

ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ ГРУП ІНТЕРЕСІВ У КІБЕРПРОСТОРИ

TECHNOLOGIES FOR FORMING INTEREST GROUPS IN CYBERSPACE

Статтю присвячено технологіям формування груп інтересів у кіберпросторі. Відзначено актуальність дослідження групової поведінки в сучасному суспільстві, процесу формування груп інтересів, її детермінації, особливостей і закономірностей у кіберпросторі. Наголос зроблено на тому, що колективна дія та взаємодія між індивідами й групами в цифровому соціумі відбуваються в кіберпросторі. Відповідно, розвиваються сучасні технології формування груп інтересів у кіберпросторі – цифрові технології. Відзначено трансдисциплінарність дослідження формування груп інтересів у кіберпросторі. У демократичних суспільствах групи інтересів виконують функції артикуляції суспільних інтересів, їх агрегації, захисту інтересів своїх членів, контролю над діяльністю публічної влади, структуризації соціального та політичного просторів, лобіювання тощо.

Обґрунтовано, що в цифровому суспільстві активно поширюються технології формування груп інтересів. Вони застосовуються в кіберпросторі, активізуючись під час електоральних кампаній. До технологій формування груп інтересів у кіберпросторі віднесено нижчезазначені. По-перше, технології електронних петицій, онлайн-консультацій і е-голосування, які сприяють розвитку демократії участі та водночас утворюють загрози цифровій нерівності й маргіналізації інтересів тих спільнот, доступ яких до інтернету обмежений. По-друге, технології аналізу та збору даних про користувачів соціальних мереж, платформ і месенджерів, комунікативні технології, мобілізаційні технології та технології управління. По-третє, технології «культури скасування», які ґрунтуються на ресентименті та спрямовані проти раціональних дискусій публічних інтелектуалів. По-четверте, технології гейміфікації, які активно використовуються у процесі формування груп інтересів у кіберпросторі. Саме з необхідністю подолання негативних наслідків технологій «культури скасування» та гейміфікації пов'язуються перспективи подальших досліджень технологій формування груп інтересів у кіберпросторі.

Ключові слова: групи інтересів, кіберпростір, цифрове суспільство, соціальна структура, соціальні технології, цифрові технології.

The article is devoted to technologies for forming interest groups in cyberspace. The relevance of studying group behavior in modern society, the process of forming interest groups, its determination, features, and patterns in cyberspace is noted. Emphasis is placed on the fact that collective action and interaction between individuals and groups in the digital society takes place in cyberspace. Accordingly, modern technologies for the formation of interest groups in cyberspace – digital technologies – are being developed. The transdisciplinary of research on the formation of interest groups in cyberspace is noted.

In democratic societies, interest groups perform the functions of articulating public interests, aggregating them, protecting the interests of their members, controlling the activities of public authorities, structuring social and political spaces, lobbying, etc.

It has been proven that technologies for forming interest groups are actively spreading in the digital society. They are used in cyberspace and become more active during election campaigns. The following technologies are used to form interest groups in cyberspace. First, technologies for electronic petitions, online consultations, and e-voting, which contribute to the development of participatory democracy and, at the same time, pose threats of digital inequality and marginalization of the interests of those communities whose access to the Internet is limited. Second, technologies for analyzing and collecting data about users of social networks, platforms, and messengers, communication technologies, mobilization technologies, and management technologies. Third, technologies of the “culture of cancellation”, which are based on resentment and directed against rational discussions by public intellectuals. Fourth, gamification technologies, which are actively used in the process of forming interest groups in cyberspace. It is precisely the need to overcome the negative consequences of the technologies of “cancel culture” and gamification that is linked to the prospects for further research into the technologies of forming interest groups in cyberspace.

Key words: interest groups, cyberspace, digital society, social structure, social technologies, digital technologies.

УДК 316.454:007:004

DOI <https://doi.org/10.32782/hbts.76.7>

Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Ярова Л.В.

д.політ.н., професор,
завідувачка кафедри соціології
Національний університет
«Одеська юридична академія»

Куртіков М.В.

здобувач вищої освіти
Національний університет
«Одеська юридична академія»

Вступ. Однією з головних проблем для соціологічної теорії та політичної і соціальної практики є визначення сутності «інтересу». Адже саме навколо спільних інтересів формуються соціальні групи, відбувається структуризація соціального простору. У політичній взаємодії визначальним є суспільний (національний) інтерес, визначення та реалізація якого виступають умовою забезпечення справедливості. Групи інтересів є фундаментальною основою для процесу суспільного розвитку, модернізації та демократизації. Солідаризуємось з думкою В. Тихоновича,

який досліджує соціальні інтереси в динаміці соціального простору: «Специфіка феномену інтересу в життєдіяльності суб'єкта (особистості, групи, верстви) полягає насамперед в його активній функціональній здатності, на відміну, наприклад, від потреб, орієнтацій, ставлень, настанов та іншого, які не є безпосередньо актами й моделями зовнішньої поведінки суб'єкта. У мотиваційній системі суб'єкта інтерес посідає особливе місце рушія діяльності й поведінки. Стосовно соціального інтересу ця обставина реалізується у способах групоутворень різного рівня спільності

(солідарності) і взаємодії різного соціально-просторового обшару» [5, с. 91].

Особливої актуальності визначення груп інтересів і дослідження процесу формування груп інтересів набувають у цифровому суспільстві. Взаємодія індивідів відбувається не лише у фізичному, але й у віртуальному просторі. Розвиток віртуального простору відбувається дуже швидко, а кількісні зміни переходять у якісні – від аудіовізуальних медіа до глобальних соціальних мереж і штучного інтелекту. У процесі формування груп інтересів це відкриває нові можливості щодо формування груп інтересів і водночас утворює нові виклики та загрози.

Уже доводилось відзначати, що «у цифровому суспільстві актуалізується проблема дослідження появи «віртуальної реальності», цифрових технологій, формування кіберпростору. Концепція цифрового суспільства виокремлює специфічний і унікальний простір соціальної та політичної взаємодії сучасності – кіберпростір <...> Цифровізація соціальної та політичної взаємодії в кіберпросторі створює не лише нові можливості щодо швидкості зв'язку та якості комунікації, а й суттєві загрози – розвитку маніпуляцій інформацією, інформаційного тоталітаризму, кіберзагрози та цифрову нерівність» [9, с. 288].

У сучасному суспільстві колективна дія та взаємодія між індивідами і групами в цифровому соціумі відбуваються в кіберпросторі. Відповідно, розвиваються сучасні технології формування груп інтересів у кіберпросторі – цифрові технології.

Особливо варто наголосити на трансдисциплінарності дослідження формування груп інтересів у кіберпросторі, необхідності виходу за межі окремих наукових полів та інтеграції здобутків природознавчих, соціальних і поведінкових наук. Дослідженням різних аспектів формування груп інтересів у кіберпросторі присвячено праці Д. Дубова, Н. Гедікової, І. Ільїна, А. Матійко, І. Мачуліної, П. Петрова, О. Уваркіної, О. Шевчук та інших.

Зокрема, Г. Петров аналізує «цифрові механізми участі» та зазначає: «У цифрову епоху традиційні форми політичної участі громадян доповнюються або навіть витісняються новими цифровими інструментами – як-от е-петиції, онлайн-консультації та електронне голосування. Ці інструменти, що формально покликані посилити участь громадян у процесі ухвалення рішень, на практиці викликають низку питань і додаткові виклики перед державами. Незважаючи на швидке поширення електронних платформ участі в багатьох країнах, наукові й емпіричні дослідження вказують на суперечливість їхнього впливу. З одного боку, цифрові інструменти розширюють можливість для залучення громадян до політики, надають доступ до інформації та знижують поріг участі. З іншого – існують значні ризики: нерівний доступ до ІКТ, низький рівень цифрової грамотності, відсутність зворотного зв'язку від влади, а також

можливості маніпуляцій і зловживань, особливо у сфері електронного голосування» [4, с. 246]. Водночас варто відзначити, що в науковому дискурсі мало уваги приділяється проблемі технологій формування груп інтересів у кіберпросторі.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Концептуалізація «цифрового суспільства» як складник теорії прогресу людської цивілізації від традиційного (аграрного) суспільства до інформаційного (постіндустріального) суспільства пройшла низку взаємопов'язаних етапів. Вони зумовлені розвитком сучасних цифрових технологій – від концепції «третьої хвилі» та «суспільства ризику» до «кіберпростору».

Відзначимо: «Концепція «інформаційного суспільства», яка стала продовженням теорій цивілізаційного прогресу та розвитку технологій (зокрема, «теорії промислових революцій», «теорії хвиль цивілізації», «постіндустріального суспільства» та інших) та водночас утворила передумови для теорії «цифрового суспільства», має міждисциплінарний характер. Продовженням концепції «інформаційного суспільства» є теорія «цифрового суспільства», яка визначає соціальні та політичні трансформації під впливом розвитку інформаційних технологій та цифровізації <...> Цифрове суспільство можна ідентифікувати як нову цивілізацію, засновану на взаємодії в кіберпросторі» [9, с. 288].

Загалом, кіберпростір є полем комунікативної взаємодії в соціальних мережах, платформах і месенджерах, яка відбувається за допомогою новітніх цифрових технологій і алгоритмів. Безумовно, однією з переваг цифрового суспільства та технологій формування груп інтересів у кіберпросторі є відкритість, доступність та сприяння розвитку «демократії участі».

На цьому акцентує увагу П. Петров, який визначає процес «цифрової трансформації демократії» під впливом технологій електронних петицій, онлайн-консультацій і е-голосування.

Він, зокрема, зазначає: «У цифрову епоху політична участь значною мірою трансформується під впливом нових ІКТ. Одними з найбільш поширених інструментів участі стали електронні петиції (е-петиції), онлайн-консультації із громадськістю та електронне голосування (e-voting). Ці форми цифрової комунікації між громадянами та владою дозволяють реалізовувати елементи прямої демократії, розширюючи можливості для участі у процесі ухвалення політичних рішень <...> Е-петиції, як цифрова форма громадської ініціативи, яка дозволяє громадянам порушувати питання, звертатися до органів влади й ініціювати зміни в законодавстві або політиці, стали масовим і доступним інструментом політичної мобілізації. У свою чергу, онлайн-консультації – це інтерактивна форма діалогу між державою і суспільством, за якої влада запитує думку громадян щодо нових нормативних актів, рішень чи бюджетних витрат. Нарешті, електронне голосування (e-voting) є однією з найбільш

чутливих і технологічно складних форм е-участі, що передбачає голосування громадян за допомогою цифрових систем» [4, с. 246].

У демократичних суспільствах, які характеризуються плюралізмом ідей та свободою слова, різноманітні групи інтересів виконують функції артикуляції суспільних інтересів, їх агрегації, захисту інтересів своїх членів, контролю над діяльністю публічної влади, структуризації соціального та політичного просторів, лобіювання тощо.

Погодимося із тим, що «<...> групи інтересів, на відміну від партій, не борються за владу й безпосередній контроль над нею. Для них політична влада – не мета, а засіб, за допомогою якого вони прагнуть задовольнити свої потреби й інтереси. Окрім того, діяльність груп інтересів не завжди має публічний характер. Вони можуть об'єднуватися заради досягнення вузьких групових цілей у спосіб, який часом не узгоджується із загальносуспільними інтересами або й прямо суперечить їм <...>» [6, с. 80].

Технології формування груп інтересів створюють виклики щодо «цифрової нерівності» соціальних груп, адже окремі групи інтересів отримують значні переваги, тоді як інші стають маргінальними, витісняються на периферію політичного процесу та не здатні залучитись до вироблення порядку денного цифрового суспільства, формування суспільного (національного) інтересу.

Варто безумовно погодитись із таким: «Особливу увагу варто приділити вивченню включення або виключення «периферійних» груп у цифрові процеси – через виявлення бар'єрів доступу, аналіз ролі цифрової нерівності та пошук шляхів досягнення більшої інклюзивності. Загалом, цифрова трансформація політичної участі є не завершеним процесом, а полем активної конкуренції між демократичними інноваціями, технологічними обмеженнями й інституційною інерцією. Саме тому цифрова демократія потребує постійного наукового супроводу, оцінювання ефективності й адаптації до нових викликів – з метою перетворення технологічних засобів на справжні інструменти політичного впливу та соціальної справедливості» [4, с. 249].

У статті «Цифрова трансформація виборчих технологій: порівняльний аналіз досвіду США та України» [1] акцентується увага на технологіях формування групових інтересів під час виборчих кампаній. У цифровому суспільстві найбільш активно розвиваються технології кіберпростору, спрямовані на електоральну мобілізацію та формування груп інтересів під час електоральних кампаній.

Солідаризуємось із такою думкою: «XXI століття ознаменувало собою тектонічний зсув у всіх сферах суспільного життя, зумовлений цифровою революцією. Політичні процеси, зокрема їхня квінтесенція – виборчі кампанії, не залишилися осторонь цих змін. Якщо раніше боротьба за голоси велася переважно на телебаченні, на сторінках

газет та під час зустрічей з виборцями, то сьогодні епіцентр політичних баталій дедалі більше зміщується у віртуальний простір – на платформи соціальних мереж, у месенджери та на вебсайти. Цей процес, що отримав назву цифрової трансформації політики, докорінно змінив набір інструментів, які використовуються для досягнення електорального успіху. Поняття «виборчі технології» еволюціонувало від сукупності методів польової агітації та медійної реклами до складних, багатокomпонентних екосистем, що інтегрують політологію, соціологію, маркетинг та інформаційні технології. Сучасні кампанії оперують такими поняттями, як аналіз великих даних (Big Data), штучний інтелект, сегментація аудиторії та мікротаргетинг» [1, с. 267].

Погоджуючись загалом з авторкою наведеної цитати щодо розвитку технологій аналізу великих даних, штучного інтелекту, мікротаргетингу та сегментування аудиторії соціальних мереж, усе ж відзначимо, що ці технології застосовуються не лише в електоральний період. Вони стали невід'ємним складником формування груп інтересів у кіберпросторі та структуризації цифрового суспільства.

Розглянемо технології формування груп інтересів у кіберпросторі більше детально. До них відносять технології аналізу та збору даних про користувачів соціальних мереж, платформ і месенджерів, комунікативні технології, мобілізаційні технології та технології управління.

Погодимося із таким: «Сучасний арсенал цифрових технологій є надзвичайно широким. Його можна умовно класифікувати за функціональним призначенням, а саме: 1) технології збору й аналізу даних. Це основа сучасної кампанії. Сюди належить збір даних про виборців із відкритих джерел (виборчі списки, профілі в соцмережах) і закритих (комерційні бази даних). За допомогою аналізу великих даних (Big Data) та інструментів штучного інтелекту технологи моделюють електоральну поведінку, виявляють ключові сегменти аудиторії та визначають найбільш ефективні канали комунікації з ними; 2) технології комунікації та таргетингу. Головним інструментом тут є соціальні мережі (Facebook, Instagram, X, TikTok) та пошукові системи (Google). За допомогою таргетованої реклами політичні штаби доставляють різні повідомлення різним групам виборців залежно від їхніх демографічних характеристик, інтересів і політичних поглядів <...> Також активно використовуються e-mail-розсилки, чат-боти та комунікація в месенджерах (Telegram, Viber); 3) технології мобілізації та фандрайзингу. Цифрові платформи дозволяють швидко мобілізувати волонтерів для агітаційної роботи в онлайн і офлайн. Окрім того, вони стали потужним інструментом для збору пожертв (онлайн-фандрайзинг), що дозволяє кандидатам залучати мільйони дрібних внесків від звичайних громадян, зменшуючи залежність від великих донорів; 4) технології управління кампанією. Це спеціалізоване програмне забезпечення

(CRM-системи), яке дозволяє штабам керувати базами даних прихильників, планувати заходи, координувати роботу волонтерів і відстежувати ефективність кампанії в режимі реального часу» [1, с. 267–268].

У процесі соціальної структуризації цифрового суспільства особлива роль належить молоді, як представникам «цифрового покоління». Адже саме молоде покоління найбільш активно використовує кіберпростір та, відповідно, молодь є найбільш сприятливим середовищем для застосування («апробації») технологій формування груп інтересів у кіберпросторі. На вплив цифровізації на соціальні практики молоді акцентує увагу І. Мачуліна. Вона зазначає: «Цифровізація – одна з основних тенденцій розвитку інформаційного суспільства, яка формує та надає доступ до різних сфер життєдіяльності, підвищує якість і охоплення певних послуг, розширює спосіб співпраці та надає більші можливості для комунікації між людьми. Розширення цифрового простору та збільшення його ролі в житті сучасної людини веде до формування нового рівня буття: реального та віртуального. На відміну від інших соціальних груп, цифровізація особливо впливає на молодь як на найбільш мобільну соціальну групу, яка є більш адаптованою до сприйняття та трансляції нових форм культури, цінностей та практик. Молодь як представник «цифрового покоління» відчуває найбільшу необхідність у використанні новітніх технологій» [3, с. 140].

Розвиток цифрового суспільства та технологій формування груп інтересів у кіберпросторі безпосередньо впливає на соціальні практики, які віртуалізуються, переміщуються в мережу «Інтернет». Зокрема, у технологіях формування групи інтересів у кіберпросторі використовуються такі негативні наслідки цифровізації, як інтернет-залежність, кіберзлочинність (зокрема, кібершахрайство), психічні розлади особи тощо.

Продовжуючи окреслення тих викликів, які постають у процесі формування груп інтересів у кіберпросторі, варто наголосити на ролі соціальних мереж. Це – віртуальний конструкт, який (як і Штучний інтелект) функціонує на основі алгоритмів і технологій, утворює віртуальні спільноти, сегментує кіберпростір і підбирає інформаційний контекст для кожного сегменту.

Варто погодитись із визначенням соціальних мереж як «нового паноптикуму», у якому панує культура ресентименту: «Уважається, що соціальні мережі є способом позбутися від самотності для сучасної людини. На жаль, наявність соціальних мереж не здатна вирішити цю проблему, бо суспільство ще не готове перейти на шлях толерантності та розвивати саме конструктивну культуру спілкування. Архетиповою ознакою сучасного суспільства є ресентимент, із якого виникає субкультура «культури скасування», і будь-який інтелектуал, який висловив

думку, що не є популярною в суспільстві, може потрапити під удар представників «культури скасування»» [2, с. 38].

Небезпека використання технологій «культури скасування» у процесі формування груп інтересів у кіберпросторі полягає в тому, що нівелюється роль наукового знання, інтелектуальних дискусій, раціональної аргументації. Це призводить до втрати символічної влади групами публічних інтелектуалів, які визначали в минулому порядок денний влади та суспільства, забезпечували легітимність влади.

Погодимося із визначенням ролі раціональних дискусій публічних інтелектуалів у процесі легітимації публічної влади: «Публічні інтелектуали у своїх зверненнях намагаються визначати порядок денний українського суспільства, вони використовують раціональну аргументацію та формують громадську думку. Саме тому звернення інституцій публічних інтелектуалів здатні сприяти забезпеченню легітимності публічної влади в Україні. Звичайно, неможливо уявити сучасну політику без ток-шоу, але звернення та відкриті листи публічних інтелектуалів є однією з дієвих технологій раціоналізації політики та легітимації влади» [8, с. 169].

Замість раціональних дискусій за участі публічних інтелектуалів у соціальних мережах упроваджуються технології гейміфікації. Саме технології гейміфікації стають основою формування груп інтересів у кіберпросторі.

Варто безумовно погодитись із тим, що «гейміфікація громадянської участі дозволяє перетворити рутинні громадські дії на активний процес, що робить політичну участь привабливішою, особливо для молоді <...> Гейміфікація відкриває нові можливості для «civic tech-проектів», платформ електронної демократії, краудсорсингу рішень та громадського моніторингу. Вона здатна подолати бар'єр байдужості, який часто виникає у громадян стосовно «офіційних» каналів впливу. Тому гейміфіковані інтерфейси, візуальні принади, системи досягнень і визнання можуть значно підвищити рівень залучення та утримання користувачів у громадянських ініціативах» [7, с. 293].

Отже, у процесі становлення цифрового суспільства суттєвих трансформацій зазнає формування груп інтересів. Замість раціональних дискусій щодо визначення, публічної презентації та захисту суспільного (національного інтересу) маємо широке застосування технологій формування груп інтересів у кіберпросторі.

Висновки. Отже, у цифровому суспільстві активно поширюються технології формування груп інтересів. Вони застосовуються в кіберпросторі, активізуються під час електоральних кампаній і конкретизуються в такому. По-перше, технології електронних петицій, онлайн-консультацій і е-голосування, які сприяють розвитку демократії участі та водночас утворюють загрози цифрової нерівності й маргіналізації інтере-

сів тих спільнот, доступ яких до мережі «Інтернет» є обмеженим. По-друге, технології аналізу та збору даних про користувачів соціальних мереж, платформ і месенджерів, комунікативні технології, мобілізаційні технології та технології управління. По-третє, технології «культури скасування», які гуртуються на ресентименті та спрямовані проти раціональних дискусій публічних інтелектуалів. По-четверте, технології гейміфікації, які активно використовуються у процесі формування груп інтересів у кіберпросторі. Саме з необхідністю подолання негативних наслідків технологій «культури скасування» та гейміфікації пов'язуються перспективи подальших досліджень технологій формування груп інтересів у кіберпросторі.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Гедікова Н. Цифрова трансформація виборчих технологій: порівняльний аналіз досвіду США та України. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2025. № 53. С. 267–271. URL: http://apfs.nuoua.od.ua/archive/53_2025/47.pdf.
2. Ільїн І. Соціальні мережі як новий «паноптикум»: в'язниця самотніх. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2025. № 53. С. 38–46. URL: http://apfs.nuoua.od.ua/archive/53_2025/8.pdf.
3. Мачуліна І. Вплив цифровізації на соціальні практики молоді: основні тенденції та ризики. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2025. № 53. С. 140–146. URL: http://apfs.nuoua.od.ua/archive/53_2025/26.pdf.
4. Петров П. Е-петиції, онлайн-консультації та цифрове голосування: вплив на реальні політичні рішення. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2025. № 53. С. 246–250. URL: http://apfs.nuoua.od.ua/archive/53_2025/43.pdf.
5. Тихонович В. Соціальні інтереси в динаміці соціального простору. *Український соціум*. 2010. № 2 (33). С. 80–92. URL: https://ukr-socium.org.ua/wp-content/uploads/2010/04/80-92__no-2__vol-33__2010__UKR.pdf.
6. Чувардинський О. Групи інтересів у громадянському суспільстві. *Політичний менеджмент*. 2007. № 3. С. 78–87. URL: https://ipiend.gov.ua/wp-content/uploads/2018/07/chuwardynskyi_hrupy.pdf.
7. Швець С. Гейміфікація громадянської активності: нові інструменти консолідації суспільства. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2025. № 53. С. 293–297. URL: http://apfs.nuoua.od.ua/archive/53_2025/52.pdf.
8. Яковлев Д., Яковлева Л. Політика без ток-шоу. Потенціал звернень публічних інтелектуалів щодо легітимації влади. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. № 39. С. 163–169. URL: http://apfs.nuoua.od.ua/archive/39_2022/28.pdf.
9. Ярова Л., Куртіков М. Кіберпростір та «цифрове суспільство»: технології, соціум, політика. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2025. № 52. С. 288–293. URL: http://apfs.nuoua.od.ua/archive/52_2025/48.pdf.

Стаття надійшла в редакцію: 12.08.2025

Стаття прийнята: 27.08.2025

Опубліковано: 23.10.2025