

Социокультурные барьеры информатизации образования

Ю.С. Борцов

Южный федеральный университет, Ростов-на-Дону

Аннотация: В статье показано, что позитивная направленность развития информационного общества и Интернета сопровождается и социальной деривацией. Возникают феномены игровой зависимости, распространения информационного мусора, сужения поля живого общения и др.

Ключевые слова: информационное общество, новые информационные технологии, информационное производство, интернет-зависимость.

Информационное общество, как уже неоднократно говорилось выше – это общество, в котором информация, которая всегда играла в жизни человека большую роль, приобретает новое значение. Этому, в частности, способствует экономика конца XX в., с ее ярко выраженным инновационным характером. Такого рода экономике, в целях объема материального производства необходимо, соответственно, в четыре раза увеличить объем необходимой информации. В некоторых отраслях современной промышленности объем научной информации должен быть увеличен в несколько раз для решения тех или иных технологических проблем. Если несколько десятилетий назад объем научной информации удваивался каждые 7-10 лет, то уже в 90-х гг. такое удвоение происходит в 1-2 года. Исходя из этой тенденции совершенно ясно, что отсутствие необходимых знаний оказывается препятствием для развития производства. В то же время освоить возросшие объемы информации старыми методами и способами невозможно.

Именно поэтому в настоящее время информация превратилась в важнейший и ценнейший товар. Стоимость информации начинает приближаться к суммарной стоимости самих продуктов материального производства. В скором времени она еще увеличится. Такая тенденция свидетельствует о том, что для развития материального производства необходимо применять новые информационные технологии, обеспечивающие опережающий прирост

знаний, эффективное их приращение, распространение новых образцов научно-технической информации. Исходя из этого, можно констатировать, что социальное пространство современного общества все более технологизируется [1].

Новые информационные технологии порождают столь же новые социальные, культурные, гносеологические формы жизнедеятельности. Они оказывают также все возрастающее влияние на формирование личности, семьи, образа жизни; изменяют сферу образования, а образование, в свою очередь, должно стать той структурой, в которой формируется сознание будущих поколений, живущих в информационном обществе. Эти тенденции вполне соответствуют тому, что «Общество информационных технологий, или постиндустриальное общество, в огромной степени заинтересовано в том, чтобы его граждане были способны самостоятельно, активно действовать, принимать решения, гибко адаптироваться к изменяющимся условиям жизни. Перед высшим образованием открываются новые горизонты, связанные с инновационными технологиями, которые способствуют накоплению огромных массивов новых знаний и их стремительному распространению. Главная задача современного информационного общества — обеспечить равноправный доступ к таким технологиям на всех уровнях систем образования» [2].

Именно с этой точки зрения следует осознавать, что информатизация образования как социокультурный феномен осуществляется в рамках целостного процесса возникновения информационного общества. В свою очередь система образования оказывает мощнейшее влияние на социальную жизнь, обостряя или разрешая конфликты и противоречия настоящего и особенно будущего.

Японский специалист Е. Масуда, развивая концепцию информационного общества, выдвинул идею появления нового человека —

человека интеллигентного. Он считает, что мозг, сознание человека есть высший этап эволюционного развития. Именно используя мозг как высшее интеллектуальное устройство, человек мог победить всех своих биологических конкурентов. Биологические параметры мозга ограничивают усвоение информации. Сказывается и объем биологической памяти, и возможности чтения, скорость произнесения речи и т.д. Все эти ограничения снимаются новыми информационными технологиями. Они, как считает Е. Масуда, резко повышают уровень информированности человека, позволяют обрабатывать гигантские массивы информации, сконцентрировать свои усилия на решении творческих задач, неподвластных компьютеру. Все это повлияет на характер творческого образа жизни, на саму эволюцию человеческого рода.

Понятию «человек интеллигентный» близко понятие «гомо электроникус». В этой модели будущего человека преобладает его связь с техникой и широта овладения ею, и «Гомо электроникус» все в большей степени, в глобальном масштабе взаимодействует с новыми информационными технологиями, его деятельность протекает в информационно насыщенной среде. Роботизация и автоматизация освобождают человека от физического труда. Новые информационные технологии позволяют улучшить биоантропологические показатели человека, увеличить продолжительность жизни, сохранить творческую активность. Новые желания нового человека будут зависеть не от его физических способностей, выносливости, а от уровня информированности, умения владеть новыми информационными технологиями, функционировать в информационно насыщенном мире.

Однако на этом этапе становления информационного общества, закономерности развития которого далеко еще не познаны, возникает целый ряд проблем. Речь уже идет не о связи человека и компьютера, а о



построении взаимоотношений между людьми посредством компьютера, компьютерных сетей. Отсюда возникает социальная проблема общения, самоидентификации в электронном пространстве.

Одним из главных достоинств компьютерного общения является преодоление национальных, государственных и культурных границ в процессе взаимодействия. Обучаемый при помощи глобальной системы Интернет могут строить взаимодействие по самым разнообразным основаниям. Здесь не играет роли социальная группа, возраст, новичок или эксперт. В классе традиционной педагогической схемы учитель выполняет главную управляющую и координирующую роль, ученик в процессе общения имеет перед собой образец, которому он должен следовать. Таким образом, в электронном пространстве общения происходит процесс демократизации, расширения форм и способов общения, однако при этом возникает серьезная опасность дегуманизации общения, усреднения его форм.

Важная проблема здесь заключается в том, что студенты и учащиеся в обычных классах при получении информации связывают ее с источниками, генерирующими и производящими данную информацию. Речь идет об учителях или товарищах, через которых эта информация получается. Другая ситуация возникает в компьютерной сети глобальных размеров. Здесь явно существует переизбыток информации, отсюда возникает необходимость критического переосмысления данной информации, построения более разумного сценария усвоения нужного знания, что, несомненно, вызовет у участников данного процесса потребность повышения сознательной компетенции в области получения информации и построения межличностных отношений.

Школа сталкивается уже со сложившейся определенной компьютерной культурой, которая вырастает из массового приобщения детей к

вычислительной технике через персональные компьютеры, электронные игры. В результате этого процесса меняется мышление человека.

Возникло то, что получило название «виртуальная реальность», именно она стала «засасывать» в себя огромное количество людей, подменяя собой реальный социальный мир. При этом следует иметь в виду то, что «Виртуальное пространство вызывает целый ряд социализационных эффектов. Так, оно размывает классические критерии первичных и вторичных социальных групп (сила эмоциональной связи), поскольку в условиях виртуального пространства может возникнуть более сильная эмоциональная или идентификационная связь, чем в условиях реального взаимодействия. В целом можно выделить общности, образуемые вокруг потребностей, предшествовавших виртуальной коммуникации, потребностей, имеющих атрибуты в реальном мире; и общности, образующиеся как эпифеномены виртуального пространства.

Социализация в виртуальном пространстве имеет двойкий характер: с одной стороны могут усваиваться частные нормы данного сообщества, а с другой – нормы специфической киберкультуры» [3].

Весьма интересно выглядит описание, сделанное польскими культурологами поведения студентов в компьютерном зале библиотеки университета в Чикаго: «На высоких сиденьях студенты разных цветов кожи и специальностей, немногим более сотни незнакомых и взаимно чуждых индивидов, сидят почти вплотную друг к другу, так что плечи соседей даже немного затрудняют свободное перемещение рук по клавиатуре. Тишина и абсолютное отсутствие взаимоотношений, никто никого не замечает - все всматриваются в цветные мониторы. Одни просматривают ресурсы библиотек по всему миру, <...> другие проглядывают компьютерную почту, третьи старательно что-то выстукивают, то улыбаясь, то хмуря брови, то слегка прыскавая от смеха. Последние участвуют в Интернет-общении - в чате,

в виртуальной игре, в сетевых сообществах. Они уже имеют постоянных «партнеров», с которыми обмениваются репликами, делятся чувствами, договариваются о встрече в киберпространстве, а порой и о реальной встрече. <...> Но поскольку число мест в библиотеке ограничено, приходится прощаться с сетевым партнером, договариваться о следующей сессии, очередном «обмене» взглядами и уступать места терпеливой очереди студентов, жаждущих места за компьютером. <...> Они уходят, не обернувшись на тех, кто остался, и, не взглянув на вновь прибывших, пришедших с аналогичной целью удаления от одиночества «здесь и теперь», Вновь однообразный стук клавиатур, улыбки и виртуальный рай» [4]. Это весьма показательное и яркое описание того, каким образом стало выглядеть взаимодействие людей, находящихся рядом в социальном пространстве, но, одновременно, оказывающихся в ментальном плане весьма далекими друг от друга в мире Интернета.

Исследователи стали отмечать, что Интернет-зависимые люди испытывают страх перед социальной реальностью, которая их окружает. Они чувствуют себя комфортно только тогда, когда садятся за клавиатуру компьютера. Внедрение новых информационных технологий в жизнь и быт современного человека, в систему образования приводит к тому, что индивид свою вторичную социализацию, усваивая и переосмысливая ценностные ориентации и нормы поведения, осуществляет в сфере Интернета. Мало того, социальная личность находится в сложном взаимодействии с так называемой виртуальной личностью человека. Исследователь данной проблемы В. Щербина считал, что главной чертой этой виртуальной личности является её коммуникативная способность. Известный петербургский социолог Д. Иванов, описывая виртуальную личность, считает, что это человек постмодерна, который, погружаясь в виртуальную реальность, ощущает себя живущим в ней, хотя одновременно и понимает всю ее условность и

возможность выхода из нее. По определению психолога А. Войскунского, в Интернете возникает новый тип личности: «Интернет как нельзя лучше подходит для синхронизации у множества взаимодействующих субъектов процессов перцептивной, мотивационной и эмоциональной регуляции деятельности» [5].

Продолжая мысль о появлении феномена «виртуальной личности», привлечем внимание к весьма интересной коллизии – позитивные качества Интернет-технологий в своем технологическом развитии приводят не только к положительным, но и к отрицательным последствиям.

Речь идет, например, об избыточном характере применения информационных технологий. Именно в результате такого рода процессов и возникает Интернет-зависимость, эскапизм, связанный с нахождением в виртуальном пространстве, который, в конечном счете порождает состояние депривации, что способствует ослаблению эмоционального, умственного уровня развития личности. «Такого рода депривация проявляется в дискомфорте и деструкции, которые возникают вследствие информационной перегрузки; в межличностном отчуждении, связанном с постоянным общением с компьютером; в деформации личности при интернет-общении; в фобиях человека перед опосредованностью компьютерами жизненно важных социальных функций; в фрустрациях из-за постоянно возрастающего потока информации и т.д.» [6].

Если рассматривать отдельные черты отрицательного воздействия новых информационных технологий на человека, то можно выделить следующее:

Во-первых, это информационные перегрузки, и, как следствие, технострессы, которые испытывает индивид. В современном обществе, когда информационные потребности индивида являются главенствующими, происходит процесс экспоненциального развития информации, в результате



чего индивид не успевает ее осваивать. Огромное количество информационного мусора скапливается в Интернете. Получается, что современная цивилизация, одной из главных проблем которой является загрязнение окружающей среды, активно загрязняет и информационную среду обитания человека.

Этот «информационный мусор» носит не структурированный, часто повторяющийся, во многом невостребованный характер, что захламливает информационное пространство современного общества. Индивид перестает ориентироваться в этой огромной массе материалов. Тем самым оказывается, что вместо помощи при принятии рационального решения по тому или иному вопросу данный процесс только тормозится. Возникает феномен, который называют то «информационный кризис», то «информационный шок», то «информационная перегрузка». О последней писал Д. Гол: «Это состояние растерянности и инертности, которое возникает у ищущих информацию, когда они находят все, кроме непосредственно нужных материалов. Умопомрачение, которое ощущают новые пользователи Интернета, получив от поискового сервера 698 436 ссылок в ответ на собственный запрос, является типичной реакцией на информационную перегрузку» [7].

Мало того, возникает парадоксальная ситуация, когда наблюдается процесс снижения общего уровня информированности отдельных людей, что связано, как это ни странно, с перепроизводством информации, это фиксируется в парадоксе: чем больше информации – тем меньше информации. Индивид «тонет» в информационном океане, и информация теряет свою дескриптивную предписывающую силу, поскольку проходит мимо сознания человека, который не успевает ее отрефлексировать.

Другой важной составляющей отрицательного воздействия новых информационных технологий является зависимость от компьютерных игр.

Сейчас наблюдается рост количества людей, которые увлеченно занимаются компьютерными играми – геймеров. Геймеров в социологической науке определяют в качестве специфической социальной группы людей, которые увлекаются компьютерными играми, но при этом открыты и другим разновидностям развлечений и досуга. При этом данные увлечения не мешают им выполнять определенные социальные и трудовые функции.

Особенности этой социальной группы выражаются в определенных элементах культуры, образе жизни, иерархии коммуникативных связей, особом отношении к социальной действительности. Компьютерная игра обладает определенными специфическими свойствами. Это открытая форма активности, она дает возможность отождествить себя с другими персонажами игр. Человек тренирует свои способности, особенно это касается игр познавательного характера. Бывшие геймеры умеют действовать в условиях неопределенности, у них быстрая реакция. Поэтому замечено, например, что из геймеров рекрутируются весьма квалифицированные трейдеры на биржах.

В тоже время следует отметить и то, что именно среди геймеров достаточно распространена такая разновидность специфического заболевания, как компьютерно-игровая зависимость. Считается, что страдают от нее от шести до десяти процентов из многомиллионной армии Интернет-пользователей США. Именно поэтому врачи предлагают внести страсть к компьютерным играм в официальный список диагностируемых заболеваний. В Пекине уже в 2004 году открылась специализированная клиника для лечения такого рода больных. Похожее учреждение действует и в Европе. В специальной литературе геймеры, заболевшие подобными расстройствами, называются компьютерными аддиктами. Это люди, которые длительно и регулярно находятся под воздействием виртуальных миров, компьютерных игр. Компьютерные аддикты испытывают постоянную



потребность в компьютерной игре и, одновременно, не получают полного удовлетворения от нее. Они, тем самым, не могут от нее оторваться. В результате возникает парадокс: аддикты находятся в состоянии постоянной фрустрации и плохого настроения, находясь в реальном социальном мире, а в ходе игры их настроение существенно улучшается. После выхода из игры, несмотря на достигнутые в ней цели, психологическое состояние индивидов опять ухудшается.

Следующий деструктивный момент связан с Интернет-общением. Конечно, Интернет дает новые возможности для общения людей, для их совместной деятельности по самым различным аспектам – в сфере производства, в учебной, научной, развлекательной и т.д. деятельности. Можно даже вести несколько параллельных диалогов, при этом в чатах собеседники могут быть скрыты друг от друга. В «Живых журналах» появляется возможность рассказа о себе огромному количеству людей в Интернет-аудитории. Однако здесь есть и негативные моменты. Хотя индивид может перепробовать огромное количество онлайн-контактов и получить очень серьезный опыт межличностного общения, однако Интернет-отношения со множеством коммуникантов в Интернете приводят к поверхностным связям между ними, искажая природу человеческого общения.

Таким образом, можно сделать вывод, что позитивная направленность развития Интернета сопровождается и социальной депривацией: «Психосоциальная депривация в результате виртуальных взаимодействий заключается в ограничении возможностей для личностного развития человека, сопровождающемся его десоциализацией, социальной дезадаптацией. Как было показано, в ходе виртуальных взаимодействий индивид часто оказывается не в состоянии получить необходимое для него количество информации, лишается внутрисемейного живого общения, его

социальные связи ограничиваются и т.д. При неумеренном увлечении компьютерными играми человек попадает в "наркотическую" привязанность к игре, когда каждый сеанс работы на компьютере усиливает дезадаптацию и депривацию. Важным последствием психосоциальной депривации при интернет-общении становятся недостаток живого общения из-за неограниченного виртуального общения, а также появление социально-психологического преследования как формы нежелательного вторжения в жизнь индивида» [8].

Все выше сказанное с удвоенной силой ставит вопрос о возможностях противодействия негативным последствиям дальнейшей информатизации общества, ответом на который может быть лишь динамичное становление информационной культуры, охватывающей все стороны человеческого взаимодействия.

Литература

1. Богдан В.В., Иванов В.Н. Информатизация и технологизация социального пространства: проблема предотвращения катастроф, взрывов и напряжений // Информатизация и технологизация социального пространства. - М.; Н.Новгород, 1994.
2. Карпенко П.П. Реформа образования в XXI веке – новая парадигма.// Высшее образование для XXI века: III Международная научная конференция. МосГУ, 18-20 октября 2006 г.: доклады и материалы. Вып.1 /под общ. ред. И.М. Ильинского. М. Изд-во Моск.гуманит. ун-та, 2006. С.32
3. Гвинтовкин А.Н. Виртуальное пространство как среда социализации молодежи в условиях становления информационного общества. Автореф. кад. социолог. наук. Ростов-на-Дону. 2014. С.26
4. Burszta W.J., Kuligowski W. Dlaczego kosciotnip nie wstaje. Ponowoczesne pejzaze kultury. - Warszawa: Wydawnictwo Sic., 1999. p. 81.



5. Войскунский А.Е. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде // Тезисы 2-й Российской конференции по экологической психологии. Москва, 12-14 апреля 2000 г. М.: Экопсицентр РОСС. С- 240-245// <<http://www.spsychology.ru/internet/ecology/01.stm>>

6. Корытникова Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий //Социологические исследования. – М.: Наука. – 2010, №6. С. 70-80.

7. Matheson, Donald. Weblogs and the epistemology of the news: Some trends in online journalism. *New media & society* 6.4 (2004): pp. 443-468.

8. Корытникова Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий //Социологические исследования. М.: Наука. 2010, №6. С. 70-80.

9. Тарасенко Л.В., Угольницкий Г.А., Дьяченко В.К. Динамическая модель профессиональной социализации студентов. *Инженерный вестник Дона*, 2013, №2. URL: ivdon.ru/magazine/archive/n2y2013/1653/

10. Тарасенко Л.В. Специфика профессиональной социализации студентов ВУЗов Ростовской области: социологический анализ//Социально-гуманитарные знания. 2012, № 7. С. 46-51.

11. Тарасенко Л.В., Угольницкий Г.А. Моделирование социального партнерства в системе дополнительного профессионального образования: методология исследования. *Инженерный вестник Дона*, 2014, №4. URL: ivdon.ru/ru/magazine/archive/n3y2014/2473.

References

1. Bogdan V.V., Ivanov V.N. Informatizacija i tehnologizacija social'nogo prostranstva: problema predotvrashhenija katastrof, vzryvov i naprjazhenij [Computerization and technologization social space: the problem of preventing

- accidents, explosions and stress] // Informatizacija i tehnologizacija social'nogo prostranstva. M.; N.Novgorod, 1994.
2. Karpenko P.P. Reforma obrazovanija v XXI veke – novaja paradigma. [Reform of education in the twenty-first century - a new paradigm] // Vysshee obrazovanie dlja XXI veka: III Mezhdunarodnaja nauchnaja konferencija. MosGU, 18-20 oktjabrja 2006 g.: doklady i materialy. Vyp.1 /pod obshh. red. I.M. Il'inskogo. M. Izd-vo Mosk.gumanit. un-ta, 2006. p. 32
 3. Gvintovkin A.N. Virtual'noe prostranstvo kak sreda socializacii molodezhi v uslovijah stanovlenija informacionnogo obshhestva. [Virtual space as a medium of socialization of young people in the information society] Avtoref. kad. sociolog. nauk. Rostov-na-Donu. 2014. p. 26
 4. Burszta W.J., Kuligowski W. Dlaczego kosciotnip nie wstaje. Ponowoczesne pejzaze kultury. - Warszawa: Wydawnictwo Sic., 1999. p. 81.
 5. Vojskunjij A.E. Psihologicheskie aspekty dejatel'nosti cheloveka v internet-srede [Psychological aspects of human activity in the Internet environment] // Tezisy 2-j Rossijskoj konferencii po jekologicheskoj psihologii. Moskva, 12-14 aprelja 2000 g. M.: Jekopsiceitr ROSS. S- 240-245// <<http://www.psychology.ru/internet/ecology/01.stm>>
 6. Korytnikova N.V. Sociologicheskie issledovanija. M.: Nauka. 2010, №6. pp.70-80.
 7. Matheson, Donald. Weblogs and the epistemology of the news: Some trends in online journalism. New media & society 6.4 (2004): pp. 443-468.
 8. Korytnikova N.V. Sociologicheskie issledovanija. M.: Nauka. 2010, №6. pp.70-80.
 9. Tarasenko L.V., Ugol'nickij G.A., D'jachenko V.K. Inženernyj vestnik Dona (Rus), 2013, №2. URL: ivdon.ru/magazine/archive/n2y2013/1653/
 10. Tarasenko L.V. Social'no-gumanitarnye znanija. 2012, № 7. pp. 46-51.
-



11. Tarasenko L.V., Ugol'nickij G.A. Inzhenernyj vestnik Dona (Rus), 2014, №4.
URL: ivdon.ru/ru/magazine/archive/n3y2014/2473.