

ФІЛОСОФІЯ

УДК 1:130.2:316.61

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.15360948>

Трансформація ідентичності особистості в умовах віртуальної комунікації як прояв соціального відчуження

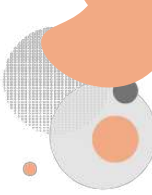
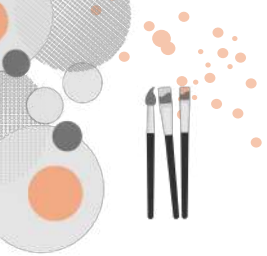
Чаплінський Ростислав Олександрович,

аспірант кафедри філософії та політології, Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, Україна,

<https://orcid.org/0009-0009-3304-2358>

Прийнято: 18.04.2025 | Опубліковано: 30.04.2025

***Анотація.** Метою дослідження є аналіз трансформації ідентичності особистості та її вплив на соціальне відчуження в умовах віртуальної комунікації. Вивчено, як інформаційно-комунікаційні технології змінюють самореалізацію індивіда, перетворюючи цифровий простір на платформу для самовираження, сприяючи при цьому формуванню нових психологічних і соціальних викликів. Віртуальна реальність з характерною анонімністю та можливістю маніпулювати особистим образом впливає на формування альтернативних ідентичностей, що не завжди співвідносні з реальним «Я» користувача. Проаналізовано джерела у галузі соціальної психології, комунікаційних технологій, дослідження поведінки користувачів цифрових платформ. Особливу увагу зосереджено на класифікації типів віртуальних особистостей та ролі цифрової комунікації у зміні соціальних пріоритетів та емоційних реакцій індивідів. Доведено, що віртуальна комунікація має двоїстий ефект: сприяє розвитку особистісних якостей через нові*



можливості самовираження, може призводити до соціального відчуження та ізоляції через порушення традиційних форм соціальної взаємодії. Зокрема у результаті переходу до віртуальної комунікації знижується рівень критичного мислення, зростає тенденція до самоідентифікації через ідеалізовані образи, що може призвести до психологічної залежності та втрати зв'язку з реальним світом. Урахування численних різновидів віртуальних особистостей і множинності цифрових ідентичностей стає важливим аспектом для розвитку соціальних мереж і впливу на процеси соціалізації в сучасному цифровому світі.

Таким чином, віртуальна реальність не лише надає нові можливості для соціалізації, але й ставить перед особою нові виклики, зокрема збереження психологічної цілісності та здатності до адекватного соціального функціонування у реальному світі.

Ключові слова: *цифрова ідентичність, віртуальна реальність, соціальне відчуження, психологічні механізми, соціальні мережі, самовираження, соціальна взаємодія, комп'ютерні технології, цифрове середовище, особистість.*

Transformation of personal identity in virtual communication as a manifestation of social alienation

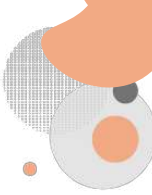
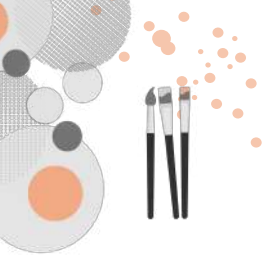
Rostyslav Chaplinskyi,

PhD student of the Department of Philosophy and Politology, Zhytomyr Ivan

Franko State University, Zhytomyr, Ukraine,

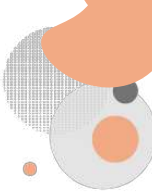
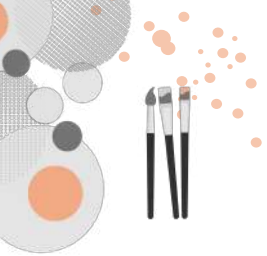
<https://orcid.org/0009-0009-3304-2358>

Abstract. *The purpose of this study is to analyze the transformation of personal identity in the conditions of virtual communication and its impact on social*



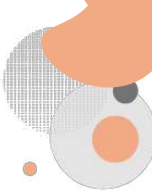
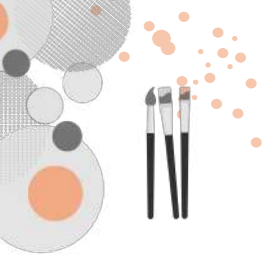
alienation. It is studied how information and communication technologies change the self-realization of the individual, transforming the digital space into a platform for self-expression, while contributing to the emergence of new psychological and social challenges. Virtual reality, with its anonymity and the ability to manipulate a personal image, affects the formation of alternative identities that do not always correlate with the user's real "I". Methodologically, an analysis of the literature in the field of social psychology and communication technologies was used, as well as research into the behavior of users of digital platforms. Special attention is paid to the classification of types of virtual personalities and the role of digital communication in changing social priorities and emotional reactions of individuals. The results showed that virtual communication has a dual effect: on the one hand, it contributes to the development of personal qualities through new opportunities for self-expression, on the other hand, it can lead to social alienation and isolation due to the disruption of traditional forms of social interaction. In particular, as a result of the transition to virtual communication, the level of critical thinking decreases, and the tendency to self-identify through idealized images increases, which can lead to psychological dependence and loss of connection with the real world. Considering the numerous varieties of virtual personalities and the plurality of digital identities is becoming an important aspect of the development of social networks and their impact on socialization processes in the modern digital world. Thus, virtual reality not only opens up new opportunities for socialization but also poses new challenges to the individual, particularly in maintaining psychological integrity and the ability to function socially in the real world.

Keywords: *digital identity, virtual reality, social alienation, psychological mechanisms, social networks, self-expression, social interaction, computer technologies, digital environment, personality.*

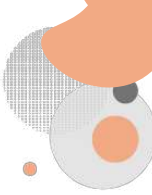
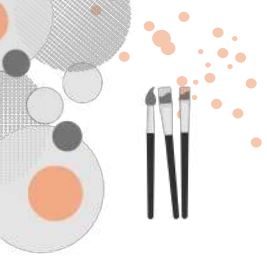


Постановка проблеми. З розвитком цифрових технологій та появою Інтернету виникає новий вимір взаємодії, який впливає на самореалізацію людини, її соціалізацію та ідентичність. У віртуальному просторі взаємодія відбувається в обмежених умовах, що призводить до зміни соціальних норм і моделей поведінки. Особливості віртуального спілкування, зокрема використання нікнеймів, емодзі та інших форм цифрових взаємодій, створюють нові способи самовираження та ідентифікації. Проте це спричиняє психологічні виклики, як-от ідеалізація образу співрозмовників або втручання в реальні соціальні структури. Важливою є взаємодія між реальним та цифровим «Я» користувача, що може мати як позитивні, так і негативні наслідки для розвитку особистості. З огляду на це дослідження трансформації особистості в умовах цифрового середовища є надзвичайно актуальним у сучасному інформаційному суспільстві, оскільки допомагає зрозуміти, як зміни у взаємодії людини з технологіями впливають на її ідентичність, соціалізацію та емоційну сферу. Це питання є значущим для теоретичного і практичного застосування у галузях психології, соціології, цифрових технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика трансформації сутнісних ознак ідентичності особистості у віртуальному світі стала предметом значної зацікавленості науковців. Зокрема Ю. Асєєва [1] досліджувала проблему кіберкомунікативної залежності молоді від соціальної мережі «Інстаграм», акцентуючи увагу на її впливі на соціальну адаптацію та психологічний стан та на залежності людини від соцмереж, що значно змінює поведінкові моделі та сприйняття реальності серед молоді. Л. Березовська [2] аналізувала вплив соціальних мереж на психологічне здоров'я особистості, виявляючи зв'язок між тривалістю перебування в мережі та рівнем емоційного стану, самооцінки та комунікативних здібностей. Зазначено, що надмірне використання соцмереж може призвести до емоційного виснаження та



зниження психічного здоров'я. Є. Гіденко [3] розглядав кібербулінг як форму насильства в соціальних мережах, підкреслюючи його негативний вплив на психічне здоров'я та соціальну інтеграцію користувачів. Наголошено на важливості боротьби з кібербулінгом для гарантування безпеки в Інтернет-просторі. Науковці І. Гоян, Т. Данилова [4] досліджували вплив соціальних мереж на психологічне функціонування особистості, зокрема на зміну стилю життя, комунікативних практик та моделей взаємодії з оточенням. Зазначено, що соціальні мережі суттєво змінюють соціальні зв'язки та формують нові моделі поведінки в реальному житті. Дослідники О. Лазаренко, Т. Веретенко [5] розглянули формування безпечної поведінки учнів початкової школи в Інтернет-мережі, акцентуючи на необхідності навчання дітей правилам безпеки та розумінню потенційних загроз онлайн-середовища. Автори звертали увагу на важливість розробки програм і методик для запобігання небезпек в Інтернеті. Н. Малєєва [6] аналізувала комунікативні інтернет-практики залежної від соціальних мереж молоді, виявляючи особливості їх взаємодії в онлайн-просторі та вплив цих практик на соціальну адаптацію та психологічний стан. Досліджено шляхи впливу соціальних мереж на формування особистісних якостей молоді. Є. Тимошенко [7] розглядав питання роботизації сучасності, потенційні переваги та виклики, пов'язані з інтеграцією робототехніки в різні сфери життя. Акцентовано на важливості підготовки суспільства до змін під час впровадження нових технологій. Науковці Ю. Якущенко, К. Глущенко [8] досліджували роль соціальних мереж як основного виду віртуального спілкування, аналізуючи їх вплив на міжособистісні взаємини та соціальну інтеграцію, та доводячи, що соцмережі є важливими інструментами комунікації, але можуть сприяти формуванню поверхневих зв'язків. Дослідник А. Бойко [9] аналізував розвиток м'яких навичок у студентів через інтеграцію неформальної освіти України в



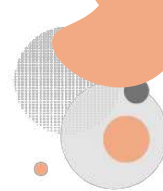
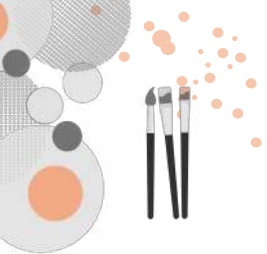
європейський освітній простір. Наголошено на важливості формування цих навичок для ефективної взаємодії в глобалізованому світі.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значні досягнення у дослідженні впливу віртуальної реальності на формування цифрової особистості, в означених дослідженнях залишаються нерозв'язані питання, що потребують подальшого дослідження. Недостатньо вивчено вплив віртуального середовища на психологічні характеристики особистості: як цифрові платформи змінюють соціальні та емоційні реакції індивіда. Автори цих досліджень зазвичай не розглядають механізми, через які цифрове середовище впливає на зміну поведінки чи самоідентифікації.

Крім того, методологічні підходи цих досліджень мають обмеження. Наприклад, більшість досліджень ґрунтуються на опитуваннях та інтерв'ю, що можуть не відображати реальні емоційні чи когнітивні процеси користувачів у реальному часі. Це створює прогалини в розумінні впливу віртуальної реальності на процеси самореалізації та розвитку особистості. Водночас недостатньо досліджено зміну соціальних зв'язків у цифровому середовищі (зокрема вплив анонімності або маніпуляції ідентичністю через соціальні мережі). Таким чином, є значні прогалини в формуванні особистісної ідентичності через цифрові платформи за взаємодії з реальним світом. Проблеми щодо множинності ідентичностей, етичних аспектів анонімності та конфіденційності в мережі Інтернет також потребують розв'язання. Пропоноване дослідження сприятиме розв'язанню цих питань шляхом розробки нових теоретичних підходів, використання новітніх методів та розширення емпіричної бази для аналізу впливу цифрових середовищ на психічний стан та соціальну інтеграцію особистості.

Формулювання мети та завдань статті (постановка завдання).

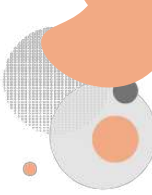
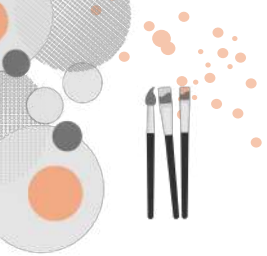
Мета дослідження – аналіз впливу віртуальної реальності на формування цифрової особистості, а також визначення впливу соціальних мереж та



онлайн-комунікацій на почуття та соціалізацію особистості. Завдання дослідження:

1. Оцінити, як віртуальні середовища змінюють соціальні взаємодії та поведінкові моделі індивідів.
2. Виявити основні механізми трансформації ідентичності користувачів на цифрових платформах.
3. Розробити рекомендації щодо покращення розуміння взаємодії між реальним і цифровим «Я» у контексті онлайн-комунікацій.
4. Дослідити потенційні психологічні виклики трансформації ідентичності користувачів на цифрових платформах й запропонувати шляхи їх подолання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняття «особистість» є комплексним, що доведено численними визначеннями українських філософів, соціологів та психологів. Особистість – це внутрішній аспект людини, що проявляється в її унікальності, відкритості, здатності до самопізнання та самотворення, а також у культурних проявах. На відміну від індивіда, який є елементом біологічного й соціального середовища, особистість виходить за межі цих умов. У соціоцентричних психологічних школах ХХ ст. особистість розглядається як соціальна маска. Персоналізм вважає особистість найвищою духовною цінністю й творчою реальністю. Е. Муньє наголошував, що особистість формується зсередини через самотворення і взаємодію. М. Бердяєв, продовжуючи слов'янську традицію, бачив у ній втілення Божої ідеї, що має вічну цінність. З. Фройд ототожнював особистість із психікою, поділяючи її на три частини: «Я» (свідоме), «Воно» (підсвідоме, джерело бажань) та «Над-Я» (моральний контроль). Юнг, натомість, вважав особистість складовою душі, включаючи такі елементи, як «Я», «персона», «тінь», «аніма» та «аніmus», і відокремлював її від глибшої сутності – «самості» [20, с. 457-458].

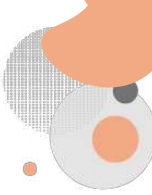
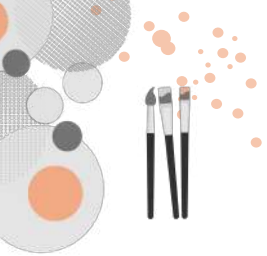


З появою цифрового простору вивчення впливу інформаційно-комунікаційних технологій на розвиток і самореалізацію особистості набуло особливої актуальності [10, с. 76-77]. При цьому віртуальна реальність має унікальну рису – взаємодія у кіберпросторі відбувається переважно на інформаційно-психологічному рівні. Обмеженість зорових і звукових каналів спілкування призводить до переваги текстових форм взаємодії, що позбавляє комунікацію невербальних компонентів – міміка, жести, інтонації – і ускладнює повноцінне сприйняття особистості співрозмовника.

Попри це учасники віртуального спілкування часто компенсують нестачу емоційних сигналів використанням графічних елементів – емодзі, мемів, GIF, що допомагають краще передавати настрій, емоції та інтонації. Інформаційні прогалини у такому спілкуванні часто заповнюються власними уявленнями та фантазіями користувачів. Унаслідок цього створюються ідеалізовані образи віртуальних співрозмовників, наділені бажаними рисами [10, с. 76-77].

Окрім цього, кіберпростір створює ілюзію безпеки. Анонімність та можливість будь-коли припинити контакт формують відчуття повного контролю над комунікацією. Це робить користувачів відкритішими, схильними ділитися особистими переживаннями, виявляючи вразливість власної психіки. Водночас віртуальне спілкування часто ґрунтується на емоційних імпульсах і первинних інстинктах. Інформація в мережі засвоюється фрагментовано, без чіткої логічної структури, що робить її більш навіюваною і менш аналізованою.

З часом перевантаження великою кількістю інформації викликає перенапруження нервової системи. Психіка активує захисні механізми у формі гальмівних реакцій – знижується здатність до критичного мислення, натомість посилюється схильність до запам'ятовування, що нагадує стан легкого трансу або гіпнозу [10, с. 77-78].

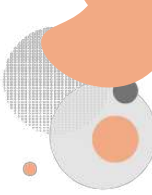
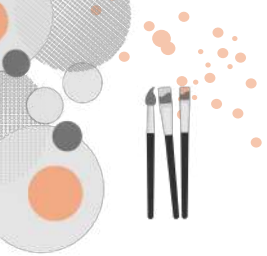


Особливості віртуального середовища – використання нікнеймів, створення альтернативних образів себе (зміна статі, віку, статусу), уявна безпечність комунікації, свобода у висловлюваннях, можливість миттєво перервати розмову – створюють умови для швидкого зняття соціальних обмежень. Це дозволяє у віртуальному просторі обговорювати складні чи заборонені в реальному житті теми, що, своєю чергою, сприяє виникненню атмосфери довіри та порозуміння між співрозмовниками.

Таким чином, віртуальна реальність суттєво впливає на особистість, її сприйняття, поведінку та емоційні реакції, відкриваючи нові можливості для самовираження, але й породжуючи низку психологічних викликів. Для глибшого розуміння проявів цифрової особистості у кіберпросторі було запропоновано класифікацію основних типів віртуальних особистостей. Залежно від характеру створення, призначення та взаємозв'язку з реальним «Я» користувача, ці особистості можуть набувати різних форм та функцій [10, с. 77-78].

Перш за все, віртуальна особистість може бути точним або частковим віддзеркаленням реальної людини, таким чином вона фактично дублює або репрезентує особистість свого творця у цифровому середовищі. Водночас віртуальна особистість може бути сконструйованою користувачем, відображаючи не його справжню суть, а бажаний образ – ту сторону, яку він хотів би мати або яку не може реалізувати в реальному житті. У такому випадку цифрова особистість виконує роль психологічної проєкції або соціального експерименту.

Ще один тип – це віртуальна особистість як продовження реальної, яка функціонує як інструмент розширення соціальних зв'язків у кіберпросторі. Також вона може бути повністю вигаданою, наприклад, представляти історичну постать або персонажа, що не має жодного зв'язку з реальним світом.



У цьому випадку цифрова особистість виступає як форма творчого самовираження чи навіть рольової гри.

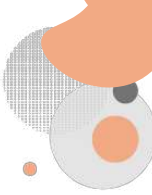
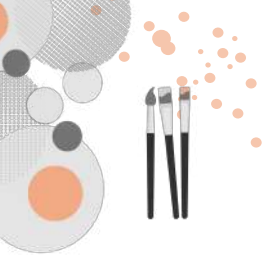
Крім того, віртуальна особистість може існувати як в одиничній, так і в множинній формі, виконуючи різні функції залежно від контексту. Її створення може бути як індивідуальним, так і колективним – спільною працею кількох користувачів, які надають їй різних рис і поведінкових сценаріїв [10, с. 77-78].

Цифрові особистості здатні розвиватися в онлайн-просторі. Вони можуть бути відкритими й динамічними, коли користувач продовжує вдосконалювати, змінювати або доповнювати її, або ж навпаки – закритими й статичними, якщо взаємодія з нею припиняється через втрату інтересу, доступу або з інших причин. Така віртуальна сутність може функціонувати самотійно, незалежно від свого творця. Якщо хтось інший отримує до неї доступ, вона може знову активізуватися та перейти зі статичного стану до активного, трансформуючись відповідно до бачення нового користувача.

Віртуальна особистість не лише «живе» у цифровому середовищі, а й активно взаємодіє з реальними людьми. Вона здатна впливати на їхні емоції, погляди та поведінку, таким чином набуваючи реального психологічного значення. Усе це свідчить про складність і багатовимірність феномену цифрової особистості в сучасному інформаційному суспільстві [10, с. 77-78].

Науковці виокремлюють кілька типів віртуальності: природну віртуальність, мистецтво як форму віртуальної реальності, паравіртуальність, протовіртуальність і, власне, віртуальну реальність [11, с. 136-137]. У межах цього дослідження основну увагу зосереджено саме на віртуальній реальності.

Цей термін виникає внаслідок поєднання понять «віртуальне» і «реальне». «Віртуальне» за змістом близьке до уявного, тоді як «реальне» – це те, що людина сприймає на власному досвіді. Отже, віртуальна реальність означає щось подібне до справжньої реальності. Хоча це поняття може мати



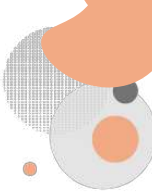
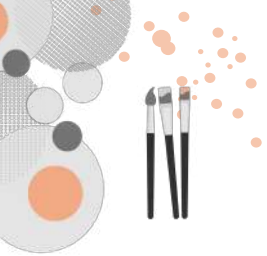
широке тлумачення, зазвичай воно стосується змодельованого середовища, яке імітує реальний світ.

Віртуальна реальність створює ефект присутності користувача в уявному середовищі в режимі реального часу за допомогою комп'ютерних технологій та спеціальних пристроїв. Таким чином, вона постає як цифровий простір, де формується ілюзія реального середовища. Віртуальні об'єкти, що виникають унаслідок взаємодії з реальністю, і становлять цілісність віртуальної реальності. Вона базується на потоках інформації, технологіях, формах взаємодії, символічних елементах, формує нове середовище, де змінюється традиційне уявлення про простір і час [12, с. 97-98].

Чим сильніше користувач відмежовується від фізичного світу і глибше занурюється у віртуальне середовище, тим реальнішою здається йому ця віртуальність, навіть якщо вона має фантастичні риси. Це спричиняє трансформацію соціальних пріоритетів, відкриваються нові можливості для підвищення соціального статусу і мобільності. Водночас соціальні мережі та віртуальний простір часто сприяють зростанню егоцентризму, концентрації особистості на власних думках та переживаннях, що призводить до поступової втрати зв'язку людини з реальним світом [13, с. 71-72; 14, с. 85-86].

На ранньому етапі цифрових трансформацій (1970–1990 рр.) характерними рисами формування цифрової ідентичності були високий рівень самоконтролю з боку користувача та багатовимірність, змінність віртуального «Я». Такі уявлення базувалися на особливостях архітектури перших комп'ютерних мереж, які створювали умови для анонімності та сприяли експериментальним формам онлайн-комунікації.

Можливість самовираження через цифрові платформи сприймалась як спосіб звільнення від традиційних соціальних норм, географічних рамок і застарілих уявлень. У працях 1980–1990-х рр. одна з провідних дослідниць цифрової комунікації, Ш. Теркл, розглядала Інтернет як простір втечі від



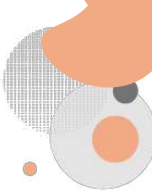
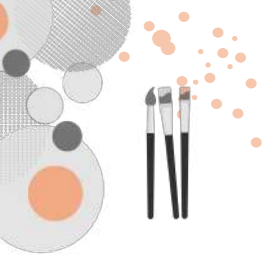
буденних зобов'язань у пошуках справжньої ідентичності. Вона характеризувала віртуальний світ як «екзотичну сцену», де користувачі мають змогу опрацьовувати внутрішні психологічні конфлікти та особисті драми з використанням інструментів цифрової взаємодії [15, с. 48-49].

З часом ідея «уніфікованої ідентичності» отримала технічне втілення в стратегіях компаній Фейсбук, Майкрософт та Гугл. Вони активно впроваджували політики, що вимагали використання справжніх імен, а також створювали технологічні рішення, які дозволяли централізовано збирати особисті дані користувачів і моніторити їхню поведінку в Інтернеті.

Одним із таких рішень стало просування концепції «єдиного акаунту» – зручного інструменту для входу до різних сервісів без потреби створювати окремі облікові записи. Це спрощувало доступ, але водночас сприяло уніфікації цифрової ідентичності. За право володіти ключовими платформами для такого типу акаунтів змагалися великі ІТ-компанії: Фейсбук, Гугл, Епл і Майкрософт (остання приєдналася пізніше, але ефективно використала своє домінування на ринку операційних систем для ПК) [15, с. 48-49].

Якщо раніше користувачі обережно ставились до оприлюднення своїх персональних даних (імен, адрес, номерів телефонів), то протягом останнього десятиріччя ці практики стали звичними. Особливу роль у цьому процесі відіграло масове поширення смартфонів, адже більшість онлайн-сервісів вимагає обов'язкової ідентифікації через номер телефону та інші персональні дані [15, с. 48-49]. Це явище стало результатом упровадження моделі «послуга в обмін на персональні дані», яка є основою роботи більшості мобільних додатків та онлайн-платформ [16, с. 59-30].

Питання множинності цифрової ідентичності тісно пов'язане з темою анонімності в Інтернеті. Як підкреслює Р. Рейнольдс, у ситуаціях, що стосуються здобуття прибутку, люди прагнуть закріпити за собою авторські права на створених аватарів [17]. Водночас за словами Дж. Ван Коксвіка, в

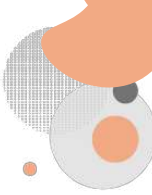
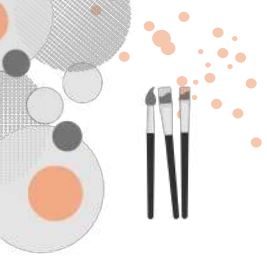


багатьох інших випадках користувачі намагаються дистанціювати себе у реальному житті від своєї віртуальної ідентичності. Це пояснює популярність анонімної участі в блогах, онлайн-чатах і віртуальних світах.

Однак в окремих випадках анонімність викликає етичні суперечки, зокрема тоді, коли за допомогою віртуальної ідентичності завдається шкода іншим, і ця поведінка не схвалюється постраждалою стороною. У відповідь на спроби технологічних компаній уніфікувати ідентичність користувачів через створення єдиного акаунта, деякі з них вдаються до опору, наприклад, намагаються розмежувати своє онлайн-оточення на різні групи – близькі друзі, родина, знайомі тощо. Існує припущення, що саме для збереження популярності серед молоді Фейсбук був змушений залишити таку можливість.

На думку Г. Терпстри, наявність кількох поштових акаунтів є однією з форм структурного поділу особистого життя [18]. Досвідченіші користувачі часто схильні до поділу власної присутності у соцмережах, і багато з них визнають, що мають два або більше облікових записи. Ця тенденція стає дедалі поширенішою зі зростанням кількості соціальних платформ.

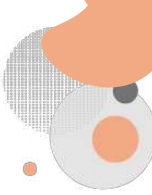
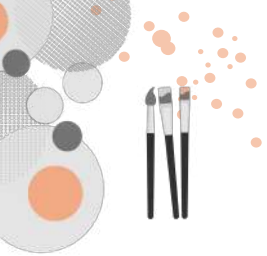
Х. ван Дейк проаналізував, як змінюється підхід до множинності віртуальної ідентичності та анонімності в цифровому середовищі. Він зазначає, що соціальні мережі, зокрема «Фейсбук» і «Лінкедін», зацікавлені у прозорій, єдиній ідентичності користувача. Це дозволяє їм збирати точні персональні дані, що є цінним ресурсом для рекламних цілей, персоналізації реклами й отримання прибутку [18]. Х. ван Дейк також наголошує на важливості інтерфейсу у формуванні способу самопрезентації особистості. Те, як саме особа показує себе у соцмережі, залежить від того, для кого призначена ця інформація. Учений вважає, що зміна технологічної архітектури соціальних мереж – це особлива форма боротьби між користувачами і платформами за контроль над цифровим образом особи.



Людина виконує різні ролі в суспільстві – як друг, родич, працівник чи роботодавець – і саме тому не існує єдиної ідентичності. Різні платформи орієнтовані на різні аспекти життя: Лінкедін – на професійну сферу, Фейсбук – на особисту. Через це Х. ван Дейк ставить під сумнів доцільність та ефективність нав'язування концепції єдиної ідентичності. Ідея повного розкриття особистих даних, яка начебто обіцяє зручність, фактично призводить до зростання кількості інформації, яку збирають технологічні компанії. Ця інформація згодом обробляється за допомогою складних алгоритмів для подальшої монетизації. Попри технічні обмеження, користувачі зберігають певну свободу у формуванні своєї ідентичності, хоча й можуть відчувати розчарування, коли зіштовхуються з «підміною» особи в онлайн-комунікації [18].

Соціальні мережі сьогодні відіграють важливу роль у процесі вторинної соціалізації особистості, впливаючи не лише на її інтеграцію в цифрове середовище, а й на адаптацію в реальному житті. Вони виступають своєрідним дзеркалом сучасного суспільного розвитку, адже їхній контент відображає актуальні настрої, проблеми та тенденції. Соціальні платформи стають не лише засобом обміну інформацією, але й інструментом маніпуляцій, інформаційного впливу, виховання молоді, а також формування нових моделей поведінки. Під впливом цифрового простору змінюються звички людей: спосіб споживання інформації, взаємостосунки, дозволя, форми взаємодії з навколишнім світом. Це, своєю чергою, суттєво впливає на процес соціалізації молодого покоління.

Соціальні мережі стають платформою, де підлітки виражають свою унікальність не традиційними шляхами, а через цифрові технології. Активність як одна з ключових рис особистості реалізується через постійне розширення соціальних контактів і взаємодію із середовищем. Спілкування – один з основних механізмів активізації особистості, адже саме через нього

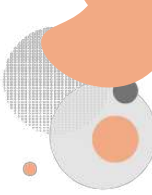
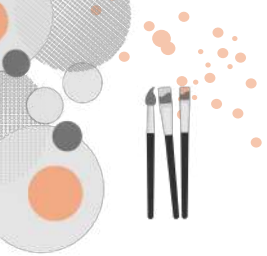


проявляються емоції, риси характеру й індивідуальність. Проте варто зазначити, що ці характеристики повніше розкриваються у живому, вербальному спілкуванні, а не в онлайн-комунікації.

У сучасному світі простежується стрімке зростання кількості зареєстрованих користувачів у соціальних мережах, що свідчить про домінування цифрового спілкування над традиційними формами взаємодії. Однак, поряд з позитивними аспектами, Інтернет як чинник соціалізації може провокувати і кризові форми соціалізації: залежність від віртуального середовища, компульсивну поведінку, втечу у внутрішній світ шляхом відсторонення від реальності. До таких наслідків можуть призводити, наприклад, ігри з елементами насильства, які здатні стимулювати агресивність у реальному житті. Також соціальні мережі можуть бути джерелом засвоєння антисоціальних або протиправних моделей поведінки, що пізніше проявляються поза межами цифрового середовища.

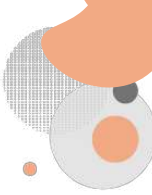
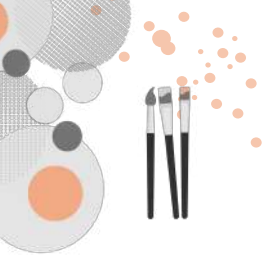
У результаті формується новий тип особистості – *Homo virtualis* – людина, орієнтована на цифрову взаємодію, носій і споживач віртуальної культури [19]. У зв'язку з цим перед суспільством постає нагальне завдання – створення прийняттого культурного та морального сегменту Інтернет-простору формування ідентичності, який був би привабливим для молоді та міг конкурувати з низькоякісним контентом. Також необхідно розвивати систему «віртуальної етики», яка б закріплювала моральні орієнтири та забезпечувала соціальний контроль за поведінкою в мережі, передбачаючи моральну оцінку онлайн-взаємодій, а також введення певних норм, обмежень і заборон.

Висновки. З цифровізацією світу і появою віртуальної реальності значно змінилося розуміння розвитку особистості. Віртуальний простір відкриває нові можливості для самовираження, однак водночас ставить перед особистістю нові психологічні виклики. Взаємодія в кіберпросторі обмежена



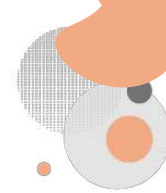
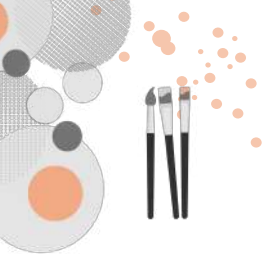
лише інформаційно-психологічним рівнем, що позбавляє комунікацію невербальних складових і ускладнює сприйняття особистості співрозмовника. Проте емоційні вади часто компенсуються використанням графічних елементів, як-от емодзі та меми. Це створює ідеалізовані образи віртуальних співрозмовників, що може призводити до спотвореного сприйняття реальності. Віртуальна реальність також надає відчуття безпеки через анонімність і можливість швидко припиняти контакт. Разом із перевантаженням інформацією це призводить до перенапруження психіки та зниження здатності до критичного мислення.

Віртуальні особистості можуть існувати в різних формах: як точні віддзеркалення реальних осіб, так і як психологічні проєкції бажаних рис або вигадані образи. Вони можуть бути змінними або статичними залежно від взаємодії з реальним світом. Цифрові трансформації й розвиток соціальних мереж також сприяли зміні соціальних норм та моделей поведінки. Соціальні платформи стали основними інструментами соціалізації, що значно змінює способи взаємодії з навколишнім світом. Інтернет дозволяє молоді шукати самореалізацію та нові форми самовираження, однак при цьому виникають ризики залежності від віртуального середовища і порушення реальних соціальних зв'язків. Розвиток цифрової ідентичності потребує вироблення нових норм етики для забезпечення соціальної відповідальності у віртуальному просторі. Урахування численних різновидів віртуальних особистостей і множинності цифрових ідентичностей стає важливим аспектом розвитку соціальних мереж і впливу на процеси соціалізації в сучасному цифровому світі.



Список використаних джерел

1. Асєєва Ю. О. Кіберкомунікативна залежність від соціальної мережі Instagram як проблема сучасної молоді. *Габітус*. 2020. № 14. С. 152–157. URL: <https://repo.odmu.edu.ua:443/xmlui/handle/123456789/8327>.
2. Березовська Л. Вплив соціальних мереж на психологічне благополуччя особистості. *Вісник Національного університету оборони України*. 2020. № 55(2). С. 28–36. DOI: 10.33099/2617-6858-2020-55-2-28-36.
3. Гіденко Є. С. Кібербулінг: насильство в соціальній мережі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Юриспруденція*. 2021. № 50. С. 26–29. DOI: 10.32841/2307-1745.2021.50.6.
4. Гоян І., Данилова Т. Вплив соціальних мереж на психологічне функціонування особистості: до постановки проблеми. *Науковий журнал «Гуманітарні студії: педагогіка, психологія, філософія»*. 2021. Том 12, № 4. С. 118–124. DOI: 10.31548/hspedagog2021.04.117.
5. Лазаренко О. А., Веретенко Т. Г. Формування безпечної поведінки в Інтернет-мережі. *Здобутки та досягнення прикладних та фундаментальних наук XXI століття*. Черкаси: МЦНД, С. 26–34. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/mcnd/article/view/4218>
6. Малєєва Н. С. Комунікативні Інтернет-практики залежної від соціальних мереж молоді : автореф. дис. ... канд. псих. наук : 19.00.05. Київ, 2017. 22 с.
7. Тимошенко Є. О. Роботизація сучасності – щасливе майбутнє? *Досягнення сучасної медичної та фармацевтичної науки – 2022* : зб. тез доп. Всеукр. наук.-практ. конф. студентів та молодих вчених. Запоріжжя : ЗДМУ, 2022. С. 117–118. URL: <http://dspace.zsmu.edu.ua/handle/123456789/16503>
8. Якущенко Ю., Глущенко К. Соціальні мережі як провідний вид віртуального спілкування. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства : матеріали IX Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників*. Суми : Сумський



державний університет, 2021. С. 413–417. URL:
https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/84763/1/Yakushchenko_doslidzhennia.pdf

9. Boiko A. E. Developing students' soft skills: Integrating Ukraine's non-formal education into the European educational space. *Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді: зб. наук. праць*. Київ: Інститут проблем виховання НАПН України. 2022. Вип. 26. Кн. 1. С. 55–64. DOI: 10.32405/2308-3778-2022-26-1-55-64

10. Бугайова Н. М. Кримінальний психологічний вплив у злочинах проти особистості в кіберпросторі. *Сучасний стан криміналістичного забезпечення досудового розслідування: збірник матеріалів конференції*. Київ. ННІ № 2 НАВС, 2017. С. 75–79. URL:
<https://elar.navs.edu.ua/server/api/core/bitstreams/19543a89-3b7e-43d4-8726-9eb18fefa661/content>

11. Штепа О. О. Віртуальна реальність: соціально-філософський аналіз. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. № 37. С. 135–139. DOI: <https://doi.org/10.32782/hst-2024-20-97-10>

12. Соляник С. Ф. Віртуальна реальність як феномен культури інформаційного суспільства. *Перспективи. Соціально-політичний журнал*. 2021. № 2. С. 95–101. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/12929>

13. Kozlovets M. A., Gold O. F., Ogorodniichuk Yu. Y. Social rejection as a phenomenon of modern world. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. 2022. Vol. 2(92). S. 69–81. <http://philosophy.visnyk.zu.edu.ua/issue/view/16111>

14. Огороднійчук Ю. Віртуальна реальність як феномен та її вплив на буття людини. *Humanities Studies*. 2024. Випуск 20 (97). С. 83–92. URL: <http://humstudies.com.ua/article/view/312121/303198>

15. Токарева В. О. Трансформація віртуальної ідентичності: від множинності до єдиної автентичності в мережі Інтернет. *Актуальні проблеми вітчизняної юриспруденції*. 2022. № 3. С. 47–52. URL: http://apnl.dnu.in.ua/3_2022/8.pdf
16. Некіт К. Г. Персональні дані та індустріальні дані як об'єкти права власності: оцінка перспектив. *Часопис цивілістики*. 2020. № 36. С. 57–64.
17. Reynolds R. 'Hands off MY avatar ! Issues with claims of virtual property and identity' URL: <http://www.ren-reynolds.com/downloads/HandsOffMYavatar.html>
18. Terpstra Glenn Allen. "Self VS. Digital Self". *Graduate Theses and Dissertations*. 2016. URL: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/16027>
19. Веретенко Т. Г. Детермінанти формування безпечної діяльності молоді в Інтернет-мережі. URL: <http://elibrary.kubg.edu.ua>.
20. Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди; [редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін.]. Київ: Абрис. 2002. 742 с. URL: https://shron1.chtyvo.org.ua/Shynkaruk_Volodymyr/Filosofskyi_entsyklopedychnyi_i_slovnyk.pdf