

УДК 130. 2

Вплив споживання інформаційних технологій на людство

К.О. ПОЛІЩУК

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, м. Київ, Україна,

E-mail: kapolischuk@gmail.com

Авторське резюме

На початку статті аналізується доробок української наукової спільноти з теми. Після історичного екскурсу в класичне дослідження техніки автор приділяє увагу самому явищу споживання. Розглядаються різні наслідки впливу споживання інформаційних технологій та технічних засобів на життєдіяльність людини. Узагальнюється досвід західних дослідників в умовах сучасного українського суспільства. Дослідження споживання є актуальною проблемою міжнародного рівня, та різні країни з огляду на ментальні особливості і рівень цивілізаційного розвитку переживають цей феномен по-різному. Відсутність «інформаційної гігієни» та організованого споживання набуває хворобливих форм в українському суспільстві, що зле відображається на загальному тлі культури.

Зростання попиту на електронні термінали та носії в державних установах ставить нове питання про взаємодію людини з машиною. Взаємодія людства з речами(товарами) яскраво підкреслюється. Актуалізується питання про необхідність організації культури споживання в цілому і культури споживання інформації зокрема. Підкреслюється вплив комп'ютерних ігор на споживання дитини у майбутньому.

Основною ідеєю статті є звернення уваги на дезорганізовану культуру споживання, яка веде до негативних наслідків. Організація ж споживання це шлях до конструктивного використання надздібностей людини у роботі з інформацією. В сучасних умовах пропаганди, реклами та загальної інформаційної заміщеності такий підхід може бути продуктивний. Добре для людини – добре для країни.

Ключові слова: споживання, кліпове мислення, хмарні сервіси, гарячі клавіши, техніка, інформація, інформаційні технології.

Influence of consumption of information technology on mankind

K.O. POLISHCHUK

National pedagogical Dragomanov university, Kyiv, Ukraine, E-mail: kapolischuk@gmail.com

Abstract

At the beginning of the article analyzes the contribution Ukrainian scientific community on the topic. After a historical excursion into classical research techniques author focuses on the phenomenon of consumption. We consider the different effects of consumption of information technology and technical means to human activity. Generalized western experience with regard modern Ukrainian society. Studies consumption is international an urgent problem, and various countries in view of the mental characteristics and level of civilization of experiencing this phenomenon differently. The lack of «health information» and organized consumption becomes painful forms in Ukrainian society that bad appears against the background culture.

Growing demand for electronic terminals and carriers in public institutions raises new questions about the interaction between mankind and machine. The interaction of mankind with things (commodities) clearly highlights the need for updated issue of organization culture consumption in general and consumer culture media in particular. Emphasized the impact of video games on the consumption of a child in the future.

The main idea of the article is describing attention to the disorganized culture of consumption, which leads to negative consequences. The organization is a way to constructive use of human capabilities in the information. In modern terms of propaganda, advertising and general information debris such an approach can be productive. Good for people - good for the country.

Key words: consumption, blip thinking, cloud services, hot keys, technology, information, information technology.

Постановка проблеми. Роль споживання техніки у сучасному суспільстві важко переоцінити. Уявити наукові, політичні, економічні процеси без технічних засобів неможливо. Наша Вітчизна, хоча і є країною, що розвивається, жваво використовує технічні досягнення та інновації, так ми прагнемо до створення «електронного уряду», «електронних черг», «електронних реєстрів», «каталогів». Навіть така буденність, як сплата комунальних послуг вже підкорена використанню всесвітньої мережі Інтернет. Швидкість з якою змінюється інформа-

ційне поле, вражає, і зрештою ці зміни мають негативні або позитивні наслідки для життєдіяльності людства. Тож дослідження впливу споживання технічних засобів комунікації на людину є вкрай актуальними.

Аналіз досліджень і публікацій. Філософському дослідженню техніки, в цілому, приділено багато уваги серед авторитетних зарубіжних дослідників, зокрема варто назвати основоположників Е. Каппа, Ф. Бона, П. Енгельмейера, М. Хайдеггера, К. Ясперса, Ж. Єллюля, Х. Ортега-і-Гассет, С. Жильбера, Л. Мамфорда.

© К.О. Поліщук, 2015

Кожен з цих, вже класичних дослідників, зробив вагомий внесок у розбудову дискурсу про техніку, удосконалив категоріальний апарат, цілі та завдання. У російському науковому просторі доступна нещодавно випущена робота І. Приставакіна «Філософія техніки» (2013 р.), яка по суті генералізує та узагальнює поставлену проблему дещо з національних позицій. Та зміна наукових парадигм вимагає переосмислення техніки та технічних засобів у сучасному світі, зокрема в Україні.

Робота А. Приєпи «Виробництво теорії споживання» ставить основні питання загального споживання на пострадянському просторі. Спираючись на дослідження М. Фезерстоуна, Р. Бокока, Г. Зімеля, Т. Уєблена, Г. Форда, російський автор підкреслює основні віхи культури споживання які пережили західні країни, і які мають пережити і вже переживають, в умовах глобалізації, країни Східної Європи.

Негативні аспекти навчання за умов масової комп'ютеризації та їх вирішення в українському науковому просторі викладає кандидат фізико-математичних наук пані Г.П. Бахтіна, у статті «Математика як «щеплення» проти «кліповості» інформації та «колажу» сучасного мислення». Також пані Т. Удовицька у статті «Кліпове мислення» молоді: особливості прояву в процесі навчання (до постановки проблеми)» звертає увагу на досить мізерну розробку проблеми і розвиває категоріальний апарат щодо дискурсу з приводу «кліповості мислення». Про деформуючий вплив споживання на особистість пише пані С. Мельниченко у роботі «Суспільство споживацтва як хронотоп антитворчості».

Мета дослідження. Та все ж, філософсько-антропологічному осмисленню споживання інформаційних засобів в українському науковому товаристві не було приділено значної уваги. Але чисельні феномени (такі як «кліпове мислення», «банерна сліпота», «феномен F6») вимагають такого філософського, антропологічного і культурологічного перегляду. Постає ряд антропологічних аспектів, що можливі в результаті взаємодії людини з мобільним технічним пристроєм, який завжди знаходиться поруч. Автор прагне дослідити такий вплив і зміни людини під ним в цілому.

Виклад основного матеріалу. Можливість відвідувати он-лайн магазини спричиняє віртуальний флірт із товаром, який не завжди завершується придбанням останнього. Однак ціль втамувати потребу володіти може бути досягнутою.

У своїй роботі «Шок майбутнього» Е. Тоффлер, ще у 1970 р., писав: «Людство захоплює такий психологічний стан, який раніше не був відомий, який за своїм впливом може бути прирівняний до хвороби». Вітчизняні терена лише останнім часом відчували симптоми такої «хвороби» [4].

Сьогодні більша частина населення Землі

має величезні можливості за рахунок поширення і вдосконалення сфери інформаційних технологій. Безумовно, людство отримало численні переваги, варто лише скористатися певною Інтернет-послугою і немає жодної необхідності витрачати зайвий час. Доступ до світових бібліотек, галерей; віртуальні подорожі вулицями міст, що знаходяться за тисячі кілометрів від вас; спостереження за зірками без телескопа; швидкий перегляд новин будь-якої країни; рух науки; та звісно ж, спілкування людини з людиною. Все це підвищує рівень і якість споживчого потенціалу кожної людини і впливає на її ставлення до світу в цілому.

Французький філософ та соціолог Ж. Бодріяр відмічає в роботі «Суспільство споживання»: «Ми переживаємо час речей: я хочу сказати, що ми живемо в їх ритмі і відповідно до їх безперервної послідовності. Сьогодні ми бачимо, як вони народжуються, вдосконалюються і вмирають, тоді як у всіх попередніх цивілізаціях саме речі, інструменти або довговічні монументи жили довше, ніж покоління людей» [1, с. 5].

Американський соціолог С. Майлз вважає, що споживання стає для людини одним із способів конструювання свого «Я», і в якості одного з найважливіших мотивів споживання виступає прагнення людини до самореалізації, самоактуалізації [2]. Технології полегшують, нібито полегшують, «вибір». Але таким чином збільшують час для ознайомлення з різним контентом, на сайтах у мережі, змушують витрачати більше уваги на речі, які не належали до мети пошуку. Нераціонально розтрачений час зменшує продуктивність пошуку.

Вже згаданий Ж. Бодріяр визначає споживання, як соціальний процес, основну соціокультурної діяльності сучасного суспільства. У суспільстві споживання використання речей не вичерпується їх простим практичним застосуванням (яке мало місце завжди і всюди), людство використовує і їх семіотичне значення як ознаку багатства, престижу і т.д. [1]. Так ми спостерігаємо зловживання модою на мобільні пристрої, вихваляння їх наявністю. Навіть на шкоду вітальним потребам вітчизняне людство прагне виглядати багатшим, ніж є насправді, за рахунок придбання дорогих технічних пристроїв, мобільних телефонів, планшетів, авто тощо. В той час, як західний світ переживає прагнення до мінімалізації та раціоналізації використання ресурсів, українська спільнота, на жаль, виглядає карго-дикунами з міфу. Ми будемо муляж літака, не знаючи навіщо він потрібен. Про нас можна сказати «здаватися, а не бути».

Ще один з важливих аспектів споживання інформаційних пристроїв. Використання таких інформаційно-комунікативних засобів наділяє людство надможливостями пам'яті і змінює сприйняття дійсності. Непотрібно запам'ятовувати сторінку або главу – функція пошуку Ctrl+F зробить це за вас. Відбувається

формування моделі поведінки, при якій анулюється почуття ризику, так як усе можна скасувати, відновити, створити знову. За таким шаблоном сучасна людина, оточена новітнім софтом (програмним інструментами) у своїх портативних комунікаційних системах, звикає діяти і за межами цих маленьких пристроїв, у реальному житті.

Зникає відчуття небезпеки адже все тричі застраховано. «Хмарні» сервіси, зберігають інформацію в мережі і користувач не залежить від конкретного комп'ютера, планшета чи смартфона. Будь-який пристрій з виходом он-лайн може здобути збережену вами інформацію за вашим бажанням.

Захищеність від втрат, можливість повернутися назад робить людину вразливою в реальності. Проста комбінація Ctrl+Z, здатна повернути при необхідності втрачене минуле. Але таке можливо лише у віртуальному просторі і все частіше людство забуває про це, в процесі використання новітніх технологій. Звісно, прогрес зіштовхується з сильною інертністю. Старші покоління все ж віддають перевагу реальним можливостям над віртуальними. Але модернізація сфер послуг, обліку, виборчої системи, навіть сплати комунальних послуг, змушує працювати з інформаційно-технічними засобами, комп'ютерами, терміналами, електронними реєстраторами тощо. З такої простої комбінації «повернутись», Ctrl+Z, впливає загроза масштабного характеру: буття сприймається таким чином, ніби існує можливість повернути все назад і змінити щось у точці біфуркації.

Наприклад, подружжя припиняє інтимні стосунки, та згодом вирішує почати «все з чистого аркуша». Нові стосунки ніколи не досягнуть того рівня відносин, який був на самому початку. Той факт, що відбувся розрив, незмінний і повернутись неможливо. Таку ж ситуацію можна спостерігати і на державному рівні - закони повертаються на доопрацювання, оскільки після введення в суспільство не виконали своїх функцій і повинні бути змінені. Таким чином, право на помилку загрожує нівелюванням відповідальності за свої вчинки. Здатності переробити або відновити втрачену інформацію закладає підсвідоме розуміння нескінченності спроб.

Техніка доповнює людські здібності і може виправляти помилки в світі віртуальному, наприклад повертати дію назад або зберігати мить. Сучасний український дослідник, поет та культуролог пані Є. Більченко у роботі «Тяжкість легкості: буття-для-іншого у віртуальному просторі» пише: «... коли ніщо не може бути справжнім, усе повторюється і розмножується, навіть смерть: вчинок, позбавлений відповідальності нагадує кібер-жест «зберегтися» (клавіша F6) в екшені комп'ютерної гри...» [6] перенесення віртуальних здібностей у реальність несе наслідки нехтування серйозністю реального життя.

Маючи доступ до великої кількості інформа-

ції в Інтернеті, ми зберігаємо її з метою повернутися і використовувати її після завершення своїх пошуків, але в більшості випадків відбувається лише засмічення простору, як електронного так і ментального. Створюється ілюзія дії, яка нібито принесла плоди. А сучасне наукове товариство страждає від надактуальної проблеми «Ctrl+C і Ctrl+V», проблеми плагиату. Так само можна навести приклад і он-лайн шопінгу, ми складаємо в списки бажань товари, що нам сподобались, і ми плануємо їх купити, тим самим створюючи ілюзію володіння цією одиницею. Людина перебуває в ілюзії перетворення чужої речі на свою і черпає з цього процесу задоволення.

Відеосимулятори автогонок, надреалістичне зображення, що видають сучасні монітори підмінює в свідомості реальність. І поведінка на дорозі може стати непередбачуваною. Знову ж, відсутність відчуття небезпеки аварійної ситуації атрофоване страхом безповоротності. Поняття «Respawn», це переродження в комп'ютерній грі - завжди вбереже вас від дурниць на дорозі. Ми спостерігаємо, як загальний save (збереження) загрожує втратою інстинкту самозбереження людини, відчутно притупляючи його.

Єдиний відчутний реальний процес - це старіння організму. Проте, людина бачить себе постійно і не може спостерігати надто повільні метаморфози, лише граничні ситуації можуть контрастно вказати на незворотні зміни в організмі. Тут же з'являється вічне питання - що ж я зможу зберегти на жорсткому диску свого існування? Але на допомогу приходить стара добра психоаналітична теорія, що знає, як втілюються комплекси дорослих у власних дітях і це останній шанс «зберегти» інформацію, для нібито, подальшого використання. В сучасних умовах вона загострюється до колосальних розмірів. Запалені бажання людей залишитися у вічності, набувають досить суперечних форм. Так, соціальна мережа facebook не видаляє сторінки померлих користувачів. Це викликає безліч точок зору за і проти. Релігійні, політичні та історичні суперечки.

Фінансова сфера не відстає. Все частіше лунають думки про тотальне об'єднання сторінки в соц. мережі з платниковими системами. Постають дещо неетичні ситуації. Бізнесмени прагнуть поєднати певні банківські ресурси з сайтами фармацевтичних компаній. Як правило, сайти мають лічильники, які реєструють відвідувачів. «Якщо ви зайшли на медичний сайт, на якому стоїть лічильник li.ru і пошукали якісь ліки від серйозної хвороби або опис самої хвороби, то банк не видасть вам кредит - нікому не цікавий тяжкохворий позичальник» [3].

Для чого це? Проте яким би потужним впливам не піддавалась людина, вона завжди відчуває потребу природності, оригінальності та достеменності. Людство схильне до переоцінки цінностей, в цей момент життєво необхідно ре-

дукувати всі культурно-технічні нашарування, згадавши про аристотелічну душу, здатною до творчості без будь-яких інструментів.

Ці феномени стають новою мішенню для стратегій попиту на бажання, які мають структурний і системний вигляд, де метасистема співдіє з індивідом.

Як усе починається? З раннього дитинства. Дитина сприймає інформацію від дорослих. Для неї така інформація якісна і незаперечна. Далі вона дорослішає і починає сприймати все вибірково. Сприймаючи на віру отриману інформацію, вона вчиться існувати за нею. Дитина надалі знайомиться з хибними твердженнями та жваво використовує неправду (брехню). До школи процес здобуття інформації досить мимовільний, несистемний. І природно, що в цьому віці закладаються уподобання, смаки, взірці і кумири. На цьому фундаменті й буде ґрунтуватися майбутній стиль споживання. Манера сприймання інформації блоками та дозовано походить саме з дитинства, посилюючись у дорослому віці.

Розглянемо аспект уважності на прикладі комп'ютерних ігор. З розвитком індустрії розваг, відеоігор та популяризації класу «стрілялок» / shooter (shot від англ. постріл) увага дітей (а сьогодні і дорослих) також зазнає суттєвих перетворень у сторону вибіркового характеру. Погляд спостерігає за прицілом. Увага концентрована на мінімальній ділянці гри. Великий сектор графічної картини лишається за межами. Ролеві он-лайн ігри великої кількості користувачів або MMORPG (англ. Massively multiplayer online role-playing game) гравець керує комп'ютерним персонажем та повністю заціклює увагу на його діях.

Такі ігри розвивають як реакцію, швидкість мислення так і здібності командної роботи. Але розхитують уважність та ретельність. Лише ігри-стратегії реального часу або поступові стратегії можуть розвивати логічне мислення та навчити використовувати свою уважність.

Вся система людського накопичення досвіду, та отримання ступенів побудована на законах схожих до ігрових. Розробники медіа дуже тонко відчули як потрібно виховати споживання з малого віку. Спочатку комп'ютерні ігри, далі акції в торгових центрах та банківські продукти (кредити, депозити, пенсійні накопичення) побудовані на перманентній залежності. Це стосується і звичайних іграшок - ляльки та іграшкові автомобілі завжди продаються колекцією поступово, споживач перебуває в ілюзії необхідності придбати всю колекцію. Взаємодія однієї людини з певною установою не вичерпується єдиною дією, а породжує нові і нові залежності. Тобто нові сходинки.

Порівняємо реальне Я людини з віртуаль-

ним Я, яке пропонує світова система. Діти відвідують школу і проходять рівні, як в грі від першого класу до 11-го. Далі новий етап – університет. З першого курсу до останнього, ще 5-7 сходинок/рівнів. Далі кар'єра – це ще один етап, де знову треба здобувати досвід і накопичувати його для переходу на інший рівень (level англ. рівень): помічник працівника, працівник, помічник директора, директор. Наприклад, військові отримують звання, науковці вчені звання та ступені – кожен новий ступінь є новим левелом. Всесвітнє коло медіапростору пропонує товари за схожою схемою. Комп'ютерні ігри ставлять перед дитиною систему цінностей, рівнів і цілей. Супермаркети продукують акції, які пропонують збирати наклейки або фанти. Банки будують накопичувальні бонуси, що нараховуються лише за виконання певних правил. Дотримання цих умов веде до фінального призу, досягнення або переходу на інший рівень.

Тож ми бачимо, що сходинки систем споживання закладені в дитині з самих початків виховання класичною дидактикою. За єдиним винятком – у реальному житті «Збирання бобів» для досягнення результату вимагає більших зусиль. Таким чином, ми маємо щось схоже на пастиш (фр. стилізація: Pasticcio від Італ - стилізована опера-попури), пародія без почуття гумору). Мегаструктури, як каже Ж. Бодріяр, що продукують бажання, пропонують нам пародію на життя обладнану цілим спектром «життєво необхідних речей».

Висновки. Отже, ми бачимо до яких наслідків може призвести неконтрольоване в часі і просторі споживання інформаційних засобів та всесвітньої мережі. Людство і споживання ніколи не перебували у таких стосунках, як сьогодні. Хоча Е. Тоффлер і попереджав про глобальні зміни, але все ж раніше нічого схожого не відбувалось. Конструювання власного Я за допомогою інструментів споживання, стає визначальним фактором сенсу життя більшості людей, як помічає С. Майлс. Не лише споживання реальних товарів, але і споживання віртуальних комбінацій «гарячих клавіш» впливає на людину аж до деформації інстинкту самозбереження. Такою дезорганізацією споживання жваво користуються медійні та продуктові гіганти для збільшення прибутку.

Контроль на державному рівні має бути декларований та не перетворитись на жорстоку цензуру. Єдиний шлях до якісного розвитку людини і країни в цілому це – організація особистої культури споживання кожного окремо. Це стосується не лише перших, відомих особистостей, але й будь-якої людини, що має вплив на іншу. Президент, поп-зірка, викладач, батько може і має бути кожен взірцем організованого споживання.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ:

1. Бодріяр Ж. Суспільство споживання / Ж. Бодріяр. – М. : Культурна революція, 2010. – 272 с.
2. Miles St. Consumerism as a way of life / St / Miles. – L. : Sage, 1998. – 174 p.
3. Почему крупнейшие сайты рунета убирают счетчик Liveinternet? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: – <http://siliconrus.com/2013/07/pochemu-krupneyshie-saytyi-runeta-ubirayut-schetchik-liveinternet/>
4. Тоффлер Е. Футурошок / Е. Тоффлер. – М. : АСТ, 2001. – 560 с.
5. Мельниченко С. Суспільство споживачтва як хронотоп антитворчості / С. Мельниченко // Вісник НТУУ «КПІ». Філософія. Психологія. Педагогіка. – 2011. - №2. – С. 86-91.
6. Більченко Є. Тяжкість легкості: буття-для-іншого у віртуальному просторі / Є. Більченко // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. – 2013. - № 11. – С. 13-19.

Стаття надійшла до редакції 18.03.2015

REFERENCES:

1. *Bodriyar Zh. Suspil'stvo spozhyvannya (Consumer Society)*. – M. : *Kul'turna revolyutsiya*, 2010. – 272 p.
2. Miles St. *Consumerism as a way of life / St / Miles*. – L. : Sage, 1998. – 174 p.
3. *Pochemu krupneyshie saytyi runeta ubirayut schetchik Liveinternet? (Why the largest sites you'll ever clean counter Liveinternet?)*. – Mode of access: – <http://siliconrus.com/2013/07/pochemu-krupneyshie-saytyi-runeta-ubirayut-schetchik-liveinternet/>
4. *Toffler E. Futuroshok (Future Shock)*. – M. : *AST*, 2001. – 560 p.
5. *Mel'nychenok S. Suspil'stvo spozhyvatstva yak khronotop antytvorchosti (Community consumerism as time-space antytvorchosti) // Visnyk NTUU «KPI». Filosofiya. Psykholohiya. Pedagogika*. – 2011. - №2. – P. 86-91.
6. *Bil'chenko Ye. Tyazhkist' lehkosti: buttya-dlya-inshoho u virtual'nomu prostori (The severity of ease, being-for-another in a virtual space) // Naukovyy visnyk Shhidnoyevropeys'koho natsional'noho universytetu imeni Lesi Ukrayinky*. – 2013. - № 11. – P. 13-19.

Поліщук Костянтин Олександрович – аспірант
Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова
Адреса: 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9
E-mail: kapolischuk@gmail.com

Polishchuk Kostyantyn Oleksandrovych – postgraduate
National pedagogical Dragomanov university
Address: 9, Pirogova Str., Kyiv, 01601, Ukraine
E-mail: kapolischuk@gmail.com