

## ІНФОРМАЦІЙНА КУЛЬТУРА: ПОЗИТИВИ ТА НЕГАТИВИ КОМП'ЮТЕРНОГО ВПЛИВУ

*Автор в статті розкриває тенденції розвитку інформаційної культури в сучасному суспільстві, проаналізовані позитивні та негативні аспекти комп'ютерного впливу. Представляються шляхи інформаційно-психологічної захисту особистості.*

*The author reveals the tendencies of evolution of informational culture in modern society in the article, positive and negative aspects of computer influence have been analyzed. The ways of informational and psychological protection of personality are being presented.*

Сучасний етап розвитку суспільства характеризується розвитком інформаційних і комунікативних технологій. Процес навчання з використанням нових інформаційних технологій сприяє розвитку кругозору молоді, розширює контакти, дозволяє враховувати індивідуальні особливості, сприяє розвитку здібностей особистості. Одночасно інформаційні технології сприяють процесу виховання [2].

Формування молодого покоління відбувається сьогодні в умовах світу, що швидко змінюється. Нарівні з новою культурою економічних і соціальних відносин, а також так необхідною нам сьогодні екологічною культурою, важливою частиною загальної освіти людини стає **інформаційна культура**. Завдяки стрімкому розвитку комп'ютерних технологій стає реальністю те, що здавалося неймовірним декілька років тому - люди різних країн мають доступ до найрізноманітнішої інформації в будь-якій точці планети, обмінюються інформацією один з одним і навіть спілкуються в реальному режимі часу. Але для цього необхідно володіти певною культурою для відбору необхідної інформації.

Рівень інформаційної культури сучасної людини визначається багатьма критеріями:

- умінням формулювати свою потребу в інформації;
- знанням загальнодоступних джерел інформації;
- умінням користуватися ними;

– умінням ефективно шукати, оцінювати, використовувати інформацію і створювати якісно нову.

Безумовно, кожній людині сьогодні необхідні комп'ютерна грамотність і досвід практичного використання комп'ютерів. Особливо ця проблема актуальна щодо молоді.

Для молодих людей **інформаційні технології** відкривають доступ до інформації, а значить і до знань, відкривають нові можливості для отримання професійних знань і для творчості, залучають до цінностей світової культури. Очевидно, що від цього залежить рівень освіти і культури суспільства взагалі в найближчому майбутньому, тому що на сьогодні формування інформаційної культури підрастаючого покоління надзвичайно важлива задача. Попри зазначене вище зауважимо, комп'ютеризація приховує в собі певну небезпеку при неправильному, неграмотному користуванні нею. Тому вже зараз на етапі її зародження людство виявляє стурбованість щодо надмірного та неправильного використання так необхідних суспільству комп'ютерних технологій. У зв'язку з появою віртуальної реальності постає питання про негативні наслідки їх поширення, пов'язане з тим, що "в цих системах людина може втратити орієнтири в світі, перестати розуміти, що реальним, а що ілюзорним". У наш час ще не говориться про це в широкому масштабі, оскільки віртуальна реальність ще не набула такого поширення, однак є приватні області, у яких гостро стоїть проблема "відходу" від реального світу до світу комп'ютерної гри або програм. Ученими світу вже здійснюються дослідження щодо змін особистості під впливом інформаційних технологій, а саме: захоплення комп'ютерною грою, подорожами (так званою "навігацією") по комп'ютерних мережах і так зване хакерство. Особливої уваги заслуговує діяльність користувачів саме в Інтернеті, оскільки зазначена діяльність має безліч особливостей порівняно з будь-яким іншим застосуванням інформаційних технологій. Діяльність користувачів у комп'ютерній мережі Інтернет можна розділити на декілька видів: пізнавальну, ігрову і комунікативну.

Пізнавальна діяльність в Інтернеті являє собою пошук інформації як за ключовими словами, так і через перехід від одного гіпертекстового посилання до іншого - таке "ходіння" по

посиланнях отримало назву "навігації". При цьому в Інтернеті можна знайти інформацію абсолютно різного роду і якості: від наукових статей, досліджень і бібліотек до домашніх сторіночок школярів і домашніх господинь.

Комунікативна діяльність в Інтернеті досить різноманітна. Окрім спілкування за допомогою електронної пошти, коли повідомлення до адресата приходять через деякий час після відправки, Інтернет надає користувачам можливість спілкуватися в режимі реального часу (так званий "чат"): для цього існують спеціальні віртуальні "кімнати" і канали.

Говорячи про позитивні сторони комп'ютерної гри, необхідно зазначити, що вони можуть виконувати функцію психологічного розвантаження, грати роль своєрідного психологічного тренінгу. Однак до всіх позитивних наслідків застосування інформаційних технологій додаються і негативні. Так, навігація по мережі Інтернет (пов'язана з будь-яким видом діяльності), може сприяти появі своєрідного відходу від реальності, синдрому ( наркотичної ) залежності від Інтернету, при якому процес навігації "затягує" суб'єкта настільки, що він виявляється не в змозі повноцінно функціонувати в реальному світі.

Так, у самій мережі Інтернет уже існують неофіційні консультації, що надають допомогу тим, хто страждає від цього синдрому, створені спеціальні програми, що обмежують час перебування в мережі. Важливим, на нашу думку, є той факт, що до п'ятої редакції офіційної класифікації психічних захворювань у США "DSM-5" запропоновано включити розділ "Кібернетичні розлади".

Поки що є досить мало наукових праць, присвячених психологічним наслідкам комп'ютеризації. У недавно опублікованій роботі А.А.Долникової і Н.В.Чудової "Психологічні особливості суперпрограмістів" розглядаються психологічні особливості професіоналів-програмістів. Автори підкреслюють, що головною відмінністю супер програмістів від усіх користувачів більш низької кваліфікації є "внутрішня" мотивація комп'ютерної діяльності. У цьому ілюзорному, комп'ютерному світі всі труднощі долаються, на думку А.А.Долникової і Н.В.Чудової, виключно інтелектуальним

шляхом. Адже навіть комп'ютерні ігри не такі вже й не вразливі, як здається на перший погляд. Так, наприклад, порівняно з контрольною групою дітей "гравці" виявляються в проведених дослідженнях більш егоцентричними, активними, агресивними, демонстративними.

Комп'ютерна гра завдяки тому, що в ній створюється "ілюзія безпосереднього впливу", являє собою реальність, більш привабливу для гравців, ніж побутовий світ з його складнощами і проблемами.

Іншою проблемною областю є так зване "хакерство". Це явище в деяких роботах із психології розглядається як ще один спосіб відходу або занурення в світ ілюзорної реальності. Останнім часом інтерес до проблеми хакерів зріс, особливо в засобах масової інформації. Про комп'ютерні злочини все частіше пишуть в газетах і журналах, виходять телевізійні сюжети про хакерів-підлітків. Так, у деяких джерелах стверджується, що все більша кількість школярів-підлітків на питання, ким би вони хотіли стати, обирають як пріоритетну професію хакера. Таким чином, уже не є секретом, що серед психологічних наслідків інформатизації все більш характерними стають різні види "відходу" в комп'ютерний світ, до ілюзорної реальності. Виділяються три варіанти такого роду "відходу": захоплення комп'ютерною грою, залежність від Інтернету і хакерство.

Славетний російський вчений Віктор Дмитрович Плиткін вважав, що в основі будови Всесвіту лежить не матерія, а інформація й енергія. Згідно з його інформаційною теорією людина є енергоінформаційною структурою. В умовах суспільства вона (людина) живе в інформаційному середовищі, створюючи, передаючи та приймаючи інформацію [4,98].

Екран телевізора або комп'ютера став головним носієм інформації для сучасної людини.

Проводячи багато годин за монітором, людина починає відчувати інформаційне перевантаження. Найбільш піддаються інформаційному перевантаженню діти, які проводять багато часу в пошуках необхідної інформації (в Інтернет), хоча збиралися зайнятися цим лише декілька хвилин; дезінформують людей, говорячи, скільки часу провели біля екрану; почувають

себе недобре від того, що багато сидять біля комп'ютера; завбачати черговий сеанс в Інтернеті; відчуваючи збудження, коли відчувають, що знаходяться в одному кроці від інформації, яку шукають; а також від того, що мають псевдонім і здібність спілкуватися через Інтернет (а не - віч на - віч із людиною), імпульсивно, перевіряючи свою електронну пошту; переживають змішані почуття ейфорії та провини від того, що надто багато часу віддають комп'ютеру; відчувають потяг й одночасово симптом відштовхування, коли знаходяться довгий час біля комп'ютера. Молодь (учні та студенти ) більшість часу проводять за комп'ютером, а читають «час від часу» (70%).

Усе розмаїття інформації та рівень інформаційної культури, що обертається в інформаційному просторі суспільства, становить сукупний «текст» («гіпертекст», «метатекст»). Аудіовізуальна інформація, репрезентована у вигляді рухомих малюнків та різноманітних сенсорних комплексів (мультимедіа), також кваліфікується як текст («медіатекст») і є частиною сукупного інформайціного тексту. Текст, як стверджує сучасна наука, має інтеракційну природу: створений людьми, він набуває самостійності й відтепер сам починає впливати на людську свідомість. Подібно до вірусів, чие існування яких поза живим організмом неможливе, текст не здатний існувати сам по собі – він «живе» і «розмножується», лише потрапивши у психіку (свідомість) людини. Потрапивши у свідомість, текст стимулює продукування нових текстових масивів, які, у свою чергу, залучаються до загального інформаційного обігу [3]. Отже, текст множитья у процесі взаємодії з людьми, використовує їхні фізичні й духовні ресурси, і в цьому полягають його соціально-психологічна природа та соціально-психологічний потенціал.

Підсумовуючи, необхідно акцентувати увагу на тому, що в нашому суспільстві набула поширення тенденція переоцінювати негативні наслідки комп'ютера та впливу медіасередовища на психіку молоді і разом із цим – недооцінювати інші, не менш важливі чинники: **середовище**, у якому знаходиться особа, та **оточення**, у якому відбувається її соціальне життя. Недооцінюються також психофізіологічні

можливості учнів: їхня психіка вважається надто вразливішою, ніж це є насправді

Протягом розвитку людства вчені та філософи підкреслювали важливість саме **читання** для розвитку мислення та пам'яті людини, його здоров'я. У наш час набуває актуальності роль бібліотекарів не тільки як інформаційних посередників, але, як сказав поет Л.Ошанін «душ человеческих», оскільки вони – «добрые лекари, чувств и поступков – библиотекари!» [4,99].

Формування інформаційних умінь в учнів (студентів) базується на ідеї цілеспрямованого поетапного розвитку вмінь та навичок (довідково-бібліотечним апаратом бібліотеки). Суть поопераційно-системного формування загальнонавчальних умінь та навичок полягає в послідовному опрацюванні окремих умінь та навичок із постійним уведенням їх до загальної системи умінь, їх систематизацію, перенесення у більш широку і складну галузь завдань.

Кожне вміння ускладнюється з класу в клас, із курсу в курс, розширюється їх діапазон. Отже, логічним є твердження про те, що формування цих умінь повинно відбуватися поетапно.

На етапі кумуляції відбувається накопичення досвіду; діагностики – визначення рівня сформованості умінь; мотивації – створення атмосфери зацікавленості, інтересу до діяльності; рефлексії – відбувається усвідомлення суті та структури даного вміння; тренування – відпрацювання даних вмінь чи навичок; узагальнення – узагальнення та систематизація певного вміння; контроль та корекція – перевірка рівня сформованості засвоєного вміння [1,29].

Ефективним є поєднання під час вивчення художнього твору різних видів мистецтва (кіно, телебачення, театр, музика, живопис) для більш повного його розуміння. У цьому випадку під впливом синтезу перцепційних подразників в учнів виникатимуть конкретні полісенсорні образи, які накладатимуться на первинне враження від прочитаного.

Отже, застосування цього методу спрощує процес навчання учнів (студентів), працювати з інформацією, самостійно здобувати її, осмислювати, перетворювати,



запам'ятовувати. Надається велика допомога в роботі з додатковою літературою під час підготовки до заняття та безпосередньо на занятті.

З цією метою можуть успішно застосовуватися різноманітні форми навчання: уроки різних типів (з використанням наочності, системи вправ, дидактичних ігор та ін); факультативи (комплекс бібліотечних уроків); практичні заняття в бібліотеці; екскурсії; самостійна домашня робота; позакласна робота (гуртки на базі бібліотеки, шкільні клуби, предметні дні та тижні).

Одним із оптимальних засобів інформаційно-психологічного захисту особистості є адаптація в різних дискомфортних та кризових ситуаціях: бібліотерапія, тобто лікування за допомогою книги. Бібліотекар повинен повідомляти про властивості інформації, про її вплив на людину, учити читача захищатися від інформаційної агресії, позитивно мислити, підтримувати позитивний настрій та здоров'я.

Тому в навчальних закладах України повинна здійснюватися систематична робота по вивченню даної проблеми. Завдання викладачів та педагогів полягає в тому, щоб активно використовувати комп'ютерні технології для навчання учнів (студентів), для виховання в них саме інформаційної культури.

### Література

1. Барановська О.В. Інформаційні методи навчання учнів / За ред. доктора пед. наук, проф. В.Ф.Паламарчук.-К.: Знання,1999.-34с.
2. Беля Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на западе. - М.: Прогресс,1986.
3. Потятиник Б.В. Медіа: ключі до розуміння.Серія: Медіакритика.-Львів: ПАІС, 2004.-312с.
4. Фоменко Е.В. Проблемы формирования информационной культуры детей и родителей / Матеріали міжнародної науково-практичної конференції: Документознавство. Бібліотекознавство. Інформаційна діяльність: проблеми науки, освіти, практики.- К, 25-26 травня 2004.