

Розділ 1. Освіта: стратегія, політика, право



Палкін В.А.

доцент кафедри філологічних, соціально-гуманитарних і мистецтвознавчих дисциплін Коммунального вищого навчального закладу Київського обласного ради "Академія неперервного освіти", кандидат історичних наук, доцент

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА В УСЛОВИЯХ ПЕРЕХОДА К ЧЕТВЕРТОЙ ПРОМЫШЛЕННОЙ РЕВОЛЮЦИИ

В статье рассмотрены особенности перехода к Четвертой промышленной (информационной) революции, сущность виртуальной культуры и тенденции ее развития в мире и в Украине, влияние, которое оказывают эти процессы на формирование личности современного ребенка.

Ключевые слова: *цивилизация, информационная цивилизация, промышленная (информационная) революция, ИТ-технологии, нанотехнологии, культура, виртуальная культура, виртуальная свобода, сознание, личность.*

Постановка проблемы. В конце 60-х годов XX века в мире началась Третья промышленная (информационная) революция, что означало начало информационной цивилизации. Быстрыми темпами стали развиваться технологии, связанные с производством ПК, совершенствовалось программное обеспечение для новых компьютеров, был осуществлен прорыв в области передачи цифровой информации на большие расстояния пакетом, что привело к появлению Интернета. В конце XX века возникли многочисленные социальные сети и мобильная связь, которые очень быстро развивались. Стремительное нарастание изменений во всех сферах жизни информационно развитых стран заставило многих ученых говорить о наступлении Четвертой промышленной (информационной) революции. Именно этот вопрос был в центре внимания Всемирного экономического форума в Давосе в январе 2016 года [2]. Выступивший там с докладом профессор М. Шваб указал на причины, по которым сегодняшние перемены следует считать не простым продолжением Третьей промышленной революции, а началом Четвертой. Это скорость, с которой происходят перемены; их размах и системный характер последствий. Среди специалистов стало утверждаться мнение, что речь идет прежде всего о связи умных продуктов "Интернета вещей" с умными машинами, которые их производят. Наступление этого "промышленного Интернета" будет означать, что машины смогут производить себя самостоятельно в зависимости от потребностей, которые они же определяют.

Анализ предстоящих реформ, их масштаб, предполагаемые последствия позволили специалистам сделать вывод о том, что ожидаются масштабные революционные изменения во всех сферах нашей жизни. Новые изобретения, технологии, навыки работы подтолкнули человека к творчеству, заставят задуматься, как применять достижения НТП для создания новых продуктов, услуг, рабочих мест.

Однако появление новых технологий не помогло сделать наш мир более безопасным и предсказуемым. Продолжают усиливаться угрозы международных военных конфликтов, опасность экологических катастроф, других глобальных проблем современности.

Промышленная инфраструктура, выстроенная на ископаемом топливе, устарела и требует обновления.

Одним из важных противоречий современного общества являются высокие темпы развития информационной цивилизации и достаточно низкий уровень духовно-нравственной культуры населения. Сосуществование передовых знаний, на основе которых создано смертоносное оружие, и отсутствие нравственных преград для его применения – это то, что великий Д. Менделеев в свое время назвал саблей в руках сумасшедшего. В 2014 году всемирно известный перуанский писатель, лауреат Нобелевской премии в области литературы Варгас Льюса так охарактеризовал существующее общество: "Нынешняя цивилизация настолько коррумпирована, настолько низко пала, что в ней не остается места законности и человеческим ценностям. Идеи ничего собой не представляют, если зиждутся на чистом прагматизме. Голый прагматизм рождает чудовищ. Человечество сейчас с легкостью отказывается от традиционной литературы, демократии, критического духа, идеи борьбы со злом" [9].

Школа, семья, культура – это тот фундамент, на котором должно строиться здание современной информационной цивилизации. Философы, ученые считают, что цивилизация должна входить в наш мир через культуру.

Анализ последних исследований. Проблемы информационного общества рассмотрены в трудах зарубежных и украинских ученых М. Кастельса, И. Валерстайна, С. Грофа, Э. Ласло, П. Рассела, О. Тоффлера, В. Иноземцева, В. Андрущенко, В. Беха, В. Кременя и др.

Аналізу вопросов современной семьи посвящены труды В. Галецкого, В. Чечета, О. Малышевой, Ю. Федотовой, Н. Хагуровой, А. Митрикаса, О. Кляпец, Е. Лионовой, В. Коломерчук, С. Аксеновой, В. Балковской, Д. Касьяновой, И. Кона, Т. Бутовой, В. Патрушева, Н. Рыбаковой, О. Белякова, И. Мещеряковой, М. Болотовой и др.

Проблемы, связанные с рассмотрением особенностей формирования, становления и развития виртуальной культуры, анализируются в книгах и статьях Ж. Бодрийяра, М. Постера, Ж. Ланье, Н. Носова, Е. Таратугы, А. Иванова, О. Ганисаретского и др.

Цель статьи – рассмотреть новые тенденции в развитии сознания украинских школьников под воздействием "Индустрии 4,0" и формирующейся виртуальной культуры.

Изложение основного материала. В 2013 году президент АПН Украины В. Кремень в статье "Образование: ценностные ориентиры сетевого общества" [8], опираясь на труды известных американских ученых, высказал мысль о том, что во второй половине прошлого века начался процесс реконструкции общественных отношений на пути к созданию сетевого общества. Произошла информационная революция. Возникли новая экономика – информационная/глобальная – и культура реальной виртуальности. За прошедшее столетие после начала Третьей промышленной (информационной) революции в развитых странах мира наметились разительные изменения:

- информация и знания все более становятся важным ресурсом и подлинной движущей силой социально-экономического, технологического и культурного развития;
- быстро формируется рынок информации и знаний как факторов производства наравне с рынками природных ресурсов, труда и капитала;
- стремительно растет удельный вес отраслей, которые обеспечивают передачу и использование информации;
- развиваются и активно внедряются во все сферы деятельности новые информационно-коммуникационные технологии, которые качественно меняют модели образования, труда, общественной жизни и отдыха, способствуют трансформации семьи и личности.

Результаты развития ИТ-технологий впечатляют. За последние двадцать лет ежегодные расходы корпораций мира на их развитие увеличились в 3,8 раза и составили в 2016 году, по оценкам аналитической компании Gartner, 3,375 трлн долл. По итогам 2017 года эксперты прогнозируют их подъем на 2,3% (до 3,460 трлн долл), в 2018 году – на

2,6% – до 3,559 трлн долл. Процент пользователей мировой паутиной увеличился к 2016 году до 47% численности всего человечества, мобильной телефонии – превысил 50%, а социальных сетей – до 30%.

Четвертую промышленную (информационную) революцию, согласно прогнозам компании Microsoft, можно будет назвать золотым веком технологического прогресса. Уже в ближайшее время, по мнению ведущих аналитических компаний НБРБ, Gartner, IDC, EITO, Ovum, странам мира следует ожидать дальнейший рост численности абонентов сотовой связи до 8,2 млрд человек (2018 год), Интернет-пользователей – до 5 млрд человек (2019 год); при этом более 60% пользователей для доступа в Интернет будут использовать мобильные устройства. Быстрыми темпами развивается "Интернет вещей". Общемировые затраты ИТ-компаний для реализации этой программы, по прогнозам BI Intelligence, в 2020 году составят 6 трлн долл, а количество подключенных к сети устройств – 24 млрд штук. Резко вырастет использование самообучающихся систем – "умных машин", способных изучать, анализировать, советовать. Усилится роботизация человеческой деятельности. Появятся самоуправляемый транспорт, персональные ассистенты, "роботы-боссы" и др. Все более широкое распространение в медицине, энергетике, машиностроении, космической и других сферах будет находить 3D-печать. По данным IDC темпы роста продажи промышленных 3D-принтеров до 2020 г. составят 164% ежегодно, а совокупные затраты на 3D-печать вырастут с 11 млрд долл в 2015 г. до 27 млрд долл в 2019 г., то есть на 127% ежегодно [11].

Если говорить о долгосрочной перспективе, то быстрыми темпами растет мощность возобновляемых источников энергии, идет дальнейшее совершенствование компьютерных технологий, связи, робототехники и искусственного интеллекта, нанотехнологий, биотехнологий, технологий 3D-печати. О масштабах предстоящих изменений можно судить по нескольким примерам. У. Эберль в книге "Жизнь в 2050 году. Как мы создаем будущее сегодня" [7] предполагает, что мощность новых ПК, их быстродействие увеличится к этому времени в тысячу раз при сохранении нынешних размеров и стоимости. Чипы будут вживлены в наши куртки, по улицам будут ходить роботы, а автомобили самостоятельно парковаться. К 2029 году, как утверждает известный американский футуролог Р. Курцвейл [15], появится компьютер, который пройдет "тест Тьюринга", то есть сможет так поддерживать разговор с человеком, что машину нельзя будет отличить от живого собеседника. Большие надежды ученые, журналисты, педагогическая общественность возлагает на дальнейшее развитие Интернета. Сеть должна стать более скоростной, охватывать все население планеты, не зависеть от "настроения политиков", обеспечивать пользователей бесплатным доступом к важным ресурсам Всемирной паутины.

В ходе Третьей промышленной (информационной) революции стала развиваться виртуальная культура. Словосочетание "виртуальная реальность" было предложено французским ученым Дж. Ланье [10] не ранее 1984 года. Созданная им компания разрабатывала компьютерные программы и технические средства, в том числе специальные перчатки и шлемы, которые имитировали пребывание человека в другой реальности. В 2001 году был принят "Манифест виртуалистики", где говорилось, что это не философия и не наука, а тип 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 мысль о виртуальном существовании (виртуальной реальности). 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; однако уже имеет место опыт вживления в мышечную ткань пользователя миниатюрных электронных устройств, управляемых с компьютера.

Сегодня для массового использования пригодны лишь аудиовизуальные системы виртуальной реальности. Их качество с каждым годом растет. Последние достижения связаны с разработками молодого американского инженера П. Лаки, которому удалось резко повысить качество изображения за счет размещения внешней камеры и увеличения угла обзора до 110 градусов.

О разработке принципиально нового устройства для погружения в виртуальную реальность в 2016 году объявила компания Intel [4]. При этом, благодаря встроенным в гарнитуру камерам и технологии Intel RealSense, пользователь будет видеть внутри игры собственные руки, которыми он сможет взаимодействовать с виртуальными объектами внутри симуляции. Отныне для игры не понадобятся никакие дополнительные контроллеры, что значительно упростит погружение человека в фантастические миры. В целом сегодня объем рынка технологий виртуальной реальности оценивается в 15 млрд долл в год. Однако существуют серьезные возможности для его увеличения.

Материальными предпосылками виртуальной реальности являются не только тренажеры, игровые компьютеры, но и структуры, охватывающие большие социальные ниши. Это, прежде всего, Интернет. Без подключения к сети человек оказывается информационно "обесточенным". Интернет создает, по мнению ученых, "виртуальное сообщество людей", превращая тем самым современную культуру в новый тип – "глобальную деревню", где нет границ для коммуникаций [16]. 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.

Многие события, которые происходят в виртуальных мирах, становятся все более значимыми для людей, вытесняют "реальную реальность". Виртуальные тренажеры сегодня активно используются для подготовки будущих пилотов и операторов АЭС. Другим крайне полезным применением виртуальной реальности в будущем (кроме виртуальных экскурсий и посещений музеев) станет проектирование и архитектура.

В медицине для того, чтобы хирург мог лучше подготовиться, предупредить чрезвычайные ситуации, крайне необходимы виртуальные операции. Хирургическая система позволяет врачу с помощью 3D-камеры увидеть все происходящее в теле пациента в зависимости от движения рук хирурга. Новая технология позволяет повысить эффективность любой операции, качество подготовки студентов. Виртуальная реальность используется для лечения фобий, реабилитации, облегчения боли для пациентов с серьезными ожогами.

В условиях Четвертой промышленной (информационной) революции количество и качество виртуальной реальности будет увеличиваться. Она станет более реалистичной, длительной по времени, привлекающей все большее человеческое внимание. В результате разница между обычной реальностью и виртуальной станет стираться. Объекты реального мира будут все более пластичными, управляемыми, а в виртуальном мире появятся копии реального.

Один из лучших специалистов в области компьютерной графики в мире Т. Свини считает, что уже в ближайшие 10 лет развитие виртуальных технологий позволит создать условия, когда видеоигры не будут отличаться от реальной жизни. Это приведет не только к революции индустрии видеоигр, но и будет способствовать созданию таких новых направлений, как виртуальный туризм, виртуальное обучение, виртуальные концерты и др.

Канадская компания Summit Tech разработала систему иммерсивного телеприсутствия с использованием панорамных камер. При звонке с мобильного телефона абонент виртуально перемещается в место, где находится его собеседник. Это важный шаг на пути к виртуальному ТВ.

Актуализация виртуальности оказывает значительное влияние на современную культуру, способствует переходу общества к так называемому, "сетевому" (М. Кастельс) типу существования. Это дает возможность говорить о виртуальной культуре как о самостоятельном феномене, который подразумеваем как часть общей культуры, которая сформировалась в виртуальной реальности независимо от природы её происхождения (информационно-технической или духовно-символической).

Учеными определены следующие значимые характеристики, содержательно конкретизирующие специфику виртуальной культуры:

- существует параллельно относительно к безусловной реальности (безусловная реальность предстает в качестве конституирующей ее основы) и может трактоваться как часть игровой культуры (возникая на пересечении игровой культуры и виртуальной реальности);
- является культурой высокого уровня, обосновывается на свободе и творчестве, умениях участников взаимодействовать, вариативно мыслить, верить в предлагаемые обстоятельства;
- способствует разнообразию и усложнению социокультурного пространства;
- отсутствует интенция к утилитарно-прагматическому началу и, более того, не выражена нацеленность на "готовый продукт" преобразования действительности.

Изменение облика культуры соответственно ведет к многочисленным преобразованиям во всех сферах жизнедеятельности и социального взаимодействия, носящим как положительный, так и деструктивный характер. При этом характер этих изменений, сфера их воздействия и масштаб распространения позволяют говорить о том, что речь идет уже не просто о преобразованиях, а о трансформациях социокультурной реальности. Суть этих изменений состоит в совершенно неуклонном установлении прямых и равноправных связей "всех со всеми". Информационно-телекоммуникационные технологии становятся основой нового " сетевого " общественного уклада.

Активизируется трансформация традиционных типов идентификации и самопрезентации людей. В виртуальной реальности человек имеет дело не с вещью (располагаемым), а с симуляцией (изображаемым). Перспектива виртуализации общества заключается в том, что отношения между людьми примут форму отношений между образами. Действительно, социальный статус участвующих в онлайн-взаимодействии все чаще перестает быть главным обстоятельством: вступая в виртуальную среду, субъект становится невидимым, изменчивым, как и сама среда, позволяющая ему создавать виртуального двойника, заменяющая (конструирующая) его личностно-презентационные характеристики. Социальный вес некогда значимых характеристик пола, возраста, социального положения уменьшается. Участник виртуального пространства следует идеологии не быть, а казаться тем, кем он хочет стать, воплощая в жизнь идею вечно остановившегося бытия.

Таким образом, информационно-телекоммуникационные технологии, прежде всего, во многом увеличивают возможности человека и, в то же время, меняют акценты в приоритетах восприятия людьми друг друга (в частности, в пространстве виртуальных

взаимодействий). По всей видимости, в дальнейшем значимость поло-возрастных, социально статусных и внешних характеристик будет уменьшаться.

Сегодня можно говорить о трансформации культурного пространства и времени. Эта тенденция в будущем будет нарастать. Новейшие коммуникационные технологии создают принципиально иное, неведомое ранее, "глобальное пространство-время": локальное, ограниченное пространство буквально становится мировым, а конкретное время приобретает относительный характер, поскольку более важно не то, когда и как именно произошло то или иное событие, сколько то, когда и как оно было представлено и воспринято. ТВ и компьютер, оснащенный различными приставками, выступают новыми символами современности. Человек может сидеть за компьютером и получать информацию по любому вопросу из любого источника по всему миру, задавая и самостоятельно создавая границы виртуального пространства коммуникации.

В то же время медиа открывают невиданные возможности пространственно-временной конвергенции, соединяя вместе музыку, живопись, литературу, науку, политику, философию. То, что было раньше разрозненно и разноудаленно, теперь находится в одном месте и становится единым глобальным целым. Такая информация доступна широкому кругу участников виртуального пространства и не требует от субъекта соответствующего образования, социального статуса, свободного времени и материальных средств.

Как соотносятся представления человека о виртуальной реальности с человеческой культурой и общественным сознанием в целом? Многие исследователи считают, что виртуальная культура имеет все шансы стать полноценной, если освоит особый виртуальный способ понимания и объяснения мира. Ее все более признают в различных областях науки и техники, используют для поиска новых способов понимания окружающего нас мира.

Конечно, сторонников становления виртуальной культуры становится все больше, однако говорить о том, что она приведет к появлению качественно нового этапа развития культуры еще рано. Нет никаких поводов сомневаться, что виртуальная реальность создает гигантские возможности для самореализации человека. Насколько мы сможем воспользоваться ими для осуществления действительно творческого, профессионального, духовного развития личности, прежде всего, зависит от осознания той опасности, которую несет в себе виртуальная свобода. Искушение виртуальной свободой, виртуальными возможностями, которые предстоит пройти в будущем каждому человеку, возможно, будет столь же тяжелым, как искушение деньгами и властью.

В процессе погружения в иллюзорный мир новейших технологий в условиях развития Четвертой промышленной (информационной) революции будет происходить дальнейшая трансформация личности. Появление новых технологий, развитие виртуальной культуры расширяют возможности современного человека, предоставляют уникальные потенциальные возможности для повышения общекультурного и образовательного уровня личности, для активизации обмена информацией, "виртуального" знакомства с культурой разных стран, с содержимым библиотек и музеев. Все это создает реальные условия для улучшения самообразования и самовоспитания, повышения квалификации, расширения мировоззрения, развития самостоятельного, критического мышления, творческих способностей. Вместе с тем ученые, специалисты всего мира предостерегают сегодня школьников, молодежь о неоднозначном влиянии виртуальной культуры на формирование личности.

Специалисты предлагают установить градации – киберпанки и homo interneticus – в зависимости от степени погружения и реализации личностью своего потенциала с помощью технических средств и погружения в виртуальную культуру [16]. К первой категории можно отнести изобретателей, новаторов, экспериментаторов, импровизаторов, авангардистов и экспрессионистов. Это свободомыслящие ученые, творцы новых технологий, компьютерные визионеры, талантливые хакеры, информационные адепты, мыслители-диссиденты, то есть все те, кто 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 определенные качества взаимодействия с компьютером, быстрее ориентируется в поисковых системах, схватывает многое на лету, пытается максимально использовать существующее программное обеспечение. Таких homo interneticus в мире становится с каждым годом все больше. Молодое поколение Украины также заражено "экраным вирусом". На вопрос: "Смогли бы Вы прожить без мобильного телефона и Интернета?" 80,2% и 72,3% респондентов соответственно ответили "нет" или "скорее нет" [11].

Виртуальный мир затягивает, человек часто отходит от реальной жизни, насущных проблем, которые невозможно решить одним кликом мышки. Результатом этого может стать рождение класса адептов информационно-игровой культуры, основным лейтмотивом которого будет идея "информация – превыше всего!". О такой ситуации в книге "Войны в заливе не было" [1] рассказал известный французский философ, социолог, публицист Ж. Бодрийяр. Он описывает новое общество, которое живет в своей "экзистенции" – не реальными событиями мира, а их информационными эквивалентами. Такое "информационное" общество доверяет своим переживаниям, страхам, мечтам, сформулированным СМИ больше, чем реальным событиям, которые совершаются за окном обывателя.

Наиболее существенная проблема состоит в том, что человек Интернета в поисках истины и ответов на мировоззренческие вопросы нередко ограничивается всего лишь полнотой человеческого опыта, изложенного в сети. Для многих таких людей глубина мысли, возможность приобщиться к достижениям мировой культуры заменяется активностью и быстродействием в поиске необходимой информации в Интернете. Педагогическая общественность обеспокоена: книга все реже рассматривается в обществе как явление культуры, большинство молодых людей не читают книг годами. По оценкам ученых, за последние 35 лет количество книг, прочитанных подростком в среднем за год, уменьшилось с 40 до 9 [5].

Вся структура современной информационной среды в большинстве своем опирается на "клиповость" – сиюминутное восприятие с помощью коротких ярких образов без обдумывания, размышления и осмысления действительности. В результате человек, не осмыслив одну тему, переходит к потреблению другой, у него снижается способность к анализу, мышление не работает. Таким образом, первичным следствием "клиповости" является сокращение потребности в чтении. Книги требуют большого напряжения воображения, мысленного воссоздания образа или действия, описанного словами. В. Сухомлинский [14] настаивает, что чтение – это труд по преобразованию человеком самого себя. Если общаться с книгой раз в месяц, то чтение не станет духовной потребностью, а душа подростка будет пустой. Результаты социологического исследования, проведенного сотрудниками Института Горшенина (г. Киев), показывают, что практически не читают художественную литературу в нашей стране около 80% молодых людей [12].

У подростков ослабевает связь с окружающими, существенно сужается эмоциональность, фантазия и кругозор, способность изменять действительность волевыми усилиями, сильно страдает мелкая моторика рук. Увлеченные молодые люди постоянно проводят свободное время в Chat-e – многомерном общении с помощью Интернет в режиме он-лайн. Только в поисковую систему Google ежедневно в мире поступает два миллиарда запросов. В Украине, как показывают результаты социологического исследования, этим занимаются почти 50% молодых людей. В ходе такого общения у многих из них появляется феномен "воображаемого друга". Это происходит в ситуации, когда у ребенка нет реальных друзей, возможностей для сокровенного общения, отсутствует постоянный контакт с родителями. В результате круг интересов у таких подростков сужается, предпочтение отдается деятельности, связанной с компьютером, общение с реальными сверстниками

сокращается, происходит усиление зависимости от Интернета, создаются компьютерные сообщества, в которых основной деятельностью становятся компьютерные игры.

В Chat-e происходит идентификация пользователя с персонажем, совершается ролевое поведение, самоутверждение посредством силы и экспансии. Размытость нравственных ориентиров и духовных заповедей вынуждает подростков балансировать между добром и злом. Но главная опасность, которая существует для общающихся в Chat-e, – подсесть на "виртуал", стать виртуаманом. Специалисты выделяют такие виды зависимости, как страсть к виртуальному общению и виртуальным знакомствам; игровая зависимость; постоянное желание участвовать в финансовых он-лайн-аукционах, Интернет-шопинге, игре на бирже; киберсексуальная зависимость. Сегодня в наиболее продвинутых в информационном плане странах от компьютерной зависимости страдают до 10% молодых людей от количества всех пользователей Сети.

Информация, получаемая ребенком с экрана, обладает необычайной силой внушения и подражания. Она вносит изменения в систему ценностей детей и подростков. Экран с помощью оптических эффектов трансформирует детскую картину мира в виртуальную реальность, нередко изменяя сознание ребенка, формируя новые этические нормы. Виртуальный мир затягивает независимо от количества прожитых лет: и семилетний, и сорокалетний члены семьи, равно погруженные в мир компьютерных развлечений, отходят от реальной жизни и насущных проблем. Виртуаман, лишенный на некоторое время возможности жить в виртуальной реальности, например, из-за поломки компьютера, может испытывать психологическую и телесную "ломку", которая заставляет его с невероятной энергией и изобретательностью искать и находить деньги для ремонта компьютера. Постепенно "земля обетованная", которой казался Интернет, становится наваждением, навязчивым призраком, без появления которого жизнь кажется пресной и неинтересной. Неспособный реализовать свои возможности в повседневной жизни, человек 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.

По мере развития информационной цивилизации происходит переход от активных форм проведения досуга к пассивным. Анализ результатов социологических исследований [12] 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.

Происходит нарушение принципов общения ребенка 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, сверстников, сдерживать проявление своих эмоций и чувств. Информация, получаемая ребенком с экрана, обладает чрезвычайной силой внушения и подражания. Она вносит изменения в систему ценностей детей и подростков. Экран посредством оптических эффектов трансформирует детскую картину мира в виртуальную реальность, нередко изменяя сознание ребенка. У детей, подростков под воздействием деятельности кумиров на экране формируются стереотипы поведения, которые далеки от

понимания семейной культуры и культуры вообще. Они стремятся сознательно или бессознательно подражать экранным героям во внешности, поведении, манере разговора. Впечатляющая статистика детской преступности в России, Украине за последние годы свидетельствует о правомерности выводов ученых о том, что подавляющее большинство несовершеннолетних преступников при выяснении мотивов истязаний, убийств, изнасилований прямо или косвенно указывают на "экранные аналогии" – игры на ПК, телевизионные фильмы, боевики.

Уже долгое время среди научной общественности идет дискуссия о том, как достичь того, чтобы техника играла вспомогательную роль в дальнейшем познании мира человеком. Известные ученые Запада С. Гроф, Е. Ласло, П. Рассел в книге "Революция сознания" обратили внимание на то, что изменение "сознания является ключом в достижении мира и нашего индивидуального и коллективного выживания и развития" [3, с. 25]. По их мнению, в основе эволюции сознания должно лежать чувство меры, понимание ограничений, диктуемых цивилизацией. Обеспечить долгое стабильное процветание и перерастание планетарной эволюции в космическую может лишь развитие культуры.

Особое значение в условиях информационной цивилизации имеет активизация и повышение уровня развития ее национального и семейного аспектов. За каждой национальной культурой стоят многообразие традиций, обычаев, своеобразие менталитета, ценностные приоритеты. Это существенно отличает ее от массовой культуры, основывающейся на достижениях НТП, иллюзорной, старающейся понравиться и угодить как можно более широкой аудитории. Поэтому приоритетом для настоящих и будущих жителей нашей страны должно стать уважение к национальным традициям и ценностям других народов, осознание особенностей, своеобразия украинской культуры.

Одной из главных задач, которая стоит перед украинским обществом, является преодоление "культурного разрыва" – наследия постсоветского периода. Культура должна стать ценностным фундаментом реализации реформ, успех которых может быть обеспечен эффективной политикой государства в духовной сфере. Всеми существующими средствами необходимо донести до украинского истеблишмента мнение, что культура – это такой же фактор модернизации, как и экономическая политика.

Не менее важной в условиях перехода к Четвертой промышленной (информационной) революции представляется роль семейной культуры. Укрепление любви, уважения, дружеских чувств, эмоциональной близости, душевной общности, традиций между мужем и женой, родителями и детьми, другими членами семьи – это то, на чем строится культура семейных отношений в обществе. Непреходящее значение для укрепления культуры семейных отношений имеют идеи классиков педагогики и, прежде всего, система эстетического воспитания детей и школьников В. Сухомлинского. Его взгляды на культуру семьи, воспитание детей Красотой, формирование чувства глубокой любви и уважения к Матери, Родине, Слову и Книге как к важнейшим основам образования – по-прежнему актуальны.

Выводы. Третья промышленная (информационная) революция завершает процесс становления информационной цивилизации. О переходе к Четвертой промышленной (информационной) революции свидетельствуют не только достижения в овладении новыми знаниями и технологиями, но и все большее проникновение в нашу жизнь культуры реальной виртуальности. По мере развития информационной цивилизации количество и качество виртуальной реальности будет увеличиваться. Она станет более реалистичной, длительной по времени, привлекающей человеческое внимание. Объекты реального мира будут все более пластичными и управляемыми, то есть более виртуальными, а в виртуальном мире появятся копии реального. В результате разница между обычной реальностью и виртуальной будет стираться.

Анализ показывает, что виртуальная культура станет оказывать все возрастающее влияние на формирование личности детей и подростков. Это влияние может иметь как

положительный, так и отрицательный характер, поэтому государство, общество, семья должны поддерживать позитивные изменения и максимально нейтрализовать негативные. В основе эволюции сознания личности должно лежать воспитание чувства меры, понимание ограничений, диктуемых цивилизацией. Обеспечить долгое стабильное процветание и перерастание планетарной эволюции в космическую может лишь развитие культуры.

Список использованных источников

1. Бодрийяр Ж. Войны в заливе не было [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – Режим доступа : <https://syg.ma/@exsi-existencia/zhan-bodriiar-voiny-v-zalivie-nie-bylo>.
2. Всемирный экономический форум в Давосе [Электронный ресурс] // Риа Новости. – 20. 01. 2016. – Режим доступа : <https://ria.ru/spravka/20160120/1361326733.html>.
3. Гроф С. Революция сознания : Трансатлантический диалог / Гроф С., Ласло Э., Рассел П. ; пер. с англ. М. Драчинского – М. : ООО "Издательство АСТ", 2004. – 248 с.
4. Грэй С. Intel представила гарнитуру совмещенной реальности Project Alloy [Электронный ресурс] / С.Грэй. – Режим доступа: <http://hi-news.ru/entertainment/intel-predstavila-garnituru-sovmeshhyonnoj-realnosti-project-alloy.html>.
5. Интервью Владимира Собкина "Если подросток 70-х читал около 40 книг в год, то сегодня он читает около 9" [Электронный ресурс] // Сайт Института Горшенина. – Режим доступа : http://institute.gorshenin.ua/news/449_vladimir_sobkin_esli_podrostok.html.
6. Как виртуальная реальность изменит мир в будущем [Электронный ресурс] // Сайт Furtur. – Режим доступа : <http://www.furfur.me/furfur/culture/culture/177141-virtualnaya-realnost>.
7. Какой будет Земля к 2050 году [Электронный ресурс] // Сайт Facenews. – Режим доступа : <https://www.facenews.ua/articles/2015/260118/>.
8. Кремень В. Образование : ценностные ориентиры сетевого общества [Электронный ресурс] / В. Кремень // Сайт ZN. UA. – Режим доступа : gazeta.zn.ua/EDUCATION/obrazovanie-cennostnye-orientiry-setevogo-obschestva.html.
9. Льюса Марио Варгас. В нынешней цивилизации не остается места человеческим ценностям [Электронный ресурс] / Марио Варгас Льюса. – Режим доступа : <http://fakty.ua/191067-mario-vargas-losa-v-nyneshnej-civilizacii-ne-ostaetsya-mesta-chelovecheskim-cennosty>.
10. Носов Н. А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. – М. : Путь, 2001. – 17 с.
11. Результаты социологического исследования "Современная молодежь Украины" (1-20 марта 2012 г.) [Электронный ресурс] // Сайт Института Горшенина. – Режим доступа : http://institute.gorshenin.ua/researches/108_molodezh_ukraini.html/.
12. Результаты социологического исследования на тему: "Современная молодежь Украины" (март 2013 года) [Электронный ресурс] // Сайт Института Горшенина. – Режим доступа : <http://test.gorshenin.ua/>.
13. Седых И.А. Рынок компьютерных услуг / И. А. Седых. – М. : Высшая школа экономики, 2017. – 69 с.
14. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям / В.А. Сухомлинский. – К. : Радянська школа, 1972. – 244 с.
15. Технический директор Google расписал будущее мира : прогноз до 2099 года [Электронный ресурс] // Сайт InfoResist. – Режим доступа : [https://inforesist.org/texnicheskij-direktor-google-raspisal-budushhee-mira-prognoz-do-2099-goda/..](https://inforesist.org/texnicheskij-direktor-google-raspisal-budushhee-mira-prognoz-do-2099-goda/)
16. Титаренко М. Quo vadis, homo internetus? [Электронный ресурс] / М. Титаренко // Зеркало недели : международный общественно-политический еженедельник. – 2006. – 29 декабря. – Режим доступа : <https://dt.ua/SCIENCE/>.

Палкін Вадим. Формування особистості дитини в умовах переходу до Четвертої промислової (інформаційної) революції

У статті розглянуто особливості переходу до Четвертої промислової (інформаційною) революції, сутність віртуальної культури й тенденції її розвитку в світі та в Україні, вплив, який мають ці процеси на формування особистості сучасної дитини.

Ключові слова: цивілізація, інформаційна цивілізація, промислова (інформаційна) революція, IT-технології, нанотехнології, культура, віртуальна культура, віртуальна свобода, свідомість, особистість.

Palkin, Vadim. Forming of Personality of Child in the Conditions of Passing to Fourth Industrial (Informative) Revolution

The article deals with the peculiarities of the transition to the Fourth Industrial (Information) Revolution, the essence of virtual culture and the trends of its development in the world and Ukraine, the influence that these processes have on the formation of the personality of a modern child.

Key words: civilization, informative civilization, industrial (informative) revolution, IT-technology, nanotechnology, culture, virtual culture, virtual freedom, consciousness, personality.