

Караваев Никита Леонидович

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ПРИЧИНА АГРЕССИИ: ПРАВДА ИЛИ ВЫМЫСЕЛ?

В статье рассматривается проблема взаимодействия информационных технологий и человека. Опровергается гипотеза о том, что виртуальная агрессия как негативная составляющая информационного содержания современных технологий является причиной роста агрессивности и уровня преступности среди населения. Поднимается проблема комплексного научно-философского осмысления взаимодействия человека и используемых им новых информационных технологий.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2012/3-2/21.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2012. № 3 (17): в 2-х ч. Ч. II. С. 79-81. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2012/3-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 009

В статье рассматривается проблема взаимодействия информационных технологий и человека. Опровергается гипотеза о том, что виртуальная агрессия как негативная составляющая информационного содержания современных технологий является причиной роста агрессивности и уровня преступности среди населения. Поднимается проблема комплексного научно-философского осмысления взаимодействия человека и используемых им новых информационных технологий.

Ключевые слова и фразы: информационные технологии; человек; агрессия; уровень преступности.

Никита Леонидович Караваев, к. филос. н.

Кафедра информационных технологий и методики обучения информатике

Вятский государственный гуманитарный университет

nikita.lk@gmail.com

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ПРИЧИНА АГРЕССИИ: ПРАВДА ИЛИ ВЫМЫСЕЛ?®

Развитие информационного общества порождает множество вопросов, касающихся взаимодействия информационных технологий и человека, который их использует. Естественно, что, как и любые другие технологические средства, информационные технологии являются частью общественной жизни, тем самым они так или иначе воздействуют на человека, и такое воздействие имеет амбивалентный характер. Информационные технологии могут оказывать не только положительное влияние, но и нести в себе деструктивные элементы, в случае если идет их неконтролируемое использование. Целью данной статьи является опровержение гипотезы о том, что рост социального волнения, увеличение психических расстройств в обществе и, следовательно, новые волны преступности в мире связаны с развитием виртуальной агрессии как одной из форм проявления электронно-вычислительной реальности.

Существующие работы по проблемам влияния информационных технологий в большинстве своем можно разделить на две противоположные категории. Представители первой провозглашают в основном позитивное влияние информационных технологий на человека. Считается, что они позволяют повысить активность познающего субъекта, индивидуализировать процесс обучения, преодолеть стереотипы традиционного стиля взаимодействия между личностями, получить доступ к разнообразным источникам информации (Т. Е. Лебедева [4]; В. А. Поздняков [6]; А. Ю. Федосов [10] и др.). Приверженцы противоположной точки зрения считают, что информационные технологии в большей степени оказывают разрушающее воздействие, разлагающее личность и общество в целом (Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский [1]; М. М. Гридчин [3]; Т. Д. Стерледева [8] и др.).

Критика информационных технологий порой принимает нездоровый характер. Например, сегодня в средствах массовой информации и ряде научных работ ([8-9] и др.) можно встретить мнение о том, что уровень насилия и преступности растет, и что это связано непосредственно с повышением уровня виртуальной агрессии информационных ресурсов сети Интернет, информационного содержания современных компьютерных игр и других проявлений современных информационных технологий. Предполагается, что при регулярном соприкосновении с виртуальной агрессией повышается толерантность к проявлениям жестокости в мире, человек более спокойно начинает относиться к различным проявлениям агрессивного поведения, в меньшей степени испытывает сострадание и сочувствие к страдающим людям и другим живым существам. Налицо наглядный пример того, как в своих рассуждениях мы совершаем так называемую ошибку соскальзывания. Она возникает в тех случаях, когда мы утверждаем, что нечто неизбежно следует из другого, но при этом никак не аргументируем этот переход от одного к следующему. Поэтому, на наш взгляд, мнение о том, что возникающая толерантность по отношению к виртуальной агрессии может спровоцировать реальную агрессию, и что человек с большей легкостью сможет проявить жестокость уже не в виртуальном пространстве, а в реальной жизни, можно назвать лишь смелой гипотезой. На самом же деле толерантность растет не по отношению к насилию и агрессивному поведению вообще, а лишь по отношению к виртуальной агрессии, т.е. речь идет о так называемой виртуальной толерантности.

Следующим шагом в своих рассуждениях некоторые авторы [Там же] считают необходимость взять электронно-вычислительную реальность (Интернет, телевидение, СМИ, видеоигры и другое информационное содержание компьютерных технологий) под жесткий этико-моральный контроль. Однако, на наш взгляд, такое воскрешение цензуры как аппарата тотального контроля над свободами человека станет очередным препятствием на пути к демократическому обществу. К тому же такой шаг является не устранением причин преступлений, а своеобразной ликвидацией симптомов, но не лечением преступности как болезни общества. Очевидно, что проблема преступности существовала задолго до появления компьютеров и информационных технологий и кроется совершенно в других причинах. Условно этими причинами можно назвать внешние факторы (сложное социально-экономическое состояние, неравенство возможностей и т.п.) и внутренние факторы – личностные качества человека, его внутренний стержень морально-этических принципов и потребностей. На наш взгляд, наиболее важным сегодня является вопрос о выяснении причин того, почему человека привлекает агрессивное содержание современных информационных технологий. В качестве примера рассмотрим компьютерные видеоигры. Почему одни выбирают игры-симуляторы (авто, авиа и т.п.),

другие – интеллектуальные игры (шахматы, тетрис и т.д.), а третьи предпочитают жестокие игры со сценами насилия и убийств? Почему одного человека это привлекает, а другого отталкивает? Почему первый вместо этого не займется спортом, не почитает книгу, не посмотрит какой-нибудь хороший фильм? Очевидно, что человека никто не заставляет играть в то, что ему не нравится. Если же он выбирает подобные видеоигры, следовательно, у него есть в этом потребность, он выбирает то, что присутствует в нем самом. В нем подсознательно имеется агрессия, и, возможно, он путем просмотра или виртуального участия в жестоких сценах насилия сублимирует свою деструктивную энергию.

Опровергая гипотезу о взаимосвязи реальной агрессии в обществе с виртуальной, рассмотрим статистические данные о детской преступности в России за два десятилетия. Уровень преступлений с участием несовершеннолетних, как наиболее незащищенной группы населения (т.к. дети более всего подвержены внешнему влиянию и внушению, в силу не окончательно сформировавшегося у них мировоззрения), в данном случае будет весьма показательным. Исходя из статистики [2; 7], приведенной в таблице (см. ниже), можно сделать следующий вывод: доля преступлений, совершенных детьми, от общего числа преступлений за период с 1991 г. по 2011 г. снизилась с 17% до 5,2%, т.е. фактически более чем в три раза. А ведь этот период является ключевым в развитии информационных технологий, телевидения, компьютерных видеоигр. Если бы действительно виртуальная агрессия влияла на реальную агрессивность и тем самым на повышение уровня преступности, статистика показывала бы совершенно иные цифры.

Таблица.

Статистика преступлений с участием несовершеннолетних

Год	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
Доля (%) от общей преступности	17	16,4	16,2	14	12	11	10,9	10,3	9,6
Год	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Доля (%) от общей преступности	8,9	9	9,1	9,6	9,8	9,1	8,4	7,8	6,8
Год	2009	2010	2011						
Доля (%) от общей преступности	5,7	5,5	5,2						

Позволим себе согласиться с российским специалистом по культурной антропологии и психологии массового поведения А. П. Назаретяном, утверждающим, что в действительности насилие не только не возрастает, но и последовательно сублимируется из физической в символическую и виртуальную сферы [4]. Отметим, что такой подход в большей степени соответствует статистическим данным.

В заключение следует сказать, что мы не утверждаем, что использование современных информационных технологий не несет в себе никаких угроз и деструктивных последствий. На этот вопрос вряд ли можно ответить однозначно, особенно сегодня, когда никаких глубоких научно-философских исследований на эту тему не проводилось и не существует научно обоснованных фактов, доказывающих, что информационные технологии приводят к какому-то заметному снижению или повышению агрессивности человека. Такие взаимозависимости могут быть прослежены только в долгосрочных и комплексных исследованиях, учитывающих не только саму информационную составляющую современных технологий, но и ту социально-культурную и экономическую обстановку, в которой находится личность. И нам еще предстоит узнать, как меняется сознание человека под влиянием использования современных информационных технологий. Оценка же информационных технологий на современном этапе не должна характеризоваться двумя противоположными моментами: переоценкой их возможностей и слепым игнорированием их недостатков. И та, и другая позиции сейчас крайне неконструктивны и только способствуют тому, что мы упустим истинную суть изучаемого явления.

Список литературы

1. Бабаева Ю. Д., Войскунский А. Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. 1998. № 1. С. 89-100.
2. Гилинский Я. И. Преступность несовершеннолетних в России // Неволя: альманах: приложение к журналу «Индекс/Досье на цензуру». 2005. № 3. С. 34-46.
3. Гридчин М. М. Проблемы влияния информационных технологий на молодежь // Власть. 2007. № 9. С. 37-40.
4. Лебедева Т. Е. Информационные технологии: позитивное и негативное влияние на студента // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2009. № 6. С. 185-186.
5. Назаретян А. П. Виртуализация социального насилия: знамение эпохи: развернутый комментарий к статье А. М. Буровского // Историческая психология и социология истории. 2009. Т. 2. № 2. С. 150-170.
6. Поздняков В. А. Результаты эксперимента по оценке эффективности образовательного процесса в области информационных технологий // Вестник Брянского государственного университета. 2008. № 1. С. 110-115.

7. **Состояние преступности** [Электронный ресурс]: статистика / Министерство внутренних дел Российской Федерации. URL: <http://www.mvd.ru> (дата обращения: 21.01.2012).
8. **Стерледева Т. Д.** Виртуальная агрессия – следствие взаимодействия человека с электронно-виртуальной реальностью как предметом повышенной опасности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики: в 4-х ч. Тамбов: Грамота, 2011. № 8 (14). Ч. IV. С. 181-184.
9. **Федоров А. В.** Насилие на экране и российская молодежь // Вестник Российского гуманитарного научного фонда. 2001. № 1. С. 131-145.
10. **Федосов А. Ю.** Информационно-коммуникационные средства поддержки воспитательного процесса // Информатика и образование. 2008. № 4. С. 102-105.

INFORMATION TECHNOLOGIES AS AGGRESSION CAUSE: TRUTH OR FICTION?

Nikita Leonidovich Karavaev, Ph. D. in Philosophy
Department of Information Technologies and Informatics Training Methods
Vyatka State Classical University
nikita.lk@gmail.com

The author considers the problem of information technologies and man interaction, disproves the hypothesis that virtual aggression as a negative component of modern technologies information content is the cause of aggression and crime level growth among population, and discusses the question of the complex scientific-philosophical understanding of a man interaction with new information technologies which he uses.

Key words and phrases: information technologies; man; aggression; crime level.

УДК 32.019.5(659.4)

В статье рассматривается проблема становления и развития методологии общественного мнения в зарубежной и отечественной научных традициях. Рассмотрены и проанализированы основные подходы к изучению данного феномена. Показано, что деятельностный подход является наиболее эффективным для раскрытия сущности феномена общественного мнения и перспектив исследования его влияния на социально-политическое развитие общества.

Ключевые слова и фразы: общественное мнение; методологические подходы; зарубежная научная традиция; отечественная научная традиция; деятельностный подход; социологический подход.

Елена Анатольевна Кленина, к. филос. н., доцент
Кафедра философии
Волгоградский государственный технический университет
klenina.el@yandex.ru

Аркадий Евгеньевич Песков, к. полит. н., доцент
Кафедра истории
Волгоградский государственный архитектурно-строительный университет
peskov.arck@yandex.ru

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ И ПОДХОДЫ В ИССЛЕДОВАНИИ ОБЩЕСТВЕННОГО МНЕНИЯ[©]

Исследование специфики феномена общественного мнения и его влияния на политическую жизнедеятельность социальных институтов носит комплексный характер. Такой характер рассматриваемой проблемы наряду с углубленным теоретическим анализом требует использования обобщающего синтетического подхода, учитывающего достижения различных областей общественнознания. В этой связи необходимо указать на целый ряд научных традиций и школ, концептуальные достижения которых имеют непосредственное отношение к сформулированной выше проблеме. Если оценивать эти традиции в исторической перспективе, то здесь, безусловно, следует назвать серию философских, социологических и политических исследований XIX-XX вв., посвященных анализу общественного мнения как социально-политического феномена. Значение данных исследований определяется тем, что в них впервые обозначаются границы общественного мнения и определяются все возможные направления его последующего анализа.

Ценность работ социально-психологической школы (Л. Н. Войтоловский, У. Лестер, Г. Лебон, Ж. Сегела) состоит в том, что в них рассматривается общественное мнение как результат деятельности массовых общностей. В результате такого подхода массовое сознание лишается права на самостоятельное существование и, по сути, аннигилируется коллективной психологией. Между тем речь идет о специфическом явлении, которое лишь складывается на основе коллективной психологии, но отнюдь не сводится к ней.