ЗБІРНИК
ІІІ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

«СОЦІАЛЬНА ПОЛІТИКА: ВИКЛИКИ ЧАСУ»



Київ – 25 травня 2026

DOI: 10.5281/zenodo.20750329
УДК 304.4:364(082)
С 69

Соціальна політика: виклики часу : матеріали ІІІ Міжнародної науково-практичної конференції Українського державного університету імені Михайла Драгоманова (25 травня 2026 року). Київ: УДУ імені Михайла Драгоманова, 2026. 269 с.

Збірник тез доповідей учасників ІІІ Міжнародної науково-практичної конференції «СОЦІАЛЬНА ПОЛІТИКА: ВИКЛИКИ ЧАСУ» об'єднує результати досліджень учених, фахівців і практиків з різних галузей соціогуманітарного знання, що розкривають багатовимірні аспекти формування та реалізації соціальної політики в умовах сучасних суспільних трансформацій. Матеріали згруповано за тематичними секціями, що охоплюють широкий спектр проблем: теоретико-методологічні засади соціальної політики та соціального забезпечення; розвиток системи соціального захисту й соціальних послуг; соціальна робота з вразливими категоріями населення; соціальні стандарти та механізми їх упровадження; стійкість і згуртованість територіальних громад; соціальна безпека в умовах воєнних і повоєнних викликів; цифрова трансформація соціальної сфери; інклюзія, рівність та запобігання дискримінації; роль освіти у підготовці фахівців соціальної галузі; міждисциплінарні студії суспільного розвитку та людського добробуту.

Збірник стане в пригоді науковцям, викладачам, здобувачам освіти, фахівцям соціальної сфери, працівникам органів державної влади та місцевого самоврядування, представникам громадських організацій, а також усім, хто цікавиться проблематикою соціального розвитку в сучасному світі.

Редакційна колегія

Ренате ВАЙНОЛА**,** докторка педагогічних наук, професорка кафедри соціальної роботи Факультету спеціальної освіти та соціальної політики Українського державного університету імені Михайла Драгоманова; ***Алла ЯРОШЕНКО –*** докторка філософських наук, професорка кафедри соціальної роботи Факультету спеціальної освіти та соціальної політики Українського державного університету імені Михайла Драгоманова, Заслужений працівник освіти України; ***Оксана МІХЕЄВА –*** кандидатка педагогічних наук, доцентка, завідувачка кафедри соціальної роботи Факультету спеціальної освіти та соціальної політики Українського державного університету імені Михайла Драгоманова; ***Тетяна ГОЛУБЕНКО*** кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри соціальної роботи Факультету спеціальної освіти та соціальної політики УДУ імені Михайла Драгоманова; ***Андрій ГРИНЬКІВ*** кандидат філософських наук, доцент кафедри соціальної роботи Факультету спеціальної освіти та соціальної політики Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

Рекомендовано до друку Вченою радою
факультету спеціальної освіти та соціальної політики
Українського державного університету
імені Михайла Драгоманова
(протокол №8 від 17.06.2026 року)

Матеріали опубліковано в авторській редакції. Відповідальність за зміст, достовірність та якість поданого матеріалу несуть учасники конференції, їх наукові керівники та/або рецензенти, які рекомендували матеріали до публікації.

© Автори матеріалів, 2026
© УДУ імені Михайла Драгоманова, 2026

ЛІТЕРАТУРА

1. Закон України «Про соціальні послуги» № 4332-IX від 26.03.2025. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2671-19#Text.
2. Закон України «Про забезпечення прав і свобод внутрішньо переміщених осіб» № 4158-IX від 18.12.2024. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1706-18#Text.
3. Безпалько О. В. Соціальна робота в громаді : навч. посіб. – Київ : Центр навчальної літератури, 2022.
4. Пейн М. Соціальна робота: сучасна теорія. – Київ : Академвидав, 2023.
5. Міністерство соціальної політики України. Соціальний захист населення в умовах воєнного стану, 2024.
6. UNICEF Ukraine. Психосоціальна підтримка дітей та сімей в умовах війни, 2023.
7. WHO. Mental Health and Psychosocial Support in Emergency Settings, 2024.

DOI: 10.5281/zenodo.20748259

ГРИГОРЕНКО Ірина
кандидатка філологічних наук,
доцентка Українського державного університету
імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна

СОЦІОЛОГІЧНО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ КОМУНІКАЦІЇ В МЕТАВСЕСВІТІ ПОСТМОДЕРНОЇ/МЕТАМОДЕРНОЇ ДОБИ

Мережеве спілкування та цифрова комунікація на сьогодні є популярною соціальною платформою вазаємодії у глобалізованому світі. Цифрова комунікація в інтернеті активно розвивається та трансформується, удосконалюється. Виникають все нові і нові форми для соціальної взаємодії, зокрема у контексті феномену метавсесвіту. Префікс «*мета-*» походить від давньогрецького слова *μέτα* (metá) і означає «після», «поза», «між». Словник іншомовних слів визначає «*мета-*» як

17
МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
СОЦІАЛЬНА ПОЛІТИКА: ВИКЛИКИ ЧАСУ

префікс, що означає проміжне становище, рух у просторі або часі, зміну, перетворення, переміщення, звільнення від чогось [5]. Таким чином метавсесвіт можна розглядати як єдиний простір соціальної взаємодії з поєднанням світів реального фізичного та віртуальної і доповненої, а також розширеної реальності. Комунікація у метавсесвіті стає окремим об'єктом наукового осмислення, зокрема у роботах таких науковців: Л. Боровик, О. Гондюл, О. Грозна, Т. Зарівна, О. Марків, Т. Радута та інших [1, 2, 3, 4, 6].

На сьогодні метавсесвіт становить концепцію єдиного віртуального простору, що поєднує реальний (фізичний) та цифровий світи, де люди взаємодіють через аватари за допомогою технологій віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності, використовуючи Інтернет.

VR, AR, MR, XR є технологіями занурення та взаємодії людини з цифровим контентом:

1) VR (Віртуальна реальність / Virtual Reality) – це повне занурення у штучно створений цифровий світ, що віддаляє користувача від реальності за допомогою спеціальних пристроїв (шоломів з гарнітурами), наприклад, гра у Beat Saber, віртуальний тур містом;

2) AR (Доповнена реальність / Augmented Reality) – це накладання цифрової інформації (зображень, текстів, 3D-моделей) поверх реального світу, який бачить користувач, часто через екран смартфона, наприклад гра Pokemon Go, «примірка» розташування меблів у реальній кімнаті за допомогою відеододатку;

3) MR (Змішана реальність / Mixed Reality) є поєднанням AR та VR, коли віртуальні об'єкти інтегруються з реальним оточенням, взаємодіючи з ним і дозволяючи керувати ними як реальними предметами, часто з використанням гарнітур, наприклад, розміщення віртуального 3D-принтера на реальному столі та взаємодія з ним;

4) XR (Розширена реальність / Extended Reality) охоплює всі технології, які розширюють або доповнюють реальність (VR, AR, MR та інші), створюючи

спектр від повної реальності до повної віртуальності. Це не конкретний пристрій, а парасолька для всіх immersive-технологій, включно з майбутніми формами метавсесвітів.

Наразі ще не існує єдиного універсального метавсесвіту, а лише набір ізольованих платформ, наприклад від компанії Meta. При цьому соціально-комунікативна структура метавсесвітів полягає у двох основних аспектах: занурення (immersion) та співприсутність (co-presence), де користувачі взаємодіють у реальному часі через аватари, що є ключовим елементом цифрової ідентичності реальної людини, дозволяючи їй виражати себе та формувати соціальні зв'язки в мережевому просторі. Цифрова комунікація еволюціонувала від постмодерністської фрагментованості до метамодерністської щирості. Постмодерн використовував іронію, деконструкцію та симулякри (меми, постинг без авторства), тоді як метамодерн поєднує цю скептичну іронію з наївною надією, створюючи простір для емпатії, сторітелінгу та пошуку нових сенсів [7, 8]. Культурологічні особливості соціальної комунікації у добу метамодерну полягають у бажанні мати спільний досвід через імерсивні технології, які надають новітні метавсесвіти різних компаній та платформ.

Соціально-комунікативна структура метавсесвіту передбачає новий рівень соціальної взаємодії, що значно відрізняється від традиційних платформ для спілкування, зокрема соціальних мереж чи Zoom-конференцій, Meet-зустрічей завдяки насамперед імерсивній залученості у комунікацію.

Отже, соціальна комунікація в метавесвіті предбачає обмін інформацією не тільки між людьми, а між їх аватарами, а також комп’ютерами у вербальній та невербальній формі у цифровому просторі з використанням інтернеттехнологій. У соціологічно-культуррологічному аспекті простір метавсесвіту трансофрмує комунікацію з репрезентації реальності до її симуляції, де досвід стає центральним елементом.

19
МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
СОЦІАЛЬНА ПОЛІТИКА: ВИКЛИКИ ЧАСУ

ЛІТЕРАТУРА

1. Боровик Л. Що ми знаємо про метавсесвіт та яка з нього користь. Міжнародний науково-технічний університет. URL: https://surl.lu/tqcaoi

2. Гондюл О. Використання ігрових технологій в медіа для досягнення глобальних цілей сталого розвитку (на прикладі авторської гри «Unicorn Media Camp»). *Інтегровані комунікації*, 2023. (1 (15), 42-49. URL: https://doi.org/10.28925/2524-2644.2023.156

3. Грозна О. Технологічні інновації в онлайн-медіа: роль штучного інтелекту та віртуальної реальності у трансформації контенту. *Обрії друкарства*, 2024. (1(15), 102–112. 2024. URL: https://doi.org/10.20535/2522-1078.2024.1(15).302843

4. Марків О. Т., Григоренко І. В., Зарівна О. Т. (2025). Комунікація в метавсесвіті: парадигма імерсивної медіакомпетентності журналістів і філологів нового покоління. *Вісник гуманітарних наук*, (12). URL: https://doi.org/10.5281/zenodo.17530144

5. Мельничук О. С. Словник іншомовних слів. Київ: «Українська радянська енциклопедія», 1974. 865 с.

6. Радута Т. Технології доповненої та віртуальної реальності в digital-медіа. *Молодий вчений*, № 4 (56), квітень 2018 р. URL: https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/download/4649/4571/

7. Поплавко Р. Метамодернізм як відображення сучасних проблем інформаційної культури. URL: https://jqmth.donnu.edu.ua/article/view/18981

8. Улановський Д. Елементи метамодерну у креативному контенті онлайн-платформ. *Культурологія*, 2026. Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. С. 275-282.