

*Крисак І. А., здобувач вищої освіти,
Дубель М. В., д-р філософії,
старший викладач кафедри політології та державного управління,
Донецький національний університет імені Василя Стуса*

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОГО СОЦІУМУ НА ЛЮДИНУ В СУЧАСНОМУ СВІТІ

Анотація. Дослідження присвячене аналізу впливу віртуального соціуму на різні вікові групи користувачів, представленого переважно соціальними мережами, онлайн-спільнотами та ігровими платформами. Розглянуто позитивні та негативні сторони віртуального соціуму для різних поколінь. Віртуальний соціум має диференційований вплив на різні вікові групи, оскільки кожне покоління інтегрувалося в цифрову реальність на різних етапах свого життя та має відмінні моделі використання технологій.

Ключові слова: віртуальний соціум, комунікація, соціальні мережі, інтерактивне середовище, соціалізація, вікові групи.

Постановка проблеми. У ХХІ столітті соціальні мережі стали одним із найпотужніших інструментів комунікації, інформаційного обміну та самовираження. Такі платформи, як Facebook, Instagram, TikTok, X (Twitter), Telegram та YouTube змінили спосіб, у який люди взаємодіють, формують думки, сприймають реальність і навіть будують свою ідентичність.

Метою дослідження є комплексний аналіз різних аспектів функціонування віртуального соціуму та розкриття його ключової ролі у соціалізації, комунікації та саморозвитку сучасної людини.

Виклад основного матеріалу. Згідно з дослідженнями Digital 2025: Global Overview Report, понад 70 % населення планети активно користується соціальними мережами, а середній користувач проводить у них понад 2,5 години щодня. Людина перебуває у так званому віртуальному соціумі [1]. Термін віртуальний соціум можна пояснити як форму соціальної організації та взаємодії людей, яка існує переважно в кіберпросторі, тобто у штучно створеному інтерактивному середовищі, змодельованому за допомогою комп'ютерних технологій (інтернету) [3]. Варто зазначити, що наведене явище має як позитивні, так і негативні наслідки.

Розглянемо позитивні сторони віртуального соціуму для людини:

Подолання географічних бар'єрів та оперативність зв'язку. Людина має змогу спілкуватися та підтримувати зв'язок із родичами, друзями, колегами та знайомими, незалежно від їхнього місця проживання (у різних містах чи країнах).

Розширення кола контактів та пошук однодумців. Легко встановлюються нові знайомства з людьми зі спільними інтересами, хобі чи професійною діяльністю через тематичні групи та спільноти.

Саморозвиток та освіта. У віртуальному соціумі є доступ до великої кількості корисної та освітньої інформації, навчальних матеріалів, відео, курсів. Користувач вивчає іноземні мови, програмування, малювання, дизайн, гру на музичних інструментах онлайн.

Сприяння самовираженню та творчості. Людина демонструє власні таланти та твори (фото, малюнки, музика, тексти) та знаходить свою аудиторію. Віртуальний соціум надає можливість створити бажаний образ або реалізувати себе в тому, що не вдається у «реальному» житті.

Інформаційна функція. Відбувається активізація громадської думки та мобілізація спільнот навколо важливих соціальних чи політичних питань.

Підтримка та терапія. Людина отримує емоційну підтримку, відчуття впевненості, зокрема в спільнотах, присвячених певним проблемам чи досвіду.

Бізнес та професійний розвиток. Відмінно працює ефективний маркетинговий інструмент (реклама, просування товарів та послуг).

Проте соціалізація у мережі має й певні ризики: поверхневність контактів, залежність від «лайків» та формування спотвореного уявлення про соціальний статус.

Наукові дослідження показують, що тривале користування соціальними мережами впливає на емоційний стан і когнітивні процеси людини. Згідно з даними Американської психологічної асоціації (APA, 2024), надмірне перебування в соцмережах пов'язане з: підвищеним рівнем тривожності та депресії; феноменом FOMO (синдром втрачених можливостей); зниженням концентрації уваги; викривленим сприйняттям власного тіла та успіху [2]. Отже, вплив залежить не стільки від факту користування, скільки від якості контенту та вміння користувача фільтрувати інформацію.

Віртуальний соціум формує нову культуру комунікації – короткі повідомлення, емодзі, меми, візуальний контент. Це створює «культуру кліпу», де швидкість сприйняття важливіша за глибину розуміння.

З одного боку відбувається демократизація інформаційного простору, а з іншого – поширення фейків, маніпуляцій та «інформаційних бульбашок». Наприклад, такі країни, як Скандинавія, Канада, Японія критично ставляться до медіаконтенту, тому й негативний вплив значно менший.

У країнах, де рівень медіаграмотності нижчий (деякі країни Центральної Азії, Східної Європи, особливо ті, що перебувають під впливом РФ та частини Африки), соціальні мережі стають джерелом дезінформації й політичних маніпуляцій та пропаганди.

Не менш цікавим є порівняння різних поколінь (вікових груп) у віртуальному соціумі. Результати порівняння вікових груп подані в таблиці 1.

Таблиця 1 – Віртуальний соціум для різних поколінь

Покоління	Особливості використання	Позитивний вплив	Негативний вплив
Альфа	Резиденти	Ранній розвиток когнітивних навичок; нативна цифрова грамотність (знання для безпечного та ефективного використання цифрових технологій у житті)	Зникнення меж між реальним та цифровим світом; затримка у розвитку навичок особистого спілкування
Зумери	Інтегратори	Соціальний активізм та креативність; глобальна взаємодія для обміну ідеями; швидкий доступ до освіти та самонавчання	Погіршення психічного здоров'я; кібербулінг; надмірна залежність від лайків та ризики розвитку синдрому дефіциту уваги через кліпове мислення

Покоління	Особливості використання	Позитивний вплив	Негативний вплив
Міленіали	Трансформатори	Розвиток професійних можливостей, створення гіг-економіки та віддаленої роботи	Висока тривожність; соціальний тиск через постійне порівняння життя із соцмережами
Покоління X	Адаптери	Соціальна інтеграція; можливість відновлювати зв'язки зі старими друзями	Труднощі з адаптацією до швидких змін; вразливість до онлайн-шахрайства

Цей порівняльний аналіз демонструє нам, що віртуальний соціум має різноспрямований вплив залежно від віку, мети та рівня цифрової грамотності. Взаємодія поколінь від X до Альфа з віртуальним соціумом презентує чітку еволюцію: від цифрових мігрантів (X), які адаптувалися до нових інструментів, до нативних резидентів (Альфа), для яких цифровий світ є невід'ємною частиною реальності.

Висновки. Віртуальний соціум – це складний соціокультурний феномен, який не можна оцінювати однозначно. Вплив віртуального соціуму може бути як розвивальним, так і деструктивним – залежно від того, як саме і з якою метою людина їх використовує. Розвиток медіаграмотності, критичного мислення та цифрової етики має стати ключем до мінімізації негативних наслідків і формування здорового інформаційного середовища.

Перспективами подальших розвідок вбачаємо дослідження впливу віртуального соціуму на ментальне здоров'я людини.

Список використаних джерел

1. Digital 2025: Global Overview Report. *Datareportal*. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report> (дата звернення: 17.10.2025).
2. Наседкіна М. Страх щось прогавити: що таке синдром втрачених можливостей (FOMO) і як його позбутися. *Happymonday*. 2024. URL: <https://happymonday.ua/shho-take-syndrom-vtrachenyh-mozhlyvostej-fomo> (дата звернення: 15.10.2025).
3. Штепа О. О. Віртуальна реальність: соціально-філософський аналіз. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. Вип. 37. С. 135–139.