

**Коротюк З.М.,**  
в.о.завідувача НМЦПССР ТОКІППО

### **ОСОБИСТІТЬ У СВІТІ ІКТ**

Розвиток інформаційних технологій у XXI столітті надав людству величезній можливості комунікації. Уявімо собі життя людини, її потреби, роботу, сімейне життя, розваги й погляньмо, як усе змінилось під впливом бурхливого розвитку інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ).

Можна багато говорити про переваги досягнень науки і техніки, але існує зворотній бік бурхливого розвитку інформаційних технологій — негативний вплив на здоров'я і психіку людини, особливо дитини.

Багато вчених, а особливо Дж.Вейценбаум вбачають сучасну людину рабом двох екранів — телевізійного й комп'ютерного. Знання про світ надходять з телевізійного екрана, комп'ютерний екран стає авторитетом в отриманні відповідей на всі можливі запитання. Реальний світ відходить на другий план. А якщо врахувати ще вплив комп'ютерних ігор на всі сфери життя захопленого гравця — його фізичне і психічне здоров'я, перехід до віртуальних цінностей, аж до віртуальних уявлень про життя і смерть людини, то час замислитися про залежність людини від ІКТ, про її пристрасть до сучасних засобів зв'язку, особливо до мобільних телефонів, відеоігор, інтернету.

З появою віртуальної реальності посилюється загроза існуванню людства, як застерігає О. Гневашев. Комп'ютери керують ядерними електростанціями, наведенням боєголовок, сугестивним навчанням, і очевидно, що на ці процеси можуть впливати хакери [3, с. 110]. Небезпека підвищується також у зв'язку з тим, що разом із зростанням швидкості та складності програмного забезпечення його розробники більше не можуть гарантувати повної передбачуваності результатів роботи елементарної бази комп'ютера, який до того ж може бути вражений вірусом. Треба також брати до уваги, що в найближчому майбутньому носіями інформації в комп'ютерних системах можуть стати елементарні частинки, що, без сумніву, значно збільшить невизначеність процесів віртуальної реальності. Тому проблеми інформаційного суспільства необхідно розглядати комплексно, переходити від вивчення комп'ютера і віртуальної реальності переважно з гносеологічної площини в онтологічну й етико аксіологічну, розглядати їх із широких філософських позицій.

Одним з перших звернув увагу на важливість етичного аспекту проблеми використання комп'ютерів Дж. Вейценбаум. На його думку, проблеми, що виникають у ході дебатів на тему "Обчислювальні машини і мозок", – не технічні і не математичні: це проблеми етичні. Він зазначає, що з етичних міркувань треба встановлювати обмеження на характер завдань та характер сфер застосування комп'ютерів. Дж. Вейценбаум вважає, що ми не маємо права замінити людину обчислювальними системами в тих сферах, які пов'язані з міжособистісними стосунками, взаєморозумінням, коханням та дружбою (аморальна заміна комп'ютером психіатра або судді) [2, с. 35].

Ми не можемо, і не хочемо зупинити потік інформації, в якому потопає людина, не хочемо позбавити її принад роботи із застосуванням ІКТ, доступу до всіх бібліотек світу, захоплюючих подорожей музеями світу за допомогою інтернету. Однак нам необхідно усвідомити, що світ став іншим, нам треба створити нову культуру життя з ІКТ, навчитися користуватися цими технологіями, не втрачаючи здатності критично мислити, відчувати, спілкуватися.

Саме тому останнім часом особливо актуальними стали питання інформаційно-психологічної безпеки людини.

У наше життя міцно увійшли ІКТ і принесли з собою безліч нових проблем. Завдання людства (яким і було завжди) — опанувати нові технології, поставити їх на службу громадянського суспільства й гуманізму, створити й опанувати нову культуру комунікації. Багато елементів культури використання ІКТ вже існують і їх треба вивчати, а інші треба створювати. Не можна зволікати, це треба робити сьогодні й негайно.

### Список використаних джерел:

1. Бондаровська В.М. Психологічні аспекти використання комп'ютера газета Психолог №25 (169) 2005. - с. 6-9.
2. Вейценбаум Дж. Возможности вычислительных машин и человеческий разум: Отсуждений к вычислениям. / Дж.Вейценбаум. – М.: Радио и связь, 1982. – 368 с.
3. Гневашев О.В. Виртуальная реальность и информационное общество / О.В. Гневашев // Россия: прошлое, настоящее, будущее / Материалы Всероссийской научно-практической конференции (Санкт-Петербург, 16–19 декабря 1996 г.). – СПб.: БГТУ, 1996. – С. 108–112.
4. Олексюк О.Р., Олексюк В. П. Актуалізація синергетичного підходу у дослідженні відкритої освіти. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 2 : Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання : зб. наук. праць. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2017. Вип. 19 (26). С. 113-117.
5. Філософія і наука за умов формування інформаційного суспільства: морально-етичні та світоглядні проблеми: Тези Всеукраїнської наукової конференції "XXII читання, присвячені пам'яті засновника Львівсько-Варшавської філософської школи К. Твардовського", 9–11 лютого 2010 р. / Відп. за випуск В.Л. Петрушенко. – Львів: Нац. ун-т "Львівська політехніка", 2010. – 148 с.
5. Штанков М. Соціальні виклики інформаційного суспільства / М. Штанков // Філософські пошуки. – 2010. – Вип. XXXII. – С. 47–54.