

цивільною сферами. Більше того, руйнівна сила збройного протистояння часто спрямована саме на цивільне населення, яке за визначенням менш захищене ніж військові. Наявність підвищеної загрози гуманітарній безпеці є ознакою «деструктурованих конфліктів, в ході яких страждає, головним чином, цивільне населення та використовується багатий арсенал засобів насилля» [4, с.28], що підвищує загальний рівень порушень прав людини у світі. Подібні війни складно піддаються політичному та стратегічному прогнозуванню та мирному урегулюванню. Саме гуманітарні загрози є одним із найнебезпечніших наслідків сучасних міжнародних збройних конфліктів, що актуалізує необхідність нарощення зусиль щодо захисту цивільного населення в зонах сучасних конфліктів та розробки ефективних миротворчих методів.

Література

1. Gray Chris Hables. Postmodern War: The New Politics of Conflict/ Chris Hables Gray. – New York: Guilford Press, 1997. – 314 p.
2. Michael O’Hanlon. Coming Conflicts: Interstate War in the New Millennium / Michael O’Hanlon // Harvard International Review (Cambridge). – Summer 2001. – No 23. P. 42-46.
3. Сірий С. Локальні війни та конфлікти в умовах глобалізації С. Сірий // Політичний менеджмент. – 2007. – №2. – С.144-154.
4. Геррман Ирен, Пальмиери Даниэль. Новые конфликты: архаичная современность?/ Ирен Геррман, Даниэль Пальмиери // Международный журнал Красного Креста. Сборник статей. – 2003. – С.19-44.

Журко Данііл Олександрович,
курсант 2-курсу факультета
підготовки фахівців для органів
досудового розслідування

Науковий керівник –
доцент кафедри філософії
та політології факультету
економіко-правової безпеки,
кандидат психологічних наук, доцент
Диса О.В.

*(Дніпропетровський державний
університет внутрішніх справ)*

ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА СВІДОМІСТЬ ГРОМАДЯН

На сучасному етапі розвитку Україна перейшла у так зване постіндустріальне суспільство, яке відкриває новий етап суспільного історичного розвитку. Сучасні інформаційні технології значно впливають на

розвиток свідомості, культури, моральних якостей особистості та суспільства загалом. Сьогодні світова хвиля соціальних мереж різноманітного напрямку поглинула молодь, тому питання впливу інформаційних комунікацій на формування особистості молодої людини стає дуже актуальним та потребує ретельного та глибокого вивчення.

Більшість людей зайняті у сфері інформаційних технологій, інформаційних послуг тощо, а сучасне покоління у свою чергу не уявляє свого життя без телефонів, комп'ютерів, Інтернету тощо. З точки зору психологів, це не може не впливати на психологічний стан, емоції та почуття людини [1]. Саме молоде покоління творить сьогоднішній світ і психологічний стан має відігравати важливу роль для його розвитку.

Актуальною науковою проблемою у сучасному соціумі є дослідження впливу спілкування в соціальних мережах і вплив на психологічний стан так званої електронної реальності. М. Маклюен вважає, що вивчення електронних засобів спілкування, а також процесів комунікації є важливим чинником у віртуальному світі. В якості естетико–психологічного та соціального об'єкта виступає телебачення, саме воно привертає увагу, оскільки на думку М. Маклюена, «вбирає» в себе інші мас-медіа (радіо, кіно, пресу), і тим самим є визначальним елементом інформаційних технологій та інформаційних мереж – «Електронного суспільства»[2].

Найперше, що впливає на психологічний стан сучасного суспільства – це те, що оточує сучасну молодь і дітей кожного дня і те, без чого вони не уявляють свого життя. Комп'ютер, Інтернет, віртуальні ігри, соціальні мережі - ось найперший і найближчий друг молодого покоління.

Якщо раніше Інтернет був зорієнтований переважно на те, щоб через нього можна було дістати певну інформацію, переслати документи по пошті і т.д., то тепер постав новий аспект — життя у віртуальному світі через такі сайти, як Вконтакте.ру, Facebook.com, Formspring.me і багато інших. З'явившись буквально років 10 тому, ці сайти охопили всіх, насамперед молодь, а згодом і представників старшого покоління. Людей поглинула хвиля інформаційної пропаганди провідних держав, системи нових видів бізнесу та способів збагачення у матеріальному вигляді.

Події на цих сайтах стали настільки важливими для кожного, що навіть зустрівшись у житті, всі обговорюють події віртуального, а не справжнього життя, що, як мінімум, виглядає дивно. Сьогодні виникають такі "трагічні" проблеми: "А чого він не відповів на мій коментар під фоткою?", "А чого вона не прочитала моє повідомлення?" або найстрашніший варіант "видалила/видалив із друзів" і тому подібне. Те, що соціальна мережа дійсно поглинула багатьох із нас — це факт, але виникає логічне запитання: чому?

Причин багато і вони стосуються не тільки економії часу. З психологічної точки зору інтернет сприймається людиною чимось на рівні натовпу. А в натовпі, як відомо, зникають індивідуальність і відповідальність. Коли ми потрапляємо в інтернет, ми, як і в натовпі, нібито

зникаємо, відчуваємо себе анонімними та недоторканими, із легкістю можемо “качати” піратську продукцію, хоча, якщо задуматися, це те саме, що украсти річ у магазині, але ж в житті ми такого не зробимо – ну принаймні переважна більшості із нас.

У мережі ми можемо легко написати будь-яку образу. Ми можемо принизити людину. Це все йде від без караності. Але відсутність відповідальності — не єдина причина. Цілком зрозуміло, що сказати в очі образливе слово, збрехати і т.д., особливо тому, кого ти психологічно сприймаєш як кращого за себе - набагато важче, ніж це написати в електронному вигляді і натиснути кнопку „вийти”.

Поряд з комп'ютеризованим світом проходить дитинство сучасних дітей, молоді, які, проводячи весь час у віртуальному світі, нехтують друзями, спортом, здоров'ям, а іноді й головним - родиною. Найбільш відомий психічний розлад, який спричиняє комп'ютер та ігри – це так звана комп'ютерна залежність або інтернет-залежність.

Сперше людина, захопившись «іграшкою», не усвідомлюючи цього, проводить майже увесь вільний час за комп'ютером, телефоном або у соціальних мережах. Починає менше цікавитись друзями, рідними. Людину поглинає віртуальний світ, який починає заміняти реальний. Таку поведінку можна вважати першою стадією залежності, оскільки людина, хоча і проводить багато часу в Інтернеті, але це не впливає на її психологічний стан, сон, працездатність, емоції та взаємовідносини з іншими.

На другій стадії симптоми починають збільшуватись, що відбивається на зміні образу життя. На цій стадії погіршується увага, працездатність, з'являється безсоння, погані думки, змінюються взаємовідносини з близькими людьми. Тут з'являється залежність від самої Інтернет мережі в цілому. Найчастіше залежний від ігор та Інтернет мереж, поринувши у віртуальний світ, відмовляється від сну, або вночі грає та спілкується, працює і просто живе в мережі. Спить декілька годин вдень, що у свою чергу стає поштовхом до вживання великої кількості кави, сигарет, різноманітних енергетичних напоїв. З погіршенням психічного стану паралельно погіршується фізіологічний стан: з'являється головний біль, підвищення і зниження тиску, біль та ломота усього тіла тощо.

Найважча стадія залежності – третя. Так звана соціальна дезадаптація. На цій стадії людина постійно знаходиться у депресії, постійному конфлікті з близькими, рідними, колегами та друзями. На цій стадії дуже важко самотійно переключитись на щось інше. Залежна людина повністю поглинута віртуальністю, навіть усвідомлюючи це, не може зайняти себе чимось іншим, відчуває ще більшу втому і все знову, і знову повертається до віртуального світу. Засобом вирішення такої проблеми є звернення до спеціалістів та психологів.

Порівняно із США, де віртуальна залежність вважається психологічним захворюванням і лікується психологами і психіатрами, в Україні ця система

лише розробляється.

На Заході залежність від соціальних мереж останнім часом досягла високого рівня. За результатами опитування, проведеним у Сполученому Королівстві (2016 рік) із 2300 респондентів віком від 11 до 18 років, 45% заявили, що у віртуальному світі вони почуваються щасливішими, ніж у реальному житті. Однією з причин є страх перед живим спілкуванням — очі в очі, адже в такому разі тобі недоступна функція все виправити. Згідно із опитуванням 2016 року проведеним в Україні із 5000 респондентів віком від 10 до 22 років, 50% відчувають себе щасливими ніж у реальності і це лякає.[3].

Така ситуація по нашій країні означає, що діти виростають із зміненим світосприйняттям, що може утруднювати у подальшому адаптацію до реального життя, вирішення складних життєвих проблеми. Дитинство та період статевого дозрівання формує людину на все життя. І якщо дитина проводить його у віртуальному світі, формуючи, по суті, саме в ньому свою особистість та відчуваючи себе щасливішим саме там, на нашу думку, це потребує негайної соціально-психологічної корекції.

Можна зробити висновок про те, що сучасні інформаційні технології впливають на свідомість громадян і породжує певні тенденції розвитку українського суспільства. Залежність від соціальних мереж стає певною проблемою у вихованні дітей і молоді. Людей слід привчати до відповідальності — будь-то реальний чи віртуальний світ — і пропонувати їм реальну альтернативу того, як підвищувати свою самооцінку у звичайному спілкуванні.

Література

1. McLuhan, Herbert Marshall. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. 1st Ed.: University of Toronto Press, 1962. Маклюэн Г. М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры. — Перевод с английского и примечания: А. Юдин. — М., 2003. // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий. — 10.11.2008. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/basis/3568>.
2. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / М. Маклюэн. — М; Жуковский: «Канон-пресс – Ц», «Кучково поле», 2003. — 464 с.
3. Гнатюк Анна. Стаття до проекту "Соціальні мережі" Режим доступу: [<http://wiki.kspu.kr.ua/index.php>].
4. Шевчук Аліна. Значимість психології в житті сучасної молоді та вплив сучасних інформаційних технологій на їх психологічний стан. Режим доступу: [<https://www.nauka-online.org/content/znachymist-psyhologiyi-zhytti-suchasnoyi-molodi-vplyv-suchasnyh-infrmacynyh-tehnologiy-yi-0>].