



УДК 37.017.924.(013.78)



Палкин В. А.

ОСОБЕННОСТИ СТАНОВЛЕНИЯ ЛИЧНОСТИ ШКОЛЬНИКА В УСЛОВИЯХ РАЗВИТИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

А Рассмотрены вопросы становления и развития информационной цивилизации и виртуальной культуры в мире и Украине, влияние, которое оказывают эти процессы на формирование личности школьника.

Ключевые слова: цивилизация, информационная революция, виртуальная культура, гуманизм, духовный гуманизм, сознание, семья, личность.

Постановка проблемы. В 2006 г. американский журнал «Time» в последнем декабрьском номере объявил «Человека года». Им стал (стала) ТЫ. «Да, ты. Ты контролируешь информационное время. Добро пожаловать в твой мир», – было написано на обложке журнала. Кроме этой надписи, авторы изобразили там клавиатуру и зеркальный монитор, в котором каждый читатель мог увидеть своё отображение. Какое оно – Твоё лицо? Это изображение богатыря из китайской сказки, празднующего победу над драконом, или зеркало уже показывает начало превращения победителя, соблазненного сокровищами убитого чудовища, в нового дракона – властителя мира [20].

В конце XX в. произошла информационная революция, началась реконструкция общественных отношений на пути к созданию сетевого общества, которая вызвала к жизни новую экономику – информационную, глобальную. Сетевое общество дало толчок развитию новой культуры – культуры реальной виртуальности [5]. Сможет ли эта культура спасти Тебя, человека информационного общества, от нового превращения в дракона?

Несколько лет назад американская фирма «Pew Internet & American Life Project» провела исследование на тему: «Какими качествами будет обладать молодое поколение в 2020 году?». 55% участников указали, что к этому времени люди младше 30-ти лет будут более развитыми, чем поколения предшественников, умными, быстрыми, ловкими, схватывать всё на лету, делать всё и сразу. 42% респондентов высказали опасение, что виртуальная культура приведёт к появлению у молодых людей таких качеств, как рассеянность, поверхностность, нежелание постигать суть вещей, склонность к развлечениям в сети, обмену ссылками в социаль-

ных сервисах [20]. Как же ответить на этот вопрос? Можно ли сказать, что стакан наполовину пуст? Или всё же – наполовину полон?

Анализ последних исследований. Глубоко проанализированы проблемы развития технократической цивилизации в работах Э. Фромма, информационного общества – в трудах Д. Белла, Э. Тоффлера, М. Кастельса, И. Валерстайна, Э. Ласло, Э. Рассела и др. Анализу различных особенностей формирования, становления и развития виртуальной культуры посвящены работы Ж. Бодрийяра, М. Постера, Ж. Ланье, Н. Носова, Е. Таратуты, А. Иванова и др.

Влияние виртуальной культуры на сознание современной личности исследуется в книгах и статьях Т. Лири, А. Россохина, В. Измагуровой и др.

Цель статьи – рассмотреть особенности возникающей виртуальной культуры, которая появляется на наших глазах на фоне развивающейся информационной цивилизации, изменения, которые происходят под воздействием этих явлений в сознании современного молодого человека.

Изложение основного материала. С конца XX в. в развитых странах мира быстрыми темпами формируется информационная цивилизация, сущность которой определяется следующими чертами:

– информация и знания становятся важным ресурсом и подлинной движущей силой социально-экономического, технологического и культурного развития;

– формируется рынок информации и знаний как факторов производства наравне с рынками природных ресурсов, труда и капитала;

– стремительно растёт удельный вес отраслей, которые обеспечивают передачу и использование информации;

– развитая информационная инфраструктура определяет национальную и региональную конкурентоспособность не в меньшей степени, чем, например, транспортные коммуникации;

– развиваются и активно внедряются во все сферы деятельности новые информационно-коммуникационные технологии, которые качественно меняют модели образования, труда, общественной жизни и отдыха.

О высоких темпах развития информационной цивилизации говорят многочисленные факты. К 2020 г. промышленный сектор информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), включающий в себя обычно телекоммуникационные услуги, производство электронного оборудования, вычислительной техники и программного обеспечения, по прогнозам компании McKinsey достигнет 9% от мирового ВВП [4]. За последние двадцать лет ежегодные расходы корпораций мира на развитие компьютерных технологий увеличились в 3,8 раза и составили в 2014 г. 3,8 трлн. долларов. Расходы потребителей, предприятий и государственных учреждений на информационные технологии (ИТ) в год в пересчёте на душу населения составили в США – 2468 евро, в Великобритании – 1912, в Японии – 1510, Германии – 1476 [11].

Резко увеличилось количество и повысилась мощность компьютерной техники. Если в начале 80-х годов XX в. в мире насчитывалось несколько миллионов компьютеров со средней производительностью около миллиона 8-битовых операций в секунду, то через 20 лет производительность каждого отдельного компьютера возросла в сотни тысяч раз, а суммарное число установленных машин увеличилось до миллиарда. Учёные существенно приблизились к созданию квантового компьютера, который станет прорывом в развитии ИТ-технологий. Специалисты из Университета Нового Южного Уэльса США смогли сконструировать первый в мире квантовый логический вентиль на основе традиционного кремния. Они создали устройство, которое позволит двум квантовым битам (кубитам) взаимодействовать друг с другом [22]. К 2020 г., благодаря принятой правительством Великобритании программе развития квантовых отраслей, на которую было ассигновано 270 миллионов фунтов стерлингов, в стране может появиться самый мощный квантовый компьютер в мире, безопасная квантовая сеть и многочисленные квантовые отрасли. Создания 400-кубитного процессора, по оценкам специалистов, будет достаточно, чтобы выполнять ряд задач, на которые сегодня способны только суперкомпьютеры [21]. К 2029 г., как считает известный американский футуролог Р. Курцвейл, появится компьютер, который пройдёт так называемый «тест Тьюринга», т. е. сможет так поддерживать разговор с человеком, что его нельзя будет отличить от живого собеседника.

Важнейшей характеристикой информационной цивилизации стало появление Интернета (Всемирной сети, Сети, Глобальной сети). Количество ежедневно подключающихся к Всемирной сети людей

составляет около 200 тысяч человек. Несложные подсчёты показывают, что количество пользователей Сети сегодня приближается к 3 млрд., 1,5 млрд. человек зарегистрированы в социальных сетях. Более 90% взрослого населения США, Канады, Ю. Кореи, Японии [3, с. 4–5], стран Северной Европы, Люксембурга, Великобритании входят в Сеть ежедневно [15]. Около половины населения (51%) используют для этого портативные компьютеры или карманные устройства, количество людей, которые приобрели мобильный Интернет, за последние годы увеличилось на 16%. Интернет быстрыми темпами распространяется среди жителей Украины: 51% взрослого населения нашей страны систематически пользуются услугами «мировой паутины» [2, с. 34]. По данным «Лаборатории Касперского» на одну украинскую семью в 2012 г. приходилось в среднем 3,1 персональных электронных устройства с доступом к Интернету и возможностью хранения большого объёма информации [14].

Оценивая тенденции развития информационной цивилизации, один из наиболее авторитетных футурологов Запада Мичио Каку из США заявил, что за последние годы человечество накопило больше знаний, чем за всю свою историю, а скорость обмена ими выросла в тысячи раз. На основании этого он делает вывод о том, что в ближайшие десятилетия произойдут фундаментальные прорывы в области науки и техники, которые могут быть сравнимы с эпохой Великих географических открытий [3].

Быстрыми темпами формируется виртуальная культура. Современную трактовку понятия «виртуальная реальность» связывают с содержанием понятия «virtus» (от лат. – потенциальный, возможный, мнимый). Проблема разрабатывается с середины 70-х годов прошлого столетия, словосочетание «виртуальная реальность» было придумано американским учёным французского происхождения Жароном Ланье не ранее 1984 г. В 1986 г. советские учёные Н. Носов и О. Генисаретский опубликовали статью «Виртуальные состояния в деятельности человека-оператора», в которой рассматривали идею виртуальности как принципиально новую и перспективную. Сам термин «виртуалистика» был предложен Н. Носовым и получил официальный статус в 1991 г. [7]. В 1994 г. он опубликовал монографию «Психологические виртуальные реальности», в которой изложил основы виртуалистики как самостоятельного направления в философии. В 2001 г. был принят «Манифест виртуалистики», где подчёркивалось, что виртуалистика – это не философия и не наука, а тип мировоззрения, точнее, постнеоклассического мировоззрения. Виртуалистика – это не отрицание традиционной философии и науки, но расширение поля действия: она вводит в мировоззрение новую реальность и предлагает новый взгляд на мир. Базовой идеей, на которой строится виртуалистика, является идея виртуального существования (виртуальной реальности). Что такое виртуальная реальность? Виртуальная реальность, независимо

от её «природы» (физическая, психологическая, социальная, биологическая, техническая и проч.), имеет следующие свойства: порождённость, актуальность, автономность, интерактивность.

Порождённость. Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней.

Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активная порождающая реальность.

Автономность. В виртуальной реальности своё время, пространство и законы существования (в каждой виртуальной реальности своя «природа»).

Интерактивность. Виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в т. ч. и с порождающей, как онтологически независимая от них.

В последнее десятилетие виртуальная реальность рассматривается с трёх позиций: с точки зрения концептуализации революционного уровня развития техники и технологий; идеи множественности возможных миров; признания относительности «реального» мира [6].

В контексте данной статьи речь идёт о виртуальном мире или виртуальной реальности как о созданной компьютерными методами модели реального мира и сенсорного опыта в нём. Технологии виртуальной реальности направлены на создание иллюзии присутствия человека в сконструированном мире. Чтобы добиться эффекта погружения в такую реальность, пользователь должен получить ощущения от внешних стимулов и раздражителей, продуцируемых техническими средствами.

Первыми появились устройства, которые воздействуют на зрение и слух человека, так как эти два канала восприятия являются наиболее информативными. В настоящее время успешно развиваются технологии имитации тактильных ощущений. Виртуальные устройства, передающие запах и вкус, переживают стадию своего начального развития. Технические системы, порождающие виртуальную реальность, воздействуют и на рецепторы глубокой чувствительности: передают пользователю мышечные инерционные и вибрационные ощущения, неотличимые от реальных. Воздействовать на внутренние мышечные ощущения, напрямую не связанные с физическими действиями, гораздо сложнее, но уже имеет место опыт вживления в мышечную ткань пользователя миниатюрных электронных устройств, управляемых компьютером. Сегодня для массового использования пригодны лишь аудиовизуальные системы виртуальной реальности. Однако, очевидно, что в будущем виртуальный мир для рядового пользователя приобретёт дополнительные измерения.

Материальными предпосылками виртуальной реальности являются не только тренажёры, игровые компьютеры, но и структуры, охватывающие большие социальные ниши. Это, прежде всего, Интернет. Без подключения к Сети человек оказывается информационно «обесточенным». Интернет создаёт, по мнению учёных, «виртуальное сообщество

людей», превращая тем самым современную культуру в новый тип – «глобальную деревню», где нет границ для коммуникаций. Известен поразительный факт создания в Японии целого виртуального города с населением в 10 тыс. человек. В системе, имитирующей город, используется новейшая компьютерная графика, усиливающая реализацию виртуальной среды. Каждый владелец компьютера может стать жителем этого города, выбирая себе внешний вид из предлагаемых 1100 вариантов. Жители города вступают в браки, развлекаются, общаются, выбирают правительство [20].

Количество и качество виртуальной реальности может увеличиваться. Она становится более реалистичной, длительной по времени, привлекающей всё большее человеческое внимание. Многие события, которые происходят в виртуальных мирах, становятся всё более значимыми для людей, вытесняют «реальную реальность». Об этом говорит Тим Свини – один из лучших специалистов в области компьютерной графики и видеоигр в мире. Он считает, что уже в ближайшие 10 лет развитие технологий виртуальной реальности создаст условия, которые не будут отличаться от реальной жизни. Это не только приведёт к революции в развитии индустрии видеоигр, но и будет способствовать созданию таких новых направлений, как виртуальный туризм, виртуальное обучение, виртуальные концерты музыкальных коллективов и многое другое. Канадская компания «Summit Tech» разработала систему иммерсивного телеприсутствия с использованием панорамных камер. Благодаря звонку с мобильного телефона, абонент виртуально перемещается в место, где находится его собеседник. Это один из важных шагов на пути к виртуальному ТВ [8, с. 46–47]. Летом 2015 г. финская компания «Nokia» презентовала камеру виртуальной реальности. Гаджет позволит снимать фильмы, телепрограммы и игры в реальном времени с полным эффектом присутствия. Камера называется «OZO» и выглядит как сфера размером с небольшую дыню. С помощью восьми объективов и восьми отдельных микрофонов, она позволяет снимать и просматривать в реальном времени панорамную картинку. При создании контента на такой камере, видео обрабатывается в одну панораму. Затем его можно будет использовать в шлеме виртуальной реальности [16].

В результате разница между обычной реальностью и виртуальной стирается. Объекты реального мира будут становиться всё более пластичными и управляемыми, то есть, более виртуальными, а в виртуальном мире появятся копии реального. Нет никаких сомнений в том, что виртуальная реальность создаёт гигантские возможности для самореализации человека. Насколько мы сможем воспользоваться ими для осуществления действительно творческого, профессионального, духовного развития личности, в первую очередь зависит от осознания той опасности, которую несёт в себе виртуальная свобода. Испытание виртуальной свободой, виртуальными возможностями, которые

предстоит пройти в будущем каждому человеку, возможно, будет столь же тяжёлым, как искушение деньгами и властью.

В процессе погружения в иллюзорный мир новейших технологий формируется новый тип личности. Специалисты предлагают установить в зависимости от степени погружения и реализации такой личностью с помощью технических средств своего потенциала следующие градации – киберпанки и homo interneticus [20]. К первой категории можно отнести изобретателей, новаторов, экспериментаторов, импровизаторов, авангардистов и экспрессионистов. Это свободомыслящие учёные, творцы новых технологий, компьютерные визионеры, талантливые хакеры, информационные адепты, мыслители-диссиденты, т. е. все те, кто отважно и дерзко направляет идеи в неизвестное, за горизонты обычной реальности, максимально реализует свой потенциал с помощью новейших технологий. Что касается homo interneticus, то он может быть просто пассивным пользователем сети. Да, человек Интернета приобретает определённые качества взаимодействия с компьютером, быстрее ориентируется в поисковых системах, схватывает многое на лету, пытается максимально использовать существующее программное обеспечение. Однако компенсирует ли это потерю качеств, которые были характерны для старших поколений?

Педагогическая общественность обеспокоена: книга всё реже рассматривается в обществе как явление Культуры, большинство молодых людей не берут в руки книгу годами, их нередко увлекает лишь легкое «чтиво», у многих чтение не вошло в жизнь «как духовная потребность». Причём это беспокойство с каждым годом всё усиливается. По оценкам учёных, за последние тридцать пять лет количество книг, прочитанных подростком в среднем за год, уменьшилось с 40 до 9 [12].

Вся структура современной информационной среды в большинстве своем опирается на «клиповость» – сиюминутное восприятие, не оставляя время на обдумывание, размышление и осмысление действительности. Первичным следствием клиповости является сокращение потребности в чтении. Книжки требуют большого напряжения воображения – мысленного воссоздания описанного словами образа или действия. В. Сухомлинский в своих трудах настаивает, что чтение – это труд по преобразованию человеком самого себя [18].

У подростков ослабевает связь с окружающими, существенно сужается эмоциональность, фантазия и кругозор, способность изменять действительность волевыми усилиями, сильно страдает мелкая моторика рук. Происходит нарушение принципов общения ребёнка с родителями и сверстниками. Дети с головой уходят в занятия на компьютере, находят в чате воображаемых друзей, общаются с ними на условиях анонимности. Им нет необходимости подстраиваться под окружающий мир, сдерживать проявление своих эмоций и чувств.

Информация, получаемая ребёнком с экрана, обладает необычайной силой внушения и подража-

ния. Она вносит изменения в систему ценностей детей и подростков. Экран с помощью оптических эффектов трансформирует детскую картину мира в виртуальную реальность, нередко изменяя сознание ребёнка, формируя новые этические нормы. Виртуальный мир затягивает независимо от количества прожитых лет: и семилетний, и сорокалетний члены семьи, равно погружённые в мир компьютерных развлечений, отходят от реальной жизни, насущных проблем, которые невозможно решить одним кликом мышки [1].

Быстрыми темпами увеличивается количество интернет-зависимых членов общества (около 10% всех пользователей в мире). Постепенно «земля обетованная», которой казался Интернет, поворачивается к ним другой своей стороной – она становится наваждением, навязчивым призраком, без появления которого жизнь кажется невозможной. В результате появляется привыкание и возникает виртуальная зависимость. Человек, ищущий счастья в виртуальном мире, становится виртуальным наркоманом, или как его ещё называют – виртуаломаном [10].

Неспособный реализовать свои возможности в повседневной жизни, он уходит в виртуальную, в которой или стремится к положительным эмоциям, или бесконечно повторно отыгрывает незавершенные эмоциональные переживания. Он пытается достичь полной разрядки и удовлетворения, испытывая иногда сильнейшие эмоциональные потрясения, но, в действительности, получая лишь суррогат удовольствий и воображаемую жизнь, вместо реальной.

Дети получают доступ к контентным (не предназначенным) для них материалам, содержащим насилие и агрессивное поведение; эротику и порнографию, нецензурную лексику, информацию, разжигающую расовую ненависть; пропаганду анорексии и булимии, суицида; азартных игр; наркотических веществ; религиозных сект; неэтичную рекламу; структурированную и недостоверную информацию. Статистические данные говорят о том, что 9 из 10 детей в возрасте от 8 до 15 лет знакомятся с порнографией в Сети; 17% регулярно заглядывают в запрещённые сайты; приблизительно 5,5% готовы использовать увиденное [17].

Наступление информационной цивилизации привело к переходу от активных форм проведения досуга к пассивным. Анализ результатов социологического исследования, проведённого в 2013 г. институтом Горшенина «Молодёжь Украины», показывает, что подростки стали почти в 2,5 раза меньше читать книги, почти в 4 раза – посещать выставки, концерты, театры, заниматься художественным творчеством. Показательно, что по данным опроса, значительная часть юношей любит проводить досуг, ничего не делая: гуляя, посещая кафе, рестораны, дискотеки, клубы. Резко сократилось количество молодых украинцев, которые занимаются физкультурой и спортом [13].

Главная опасность, которая подстерегает человечество – это всё увеличивающийся разрыв между

достижениями информационной цивилизации и снижением уровня духовно-нравственного развития людей. Современный мир переживает важный, ответственный, судьбоносный этап выбора дальнейшего пути. Если будет и в дальнейшем такими же высокими темпами развиваться НТП, появляться новейшие технологии, формироваться информационное общество без существенного продвижения вперёд культуры, духовности и нравственности, без понимания, что «не всё дозволено», то жизнь на нашей планете может быть уничтожена.

Многое зависит сегодня от устремлённости к преобразованиям, к расширению педагогического сознания учителей, воспитателей, осознанных родителей. В мае 2013 г. во Франкфурте-на-Майне на заседании Ассоциации ректоров педагогических университетов Европы была принята Педагогическая Конституция Европы [9]. Этот документ призван объединить усилия европейских университетов педагогического профиля с целью подготовки нового учителя для объединённой Европы XXI в. В этом документе, в выступлениях Президента Ассоциации академика В. Андрищенко говорится о том, что необходимо возродить в европейском пространстве красоту человека во всём величии историзма, современности, направленности в будущее. Проводником этого возрождения должен быть его величество учитель, духовную основу которого определяют вечные человеческие ценности Вера, Надежда, Любовь.

Выводы. Таким образом, по мере развития информационной цивилизации в нашу жизнь всё более проникает культура реальной виртуальности. Она оказывает серьёзное влияние на формирование личности детей и подростков. Новое поколение можно разделить на две категории: киберпанков, которые мыслят инновационно и творчески, и продвинутых пользователей – homo interneticus. Несмотря на сетевую активность, этот второй тип личности обычно остаётся в одиночестве. Дом таких людей превращается в офис, а весь мир втискивается в четырёхугольное прокрустово ложе монитора. Иногда homo interneticus находит такую же одинокую личность и образует family interneticus.

Наиболее существенная проблема состоит в том, что человек Интернета в поисках истины и ответов на мировоззренческие вопросы ограничивается всего лишь полнотой человеческого опыта, изложенного в Сети. Для многих из них глуби-

на мысли, возможность приобщиться к достижениям мировой Культуры заменяется активностью и быстродействием в поиске необходимой информации в Интернете. У подростков ослабевает связь с окружающими, существенно сужается эмоциональность, фантазия и кругозор, способность изменять действительность волевыми усилиями, резко сокращается физическая активность. Миллионы homo interneticus в результате неконтролируемого, безответственного пребывания у экранов мониторов и ТВ становятся зависимыми, по сути, больными людьми. Думая, что получили сокровища дракона, они, не обращая внимания на изменение изображения в зеркале, незаметно для себя покрываются его чешуёй.

Список использованных источников

1. Абраменкова, В. Ребёнок в «закрание». Кромешный мир компьютерных игр / В. Абраменкова. – Москва : Лепта Книга, 2009. – 112 с.
2. Исакова, Т. А. Интернет-зависимость как новый феномен современного мира: сущность и проблемы / Т. А. Исакова – Киев : Институт стратегических исследований, 2011. – 47 с.
3. Каку, Мичио. Лекция в Киево-Могилянской академии / Мичио Каку [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.youtube.com/watch?v=9VgyIvz849U>.
4. Кондратьев, В. Сектор информационных технологий правит миром. / В. Кондратьев [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.perspektivy.info/print.php?ID=114058>.
5. Кремень, В. Образование: ценностные ориентиры сетевого общества / В. Кремень // Зеркало недели. – 2013. – №31 (30 августа).
6. Носов, Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152–164.
7. Носов, Н. А. Манифест виртуалистики / Н. А. Носов. – Москва : Путь, 2001. – 17 с.
8. Палкин, В. Цивилизация без культуры – путь в никуда / В. А. Палкин. – Saarbrücken : Lambert Academic Publishing, 2015. – 119 с.
9. Педагогическая Конституция Европы [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://yspu.org/images/0/00/Frankfurt2013.pdf>.
10. Россохин, А. В. Личность в измененных состояниях сознания / А. В. Россохин, В. Л. Измагурова. – Москва : Смысл, 2004. – С. 516–523.
11. Сайт dw.com/ru. ИТ-рынок: немцам надо навёрстывать, китайцы уже навёрстывают [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://dw.com/p/1Erf3>.
12. Сайт института Горшенина. Интервью Владимира Собкина «Если подросток 70-х читал около 40 книг в год, то сегодня он читает около 9» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://institute.gorshenin.ua/news/449_vladimir_sobkin_esli_podrostok.html.
13. Сайт института Горшенина. Результаты социологического исследования на тему: «Молодёжь Украины» (март 2013) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://institute.gorshenin.ua/researches/120_sovremennaya_molodezh_ukraini.html.
14. Сайт новости. ua. В Украине на каждую семью приходится около 3,1 персональных электронных устройств [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://itc.ua/news/v-ukraine-na-kazhduyu-semyu-prihoditsya-okolo-3-1-personalnyh-elektronnyh-ustroystva/>.
15. Сайт newsoboz [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://newsoboz.org/mir/odin-iz-pyati-evropeytshev-nikogda-ne-polzovalas-internetom-20122014044500>.
16. Сайт podrobnosti.ua. NOKIA презентовала уникальную видекамеру виртуальной реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://podrobnosti.ua/2049941-nokia-prezentovala-unikalnuju-videokameru-virtualnoj-realnosti.html>.
17. Сайт уполномоченного по правам ребёнка в Белгородской области [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://beldeit.ru/articles/249.html>.
18. Сухомлинский, В. А. Избранные произведения: В 5-ти томах / В. А. Сухомлинский. – Киев : Радянська школа, 1979. – Т. 5. – 678 с.
19. Таратута, Е. Е. Философия виртуальной реальности / Е. Е. Таратута. – СПб, СПбГУ, 2007. – 146 с.
20. Титаренко, М. Quo vadis, homo internetus? / М. Титаренко // Зеркало недели (Международный общественно-политический еженедельник), 2006, 29 декабря.
21. Хель, И. Квантовые технологии появятся на британских улицах уже через два года / И. Хель [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://hi-news.ru/internet/kvantovye-tekhnologii-poyvatsa-na-britanskix-ulicax-uzhe-cherez-dva-goda/html>.
22. Хижняк, Н. Учёные совершили большой прорыв в развитии квантовых компьютеров / Н. Хижняк [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://hi-news.ru/technology/uchenye-sovershili-bolshoj-proryv-v-razviti-kvantovyh-kompyuterov.html>.

Дата надходження до редакції
авторського оригіналу : 15.11.2015

Палкін В. А. Особливості становлення особистості школяра в умовах розвитку інформаційної цивілізації.

А Розглянуті питання становлення та розвитку інформаційної цивілізації і віртуальної культури в світі й Україні, вплив, який надають ці процеси на формування особистості школяра.

Ключові слова: цивілізація, інформаційна революція, віртуальна культура, гуманізм, духовний гуманізм, свідомість, сім'я, особистість.

Palkin V. A. Establishment peculiarities of pupil's personality in the conditions of informative civilization development.

S In the article the issues of establishment and development of informative civilization and virtual culture in the world and in Ukraine, the influence which is rendered by these processes on pupil's personality forming are considered.

Key words: civilization, information revolution, virtual culture, humanism, spiritual humanism, mind, family, personality.