурні виміри. Київ: Ін-т літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України, Вип. 12. 526–540.
6. Castells, M. (2024) *Advanced Introduction to Digital Society*. Cheltenham : Edward Elgar Publishing. 168.
7. Coeckelbergh, M., Gunkel, D. J. (2025) *Communicative AI: A Critical Introduction to Large Language Models*. Hoboken; Cambridge: Polity Press, 144.

8. Floridi, L. (2025) AI as Agency without Intelligence: On Artificial Intelligence as a New Form of Artificial Agency and the Multiple Realisability of Agency Thesis. *Philosophy & Technology*. Vol. 38, No. 30. <<https://doi.org/10.1007/s13347-025-00858-9>> (2025, грудень, 21).
9. Floridi, L. (2023) *The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities*. Oxford: Oxford University Press. 243.
10. Fuchs, C. (2022) *Digital Humanism: A Philosophy for 21st Century Digital Society*. Bingley: Emerald Publishing. 320.
11. Hagendorff, T. (2024) Mapping the Ethics of Generative AI: A Comprehensive Scoping Review. *Minds and Machines*. Vol. 34, No. 3. 1–38.
12. Heim, M. (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York; Oxford: Oxford University Press. 175.
13. Hollanek, T., Nowaczyk-Basinska, K. (2024) Griefbots, Deadbots, and Postmortem Avatars: Ethical Considerations in the Digital Afterlife Industry. *Philosophy & Technology*. Vol. 37, No. 2. Article 63. <<https://doi.org/10.1007/s13347-024-00744-w>> (2025, грудень, 21).
14. Striplhas, T. (2023) *Algorithmic Culture Before the Internet*. New York: Columbia University Press. 352.

References:

1. Vysotskyi, O. Yu. (2008). Virtualnist yak providna forma lehitymatsiinoi polityky v dobu postmodernu [Virtuality as a leading form of legitimation politics in the postmodern era]. *Politychnyi menedzhment*. № 6. 41–53. [in Ukrainian].
2. Dzoban, O. P., & Manuilov, Ye. M. (2017). Virtualna realnist: do problemy kontseptualizatsii poniattia [Virtual reality: on the problem of conceptualizing the notion]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu*

«Yurydychna akademiia Ukrainy imeni Yaroslava Mudroho». № 4 (35). 21–31. [in Ukrainian].

3. Yershova-Babenko, I. V. (2005). Psykhosynerhetychni strategii liudskoi diialnosti. (Kontseptualna model) [Psychosynergetic strategies of human activity. (A conceptual model)]. Vinnytsia: Nova Knyha. 360. [in Ukrainian].

4. Palchynska, M. V. (2016). Virtualnyi prostir v umovakh sotsiokulturnykh transformatsii [Virtual space under conditions of sociocultural transformations]: avtoref. dys. ... d-ra filos. nauk. Odesa. 43. [in Ukrainian].

5. Tarnashynska, L. (2015). «Chuzhe»/«vlasne» u prostori kultury: mezhi vzaiemopronyknennia [«The other»/«the own» in the space of culture: the limits of interpenetration]. Suchasni literaturoznavchi studii. Vyp. 12. 526–540. [in Ukrainian].

6. Castells, M. (2024). Advanced Introduction to Digital Society. Cheltenham : Edward Elgar Publishing. 168. [in English].

7. Coeckelbergh, M., & Gunkel, D. J. (2025). Communicative AI: A Critical Introduction to Large Language Models. Hoboken; Cambridge: Polity Press. 144. [in English].

8. Floridi, L. (2025). AI as Agency without Intelligence: On Artificial Intelligence as a New Form of Artificial Agency and the Multiple Realisability of Agency Thesis. Philosophy & Technology. Vol. 38, No. 30. <<https://doi.org/10.1007/s13347-025-00858-9>> (2025, December, 21). [in English].

9. Floridi, L. (2023). The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities. Oxford: Oxford University Press. 243. [in English].

10. Fuchs, C. (2022). Digital Humanism: A Philosophy for 21st Century Digital Society. Bingley: Emerald Publishing. 320. [in English].

11. Hagendorff, T. (2024). Mapping the Ethics of Generative AI: A Comprehensive Scoping Review. *Minds and Machines*. Vol. 34, No. 3. 1–38. [in English].
12. Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York; Oxford: Oxford University Press. 175. [in English].
13. Hollanek, T., Nowaczyk-Basinska, K. (2024). Griefbots, Deadbots, and Postmortem Avatars: Ethical Considerations in the Digital Afterlife Industry. *Philosophy & Technology*. Vol. 37, No. 2. Article 63. <<https://doi.org/10.1007/s13347-024-00744-w>>(2025, December, 21). [in English].
14. Striplhas, T. (2023). *Algorithmic Culture Before the Internet*. New York: Columbia University Press. 352. [in English].

Citation: Vadym Malchenko (2026). THE CULTURAL BOUNDARY IN THE VIRTUALIZATION OF SOCIAL COMPLEXITY: THE CHALLENGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TO THE MEANING-MAKING NATURE OF COMMUNICATION. New York. TK Meganom LLC. *Innovative Solutions in Modern Science*. 1(70). doi: 10.26886/2414-634X.1(70)2026.2

Copyright: Vadym Malchenko ©. 2026. This is an openaccess article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) or licensor are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.