

Смульсон Марина Лазарівна
дійсний член НАПН України,
доктор психологічних наук,
професор,
головний науковий співробітник
лабораторії кіберпсихології.
Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України
Україна, Київ
<http://orcid.org/0000-0002-9563-3390>

Мещеряков Дмитро Сергійович
кандидат психологічних наук,
старший науковий співробітник лабораторії кіберпсихології
Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України
Україна, Київ
<http://orcid.org/0000-0001-6831-8654>

СУБ'ЄКТ-ОРІЄНТОВАНИЙ ПІДТРИМУВАЛЬНО-РОЗВИВАЛЬНИЙ ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР

Створення суб'єкт-орієнтованого підтримувально-розвивального віртуального простору є надзвичайно важливим у сучасних умовах, оскільки поєднує в собі можливості цифрових технологій із гуманістичною спрямованістю на підтримку та розвиток особистості як свідомого та відповідального суб'єкта. Спеціально спроектований віртуальний простір ми розглядаємо як інтегральну імерсивну психолого-педагогічну метатехнологію, що системно організує діяльність всіх суб'єктів процесу.

У ситуації війни віртуальний простір надає можливості для психологічної підтримки та взаємопідтримки, психологічного супроводу, самореалізації, безпечної взаємодії, розвитку, сприяючи подоланню травматичних наслідків, зниженню рівня стресу, відновленню психологічної рівноваги та балансу суб'єктності. Він стає простором життєвого опору, відновлення й самоздійснення. Такий спеціально спроектований суб'єкт-орієнтований віртуальний простір спрямований на збереження внутрішньої цілісності, автономії й цілеспрямованості особистості, допомагаючи особистості не розчинятися у потоці

інформації, а діяти усвідомлено, творчо, життєстійко та досягати поставлених цілей.

В рамках підтримувального аспекту необхідно забезпечити відчуття спільності, психологічної захищеності, соціальної та психологічної підтримки (бажано – ще й психологічного супроводу), що особливо важливо у часи стресу, кризи, суспільних трансформацій чи війн [7]. В рамках розвивального аспекту необхідно створити умови для інтелектуального, морального й емоційного зростання, формування компетентностей і розширення можливостей самореалізації, суб'єктного розвитку [3].

Суб'єкт-орієнтованість простору забезпечується створенням умов, у яких особистість виступає не об'єктом впливів, а активним творцем власного досвіду, здатним до вибору, рефлексії та саморозвитку, що сприяє розкриттю її суб'єктності. Такий підхід передбачає організацію віртуального середовища, де кожен користувач має можливість проявляти ініціативу, самостійно визначати траєкторію взаємодій, визначати та реалізовувати власні цілі.

Суб'єкт-орієнтований характер віртуального простору означає, що таке цифрове середовище проектується і створюється не для пасивного споживання інформації, а для активного включення особистості як дієвої сторони — суб'єкта, здатного до вибору, творчості, співпраці, рефлексії. Це простір, який поєднує можливості цифрових та психолого-педагогічних технологій для підтримки та розвитку особистості (та/або групи) як активної, самосвідомої та відповідальної.

Такий підтримувально-розвивальний віртуальний простір є важливим не лише як освітній чи комунікаційний ресурс, а й як інструмент психологічної допомоги, відновлення та розвитку суб'єктності — тобто здатності людини діяти активно, свідомо, цілеспрямовано та відповідально у власному житті.

Спеціально спроектований суб'єкт-орієнтований підтримувально-розвивальний віртуальний простір може використовувати різні психологічні

підходи до психологічної підтримки та розвитку, включаючи суб'єктний [5], і має вирішувати наступні задачі:

1. Сприяти розвитку суб'єктності, інакше кажучи, допомагати формуванню власних цілей суб'єкта, умінь визначати пріоритети, приймати самостійні рішення та нести відповідальність за власні дії. Підтримувати внутрішню мотивацію до навчання, професійного й особистісного зростання, ініціативність та активне включення у різні види діяльності. Забезпечувати реалізацію суб'єктного потенціалу й автентичності особистості, запобігати фрагментації «Я» у віртуальному просторі [5].

2. Формувати когнітивну зрілість та критичне мислення. Передбачає розвиток метакогнітивних навичок, рефлексії, самоаналізу та стратегічного мислення. Сприяти здатності самостійно оцінювати інформацію, алгоритми та цифрові інструменти, розвивати вміння прогнозувати наслідки власних дій, приймати обґрунтовані рішення та адаптуватися до змінних умов цифрового середовища [3].

3. Фасилітувати соціальну активність, комунікативність і підтримувати спільноти. Підтримувати ефективну взаємодію, співпрацю, комунікацію та обмін досвідом у віртуальному середовищі. Сприяти формуванню почуття патріотизму, належності, солідарності та єдності, що забезпечує емоційну підтримку, а також інтенсифікувати набуття соціального капіталу та розвиток комунікативних навичок, особливо у кризові часи [4].

4. Підтримувати психологічну стійкість. Забезпечувати психологічну підтримку та захист від деструктивних впливів цифрового простору — маніпуляцій, інформаційних перевантажень і залежностей. Підвищувати здатність особистості зберігати внутрішню рівновагу, автентичність і суб'єктний баланс у гібридній реальності, протидіяти інформаційним загрозам і цифровим розладам, зміцнюючи життєстійкість [7].

5. Інтегрувати людські та технологічні можливості у єдиний простір. Сприяти гармонійному поєднанню реального та віртуального досвіду, розвитку здатності критично осмислювати вплив технологій і штучного інтелекту. Підтримувати адаптацію до нових форм взаємодії між людиною та AI, зберігаючи автономність, психологічну цілісність і контроль над власною суб'єктністю.

Ефективними формами суб'єкт-орієнтованого підтримувально-розвивального віртуального простору можуть бути спеціально спроектовані групи в соціальних мережах, дистанційні курси, тренінги, спеціалізовані цифрові платформи, комп'ютерні програми та мобільні додатки, чат-боти або інші варіації LLM(AI) тощо, а також різноманітні їхні поєднання [6].

Теоретико-методологічним підґрунтям проектування і створення психологічних технологій, які лежать в основі суб'єкт-орієнтованого підтримувально-розвивального віртуального простору, є ієрархічно-проектувальна концепція Ю.І.Машбиця [1], а також розроблена нами проектувально-технологічна парадигма [2]. Проектувально-технологічна парадигма дослідження є постнекласичною парадигмою, що відповідає відомій у психологічній традиції концепції проектування та формування психічних явищ із заданими властивостями. Проектувально-технологічна парадигма означає як проектування потрібної діяльності, так і проектування процесу і технологій її гарантованого досягнення. Важливим аспектом тут є також і необхідність проектування діяльності суб'єктів проектування, тобто проектувальників, які створюють віртуальні простори, особливо в умовах співпраці психологів і програмістів [3;4].

Підходи проектувально-технологічної парадигми вибудовано в контексті розрізнення проектувально-діяльничої та пізнавальної дослідницьких установок. Пізнавальна установка, як відомо, жорстко орієнтована на істинність, вона пов'язана з необхідністю вважати об'єкт розуміння та інтерпретації чимось незалежним від мислення, що його досліджує, й тим самим висуває обмеження, яких немає в установці проектувально-діяльничій.

Саме тому створення суб'єкт-орієнтованого підтримувально-розвивального віртуального простору з указаним вище потенціалом розробляється нами у межах проєктувально-діяльнісної дослідницької установки.

Список використаних джерел

1. Машбиць Ю.І. Психологічні механізми і технологія навчання. Київ: Інтерсервіс, 2019. 208 с.
2. Смульсон М.Л. Психологія розвитку інтелекту. Київ: Нора-прес, 2003. 298 с.
3. Смульсон М.Л., Дітюк П.П., Назар М.М., Мещеряков Д.С., Зінченко О.В., Старков Д.Ю. Проєктування віртуального освітнього простору розвитку суб'єктності дорослих в умовах післявоєнного відновлення України. Монографія / за ред. М.Л. Смульсон. Київ, 2024. 217 с.
[https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/742738/1/Monograph_Smulson\(Ed.\)_2024.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/742738/1/Monograph_Smulson(Ed.)_2024.pdf)
4. Смульсон М.Л., Мещеряков Д.С., Назар М.М., Дітюк П.П. Концепція проєктування віртуального освітнього простору з потенціалом розвитку суб'єктності дорослих. Технології розвитку інтелекту. 2023. Т.7, 1 (33). DOI: <https://doi.org/10.31108/3.2023.7.1.4>
5. Meshcheriakov D.S. Balance and Disbalance of Subjectness in Virtual Space. Technologies of Intellect Development, vol. 9, no. 2, 2025, p. 38. DOI: 10.31108/3.2025.9.2.7.
6. Panok B., Shevchenko A., Nazar M., Starkov D., Meshcheriakov D., Shevtsov A. Methodological principles of educational and psychological chatbot development. Information Technologies and Learning Tools. 2025. Т.106, 2. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v106i2.5872>
7. Smulson M., Nazar M., Meshcheriakov D., Ditjuk P., Zinchenko O., Starkov D. Role of the Virtual Space in Psychological Support of Adult Ukrainian Civilians During Wartime. International Journal of Education and Information Technologies, vol. 19. 2025. P. 1-9. 2025. DOI: 10.46300/9109.2025.19.1