

ВИКОРИСТАННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ ДЛЯ САМОМЕНЕДЖМЕНТУ ТА САМОРОЗВИТКУ ПУБЛІЧНОГО СЛУЖБОВЦЯ

USING THE POSSIBILITIES OF VIRTUAL SPACE FOR SELF-MANAGEMENT AND SELF-DEVELOPMENT OF A PUBLIC SERVANT

У представленій статті теоретично узагальнено особливості використання можливостей віртуального простору для самоменеджменту та саморозвитку публічного службовця. В остання роки дедалі більшої популярності набуває розповсюдження віртуальної реальності, яка впливає на всі сфери повсякденного життя, в тому числі й в самоменеджменті публічних службовців. Глобальна мережа Інтернету є тим складом віртуальної реальності, що стала багатогранною та багатофункціональною. Віртуальний простір, що став феноменом інформаційного та мережевого суспільства, тісно пов'язаний зі становленням комп'ютерних і медіакомунікаційних технологій. Він є частиною інформаційного простору, високотехнологічного середовища, до якого входять користувачі комп'ютерної та медіакомунікаційної техніки, всевітня мережа комп'ютерних пристроїв, мережева інфраструктура. На даний час віртуальний простір є майданчиком для спілкування людей, простором їх проживання, соціалізації та самореалізації, умовою медіатизації та цифровізації. Щодо можливостей віртуального простору, то вони широко використовуються в науці, освіті, мистецтві, прогнозуванні, в публічному управлінні та адмініструванні. Віртуальний публічний простір складають: організаційно-методичні умови та сукупність технічних і програмних засобів зберігання, обробки, передавання інформації. Серед особливостей функціонування віртуального публічного простору можна назвати такі: медіатизація, масова комунікація, використання практик електронної демократії, а також використання smart-технологій. Віртуальний простір як важливий чинник розвитку сучасної культури і соціуму, сприяє самореалізації особистості, збільшує можливості для задоволення її потреб, а віртуалізація життєвого простору представляє новий тип символічного існування людини, культури і соціуму. Віртуальний простір разом із представленими можливостями можна потужно використовувати для самоменеджменту та розвитку публічних службовців.

Ключові слова: віртуальний простір, публічний простір, публічне управління та

адміністрування, публічна влада, публічний службовець, самоменеджмент, саморозвиток.

The article theoretically summarizes the peculiarities of using the capabilities of virtual space for self-management and self-development of a public servant. In recent years, virtual reality has become increasingly popular, affecting all areas of everyday life, including the self-management of public servants. The global Internet is an example of virtual reality that has become multifaceted and multifunctional. The virtual space, which has become a phenomenon of the information and network society, is closely related to the development of computer and media and communication technologies. It is a part of the information space, a high-tech environment that includes users of computer and media communication equipment, a worldwide network of computer devices, and network infrastructure. At present, virtual space is a platform for people to communicate, a space for their living, socialization and self-realization, a condition for mediatization and digitalization. As for the possibilities of virtual space, they are widely used in science, education, art, forecasting, public administration and management. The virtual public space consists of organizational and methodological conditions and a set of hardware and software tools for storing, processing, and transmitting information. Among the features of the virtual public space are the following: mediatization, mass communication, the use of e-democracy practices, and the use of smart technologies. Virtual space, as an important factor in the development of modern culture and society, promotes self-realization of the individual, increases opportunities for meeting his or her needs, and virtualization of living space represents a new type of symbolic existence of a person, culture and society. The virtual space, along with the opportunities presented, can be used powerfully for self-management and development of public servants.

Key words: virtual space, public space, public management and administration, public authority, public servant, self-management, self-development.

УДК 352
DOI <https://doi.org/10.32782/rma2663-5240-2024.41.18>

Шупта І.М.

к. пед. наук, доцент,
доцент кафедри публічного управління
та адміністрування
Полтавський державний аграрний
університет

Дем'янов О.В.

аспірант кафедри публічного
управління та адміністрування
Полтавський державний аграрний
університет

Постановка проблеми у загальному вигляді. Сучасний керівник в публічній сфері нині вимушений переходити від технологій, орієнтованих на нівелювання характеристик підлеглих, до максимального використання їх індивідуальності, делегування виконавцям повноважень та відповідальності. Активізація трудової діяльності персоналу в органах державної влади та місцевого самоврядування в більшості випадків забезпечується демокра-

тизацією менеджменту. Окрім цього, публічні працівники залучаються прийнятті рішень, для них створюються можливості для поповнення знань і розвитку навичок. Саме в зазначених умовах особливо необхідним є опанування керівниками органів публічної влади сучасним інструментом активізації поведінки творчих працівників і творчих колективів, як самоменеджмент, а особливо використання можливостей віртуального простору для самоменедж-

менту та розвитку публічного службовця. Подібний аспект управління персоналом мало вивчений і забезпечений науково-практичними рекомендаціями, об'єктом дослідження в даній статті обрано особливо використання можливостей віртуального простору для самоменеджменту та розвитку публічного службовця.

У нових реаліях з кожним роком рівень розповсюдженості та ступінь впливу віртуальної реальності на всі сфери повсякденного життя соціуму дедалі зростають, що підвищує роль та значення віртуального простору для сучасного суспільства. В зв'язку з тенденцією, що чітко прослідковується, особливої актуальності набуває проблема популяризації віртуального простору в житті окремої людини, як особистому, так і професійному.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Тематика використання віртуального простору та публічного простору окремо широко розглядається в працях різних науковців. Наприклад, М. Борисенко, М. Грищенко, О. Дурманенко, Н. Іванькової, В. Колтун, В. Кравчук, О. Кузьменко, С. Лукіна, Г. Онкович, Л. Радіонової, І. Тищенко, В. Штанько та ін. Однак використання можливостей віртуального простору для самоменеджменту та саморозвитку публічного службовця є новою для публічного управління та адміністрування.

Мета статті полягає в опрацюванні підходів до розуміння сутності та особливостей використання можливостей віртуального простору для самоменеджменту та саморозвитку публічного службовця.

Виклад основного матеріалу дослідження. На сьогодні існує безліч визначень «віртуальний простір», що постійно доповнюються. В різних літературних джерелах поряд із цим поняттям зустрічається також і поняття «віртуальна реальність», що по суті є синонімом віртуального простору. Появу терміну «virtual reality» пов'язують з розробками американського програміста Дж. Ланье, який разом із колегами розробив рукавичку для взаємодії з модельованим комп'ютерним середовищем у 80-х роках минулого століття. Він входить до списку трьохсот найвидатніших винахідників в історії людства.

Найяскравішим прикладом віртуальної реальності є глобальна мережа Інтернет – простір інформації в чистому виді та новий простір для спілкування. Якщо раніше мережу використовували виключно заради передачі файлів, то зараз вона стала багатогранною та багатofункціональною. Згідно звіту «Global Digital 2024» від We Are Social та Hootsuite кількість користувачів Інтернету в світі й далі зростає

незначними темпами – за рік вона виросла на 0,9 %. Найбільше за минулий рік збільшилася кількість користувачів соцмереж – на 5,6 %. В Україні на початку 2024 р. було 29,64 млн користувачів Інтернету, а рівень проникнення становив 79,2 % – дані базуються на припущенні авторів звіту, що населення України на старті 2024 р. [12].

склало 37,4 млн осіб. Відштовхуючись від даних звіту, помічаємо, що на початку 2023-го й до початку 2024-го населення України виросло на 1,4 млн, а число користувачів Інтернету за останній рік виросло на 1 млн. Автори роблять висновок про те, що 7,7 млн (або 20 %) людей в Україні не користуються Інтернетом, а загалом показник інтернет-проникнення в Україні дещо вищий загальносвітового й складає 66 % [12].

Таким чином, динаміка процесу віртуалізації зростає з кожним роком як в світі, так і в Україні, і демонструє потребу суспільства в засобах, що запускають його у віртуальний світ.

Як зауважує вітчизняний дослідник Лукін С.Ю., «інтерпретацію поняття «віртуальний публічний простір» необхідно розглядати через такі поняття, як «публічний простір» та «віртуальність», враховуючи постійні економічні, соціальні, політичні, географічні, історичні і культурні трансформації, що відбуваються в суспільстві» [10]. Вперше по-філософськи тлумачити поняття «публічний простір» спробувала в своїй роботі («Vita Activa» (1958 р.) німецько-американський теоретик політології Ганна Арендт. Так, авторка відокремлювала публічний простір від приватного, й стверджувала, що публічний простір існував завжди, будучи обов'язковим для людської діяльності. Однак справжньої популярності термін набув у 1990-ті роки під час процесу відновлення громадських місць у європейських містах. Саме ж класичне розуміння публічного простору, що стало загальноприйнятим серед учених наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття, поділяється на два напрями – політичний і соціальний. Так, прихильники першого напрямку тлумачили це поняття як місце зустрічей вільних громадян міста, де вони можуть обговорювати думки і ухвалювати рішення щодо життя суспільства. Натомість прихильники другого погляду пов'язували публічний простір із соціальним аспектом публічності, зокрема зі здатністю людини до здійснення взаємодії й життя в соціумі. Згідно із цим підходом публічний простір визначається як місце, де виникають взаємодія між людьми, їх спілкування та насолода товариством один одного.

Саме поява та розвиток інформаційних технологій, специфічних засобів масової комунікації змінили світосприйняття людини, ініціювали формування нового типу публічного простору – віртуального. Віртуальний простір є феноменом інформаційного та мережевого суспільства, пов'язаним зі становленням комп'ютерних і медіакомунікаційних технологій. У 1960-ті роки про можливості розвитку віртуального простору говорив Г. М. Маклуен, називаючи новітні медіа виведеною назвою нервовою системою людини, а самі метафори простору активно використовували від початку створення віртуальної реальності за допомогою інформаційних технологій [15]. Віртуальний простір є частиною інформаційного простору, високотехнологічного середовища, до якого входять користувачі комп'ютерної та медіакомунікаційної техніки, всесвітня мережа комп'ютерних пристроїв і мережева інфраструктура. Віртуальний простір тісно пов'язаний із фізичним простором, є атрибутом віртуальної реальності, проте не є її синонімом. На сьогодні він став по суті простором проживання й спілкування людства, їх соціалізації та самореалізації, умовою медіатизації і цифровізації, а можливості віртуального простору почали широко використовувати в науці, освіті (віртуальний освітній простір), мистецтві (сайнсарт), прогнозуванні, а також і в публічному управлінні та адмініструванні.

На думку директора закладу післядипломної освіти «Центр перепідготовки та підвищення кваліфікації працівників органів державної влади, органів місцевого самоврядування, державних підприємств, установ і організацій при Київській обласній державній адміністрації» Лукіна С. Ю., «віртуальний публічний простір можна розглядати як середовище, створене комп'ютерними технологіями, яке створює аудіовізуальну реальність публічного простору, що дозволяє людям взаємодіяти між собою і з представленими в ньому об'єктами» [10]. Віртуальний публічний простір містить такі складові, як : організаційно-методичні умови та сукупність технічних і програмних засобів зберігання, обробки, передавання інформації.

На даний час серед особливостей функціонування віртуального публічного простору можна назвати (таблиця 1).

Самоменеджмент є тим науковим напрямом, що виник в середині 90-х років ХХ століття і належить до галузі управлінських знань. Ситуація, що складається на даний час у світі, потребує нових менеджерів, у тому числі й в публічній сфері, які були б здатні до безперервного саморозвитку, вміли управляти

собою, а також ефективно використовували власний творчий потенціал. Безперечно, що самоменеджмент спрямований на максимальне використання публічним службовцем своїх можливостей, а також усвідомлене керування власним робочим часом, через що більше уваги на сьогодні приділяється саме самоорганізації менеджера. Більшість дослідників під самоменеджментом розуміють послідовне та цілеспрямоване використання керівником (фахівцем тощо) випробуваних методів і практичних прийомів роботи в повсякденній діяльності для підвищення ефективності виконуваних процедур і операцій, досягнення намічених цілей. Головною метою самоменеджменту є максимальне використання людиною особистих можливостей, усвідомлене управління ходом свого життя (самовизначення) й переборювати зовнішні обставини як на роботі, так і в особистому житті. Кожна людина взагалі, й особливо та, котра готується себе до роботи менеджера, насамперед необхідна вміти перетворити ситуацію, для якої типова невпорядкованість дій, зумовлена зовнішніми обставинами, перетворюється в ситуацію цілеспрямованих і здійснених завдань.

Коли ми говоримо про самоменеджмент, то маємо на увазі самоорганізацію, вміння управляти собою, керувати процесом управління в найширшому сенсі цього слова – в часі, в просторі, спілкуванні, діловому світі. Безумовно, опанувати цією наукою, що з'явилася в ХХ столітті, не так просто, а тому початківцю-керівникові в публічній сфері необхідно починати з самоосвіти, причому не лише набувати знань, потрібна ще й практична реалізація. Самоменеджмент є складною роботою, тому необхідно бути готовим до постійного самовдосконалення та саморозвитку. Особливість сучасного погляду на керівника як лідера колективу полягає в тому, що він розглядається як носій інноваційної організаційної культури, як основний ініціатор послідовних змін в організації. Найважливіші риси сучасного керівника: професіоналізм, здатність вести за собою колектив, прагнення створювати та підтримувати позитивний психологічний клімат неможливо без роботи над собою, без самоменеджменту. Для забезпечення складних, скоординованих, ефективних дій потрібні компетентні, високоорганізовані, наполегливі і сміливі керівники, менеджери. Ця генерація нових управлінців повинна мислити глобально, діяти, орієнтуючись на міжнародні стандарти. Для забезпечення ефективної роботи менеджер повинен уміти використовувати різні інструменти впливу на виконавців. Необхідно чітко усвідомлювати, що самоме-

Особливості функціонування віртуального публічного простору

Особливості	Зміст
1	2
Медіатизація, що визначається сукупністю масових явищ інформаційного впливу і взаємодії	Медіатизація на перший план виводить не реальні дії і смисли, а віртуальну боротьбу за свідомість представників суспільства, при цьому засоби масової інформації виступають як інструменти управління соціально-політичною реальністю для більшості людей.
Масова комунікація – найважливіший інструмент формування і самопрезентації віртуального публічного простору.	Публічна сфера сьогодні перетворюється на своєрідний інноваційний інкубатор для нових соціально-комунікаційних практик, що дає змогу «оптимізувати механізм взаємодії держави, бізнесу та громадянського суспільства (розвивати міжсекторне соціальне партнерство), долати з метою конструктивного реформування закостенілість державних інститутів, підключати ресурс громадських ініціатив до формування державної політики та контролю за діяльністю влади» (за оцінкою Л. Ніковська та В. Якимець).
Використання практик електронної демократії – залучення громади за допомогою сучасних інформаційних технологій до вирішення різноманітних суспільно-політичних завдань	Це можливості нових електронних медіа поліпшити інфраструктуру демократичного суспільства, створюючи умови переходу від представницької демократії до демократії участі, від участі однієї особи до співучасті всіх громадян у вирішенні актуальних соціальних проблем разом з владними органами за допомогою проведення інтерактивних діалогів, форумів, телеконференцій і телеголосування. Важливими принципами електронної демократії є прозорість, участь, відкритість. ЕД -це інструмент для соціальної інтеграції, соціалізації, громадянської освіти, обміну знаннями. Прикладами механізмів ЕД у віртуальному публічному просторі можна вважати мережеве спілкування громадян і колективне обговорення нагальних питань у режимі онлайн (е-петиції, е-звернення), формування онлайн-спільнот (онлайн-ком'юніті), планування та реалізацію громадських ініціатив та різноманітних проєктів.
Використання smart-технологій, тобто технології, що використовують штучний інтелект, машинне навчання та аналіз великих даних, щоб забезпечити когнітивну обізнаність об'єктів, що в минулому вважалися неживими.	Інформаційні технології змінюються сучасними smartтехнологіями, які визначають функціональну спрямованість інформаційних процесів у віртуальному публічному просторі. Переваги таких технологій відзначаються широким діапазоном використання. У високорозвинених країнах smart-технології ефективно використовують у багатьох сферах, зокрема у культурі, освіті, економіці тощо. Ефективність smart-технологій характеризується такими чинниками: мобільним доступом (отриманням широкого спектру послуг у будь-якій точці світу); нагромадженням і систематизацією отриманої інформації у вигляді нових знань; формуванням smart-оточення, при якому інформаційно-технологічне середовище наближається до природного інтелекту, стимулюючи появу авторських розробок.

Джерело: систематизовано автором за [10]

неджмент полягає в тому, щоб максимально використовувати власні можливості, свідомо управляти перебігом свого життя (тобто самовизначатися) і долати зовнішні обставини як на роботі, так і в особистому житті. Особиста ефективність, що передбачає ефективне управління особистими ресурсами, такими,

як час, простір, комунікації, фінанси є базовим рівнем системи самоменеджменту без досягнення певного рівня розвитку шляхом саморозвитку. Під саморозвитком чи індивідуальним розвитком ми розуміємо процес, у рамках якого людина набуває здатність захищати себе, управляти поточними подіями, форму-

вати позитивні стосунки з навколишнім світом і радіти життю, будучи відкритим їй. У процесі саморозвитку відбувається подолання перешкод і розвитку особових якостей, сприяючих досягненню поставлених цілей і завдань (воля, наполегливість, стресостійкість, уміння впливати на людей і тому подібне).

Основними складовими саморозвитку є : особовий розвиток (особове зростання), професійний (кваліфікаційний) розвиток, інтелектуальний розвиток, а також підтримка фізичного стану (оздоровлення).

Особисте зростання, відоме як особистий розвиток або саморозвиток – це процес постійного покращення і розвитку особистості, який спрямований на досягнення максимального потенціалу, як людини та як індивіда. Щодо професійного розвитку, то О. Власова визначає його як багатокomпонентний особистісно та професійно значимий процес, що сприяє формуванню індивідуального стилю професійної діяльності, що допомагає осмисленню передового досвіду і власної самостійної діяльності, а також є засобом самопізнання і самовдосконалення [2]. Водночас погоджуємося з М. Вієвською та Л. Красовською [1, с. 90] у тому, що професійний саморозвиток пов'язаний з внутрішнім поєднанням структурних складових психіки особистості, спрямованих на її конструктивну взаємодію з навколишнім середовищем шляхом отримання особистісно значущого та адекватного вимогам соціуму, є результатом професійної діяльності. На думку дослідників, цей процес є постійним, не обмеженим змістом набутого досвіду, підґрунтям якого є актуалізоване прагнення до професійного зростання, що проявляється в інтересах, прагненнях, переконаннях, здібностях особистості, активній позиції щодо пізнання довкілля, а також самопізнання, розкриття духовного та інтелектуального потенціалу.

Саморозвиток відбувається у тих, хто має в арсеналі такі необхідні якості, зокрема такі : внутрішня мотивація на професійні завдання, досягнення високих результатів в їх вирішенні і мотивація на себе; здатність до саморозвитку; розуміння змісту і методичних основ саморозвитку.

Щодо інтелектуального розвитку, то воно виступає одним із найважливіших компонентів будь-якої діяльності людини – соціальної, навчальної, трудової, оскільки в процесі задоволення своїх потреб у спілкуванні, навчанні та праці людина пізнає навколишній світ, засвоює нові види діяльності, планує, уявляє та обмірковує свої дії, запам'ятовує необхідне. Тому інтелектуальні здібності людини розвиваються в процесі діяльності й самі по собі є видом

діяльності. Інтелект як здатність людини цілеспрямовано діяти, раціонально мислити й досягати певних результатів є необхідним в процесі подолання різноманітних труднощів, вирішення різноманітних задач.

Будь-яка людина відчуває потребу в їжі, воді, вона мусить рухатися, відпочивати та доглядати за своїм тілом. Інакше виникає ймовірність ризику серйозних проблем із фізичним здоров'ям, що є основою психологічної рівноваги та високої якості нашого життя. «Стовпи», що підтримують фізичне здоров'я людини та є основними чинниками впливу на нього, — це рухова активність, раціональне харчування, особиста гігієна, сон і відпочинок.

Віртуальний простір як комунікативне середовище є важливим чинником розвитку сучасної культури і соціуму, сприяє самореалізації особистості, збільшує можливості для задоволення її потреб. М. Гейм (1944; США) стверджує, що в ньому формується суб'єктивність нового типу. Український філософ О. Дзьобань наголошує на смисловій поліфонії поняття віртуального простору в сучасному науковому дискурсі, зауважуючи, що віртуалізація життєвого простору характеризує принципово новий тип символічного існування людини, культури і соціуму [5]. Переплетіння у віртуальному просторі індивідуальної свідомості і розмаїття вигаданих світів формує гібридну реальність, у якій розгортається медіамережева активність особи. У ньому постають нові форми соціальної комунікації, засновані на особливій соціальній перцепції та формуванні віртуальних образів особистості в інтернеті, стандартизація яких у медіамережах може полегшувати процес самоідентифікації та ідентифікацію з іншими, але її можуть використовувати для маніпуляцій і поширення брехні.

О. Дзьобань зауважує, що віртуалізація життєвого простору характеризує принципово новий тип символічного існування людини, культури і соціуму. Так, павутина переплетіння у віртуальному просторі індивідуальної свідомості та розмаїття вигаданих світів формує так звану гібридну реальність, у якій розгортається медіамережева активність особи [5]. У цьому просторі постають нові форми соціальної комунікації, що засновані на особливій соціальній перцепції та формуванні віртуальних образів особистості в Інтернеті, стандартизація яких у медіамережах дозволяє полегшити процес самоідентифікації та ідентифікації із Іншими, щоправда її можуть використовувати для маніпуляцій і поширення брехні. Крім того, телефон чи будь-який інший гаджет з доступом до Інтернету на сьогодні сприймається людиною ніби продовженням

її самої. Численні дослідження залежності від соцмереж показують, що коли відірвати людину від них, то рівень дофаміну (гормону, що відповідає за емоційний стан) людини, яка звикла до соцмережі і перебуває в ній достатній час, падає, що в більшості випадків викликається відсутністю заохочення від інших користувачів мережі, наприклад через відсутність лайку, коментаря чи перегляду. Людина, яка стає суб'єктом віртуальних стосунків, також піддається віртуалізації, її особистість стає віртуальною, відбувається віртуалізація всіх її сторін, атрибутів, всі соціальні зв'язки набувають віртуального характеру.

Керуючись даними дослідження А. Бюля, можна виокремити такі просторово-часові властивості віртуальної реальності, створеної кіберпростором [4; с. 16], як занурення (користувач занурюється у генероване комп'ютером мінливе середовище, він як би входить у простір за екраном; багатовимірність (генерований комп'ютером дво- і тривимірний простір, в який занурюється користувач); мультисенсорика (можливість для користувача сприймати цю реальність одночасно за допомогою кількох почуттів (зору, слуху, нюху, дотику тощо); реальний час (дії користувача корелюють зі зміною середовища негайно, без будь-якої тимчасової відстрочки); адекватність (користувач створеного комп'ютером середовища сприймає образи, адекватні його діям); інтеракція (користувач може реально взаємодіяти з цим середовищем – змінювати, пересувати предмети тощо); проникність (у віртуальних просторах користувач може рухатися вперед і назад, дивитися вправо і вліво. Якщо у цьому просторі передбачається декілька рівнів, він може рухатися вгору і вниз); ефект реальності (віртуальне середовище програмується таким чином, що у користувача виникає відчуття його реальності); ефект багатьох користувачів (у створеному комп'ютером середовищі користувач може взаємодіяти з іншими користувачами, вирішувати спільні завдання тощо).

Під професійним розвитком працівників у публічному управлінні ми вбачаємо безперервний, систематизований, організований і плановий процес, завдяки ефективно організованому навчанню і практичній роботі вдосконалюються знання, розвиваються вміння та навички, формуються компетентності. На сьогодні неможливо уявити професійне навчання публічних службовців неможливе без використання переваг, що надаються якісно новим інноваційним середовищем їх діяльності. Саме в такому середовищі публічний службовець, з одного боку, наділений безмежними можливостями отримувати інформацію будь-

якого характеру, а з іншого – він має бути готовим «до швидкого сприйняття й обробки великих обсягів інформації, оволодіння сучасними засобами, методами й технологією роботи з нею» [11, с. 271]. На сьогодні світовий ринок VR технологій складає у 2022 р. 5 – 6 млрд дол., а за оцінками аналітиків компанії GlobalData, у 2030 році обсяг ринку VR-технологій досягне \$51 млрд. При цьому ще у 2020 році світовий ринок віртуальної реальності оцінювався приблизно у \$5 млрд. Впродовж наступних десяти років його середньорічні темпи зростання становитимуть близько 27% [6].

Застосування технології володіє широким спектром переваг, наприклад таких як: користувач занурюється у генероване комп'ютером мінливе середовище, він ніби входить у простір за екраном; генерований комп'ютером дво- і тривимірний простір, в який занурюється користувач; можливість для користувача сприймати цю реальність одночасно за допомогою кількох почуттів (зору, слуху, нюху, дотику тощо); дії користувача корелюють зі зміною середовища негайно, без будь-якої тимчасової відстрочки; користувач створеного комп'ютером середовища сприймає образи, адекватні його діям; він може реально взаємодіяти з цим середовищем – змінювати, пересувати предмети тощо; у віртуальних просторах користувач може рухатися вперед і назад, дивитися вправо і вліво, якщо у цьому просторі передбачається декілька рівнів, він може рухатися догори й донизу; віртуальне середовище програмується таким чином, що у користувача виникає відчуття його реальності; Віртуальне середовище програмується таким чином, що у користувача виникає відчуття його реальності; у створеному комп'ютером середовищі користувач може взаємодіяти з іншими користувачами, вирішувати спільні завдання тощо.

Має воно також і низку недоліків, що обмежують широке розповсюдження та швидке масштабування використання технології. З-поміж переваг можна виокремити: повне занурення в процес навчання, «ефект присутності», наочність та яскравість відчуттів; інтерактивність; полегшення розуміння та спрощення сприйняття; використання зорових і слухових каналів сприйняття; використання вестибулярного апарату; підвищення зосередженості, зменшення можливості відволікатися, займатися побічними заняттями, відволікатися на спілкування; можливість спрощеного сприйняття складних об'єктів; можливість масштабувати, обертати та розбирати на складові елементи складні об'єкти; можливість проводити групову роботу та взаємодію; можливість гейміфікації навчання;

можливість багаторазового повтору інформації та тренування навичок для повного засвоєння; можливість масштабування контенту.

Проте під впливом кібертехнологій у людей стирається межа між віртуальним світом і реальністю. Мережа Інтернету змінила життя сучасної людини, принесла багато надбань. Проте відчутні також і втрати, все частіше говорять про проблеми, перш за все, нинішнього дня, що пов'язані із соціалізацією особистості. Однак аналіз нових віянь під впливом Інтернету дозволяє спрогнозувати появу покоління Z – повністю цифрового покоління, яких відрізняє саме новий тип мислення, яке також прийде працювати в публічну сферу, зможуть і вже почали революцію, котру можна співставити з революцією Й. Гутенберга, тобто з винаходом книгодрукарства в історії розвитку письменності та розповсюдження знань. Ця революція корінним чином зачепила такі потужні фактори, як культура та комунікація між людьми. Штучний інтелект у всіх його проявах в публічному управлінні спрямований на видачу найкращого, з можливих варіантів, розвитку подій, що означає мінімізацію ризиків, покращення продуктивності, зменшення трудомісткості процесу. Проте інтеграція штучного інтелекту в певну систему, означає автоматичну втрату потреби в деяких людських ресурсах, котрі він замінить. Хоча не варто забувати про те, що ІТ не є панацеєю, і поки не винайшли такої програми, що може виконати будь-яку роботу за людину.

Сучасні інформаційні технології, такі, як персональні комп'ютери та мобільні технології постійно супроводжують публічного службовця в його роботі. Більшість мобільних пристроїв вже встановлені по замовчуванню додатках: веб браузер, поштовий клієнт, календар, додаток для чищення телефону та додаток для прослуховування музики. Мобільні додатки можна розділити на програми для внутрішніх потреб органу публічної влади (додатки на пристроях співробітників або менеджменту органу публічної влади), і додатки для маркетингу, брендингу тощо. На даний момент кожен з мобільних додатків може задовольнити потребу в менеджменті однієї зі сфер життя людини.

На сьогодні розроблення мобільних додатків стало вкрай популярною послугою, а кількість користувачів мобільних пристроїв на різних платформах постійно зростає. Останніми роками Мінцифри за підтримки UNDP та фінансування Швеції здійснило низку важливих ініціатив, покликаних стимулювати підвищення цифрової доступності інформації та державних послуг у країні [9]. Для публічних службовців

запрацював мобільний додаток мультимедійної онлайн платформи EF., за допомогою якого можна всюди і в будь-який зручний час вивчати англійську в рамках проекту Eng4PublicService (проект Eng4PublicService реалізується НАДС у кооперації з освітньою організацією EF Language Learning Solutions, метою якого є посилення мовної спроможності публічних службовців) [13-14].

25 жовтня 2022 року запустили освітню платформу Natolin4Capacity Building з онлайн-програмами для публічних службовців. Так, упродовж 2022-2024 рр. на цій освітній платформі публічні службовці змогли навчатися за 16 онлайн-курсами з різних аспектів функціонування ЄС та розвитку відносин ЄС та України [9; 14]. Завдяки платформі Prometheus Наталія Алюшина – голова НАДС України знайомить публічних службовців познайомилися з особливостями дистанційної роботи [3].

Щодо онлайн-платформ, корисних для самоосвіти, то такими є: сайт Верховної Ради України, Prometheus, Освітній хаб, Відкритий університет майдану, Дія Цифрова освіта, Edera, YouTube, Help Elearning, Зрозуміло! та ін.

Висновки. Отже, на сьогодні в Україні вже працює велика кількість різноманітних онлайн-платформ, що є корисними для самоосвіти та розвитку публічного службовця під час війни. Проте результати досліджень щодо ефективності онлайн освіти не є однозначними. Дійсно, електронне навчання має свої недоліки, проте є й безперечні переваги. Зокрема завдяки онлайн-освіті публічні службовці можуть ефективно, зручно й достатньо дешево навчатися. На даний час, наприклад, онлайн-заняття іноді стають єдиною можливою формою навчання. Тому важливо пристосовуватися, опанувати нові способи викладання, щоб забезпечити безперервність та ефективність навчального процесу.

З-поміж переваг, слід назвати такі, як : висока ефективність завдяки використанню інтерактивних інструментів (презентації, тести, відео, чат, показ екрана і можливість багаторазового перегляду матеріалу); легко слідкувати за успіхами кожного, хто навчається (програми для навчання пропонують зручні тести та статистику); електронне навчання економить кошти та чудово підходить для навчання персоналу, особливо це стосується організацій, де працівники часто змінюються; розкриваються можливості для заощаджень (не платити кожного разу тренерів, оскільки новачкам на початковому етапі рекрутації можна показувати записи попередніх інструктажів; не потрібно платити за оренду

приміщення чи організувати проживання для мешканців інших міст; навчання можна проводити навчання практично з будь-якого куточку Землі, з будь-якого місця).

Щоправда, є також і недоліки, на які потрібно вказати. Так, частіше за все ми чуємо про переживання, пов'язані з технічними моментами. Не кожен публічний службовець може з легкістю розібратися з усіма можливостями платформи для онлайн-навчання. Навіть прослуховування лекції за допомогою таких, здавалося б простих програм, як Zoom і MyOwnConference, спочатку для деякого виявилися справжнім викликом і стресом. Та й не дивно, зважаючи на те, що більшість часу публічні службовці звикли проводити час у кабінетах, а з часів коронавірусної хвороби раптом все змінилося, і роботу довелося повністю перелаштовувати.

По-перше, кожен публічний службовець повинен навчитися, як користуватися різними електронними платформами для роботи.

По-друге, довелося опанувати прийоми ефективного проведення вебінарів онлайн.

По-третє, до роботи в дистанційних умовах треба ретельно готуватися й все перевіряти ще й зважаючи на технічні моменти. Бо й Інтернет може підвести, і камера може не увімкнутися;

З огляду на технічні моменти та воєнний стан є ризик втратити досвідчених викладачів. Вибір і налаштування обладнання, особливості роботи з платформою для онлайн-навчання можуть також відлякати старше покоління досвідчених службовців. З іншого боку, кожен, хто має хист до публічного управління, любов до своєї роботи, може побудувати кар'єру, працюючи онлайн.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Вієвська М. Г., Красовська Л. І. Мотивація професійного саморозвитку у реалізації стратегії формування управлінських компетенцій : *Вища школа*. 2010. № 3/4. С. 89-104.
2. Власова О. А. Професійний саморозвиток майбутніх соціальних педагогів : монографія. Балашов : Николаїв, 2009. 116 с.
3. В Україні запустили освітню платформу Natolin4Capacity Building з онлайн-програмами для публічних службовців: Національне агентство України з питань державної служби. URL: <https://nads.gov.ua/news/v-ukraini-zapustyly-osvitniu-platformu-natolin4capacity-building-z-onlain-prohramamy-dlia-publichnykh-sluzhbovtziv>.
4. Данильян О. Г., Дзьобань О. П. Віртуальна реальність і кіберпростір як атрибути сучасного

суспільства: Інформація і право. № 4(35) (2020). С. 9-21. URL: <file:///C:/Users/Iryna/Downloads/221212%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-500506-1-10-20201226.pdf>.

5. Дзьобань О. П. Темпоральна складова у просторово-часовому континуумі віртуальної реальності : Стратегічні пріоритети. Філософія. № 2 (47), 2018. С. 118-126.

6. До 2030 року обсяг світового ринку VR досягне \$51 млрд: за матеріалами компанії DEPS. URL: <https://deps.ua/ua/news/novosti-rynka/9927.html>.

7. Запрацював мобільний додаток мультимедійної онлайн платформи EF: Національне агентство України з питань державної служби URL: <https://nads.gov.ua/news/zapratsiuvav-mobilnyi-dodatok-multymediinoi-onlain-platformy-ef>.

8. Мак-Луен Маршалл. Галактика Гутенберга. Київ: Ніка-Центр, 2008.

9. Мінцифри: 500 публічних службовців з 12 областей пройшли тренінги з основ вебдоступності: Урядовий портал. Єдиний веб-портал органів виконавчої влади України. URL: <https://www.kmu.gov.ua/news/mintsyfyry-500-publichnykh-sluzhbovtziv-z-12-oblastei-proishly-treninhy-z-osnov-vebdostupnosti>.

10. Лукін С.Ю. Віртуальний публічний простір та особливості його функціонування : *Публічне управління і адміністрування в Україні. Механізми державного управління*. Випуск 15. 2020. С. 66-69. URL: <https://pag-journal.iei.od.ua/archives/2020/15-2020/15.pdf>.

11. Олуйко В.М. Державна кадрова політика: теоретико-методологічне забезпечення : монографія / авт. кол. В.М. Олуйко та ін. ; за заг. ред. д-ра наук з держ. упр., проф. В.М. Олуйка. Київ : НАДУ, 2008. 420 с.

12. Популярність соцмереж і можливості для брендів. Як людство взаємодіє з цифровими технологіями – Звіт DIGITAL 2024. URL: <https://mediamaker.me/yak-lyudstvo-vzayemodiye-z-cyvrovymy-tehnologiyamy-zvit-digital-2024-8566/>.

13. Проєкт Eng4PublicService з безкоштовного вивчення публічними службовцями англійської мови: за даними Національного агентства України з питань державної служби. URL: <https://nads.gov.ua/news/proiekt-eng4publicservice-z-bezkoshtovnoho-vyvchennia-publichnyumu-sluzhbovtziv-anhliiskoi-movy>.

14. Триває проєкт Eng4PublicService з безкоштовного вивчення публічними службовцями англійської мови: за даними Національного агентства України з питань державної служби. URL: <https://nads.gov.ua/news/tryvaie-proiekt-eng4publicservice-z-bezkoshtovnoho-vyvchennia-publichnyumu-sluzhbovtziv-anhliiskoi-movy>.

15. McLuhan, Marshall. Marshall McLuhan Unbound. Corte Madera, CA : Gingko Press v. 8, p. 8. This is a reprint of McLuhan's introduction to the 1964 edition of Innis's book *The Bias of Communication* first published in 1951.