

МЕТОДОЛОГІЧНІ ТРУДНОЩІ В ДОСЛІДЖЕННІ ПОВЕДІНКИ ОСОБИСТОСТІ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

METHODOLOGICAL DIFFICULTIES IN RESEARCHING PERSONALITY BEHAVIOR IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

У статті розглядаються ключові методологічні труднощі, що виникають під час дослідження поведінки особистості в цифровому середовищі. Наголошено, що трансформація соціальної взаємодії в онлайн-просторі супроводжується зміщенням меж між приватним і публічним, автентичним і сконструйованим, що суттєво ускладнює операціоналізацію базових понять. Особливу увагу приділено проблемі достовірності даних, отриманих із цифрових платформ, адже користувачі нерідко свідомо або несвідомо модифікують власну онлайн-ідентичність. Наявність множинних профілів, алгоритмічна селекція контенту та вплив штучного інтелекту на інформаційні потоки створюють додаткові бар'єри для репрезентативного відбору та коректного інтерпретування результатів. Методологічним викликом є також динамічність цифрового середовища, що постійно змінюється, випереджаючи встановлені наукові підходи. У статті проаналізовано можливості комбінування кількісних і якісних методів, використання цифрової етнографії, трекінгових технологій та автоматизованого аналізу великих даних. Водночас підкреслено необхідність етичного переосмислення дослідницьких процедур, пов'язаних із конфіденційністю та інформованою згодою учасників. Зроблено висновок, що ефективно дослідження поведінки особистості в цифровій реальності потребує гнучких міждисциплінарних стратегій, здатних врахувати як технологічні, так і соціокультурні чинники цифрової взаємодії.

Розкрито також подвійну природу віртуального середовища. З одного боку, воно може виступати як спільний робочий простір для обміну інформацією, професійної комунікації та розваг. При цьому роль користувача здебільшого обмежується функціональними діями – надсилання повідомлень, участь у чатах, перегляд контенту, робота з файлами. З іншого боку, автор зазначає, що в певних умовах користувач починає сприймати віртуальне середовище як частину власного внутрішнього досвіду: формуються емоційні реакції, з'являється переживання присутності (presence), виникає ефект занурення. У таких випадках технічно-об'єктивний простір трансформується в іммерсивне середовище (IVEs), в якому користувач відчуває підвищений ступінь включеності, а його поведінка стає більш гнучкою та залежною від контексту.

Особливу увагу приділено тому, що іммерсивне середовище не лише впливає на користувача, а й здатне змінюватися відповідно до індивідуальних властивостей особистості. Таким чином, психологічний контекст стає визначальним фактором у процесі взаємодії.

Теоретично обґрунтовано, що правильне розрізнення термінів «цифрове» і «віртуальне» середовище має важливе значення для наукових досліджень. Поняття «цифрове середовище» є ширшим, оскільки включає не лише інтерактивні простори, а й автоматизовані системи, алгоритмічні платформи, інформаційні бази, сенсорні мережі та інші технічні елементи, що не обов'язково передбачають комунікацію користувачів як суб'єктів. Віртуальне ж середовище у психологічному сенсі завжди передбачає соціальний аспект взаємодії – навіть тоді, коли аватаром керує штучний інтелект. У статті наголошено на необхідності розширення методологічного інструментарію, що дозволить досліджувати явища занурення, цифрової ідентичності, модифікації поведінкових патернів, а також формування нових психологічних феноменів, специфічних для віртуальних середовищ. Таким чином, запропоновані теоретичні положення мають значний потенціал для практичного застосування у сфері психології, освіти, кібербезпеки та соціальної комунікації.

Ключові слова: цифрове середовище, онлайн-поведінка, методологічні труднощі, достовірність даних, цифрова ідентичність, алгоритмічний вплив, етичні виклики, міждисциплінарні методи.

The article examines key methodological difficulties that arise when studying individual behavior in the digital environment. It is emphasized that the transformation of social interaction in the online space is accompanied by a shift in the boundaries between private and public, authentic and constructed, which significantly complicates the operationalization of basic concepts. Particular attention is paid to the problem of the reliability of data obtained from digital platforms, as users often consciously or unconsciously modify their own online identity. The presence of multiple profiles, algorithmic content selection, and the influence of artificial intelligence on information flows create additional barriers to representative selection and correct interpretation of results. The dynamism of the digital environment, which is constantly changing, outpacing established scientific approaches, is also a methodological challenge. The article analyzes the possibilities of combining quantitative and qualitative methods, using digital ethnography, tracking technologies, and automated analysis of big data. At the same time, the need for ethical rethinking of research procedures related to confidentiality and informed consent of participants is emphasized. It is concluded that effective research on individual behavior in digital reality requires flexible interdisciplinary strategies that can take into account both technological and sociocultural factors of digital interaction.

The dual nature of the virtual environment is also revealed. On the one hand, it can act as a shared workspace for information exchange, professional communication and entertainment. At the same time, the user's role is mostly limited to functional actions – sending messages, participating in chats, viewing content, working with files. On the other hand, the author notes that under certain conditions, the user begins to perceive the virtual environment as part of his own internal experience: emotional reactions are formed, a feeling of presence appears, and the immersion effect occurs. In such cases, the technical-objective space is transformed into an immersive environment (IVEs), in which the user feels a higher degree of involvement, and his behavior becomes more flexible and context-dependent.

Particular attention is paid to the fact that the immersive environment not only affects the user, but is also able to change according to the individual characteristics of the personality. Thus, the psychological context becomes a determining factor in the interaction process.

It is theoretically justified that the correct distinction between the terms «digital» and «virtual» environment is of great importance for scientific research. The concept of «digital environment» is broader, as it includes not only interactive spaces, but also automated systems, algorithmic platforms, information bases, sensor networks and other technical elements that do not necessarily involve communication between users as subjects. In the psychological sense, the virtual environment always involves a social aspect of interaction – even when the avatar is controlled by artificial intelligence. The author emphasizes the need to expand the methodological tools that will allow us to study the phenomena of immersion, digital identity, modification of behavioral patterns, as well as the formation of new psychological phenomena specific to virtual environments. Thus, the proposed theoretical provisions have significant potential for practical application in the fields of psychology, education, cybersecurity, and social communication.

Key words: digital environment, online behavior, methodological difficulties, data reliability, digital identity, algorithmic influence, ethical challenges, interdisciplinary methods.

УДК 159.923:004.738.5.

DOI <https://doi.org/10.32782/hbts.78.1.15>

Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Гоцуляк Н.Є.

к.психол.н., доцент, доцент кафедри загальної та практичної психології Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
ORCID ID: 0000-0003-2170-0666

Аналіз понять, що описують поведінку людини в цифровому просторі, доцільно почати з уточнення значень термінів «віртуальне середовище» та «цифрове середовище». У психологічних працях їх часто ототожнюють, що створює як емпіричні, так і методологічні складнощі та не дозволяє повноцінно дослідити особливості кожного з них.

Віртуальне середовище можна розглядати як комп'ютерно змодельований простір, в якому людина взаємодіє із цифровими користувачами чи їх аватарами. Дж. Бласкович [13], вивчаючи соціальну поведінку аватарів у такому середовищі, зазначає, що воно функціонує на основі мережових додатків, які поєднують взаємодію з технічними системами та людським фактором. Дослідники Н.М. Кравець [3], П. Монтейро [12] вважають, що віртуальне середовище має динамічний характер у структурі поведінки особистості.

З одного боку, віртуальне середовище можна розуміти як спільний робочий простір, де через соціальні мережі, електронну пошту, чати чи стрімінгові сервіси користувачі обмінюються контентом. З іншого боку, коли користувач починає сприймати себе частиною цього простору та переживає пов'язані з ним психологічні стани, об'єктивне технічне середовище перетворюється на імерсивне (IVEs), тобто таке, що занурює та здатне до змін. Таким чином, дослідники Т. Балч [6], Г. Гонсалвес [8] виділяють два основні різновиди цифрового середовища:

1) об'єктивне віртуальне середовище, яке впливає на користувача;

2) імерсивне віртуальне середовище, яке не лише впливає, а й змінюється залежно від особливостей особистості.

У науковій літературі також простежується поділ типів імерсивного середовища. Так, О.М. Немеш [5] відносить до них доповнену, віртуальну та змішану реальність. Частина з них функціонує асинхронно й використовується для обміну інформацією, самопрезентації через аватари чи перенесення реальних дій у цифровий формат. Інші типи забезпечують взаємодію користувачів у режимі реального часу.

Цікаві висновки роблять П. Монтейро [12], Х. Коельйо [12], М. Мело [15]: вплив віртуальної реальності на користувача переважає зворотний вплив людини на систему. За їхніми даними, це середовище сприяє появі нових форм поведінки та розширює поведінковий репертуар особистості. У цьому контексті віртуальна реальність виконує терапевтичну функцію та формує необхідні навички.

Варто зауважити, що ці навички не є абсолютно новими – вони спираються на вже відомі моделі поведінки з реального та цифрового середовища. Такий підхід активно використовується в медицині, корекційній психології та передусім в освіті, де спостерігається зростання ефективності навчання та формування вмінь користувачів.

Дослідники поведінки особистості в цифровому середовищі виділяють низку ключових властивостей віртуальної реальності, серед яких можна окреслити такі:

1. Породженість. Ця характеристика підкреслює нерозривний зв'язок між об'єктивною та віртуальною реальністю: остання не може існувати без першої, адже всі її моделі створюються на основі елементів реального світу.

2. Актуальність. Віртуальна реальність існує лише в момент спостереження або активної взаємодії з нею. Коли користувач припиняє залучення, віртуальна діяльність фактично зупиняється. Важливо, що саме ця властивість відрізняє віртуальну активність (*ex vivo*) від цифрової: у цифровому середовищі зберігається цифровий слід, який продовжує функціонувати незалежно від участі людини, демонструючи як застигли, так і динамічні форми цифрового образу.

3. Автономність. Віртуальна реальність формує власні просторово-часові закони існування, насамперед ґрунтуючись на технологічних обмеженнях доступу та підтримки. Вона виникає разом із появою потреби користувача та «згасає» після її задоволення. Наприклад, у процесі віртуальної комунікації реальність підтримується доти, доки учасники взаємодіють й отримують зворотний зв'язок.

Як зазначають дослідники Майрон В. Крюгер [14], С. Максименко [16], така реальність припиняє існування після вичерпання комунікативної потреби. Цікаво, що в цифровому середовищі взаємодія може продовжуватися після завершення прямого контакту, наприклад через залишений контент або реакції на цифровий образ.

4. Інтерактивність. Ця властивість, за О.М. Немеш [5], означає здатність віртуальної реальності бути водночас незалежною від інших реальностей і взаємодіяти з ними. Прикладом є змішана або гібридна реальність, що виникає на межі віртуальної та доповненої. Гібридна реальність поєднує реальні та цифрові елементи з метою формування нових середовищ та візуалізації діяльності в них.

У такому просторі фізичні та оцифровані об'єкти співіснують паралельно, але взаємодіють переважно у віртуальному форматі. У цьому контексті Дж. ван Коксвік [14] вживає фізичний термін «система міжреальності», описуючи поєднання об'єктивного й віртуального середовищ. В. Гінтаутас [11] уточнює, що така система складається з двох маятників – один існує у фізичній реальності, інший – лише у віртуальній. Вона може перебувати в стані подвійної (незалежне співіснування) або змішаної реальності (взаємодія).

Це відкриває важливе питання: чи корелює реальна особистість із її цифровим образом? У межах віртуалістики передбачається тісний зв'язок, однак у цифровому середовищі спостерігається можливість розбіжності між реальним та цифровим «я», причому останнє може бути відносно сталим та досліджуваним завдяки цифровому сліду.

Раніше зазначено, що імерсивне віртуальне середовище впливає на особистість і, навпаки, особистість здатна проводити зміни цього середовища. Такі зміни охоплюють розширення поведінкового репертуару людини та інструментальних можливостей найвіртуальнішого середовища. Однак унаслідок поширення віртуального середовища у ХХ–ХХІ ст., а також глобального перенесення людської праці на віртуальні платформи зміни зазнали не тільки комунікативні й поведінкові особливості особистості, а й сама особистість. І якщо в межах імерсивного віртуального середовища ми говоримо про динаміку та розширення поведінкового репертуару, то в сучасному світі вчені А.О. Бричанський [1], П. Монтейро [12] заявляють про трансформацію та зміну особистісних особливостей.

З огляду на викладене вище можемо припустити про перехідну форму віртуального середовища від імерсивного до більш соціального. Такими середовищами можуть виступати інтернет-середовище, кіберсередовища та медіасередовище. Їх відмінністю від віртуального середовища є таке: насамперед ці середовища враховують можливість взаємовпливу у формі «середовище – людина», яке може виражатися не лише в зміні поведінки особистості, а й у висвітленні нових, недоступних для об'єктивної реальності форм діяльності; по-друге, враховуючи глобальне оцифрування життєдіяльності сучасної особистості, у подібних середовищах виникають повторювані та тривалі дії, результат яких може існувати без контролю людини; по-третє, дослідниками зазначених середовищ виявлено як нові форми діяльності та поведінки, так і наведено новоутворення мотивів і форм комунікативної поведінки людини, недоступні об'єктивній реальності.

Інтернет-середовище, згідно з визначенням О.В. Гречановської [2], є певною цілісною освітою, яка не має фізичних кордонів і формується інтернет-комунікантами, соціальними групами та об'єднаннями, що взаємодіють. Це цілісне утворення є опосередкованим соціальними зв'язками з урахуванням технічних засобів (комп'ютерних технологій). Зазвичай користувачі інтернет-середовища об'єднані інтернет-сленгом, певною мотивацією діяльності та створюють в інтернеті віртуальні групи, здатні задовольнити потребу особистості в афіліації та саморозвитку.

Н.М. Кравець [3] зазначає, що інтернет-середовище – це сукупність соціальних мереж і процесів, які в них відбуваються. Згідно з дослідженнями автора, розвиток інтернет-середовища сприяв запровадженню нових термінів – «інтерактивність, мультимедійність, гіпертекст» та ін. Гіпертекст – оцифрований реальний матеріал, що в результаті існує лише в електронній формі. Варто зазначити, що в межах вивчення цифрового середовища гіпертекст набуває дещо іншого значення. У цьому випадку гіпертекст – це текст, сформований та зрозумілий лише в рамках цифрового середовища та

цифрової діяльності. Йдеться про спеціалізовані терміни, технічні значення, культурно зумовлені меми і знакове вираження емоцій.

Найбільш детально процеси, що відбуваються в інтернет-середовищі, описує Н. Елосон [10], один з авторів концепції входження особистості в інтернет-середовище. У своїх дослідженнях учений наводить критерії диференціації реальної та віртуальної адаптації особистості. Одним із важливих критеріїв стає активність особистості як суб'єктивний фактор її адаптації та розвитку. Користувач в інтернет-середовищі здатний проявляти активність по відношенню до дії з урахуванням механізму самовираження. Варто зазначити, що механізм самовираження доступний і для об'єктивної реальності, проте в інтернет-середовищі він стає більш актуальним та провідним. Його актуальність пояснюється інструментальними можливостями інтернет-середовища, які активно сприяють самовираженню та самопрезентації особистості.

Крім того, механізм самовираження лежить в основі самоконструювання особистістю свого віртуального образу та простору, що її оточує. Віртуальний образ особистості, на думку автора, пов'язаний зі складниками входження особистості в інтернет-середовище. У дослідженнях А.С. Білла [13] до таких складників віднесено мотиваційний, міфологічний та інструментальний. Варто зазначити, що інструментальний складник є вказівником на рівень інструментальної компетентності особистості – рівень володіння технічними агентами інтернет-середовища, можливість використання різноманітності форумів та соціальних мереж, а також можливості пошукової активності. Підвищення інструментальних навичок особистості відбувається одночасно зі зміною міфологічного та мотиваційного складників.

Тут доречно відзначити паралель між інструментальною грамотністю в інтернет-середовищі та цифровому середовищі. Якщо в інтернет-середовищі інструментальна грамотність пов'язана з рівнем володіння його технічними агентами, то в цифровому середовищі технічна грамотність визначається загальною здатністю оперувати технічними засобами та переносити отримані навички використання з одного виду техніки на інший. У такому разі важливим стає питання про когнітивні та мотиваційні фактори оволодіння техногенним простором та можливості їх транзитивності.

Своєю чергою мотиваційний складник входження особистості в інтернет-середовище поєднує групи мотивів (творчі та споживчі), які недоступні для реального простору. Такі висновки дозволяють говорити про новоутворення у структурі мотивації особистості та вказувати на динамічність особистісних показників. Також зазначимо, що Р. Бланкеншип [7] визначено мотиви знаходження та діяльності особистості в соціальних мережах інтернет-середовища, але не вивчено специфіки

мотивації до діяльності в техногенному просторі та його ресурсах загалом. Подібні дослідження можуть дозволити детальніше розглянути специфіку когнітивних процесів інтернет-користувачів.

Нарешті, міфологічний складник включає уявлення інтернет-користувача про роль інтернету в його житті та формування міфів, заснованих на цих уявленнях. Своєю чергою міфи про інтернет-середовище дозволяють оцінити в ретроспективі соціальні установки особистості, які сформували її ставлення. Однак ми припускаємо, що установки по відношенню до інтернет-середовища є похідним відношенням до цифрового середовища загалом.

Це пояснюється доступністю гаджетів, моделюванням майбутнього з урахуванням технічного оснащення життя, зв'язку життєвого успіху та поведінки особи в цифровому середовищі та інших соціальних установок у структурі уявлень особистості. Саме ці установки спричиняють специфіку інтернет-активності та ступінь необхідності використання інтернет-середовища.

Зазначимо, що поняття кіберсередовища та входження до нього найбільш детально описав у соціологічних дослідженнях Т. Балч [6]. Насамперед автором зазначено, що входження в кіберсередовище передбачає освоєння особистістю технології міжособистісної комунікації в соціальних мережах, чатах, блогах, а також засвоєння навичок соціальної навігації, норм і правил поведінки у віртуальних спільнотах. Такий підхід дозволяє детально розглянути комунікативні віртуальні процеси, але значно обмежує уявлення про особистість в інтернет-середовищі та цифровому середовищі загалом. Не включені в дослідження вченого, але потребують детального вивчення когнітивні особливості та технічні навички безпосередньо самих користувачів, що дозволить сформулювати більш детальну картину особистості в просторі двійкового коду.

Зі свого боку, О. Немеш [5] зазначає, що процес входження до кіберсередовища починається з моменту отримання особистістю інформації про існування цього середовища. Процеси входження до кіберсередовища можна поєднати у два етапи – архетиповий та інструментально-когнітивний.

На архетиповому етапі, як правило, уявлення про кіберпростір користувача формується з огляду на культурні артефакти. До таких артефактів належить: знайомство з контентом соціальних мереж та віртуальних майданчиків; віртуальні книги та ігри; оповідання та коментарі інших користувачів. Процеси, що відбуваються на цьому етапі, можна порівняти з інтерналізацією, яка відбувається на підставі дослідження особистістю користувача соціальних міфів. Ці міфи пов'язані з функціонуванням кіберсередовища, а ролі агентів «входження» на цьому етапі виступають значні люди з оточення. Відомо, що такі міфи дозволяють компенсувати користувачеві брак знань про кіберсередовище та впливають на подальше підвищення мотивації до знаходження в цьому середовищі.

Дослідниця О. Немеш [5] зазначає, що після завершення архетипового етапу входження до кіберсередовища слідує інструментально-когнітивний. Інструментальний компонент цього етапу пов'язаний з технічною грамотністю особистості й навіть навичками соціальної навігації в кіберсередовищі та вмінням взаємодіяти в ній з урахуванням правил. Когнітивна частина досліджуваного етапу полягає в можливості перенесення нетипових моделей поведінки для особистості, відображених у кіберсередовищі, на звичайну поведінку користувача, у разі чого відбувається розширення його соціального досвіду. У межах цього перенесення відбувається когнітивне переосмислення, адаптація та застосування отриманих у кіберсередовищі знань. Крім того, автор наголошує на важливості впливу попереднього реального комунікативного досвіду користувача на перебіг його знаходження в кіберсередовищі.

Концепція Р. Бланкеншип [7] є значущою у вивченні поведінки особи в цифровому середовищі, розширюючи уявлення про комунікативні процеси в кіберсередовищі, проте ставить перед дослідниками низку експериментально-методологічних проблем: насамперед не досить дослідженими залишаються установки особистості стосовно цифрового середовища загалом та вплив цих установок на подальше використання; по-друге, не вивчено особистісний зміст користувача в кіберсередовищі, що може визначати його поведінку в цьому середовищі; по-третє, не вивчено можливу трансформацію індивідуально-психологічних процесів у кіберсередовищі, що значно звужує уявлення про оцифровану особистість. Припускаємо, що вивчення особистісних новоутворень і трансформація індивідуально-психологічних процесів дозволить створити картину сучасного користувача цифрового середовища, спрогнозувати можливі ризики та розробити систему психологічного супроводу для запобігання їм.

Наступним середовищем, що утворилося в сучасному світі, є медіасередовище. Вивченням медіасередовища займалися такі відомі дослідники, як П. Монтейро [12], А.С. Білл [13].

Вченими Дж. Бласкович [13], Г. Гонсалвес [8] досліджено особливості медіа, які полягають в аналізі комунікативного складника культури медіа, особистості в інформаційному просторі, реорганізації життєдіяльності людини з урахуванням розвитку медіа. Цікаво відзначити, що в цих роботах вперше зустрічається слово «медіа» та словосполучення «засоби комунікації», завдяки яким медіа існує. Кошти комунікації, своєю чергою, впливають на особистість і є її зовнішніми розширювачами. Зовнішні розширювачі певною мірою схожі на технічне продовження тіла особистості, її органів чуття і здібностей. Таким чином, медіа є продовженням особистості та простором для трансформації соціальних проблем і установок. Ці зовнішні розширення зрештою можуть відокремитися від самої людини і знайти над нею владу (йдеться про взаємовплив особистості та медіасередовища).

Змішана реальність у фізичному контексті описується як взаємодія фаз діяльності реального та віртуального маятників. Це положення співвідноситься з поняттями віртуальної та гібридної реальності, в яких спостерігається взаємовплив: з одного боку, особистість змінюється під дією віртуального середовища, з іншого – саме віртуальне середовище трансформується під впливом користувача. У цьому контексті можна говорити про оперативність віртуальних середовищ, тобто їх здатність реагувати на дії людини в реальному часі. Водночас важливо зауважити, що найчастіше зміни стосуються не стільки особистісного рівня, скільки інструментального – функціональних можливостей цифрового середовища.

Проведений аналіз специфіки віртуального середовища та його різновидів дозволяє зробити розширений висновок. Віртуальне середовище – це комп'ютерно змодельований простір, в якому особистість взаємодіє з оцифрованими даними. Динаміка такої взаємодії проявляється в розширенні поведінкового репертуару та перенесенні реальних форм діяльності в цифрову площину. Це середовище є інтерактивним, автономним, актуальним тут і зараз, а також пов'язаним із реальними характеристиками особистості та її життєвим контекстом. Його ключова особливість полягає в тому, що віртуальна реальність існує лише тоді, коли користувач до неї звертається.

Після припинення взаємодії користувача з віртуальним середовищем віртуальна реальність «зникає», залишаючись лише технічною оболонкою, позбавленою функціональності та комунікативної активності. Цей підхід підтверджують дослідники Т. Еллісон [10], Р. Бланкеншип [7], які розглядають віртуальне середовище як життєвий простір сучасної людини.

Згідно з теорією поля К. Левіна, життєвий простір визначається взаємодією особистості із середовищем, що виражено у формулі $B(\text{поведінка}) = f(p, e)$ – функції взаємозв'язку особистісних характеристик та середовищних впливів [4]. Припускаємо, що цю формулу може бути застосовано й для пояснення поведінки у віртуальному середовищі.

У цьому полі кожен елемент має власну валентність, тобто силу притягування або відштовхування. Її інтенсивність залежить від індивідуально-психологічних особливостей людини. Об'єкти з високою валентністю викликають напругу, що спонукає особистість до поведінкової розрядки (задоволення потреби). Таким чином, поведінка в полі визначається мотивами та устремліннями суб'єкта.

Віртуальне середовище можна розглядати як аналог такого психологічного поля. У межах об'єктивного віртуального середовища потреби зазвичай пов'язані з передачею інформації, здебільшого професійного характеру. В імерсивному середовищі спектр потреб розширюється, охоплюючи комунікацію, самопрезентацію, участь у груповій взаємодії тощо. Його основна характеристика – миттєве задоволення потреб «тут і зараз».

Отже, віртуальне середовище та пов'язані з ним механізми формування поведінки стають невід'ємним компонентом життєвого простору сучасної людини. У цьому просторі індивід може:

- комунікувати – дотримуючись правил або порушуючи їх;
- визначати себе в соціальних групах;
- здійснювати вибір і приймати рішення, розширюючи власний поведінковий репертуар;
- обмінюватися інформацією й отримувати її;
- долати труднощі та досягати поставлених цілей.

Усе це свідчить про збагачення знань, умінь і навичок реальної особистості під час перебування у віртуальному полі.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бричанський А.О., Гречановська О.В. Український мультиплікаційний кінематограф як вид мистецтва. *Матеріали XV Науково-технічної конференції ВНТУ, Вінниця, 23–24 березня 2016 р.* URL: <http://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2016/paper/view/505>.
2. Гречановська О.В., Болдирев А.А. Деякі аспекти питань медіаосвіти у формуванні особистості. *Матеріали XIX науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 27–28 квітня 2020 р.* 2020. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2020/paper/view/9842>
3. Кравець Н.М., Гречановська О.В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. *Матеріали XVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 22–24 березня 2017 р.* URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/view/2013>
4. Левін К. Теорія поля : електронний ресурс. URL: https://archive.org/stream/in.ernet.dli.2015.138989/2015.138989.Field-Theory-In-Social-Science-Selected-Theoretical-Oaers_djvu.txt
5. Немеш О. Вплив медіа на соціалізацію сучасної молоді. *Психологія : реальність і перспективи.* 2020. Вип. 14. С. 166–176.
6. Balch T. Communication in reactive multiagent robotic systems. *Autonomous Robots.* 2004. Vol. 1, № 1. P. 27–52.
7. Blankenship R. Are digital natives real? Exploring the myths and realities of the digital native existence. *INTED2017 Proceedings.* 2017. P. 7826–7826.
8. Correlation between game experience and presence in immersive virtual reality games. G. Gonçalves, H. Coelho, P. Monteiro. *2019 International Conference on Graphics and Interaction (ICGI).* 2019. P. 107–114.
9. Do multisensory stimuli benefit the virtual reality experience? A systematic review. M. Melo, G. Gonçalves, P. Monteiro. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics.* 2020. Vol. 28, № 2. P. 1428–1442.
10. Ellison N.B. The benefits of Facebook «friends»: Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication.* 2007. Vol. 12, № 4. P. 1143–1168.

11. Gintautas V. Experimental evidence for mixed reality states in an interreality system. *Physical Review E : Statistical, Nonlinear, and Soft Matter Physics*. 2007. Vol. 75, № 5.
12. Hands-free interaction in immersive virtual reality : a systematic review. P. Monteiro, G. Gonçalves, H. Coelho. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*. 2021. Vol. 27, № 5. P. 2702–2713.
13. Immersive virtual environment technology as a methodological tool for social psychology. J. Blascovich, J. Loomis, A.C. Beall. *Psychological Inquiry*. 2002. Vol. 13, № 2. P. 103–124.
14. Krueger M.W. *Artificial Reality*. Reading, MA : Addison-Wesley, 2001. 304 p.
15. M. Melo, G. Gonçalves, P. Monteiro. Artificial neural networks and machine learning–ICANN 2011. *Proceedings of the 21st International Conference on Artificial Neural Networks*, Espoo, Finland. 2011. P. 14–17.
16. Maksymenko S., Nemesh O., Maksymenko K. & Nabochuk A. Psychological Peculiarities of Understanding by Students Internet Texts. *Psycholinguistics*. 2020. Vol. 28(1). P. 187–213. <https://doi.org/10.31470/2309-1797-2020-28-1-187-213>.

Стаття надійшла у редакцію: 18.10.2025

Стаття прийнята: 27.10.2025

Опубліковано: 08.12.2025