

ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ ПСИХОЛОГІЧНИХ НАСЛІДКІВ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ ТА КОМП'ЮТЕРИЗАЦІЇ

Гуманітарний інститут Національного авіаційного університету

У статті проводиться філософський аналіз психологічних наслідків інформатизації та комп'ютеризації як складових процесу формування інформаційного суспільства.

Вступ

Інформатизація та комп'ютеризація набувають все більшого розмаху в сучасному суспільстві. Інформаційні технології проникають у все більше сфер суспільного життя, трансформуючи при цьому не лише окремі дії, але і всю діяльність людини загалом.

Під інформатизацією розуміють сукупність взаємопов'язаних організаційних, правових, політичних, соціально-економічних, науково-технічних, виробничих процесів, що спрямовані на створення умов для задоволення інформаційних потреб, реалізації прав громадян і суспільства на основі створення, розвитку, використання інформаційних систем, мереж, ресурсів та інформаційних технологій, побудованих на основі застосування сучасної обчислювальної та комунікаційної техніки [14].

На сучасному етапі розвитку Україна вступає в інформаційну еру. Тому, на нашу думку, проблема філософського аналізу проявів інформатизації будь-якого характеру є надзвичайно актуальною для сьогодення нашої країни. Адже розповсюдження інформаційних технологій в усіх сферах життєдіяльності суспільства викликає наслідки-відповіді, у тому числі й на психологічному рівні.

Постановка завдання

Метою дослідження є аналіз існуючих і можливих проявів, що виникають при переході до інформаційного суспільства та психологічних наслідків впровадження й використання інформаційних технологій у різних сферах життєдіяльності людей.

Аналіз досліджень і публікацій

Щодо даної тематики в науковій літературі існують як суто теоретичні, так і практичні дослідження та доробки (наприклад, Зінченко В.П., Коул М., Ляудіс В.Я., Норман Д., Пейперт С., Текл Ш., Тихомиров О.К. та ін.). Вивчення цієї проблеми проводилося в контексті навчальної, професійної діяльності на рівні окремих навичок, операцій та психічних процесів. Проте філософське осмислення психологічних впливів інформатизації залишається недостатнім.

Наприклад, у роботі Бабаєвої Ю.Д. і Войскунського А.Є. «Психологічні наслідки інформатизації» [1, с. 88] розглядається проблема впливу інформаційних технологій на діяльність людини, перетворення її психіки під впливом комп'ютеризації. У даній праці автори відмічають два види впливу інформатизації на людину: прямий, що відбувається через трансформацію самої діяльності, та опосередкований, який пов'язують із багаторазовим повторенням не комп'ютеризованих дій. Групою американських психологів на чолі з Чікзентміхейлі М. був виділений феномен «досвід потоку», коли спостерігається особливий стан поглинутості діяльністю, коли очікуваний результат відходить у несвідоме, а сама дія займає всю увагу людини [4; 7]. Даний феномен можемо спостерігати, наприклад, в Інтернет-залежних людей, коли відвернути їх увагу від комп'ютера є практично неможливою задачею.

Основна частина

Інформаційні технології все більше впливають на психіку особистості, на зміну психічних процесів, на поведінку та діяльність людини. Оскільки наша країна знаходиться лише на шляху до нового суспільства, слід приділити особливу увагу праці Тоффлера Е. «Третя хвиля», в якій він як з негативного, так і з позитивного боку характеризує стани людини перехідного етапу від індустріального до постіндустріального (або інформаційного) суспільства [18, с. 113]. Він відмічає, що люди перехідного періоду в постійно змінюваних обставинах прагнуть щось змінити і у власному житті, одночасно відчуваючи страх перед майбутніми змінами. Також Тоффлер Е. припускає можливість винайдення нових моральних цінностей, які б відповідали вимогам нового суспільства, допомагали у вирішенні складних морально-етичних проблем (наприклад, у галузі генетики) [18, с. 318]. Тому, на думку Тоффлера Е., людям слід перебудовувати себе, щоб якимось чином справитись з новими реаліями, пристосуватися до нових умов [18, с. 320], адже на шляху до нового інформаційного суспільства людині загрожують величезні психічні перенавантаження.

Слід також відмітити вплив інформатизації, який призводить до зміни традиційних (неінформатизованих) форм діяльності. У своїй статті, присвяченій психологічним наслідкам інформатизації, Бабаєва Ю.Д. та Войскунський А.Є. виділили основні принципи реалізації впливів такого характеру [1, с. 89]. Серед них: принцип розповсюдження перетворень (коли перетворена під впливом інформаційних технологій діяльність стає джерелом наступних перетворень вже інших видів діяльності); принцип зворотніх впливів (коли зміни конкретного виду інформатизованої діяльності можуть призводити до зміни неінформатизованої,

традиційної форми цієї ж діяльності); принцип генералізації перетворень (коли психологічні наслідки можуть зачіпати не лише окремі психічні процеси, але і всю особистість в цілому); принцип інтерференції перетворень (коли одні психологічні наслідки накладаються на інші, що може призвести як до гіперболізації, так і до нейтралізації наслідків). Серед інших впливів можна виділити розповсюдження інформації в суспільстві (її швидкість, доступність), вплив вимірjuвальних технічних приладів, комп'ютерів та інформаційних систем, наділених окремими інтелектуальними властивостями (як, наприклад, інтелектуальний будинок), на особистість та її здоров'я (серед яких – гіподинамія, психічні розлади, електромагнітні, електростатичні та інші види випромінювань).

Найяскравішим прикладом негативних змін особистості під впливом інформаційних технологій є комп'ютерна чи ігрова залежність (або «гемплінг») і так зване «хакерство» [5]. Найчастіше хакерами стають у підлітковому віці, можливо, компенсуючи цим недостатню розвиненість соціальних навичок. Потребує детальнішого аналізу і залежність людей від Інтернету. Психологічними наслідками даного явища можуть бути соціальна ізоляція (тобто часткова чи повна відмова від спілкування з іншими людьми, розрив дружніх зв'язків, ослаблення емоційних реакцій, звуження сфери інтересів), втрата роботи, сімейні проблеми. Ці наслідки інколи порівнюють із симптоматикою наркотичної чи алкогольної залежностей.

Інформаційні технології також сприяють розвиткові нових видів та форм діяльності, нових навичок, умінь, що, звичайно, є позитивним. Слід відмітити можливе виникнення реверсії, тобто відродження раніше значимих компонентів, які пізніше втратили свою потрібність, наприклад, зміна ролі писемного мовлення. Можна сказати, що навички писемного спілкування відродило листування електронною поштою, яке поступово забувалось через поширення телефонного та радіозв'язку. Проте, звичайно, це не є повне відродження писемного спілкування, можна спостерігати появу нових, «вдосконалених» форм листування, нового етикету спілкування, наприклад, введення значків для виразу емоцій.

Інформатизацію також часто пов'язують з екзюцією, тобто відмиранням раніше сформованих навичок, умінь і форм діяльності, які стали непотрібними (наприклад, поступове згасання обчислювальних навичок – усного підрахунку, множення в стовпчик). Зінченко В.П. і Моргунов Є.Б. справедливо відмічають, що вивчаючи нове, набираючись нового досвіду, не слід відкидати і забувати те, що вже було набуто раніше [3, с. 245]. Отже, на нашу думку, нові знання не повинні перекидати чи витіснити набутий раніше досвід, а лише доповнювати його, удосконалювати для повноцінного функціонування в сучасних умовах. Для цього людині потрібно більш усвідомлено підходити до процесу навчання, набуття нових навичок, контролюючи механізм забування через повторення раніше здобутих знань.

Помічений і розвиток феномену анімізму, особливо у дітей (так званий дитячий анімізм), коли неживим предметам, наприклад, комп'ютеру, дають «живі» характеристики, наділяють «живими» властивостями [11, с. 160]. За даними американського психолога Берзонски М. [19], дане явище є характерним для дітей п'ятирічного віку, та щезає воно разом із соціально-когнітивним розвитком. Такий же феномен можна спостерігати і у людей з комп'ютерною чи Інтернет-залежністю, коли з машиною починають розмовляти, сваритися, витрачати на неї всі кошти, таким чином «догоджаючи» комп'ютеру. Тому можна говорити про те, що люди з такою залежністю регресують, повертаючись на попередні стадії розвитку, що звичайно не можна назвати позитивним моментом.

Позитивним боком появи віртуальної реальності є те, що вона дозволяє набувати нового досвіду, який може виявитись корисним у повсякденному житті. Проте як негативний момент вона може підштовхнути до розвитку аутичності, особливо у дітей. Адаже відбувається своєрідний розподіл реальностей, коли послаблюється межа між реальністю і віртуальністю [6, с. 65]. Інколи звичка маніпулювати іншими, контролювати ситуацію, що спостерігається, наприклад, у грі, може стати негативною. Адаже не кожен може допустити спроби маніпуляції ним, особливо якщо останні відбуваються з боку дитини. І такі невдачі в реальному світі можуть штовхати людину до замкнутості, соціальної ізоляції, аутизації.

Важливе, на нашу думку, питання підняв у своїй роботі Сорокін П.А., припустивши можливість розвитку надінтелекту. [2, 427-488] Інформаційні технології ведуть до створення інтелектуальних комп'ютерних систем. Чи зможе завдяки комп'ютерам відбутися відчуження людського інтелекту? Чи приведе це до створення інтелекту сильнішого, ніж людський? Чи не значить комп'ютеризація та інформатизація суспільства і створення систем штучного інтелекту появу нової, антигуманоїдної, машинної цивілізації, в якій розум, відсторонений від людини, призведе до її історичної (хоч і не обов'язково біологічної) смерті з більшою незворотністю, ніж екологічний дисбаланс або ракетно-ядерна війна? І чи не викличе дане явище важких психологічних наслідків, таких як виникнення почуття непотрібності у даному світі та нездатності зробити що-небудь краще ніж машина чи роботи? Що, у свою чергу, може спровокувати хвилю суїциду.

Такі наслідки є досить складними, адже якщо людина вирішує покінчити життя самогубством, це може значити лише одне – що в її свідомості відбулися серйозні зміни змісту фундаментальної морально-етичної категорії – сенсу життя. А також переоцінка смерті, яка в свідомості такої людини набуває морального сенсу, коли уявлення про неї можуть перетворитись на мету діяльності. Життя втрачає всі ступені позитивного відношення і сприймається лише негативно, у той час як смерть змінює свій знак з негативного на позитивний. Такий розвиток суспільства з наявністю людей із відсутністю моральної підстави для життя – те, чого слід боятись найбільше, як наслідку впровадження новітніх технологій у суспільне буття.

У своїй праці [8] Войскунський А.Е. звертає увагу на негативні наслідки використання інформаційних

технологій. Серед них – зростання агресивності як результат систематичної гри в комп'ютерні ігри агресивного змісту; залежність від комп'ютера, Інтернету (так звана Інтернет-залежність); хакерство та будь-яке несанкціоноване, нелегальне або кримінальне використання Інтернету. Тут вказано на те, що внаслідок захоплення агресивними іграми самі гравці стають агресивними. До цієї ж категорії відносяться й ті, хто дивиться фільми та телепередачі агресивного характеру. Групою ризику насамперед виступають діти, підлітки. Адже їхня система цінностей ще не є достатньо сформованою, їхні морально-етичні цінності не відповідають потрібним міркам. А надлишкова агресивність, злість у повсякденному оточенні сприяють формуванню неадекватних уявлень про добро і зло, справедливість і несправедливість.

Хоча, з другого боку, слід зауважити, що комп'ютерні ігри, що носять агресивний характер, можуть слугувати ефективним способом для того, щоб позбутись накопиченої агресії, незадоволеності, не шкодячи при цьому іншим, а основне – живим людям, та не руйнуючи стосунки з ними. Як бачимо, дана проблема має подвійний характер. На нашу думку, перша точка зору є більш імовірною. Адже для того, щоб виплескувати свої негативні емоції в рольових іграх, потрібно щонайменше усвідомлювати, що такий розвиток подій не буде зашкоджувати оточуючим. А такого висновку може дійти лише доросла, сформована людина, але аж ніяк не представники групи ризику з порушеннями морально-етичних установок або їх відсутністю чи недостатньою їх сформованістю.

Ще одним наслідком комп'ютеризації суспільного життя є Інтернет-аддикція, це та ж залежність, яка виникає від алкоголю чи наркотиків, адже вона носить стійкий характер, не підпадає під загальноприйняті норми сучасного суспільства, спричинює реальну шкоду особистості (у даному випадку аддикту) та супроводжується соціальною дезадаптацією. У таких залежних людей формується прагнення втечі від реальності через штучну зміну психічного стану, що відбувається через постійну фіксацію на визначених видах діяльності [9, с. 13].

Сучасні філософські дослідження виявили ще один вид психологічного впливу комп'ютеризації. Зокрема, Алексеева І.Ю. розглядає проблему психологічної безпеки користувачів Інтернет-мережі від негативних інформаційно-психологічних впливів. Вона виділяє такі її риси: маніпуляція особистістю; її уявленнями й емоційно-вольовою сферою; тиск на групову та масову свідомість; вони застосовуються як інструмент психологічного тиску з метою явного чи прихованого спонукання індивідуальних і соціальних суб'єктів до дій, що шкодять власним інтересам в інтересах окремих осіб, груп чи організацій, які здійснюють ці впливи [16, с. 33-34]. З цього приводу Дротянко Л.Г. відмічає, що не останню роль повинне відігравати формування інформаційної культури у всіх користувачів інформації [17, с. 6]. В умовах комп'ютеризації суб'єкти мають оволодіти знаннями норм і принципів ведення діалогу, які передбачають моральну відповідальність за слово: його правдивість, неприпустимість застосування образливих виразів, толерантність у ставленні до інших етно-національних культур тощо [17, с. 7]. На нашу думку, до теоретичного осмислення зазначених впливів слід залучати й фахівців у галузі психології, які займаються проблемами, що виникають у психічній діяльності людей через розвиток сучасної техніки.

Широке використання інформаційних технологій у різних видах діяльності може привести й до посилення негативних аспектів дисинхронії в психічному розвитку людини [15], адже в умовах інформатизації наявні дефекти спілкування не будуть вирішуватись, а, навпаки, поглибляться. А так як феномен дисинхронії найяскравіше виражається в інтелектуально обдарованих дітей у зв'язку з їх гетерогенним розвитком, існують шанси на отримання значної кількості маргінальних особистостей у новому суспільстві.

Зараз постало ще одне актуальне питання – дослідження так званого гемплінгу, коли людина стає залежною від комп'ютерних ігор (он-лайн чи на самоті), незалежно від їхнього характеру. Згідно зі статистикою [13], відсоток людей, які стають залежними від ігор наближається до того ж, що й для Інтернет-аддикції і складає 1-5%. Тобто більшість із тих, хто сьогодні цілодобово вивчає нову гру, завтра охолоне до неї і продовжить своє нормальне соціальне життя.

У цьому контексті варто виділити роботу Капельєва М. [10], в якій всебічно розглядається інформаційне суспільство та його прояви й відмічається, що люди самі вибирають своє майбутнє існування. Зараз перед людством стоїть дилема – чи ми будемо використовувати всі блага інформатизації для забезпечення розквіту та процвітання людської спільноти (застосовуючи новітні інформаційні технології з користю для оточення), чи, навпаки, повернемо ці блага проти себе, повторюючи досвід минулого століття, використовуючи дані досягнення проти собі подібних, із можливістю знищення не лише людей на Землі, але й самої Землі. Тому, щоб попередити негативні наслідки інформатизації нам важливо формувати освічене, відповідальне суспільство.

Висновки

Підбиваючи підсумки проведеного вище аналізу, можемо відмітити, що процеси інформатизації та комп'ютеризації, які зараз відбуваються у різних соціальних практиках, звичайно, призводять до реакцій-відповідей з боку людини як на свідомому рівні, так і на рівні підсвідомого й несвідомого. Тут можна виділити як позитивні, так і негативні наслідки інформатизації. До позитивних можна віднести: феномен реверсії; розвиток нових видів та форм діяльності; можливість виведення агресії в ігровій формі за

допомогою комп'ютера. До негативних: феномен «досвіду потоку»; комп'ютерну, ігрову залежності; Інтернет-аддикцію; хакерство; екзугію; анімізм; розвиток аутичності, соціальної ізоляції, дезадаптації; зростання агресивності; негативні аспекти дисинхронії. Але ступінь вираженості і негативних, і позитивних наслідків застосування інформаційно-комп'ютерних технологій залежить лише від самої людини, від її відповідальності за власне життя та оточення.

Список літератури

1. *Бабаєва Ю.Д., Войскунский А.Е.* Психологический последствия информатизации // Психологический журнал. 1998 (т. 19), № 1. – С.88-100.
2. *Сорокин П. А.* Человек. Цивилизация. Общество / Общ. ред., сост. и предисл. А. Ю. Согомонов: Пер. с англ. — М.: Политиздат, 1992. — 543 с.
3. *Зинченко В.П., Моргунов Е.Б.* Человек развивающийся // Очерки российской психологии. – М.: Тривола, 1994. – 304 с.
4. *Макалатия А.Г.* Особенности внимания в состоянии поглощенности деятельностью // Психология сегодня. – № 5. – М., 2000. – 113-117 с.
5. *Марков Дж., Хефнер К.* Хакеры. – // <http://itbookz.ru/>
6. *Форман Н., Вильсон П.* Исследование виртуальной реальности в психологических исследованиях // Психологический журнал. 1996 (т. 17), № 2. – С.64-79.
7. *Березин А.Ф., Березина Н.Н.* Серфинг в сети: личностные детерминанты выбора стратегии. Конгресс конференция: личностные детерминанты выбора стратегии. Конгресс конференции Информационные технологии в образовании. – // <http://www.ito.edu.com/>
8. *Войскунский А.Е.* Психологическая характеристика потенциально негативных последствий информационных технологий. – // <http://www.cybermama.ru/>
9. *Змановская Е.В.* Девиантология: (Психология отклоняющегося поведения): Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – 2-е изд., испр. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 288 с.
10. *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. Библиотека «Полка букиниста». – // <http://polbu.ru/>
11. *Бабаєва Ю.Д., Войскунский А.Е.* Одаренный ребенок за компьютером. – М.: Сканрус, 2003. – 336 с.
12. *Губенко Э.* Опросник установок по отношению к Интернету. – // <http://flogiston.ru/>
13. *Лоскутова В.А.* Кибераддикт – Человек Играющий. – // <http://www.cybermama.ru/>
14. *Про концепцію Національної програми інформатизації.* Закон України від 4 лютого 1998 року № 75/98-ВР. Відомості Верховної Ради (ВВР), 1998, № 27-28.
15. *Бабаєва Ю.Д.* Одаренные дети и компьютеры. 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. (Москва, 12-14 апреля 2000 г.). М.: Экспоцентр РОСС. // <http://www.psychology.ru/>
16. *Влияние Интернета на сознание и структуру знания.* – М.: ИФРАН, 2004. – 239 с.
17. *Дротянко Л.Г.* Інформаційне суспільство і сучасний університет // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія: Збірник наукових праць. – № 2 (6). – К.: НАУ, 2007. – С.15-19.
18. *Тоффлер Е.* Третья хвиля – К.: Вид. дім «Всесвіт», 2000. – 480 с.
19. Психология : словарь. // <http://galactic.org.ua/>

