

УДК 364.2:004.94

DOI <https://doi.org/10.32782/2707-0409.2025.1.12>

Камбур А. В.

кандидат соціологічних наук,

доцент кафедри педагогіки та соціальної роботи

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

e-mail: a.kambur@chnu.edu.ua

ORCID ID: 0000-0002-3751-7228

ІНТЕГРАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ПРАКТИКУ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ

У статті розглянуто потенціал використання технології віртуальної реальності (VR) як інноваційного інструменту в практиці соціальної роботи. Проаналізовано особливості впровадження VR у процеси психосоціальної підтримки різних категорій клієнтів, зокрема осіб із травматичним досвідом, з інвалідністю, дітей-сиріт та осіб, які пережили соціальну ізоляцію. Особливу увагу приділено моделюванню життєвих ситуацій у віртуальному середовищі, яке дає змогу безпечно відпрацьовувати навички адаптації, комунікації, прийняття рішень. Описано можливості використання VR у професійному навчанні соціальних працівників, для підвищенні їхньої стресостійкості та емоційної готовності до роботи з кризовими випадками. Окремо проаналізовано етичні та технічні виклики, пов'язані з цифровою доступністю, захистом персональних даних, дотриманням принципів добровільності та конфіденційності. Розглянуто сучасний стан нормативного забезпечення в Україні та кращі міжнародні практики інтеграції VR у соціальну сферу. Зроблено висновок про перспективність VR як засобу модернізації соціальної роботи та визначено напрями подальших досліджень для адаптації технології до вітчизняної системи соціальних послуг.

Ключові слова: віртуальна реальність, соціальна робота, інноваційні технології, цифрова трансформація, інклюзія, соціальні послуги.

Постановка проблеми. У сучасних умовах соціальні виклики набувають усе більшої складності й багатоаспектності, що вимагає оновлення методологічних та технологічних засад соціальної роботи. Зростання кількості осіб, які зазнали психосоціальних травм (військові, переселенці, особи з інвалідністю, жертви насильства), зумовлює потребу в інноваційних підходах до надання психосоціальної підтримки. Одним із перспективних напрямів у цій сфері є впровадження технології віртуальної реальності (VR), що відкриває нові можливості для створення безпечного, контрольованого середовища для терапії, реабілітації та розвитку соціальних навичок.

Віртуальна реальність як інструмент соціальної роботи дозволяє моделювати ситуації, які неможливо або небезпечно відтворити у реальному житті, що особливо важливо у роботі з вразливими категоріями населення. Попри очевидні переваги VR, її інтеграція в систему соціальних послуг в Україні перебуває на початковому етапі, що потребує наукового осмислення, розробки методичних

підходів, етичного супроводу та адаптації до специфіки національного контексту. Таким чином, дослідження можливостей, обмежень та умов ефективного використання VR у соціальній роботі є вкрай актуальним і відповідає запитам сучасної соціогуманітарної практики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Огляд наукової літератури з обраної тематики свідчить про зростаючий інтерес до впровадження технологій віртуальної реальності у сферу психосоціальної допомоги серед як українських, так і зарубіжних учених. До дослідників, що вивчали це питання, належать А. Батюк, Ю. Кулик та інші [1], Д. Вакуленко [2], В. Волинець [3], В. Горошко [4] та ін. Особливої уваги заслуговує праця В. Зборовського та А. Стойка [5], у якій розкриваються можливості застосування VR-технологій у психотерапевтичній діяльності. Дослідження, пов'язані з розробкою VR-систем, орієнтованих на регуляцію психофізіологічного стану клієнтів, висвітлено в роботах К. Крючка [6], Ю. Мелкова, А. Толстоухова, О. Перова [7]. Водночас варто зазначити, що ця тематика все ще потребує глибшого наукового опрацювання та системного аналізу.

Метою статті є теоретичне обґрунтування та визначення можливостей інтеграції технології віртуальної реальності у практику соціальної роботи, а також окреслення потенціалу VR як інноваційного інструменту для надання психосоціальної підтримки окремим категоріям клієнтів соціальної сфери.

У межах поставленої мети передбачається аналіз функціональних переваг VR у роботі з вразливими групами населення, виявлення умов ефективного впровадження даних технологій у професійну діяльність соціального працівника та окреслення перспектив подальших емпіричних досліджень у цьому напрямі.

Результати дослідження. Технологія віртуальної реальності (VR) є одним із найдинамічніших напрямів розвитку сучасних цифрових інновацій, які не лише трансформують сферу розваг, але й активно впроваджуються у медицину, освіту, психологію та соціальну роботу. Поняття «віртуальна реальність» з'явилося у науково-технічному дискурсі в середині XX століття, проте його практичне втілення стало можливим завдяки поступовому вдосконаленню комп'ютерних технологій, сенсорних пристроїв та систем тривимірного моделювання.

Перші концепції VR були розроблені у 1960-х роках. Одним із піонерів віртуальної реальності вважається Іван Сазерленд, американський інженер, який у 1968 році створив перший шолом для віртуальної реальності «The Sword of Damocles». Цей пристрій був прикріплений до стелі та дозволяв користувачам бачити комп'ютерно згенеровані зображення, що реагували на рухи голови. У 1980–1990-х роках розробка VR-інтерфейсів активно продовжувалась. Значну роль у популяризації віртуальної реальності відіграла компанія VPL Research, заснована Джароном Ланьєром, який і ввів у широкий вжиток термін «virtual reality».

У XXI столітті віртуальна реальність вийшла за межі експериментальної лабораторії та стала доступною для масового використання. Сучасні VR-системи,

такі як Oculus Rift, HTC Vive, Sony PlayStation VR, забезпечують високий рівень занурення завдяки технологіям трекінгу рухів, стереоскопічному зору та інтерактивному зворотному зв'язку. Крім персональних гарнітур, VR включає в себе великомасштабні середовища, наприклад VR-камери, кімнати з повною імерсивністю або CAVE-системи (Cave Automatic Virtual Environment) [10].

Спочатку VR-технології набули поширення у сфері відеоігор та цифрових медіа, однак згодом почали активно застосовуватись у промисловості, архітектурі, авіації, науці, особливо в медичних та соціальних науках. У медицині віртуальна реальність використовується для навчання хірургів, планування операцій, створення симуляцій пацієнтів, а також у психотерапії, зокрема, для лікування фобій, посттравматичних стресових розладів (ПТСР), тривожності, залежностей та розладів аутистичного спектра. VR-середовища дозволяють створювати контрольовані симуляції травматичних ситуацій, що відкриває нові горизонти для когнітивно-поведінкової терапії. Ефективність таких інтервенцій підтверджується у численних емпіричних дослідженнях, зокрема у працях американських та європейських науковців з університетів Барселони, Вірджинії та Лондона. За даними В. Горошко, «у Швейцарії дослідники із Лозани (EPFL) розробляють нову технологію, яка використовує VR, щоб дозволити людям з ампутованими кінцівками використовувати протези кінцівок. Їхній проект полягає у використанні технології віртуальної реальності та нервової стимуляції, щоб змінити відчуття «фантомної кінцівки» людини з ампутованими кінцівками. Це означає, що пацієнт точніше відчуває протез, що полегшує його використання. Дослідження, проведене вченими EPFL, має на меті переконати людей, що протез руки належить їхньому тілу» [4, с. 240].

На думку А. Батюка, «одним з найбільш перспективних напрямів є використання VR для вивчення групової поведінки в екстремальних або небезпечних ситуаціях, які було б неетично або неможливо відтворити в реальному житті, наприклад, реакції людей на симульовані надзвичайні ситуації, такі як пожежі або землетруси, надаючи цінні дані для розроблення ефективних протоколів евакуації та навчання персоналу екстрених служб» [1, с. 96].

У сфері освіти VR дозволяє створювати навчальні симуляції, які формують у студентів практичні навички без ризику для реального життя. У військовій справі віртуальні симулятори використовуються для моделювання бойових ситуацій, що дозволяє готувати солдатів до екстремальних умов. У сфері урбаністики VR сприяє візуалізації проєктів міської інфраструктури, в архітектурі – демонстрації будівель ще до їх реального зведення. У соціальній сфері віртуальна реальність дедалі частіше застосовується як інструмент для підтримки клієнтів, що пережили втрату, насильство або стикаються з проблемами соціалізації.

До прикладу, «компанія NeuroSky розробила пристрій MindWave, який можна використовувати для комбінованих записів електроенцефалографії (ЕЕГ). Це дозволяє в режимі реального часу відстежувати покращення та прогрес пацієнта в

клініці, враховуючи різницю в рівнях уваги та релаксації. Доведено, що VR-терапія за допомогою датчика Microsoft Kinect значно покращує самопочуття дітей. Про це свідчать підвищення фізичної активності та прогрес у фізичній культурі. Ця технологія мотивує дітей виконувати різні вправи через ігри та дозволяє робити це вдома, демонструючи явні переваги в порівнянні з уже напрацьованими методами лікування. На думку багатьох дослідників, технологію VR можна додати до традиційної терапії як новий ігровий пристрій для когнітивної та рухової реабілітації дітей» [4, с. 241].

Перед тим як перейти до висвітлення особливостей застосування VR у практиці соціальної роботи, варто звернутися до аналізу традиційного змісту психологічної допомоги, що надається особам у складних життєвих обставинах. О. М. Немеш у монографії «Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного змісту» описує усталену диференціацію рівнів психологічного супроводу людини. У традиційному підході виділяють: 1) психологічне консультування, спрямоване на емоційну підтримку, формування ціннісно-смыслових орієнтирів і опрацювання життєвих стратегій; 2) немедичну психотерапію, орієнтовану на об'єктивацію й осмислення складної життєвої ситуації, структурування поведінкових моделей та подолання психосоціальних травм і конфліктів; 3) клінічну психотерапію, що має на меті лікування основних і супутніх психосоматичних розладів і зменшення страждань пацієнта [9, с. 322].

Одне із завдань нашого дослідження – обґрунтувати, що використання VR у соціальній роботі охоплює не менш широкий спектр напрямів діяльності. По-перше, це робота з травмованими особами – жертвами насильства, ветеранами бойових дій, внутрішньо переміщеними особами. Створення симульованих сценаріїв дозволяє поступово та безпечно повертатися до болючих спогадів, здійснюючи терапевтичну корекцію за принципами когнітивно-поведінкової терапії. VR-технології в цьому контексті доповнюють класичні психосоціальні методи, підвищуючи їхню ефективність і зменшуючи ризик ретравматизації.

По-друге, віртуальна реальність застосовується для формування соціальних і побутових навичок у клієнтів, які мають обмежений досвід взаємодії із суспільством. Це стосується, зокрема, дітей-сиріт, осіб з інвалідністю, людей похилого віку або осіб, які пережили тривалий період соціальної ізоляції. Завдяки VR можливо моделювати ситуації з повсякденного життя – похід до магазину, користування громадським транспортом, спілкування з органами влади – і в такий спосіб підготувати клієнта до реальної взаємодії в суспільстві.

Третій вектор інтеграції VR у соціальну роботу пов'язаний із підвищенням кваліфікації самих соціальних працівників. Навчальні програми з використанням VR забезпечують можливість відпрацювання професійних навичок у симульованому середовищі, наприклад спілкування з агресивним клієнтом, прийняття рішень у кризових ситуаціях, робота в умовах міжкультурної різноманітності. Таке навчання не лише підвищує професійні компетенції, а

й сприяє емоційній витривалості фахівців, що є важливим у сфері, де рівень професійного вигорання залишається критично високим.

Враховуючи вищесказане, наголосимо, що значний інтерес до VR з боку соціальних служб зумовлений її унікальними властивостями: безпечним відтворенням складних або травматичних ситуацій, можливістю контролю реакцій користувача та адаптацією до індивідуальних потреб клієнта. Так, в Україні вже впроваджуються пілотні проєкти з використанням віртуальних сценаріїв для навчання соціальних працівників та консультування внутрішньо переміщених осіб і ветеранів. У контексті гуманітарної кризи та зростання потреб у психосоціальній підтримці VR має потенціал стати важливим складником соціальної роботи, особливо у поєднанні з методами арттерапії, когнітивно-поведінкової терапії та реабілітації.

Попри це, необхідно зазначити, що широкомасштабне впровадження VR у соціальну роботу потребує додаткового дослідження, інфраструктурного забезпечення, етичного регулювання та підготовки фахівців. Актуальними залишаються питання цифрової нерівності, доступності VR-пристроїв для уразливих груп населення, а також ризики надмірного занурення у віртуальне середовище. Водночас потенціал VR як інноваційного інструменту для розширення можливостей соціальної взаємодії, терапевтичного впливу та освітньої інклюзії робить цю технологію однією з найбільш перспективних для інтеграції в практику сучасної соціальної роботи.

Інтеграція VR у практику соціальної роботи потребує відповідного нормативно-правового підґрунтя. Поки що в Україні відсутні чітко прописані стандарти або методичні рекомендації щодо використання VR у цій галузі. Проте варто згадати основні нормативно-правові акти, які створюють потенційне поле для інтеграції VR у соціальну сферу. Це насамперед Закон України «Про соціальні послуги» (2019), що визначає принципи інноваційності та адресності у наданні послуг, а також Державна стратегія цифрової трансформації соціальної сфери до 2025 року. Крім того, інклюзивні положення Конвенції ООН про права осіб з інвалідністю, яку Україна ратифікувала у 2009 році, створюють базу для застосування технологій, які сприяють доступності та залученню до повноцінного соціального життя.

На міжнародному рівні прикладами нормативного закріплення VR можна вважати практики Канади, де VR входить у національні стандарти психосоціальної підтримки ветеранів; у Великій Британії VR інтегровано в протоколи роботи з молоддю в уразливих умовах; а у США VR-програми включено до рекомендацій для терапевтів у рамках VA (Department of Veterans Affairs). Також Європейський Союз у межах програми «Digital Europe» ініціює впровадження VR у галузях охорони здоров'я, освіти та соціальних послуг [10].

Окремої уваги заслуговують етичні аспекти застосування VR у соціальній роботі. Робота з вразливими групами населення передбачає дотримання принципів

конфіденційності, добровільності, поінформованої згоди, а також мінімізації потенційної шкоди. Використання віртуального середовища як терапевтичного інструменту зобов'язує соціального працівника враховувати психоемоційний стан клієнта, дотримуватись меж етичного впливу та гарантувати психологічну безпеку.

Не менш важливим викликом є проблема цифрової доступності. Впровадження VR у соціальні сервіси можливе лише за умови наявності відповідної матеріально-технічної бази, доступу до інтернету, цифрової грамотності як фахівців, так і клієнтів. Тому важливо, щоб програми впровадження VR супроводжувались компонентами цифрової освіти, розширенням доступу до пристроїв і створенням локальних VR-центрів у громадах.

Як вже зазначалося, у XXI столітті соціальна робота перебуває на етапі глибокої трансформації, зумовленої динамічними змінами соціального середовища, зростанням потреб у психосоціальній підтримці, а також розвитком цифрових технологій. У цьому контексті віртуальна реальність (VR) постає як один із найперспективніших інноваційних інструментів, що дозволяє моделювати соціальні ситуації, проводити терапевтичні сесії, тренінги та навчання у безпечному й контрольованому середовищі. Технологія VR ґрунтується на створенні імерсивного цифрового простору, в якому користувач може взаємодіяти з віртуальним середовищем у режимі реального часу. Це досягається завдяки використанню спеціальних пристроїв: шоломів, рукавичок, контролерів і датчиків руху. Саме ця особливість дозволяє ефективно відтворювати складні життєві обставини клієнтів соціальної служби, формуючи у них навички подолання труднощів і реагування на стресові ситуації.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Інтеграція віртуальної реальності в практику соціальної роботи надає принципово нові можливості для вдосконалення форм і методів професійної діяльності соціальних працівників. Застосування VR-технологій дозволяє не лише створювати імітаційні середовища для клієнтів із різними потребами, а й модернізувати підходи до психосоціальної підтримки, освіти, професійного навчання та кризового втручання. Цей інструмент демонструє значний потенціал у підвищенні доступності послуг, персоналізації допомоги, подоланні бар'єрів у роботі з уразливими групами.

Проведений аналіз підтверджує актуальність включення VR до інноваційної інфраструктури соціального захисту. Водночас наявні приклади впровадження технологій у практику вимагають подальшої наукової систематизації, оцінки ефективності й адаптації до національного контексту. Натепер VR залишається малодослідженим у соціальній сфері України, а його використання обмежене переважно окремими ініціативами без сталої інституціональної підтримки.

У цьому зв'язку до перспективних напрямів подальших наукових розвідок слід віднести:

- розроблення методологічних засад впровадження VR у практику соціальної роботи в умовах українських реалій;
- емпіричне вивчення ефективності VR-інтервенцій у роботі з різними цільовими групами (особи з інвалідністю, ветерани, діти з досвідом інституційного виховання тощо);
- створення етичних стандартів і протоколів безпеки, що регламентують взаємодію фахівця та клієнта в умовах імерсивного середовища;
- інтердисциплінарні дослідження на перетині соціальної роботи, психології, педагогіки та ІТ для формування цілісної концепції VR-застосування;
- оцінку цифрової готовності фахівців соціальної сфери до використання інноваційних технологій у щоденній практиці.

Таким чином, технології віртуальної реальності можуть виступати не лише технічним нововведенням, а й каталізатором концептуального переосмислення ролі соціальної роботи у цифровому суспільстві. Їх ефективна інтеграція потребує цілеспрямованих зусиль на рівні наукової розробки, нормативного забезпечення, професійної освіти та управлінських рішень.

Список використаних джерел і літератури

1. Батюк А. Є., Кулик Ю. Р. Застосування технології віртуальної реальності для соціального моделювання та їхньої взаємодії. *Науковий вісник НЛТУ України*. 2024. Т. 34. № 7. С. 92–99.
2. Перспективні напрямки у створенні системи віртуальної реальності для корекції психофізіологічного стану пацієнта / Вакуленко Д. В. та ін. *Перспективні технології та прилади*. 2022. № 19. С. 27–33. DOI: 10.36910/6775-2313-5352-2021-19-4.
3. Волинець В. О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності. *Культура України. Серія «Культурологія»*. 2016. Вип. 52. С. 120–129.
4. Горошко В. І. Сучасні нейрореабілітаційні технології. *Цифрова трансформація та діджитал технології для сталого розвитку всіх галузей сучасної освіти, науки і практики* : міжнар. наук.-практ. конф. 2023. С. 238–242. URL: https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/29133/1/Zbi%C3%B3r_prac_Tom_1_2023-238-242.pdf
5. Заборовський В. В., Стойка А. В. Деякі юридичні аспекти застосування технологій віртуальної реальності в психотерапії. *Застосування технологій віртуальної реальності в психотерапії*. 2020. № 5. С. 347–354.
6. Крючок К. І. Відчуття присутності в умовах віртуальної реальності. *Scientific collection «Interconf»*. 2020. С. 479–482. URL: <https://www.researchgate.net/>
7. Мелков Ю. О., Толстоухов А. В., Перова О. Є., Рубанець О. М. Віртуальна реальність як сфера самореалізації особистості. Київ : Парапан, 2004. С. 140–166.
8. Михайлишин Р. Особливості підготовки фахівців соціальної роботи в умовах соціальної інноваційності. *Сучасні тенденції розвитку соціальної роботи в Україні та зарубіжжі*. 2023. С. 176–179.
9. Немеш О. М. Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного змісту : монографія. Київ : Слово, 2017. 391 с. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/86628561.pdf>
10. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition (DSM-5). Washington, D.C.: American Psychiatric Association, 2013. 991 p. ISBN 978-0-89042-554-1, ISBN 978-0-89042-555-8.

References

1. Batiuk, A. Ye., & Kulyk, Yu. R. (2024). Zastosuvannia tekhnolohii virtualnoi realnosti dlia sotsialnoho modeliuvannia ta yikhnoi vzaïemodii [Application of virtual reality technologies for social modeling and their interaction]. *Naukovyi Visnyk NLTU Ukrainy*, 34 (7), 92–99 [in Ukrainian].
2. Vakulenko, D. V., et al. (2022). Perspektyvni napriamky u stvorenni systemy virtualnoi realnosti dlia korektsii psykho-fiziologichnoho stanu patsiienta [Promising directions in developing virtual reality systems for psychophysiological correction]. *Perspektyvni Tekhnolohii ta Prylady*, (19), 27–33. <https://doi.org/10.36910/6775-2313-5352-2021-19-4> [in Ukrainian].
3. Volynets, V. O. (2016). Virtualna realnist u sotsiokulturnomu prostori suchasnosti [Virtual reality in the sociocultural space of modernity]. *Kultura Ukrainy. Ser.: Kulturolohiia*, (52), 120–129 [in Ukrainian].
4. Horoshko, V. I. (2023). Suchasni neiroreabilitatsiini tekhnolohii [Modern neurorehabilitation technologies]. In *Tsyfrova transformatsiia ta didzhytal tekhnolohii dlia staloho rozvytku vsykh haluzei suchasnoi osvity, nauky i praktyky: Mizhnarodna nauково-praktychna konferentsiia* (pp. 238–242). Retrieved from https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/29133/1/Zbi%C3%B3r_prac_Tom_1_2023-238-242.pdf [in Ukrainian].
5. Zaborovskyi, V. V., & Stoika, A. V. (2020). Deiaki yurydychni aspekty zastosuvannia tekhnolohii virtualnoi realnosti v psykhotropii [Some legal aspects of using virtual reality technologies in psychotherapy]. *Zastosuvannia Tekhnolohii Virtualnoi Realnosti v Psykhotropii*, (5), 347–354 [in Ukrainian].
6. Kriuchok, K. I. (2020). Vidchuttia prysutnosti v umovakh virtualnoi realnosti [Sense of presence in virtual reality]. *Scientific Collection “Interconf”*, 479–482. Retrieved from <https://www.researchgate.net/> [in Ukrainian].
7. Melkov, Yu. O., Tolstoukhov, A. V., Perova, O. Ye., & Rubanets, O. M. (2004). *Virtualna realnist yak sfera samorealizatsii osobystosti* [Virtual reality as a sphere of self-realization]. Kyiv: Parapan [in Ukrainian].
8. Mykhailyshyn, R. (2023). Osoblyvosti pidhotovky fakhivtsiv sotsialnoi roboty v umovakh sotsialnoi innovatsiinosti [Features of training social work specialists in the context of social innovation]. In *Suchasni tendentsii rozvytku sotsialnoi roboty v Ukraini ta zarubizhzi* (pp. 176–179) [in Ukrainian].
9. Nemesh, O. M. (2017). *Virtualna diialnist osobystosti: Struktura ta dynamika psykholohichnoho zmistu* [Virtual activity of personality: Structure and dynamics of psychological content]. Kyiv: Slovo. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/86628561.pdf> [in Ukrainian].
10. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition (DSM-5). Washington, D.C.: American Psychiatric Association, 2013. 991 p. ISBN 978-0-89042-554-1, ISBN 978-0-89042-555-8.

Kambur A. V.

Candidate of Sociological Sciences,

Associate Professor at the Department of Pedagogy and Social Work

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

INTEGRATION OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY INTO SOCIAL WORK PRACTICE

The article examines the potential of virtual reality (VR) technology as an innovative tool in social work practice. It analyzes the specifics of VR implementation in the provision of psychosocial

support to various categories of clients, including individuals with traumatic experiences, persons with disabilities, orphans, and those who have experienced social isolation. Particular attention is paid to the modeling of life situations in a virtual environment, which enables the safe development of adaptation, communication, and decision-making skills. The paper outlines the possibilities of using VR in the professional training of social workers, enhancing their stress resilience and emotional readiness to work with crisis situations. The study also addresses ethical and technical challenges associated with digital accessibility, data protection, and adherence to the principles of voluntariness and confidentiality. The current state of regulatory support in Ukraine and best international practices for integrating VR into the social sector are reviewed. The article concludes that VR is a promising means of modernizing social work and identifies directions for further research aimed at adapting this technology to the Ukrainian system of social services.

Key words: virtual reality, social work, psychosocial support, innovative technologies, digital transformation, inclusion, social services.