

# МНИМОЕ БОЖЕСТВО КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

*И.А. Янковский*

*Полесский государственный университет, Пинск*

Технология – это «совокупность процессов обработки или переработки материалов в определённой отрасли производства, а также научное описание способов производства». [1, с.1188] Любая технология может быть использована человеком во благо или во вред себе, окружающим людям. Например, расщепление атома.

Компьютерные технологии – это совокупность процессов сбора, хранения, приема, передачи и обработки информации с использованием компьютеров. Первоначальная эйфория по поводу использования компьютеров быстро прошла. («Как будто вы открыли дверь, прошли через нее и попали в необъятную новую вселенную...» [2, с.37]) Мир свободный от лжи (для вычислительной машины дважды два – это всегда четыре) предстал в ином облиции. Станислав Лем публикует в 1996 году сборник эссе Мегабитовая бомба, в котором раскрывает некоторые опасности компьютерных технологий. Он пишет о вхождении «в пещерную электронную эпоху», о возврате на восемьдесят тысяч лет назад.

А вот тезисы выступления психотерапевта Андрея Курпатова в Совете Федерации России в феврале 2020 года [3].

В течении нашей жизни мы питаемся. Наш организм выделяет из пищи «строительный материал» для нашего тела. И если в живой организм поступает недостаточное количество какого-то химического элемента или вещества, то это проявится во внешнем облике.

В интеллектуальном плане мы представляем собой результат потребленной информации. А наш мозг из предложенной информации выберет ту, на освоение которой потребуются меньше затрат энергии. Из предложенного текста и иллюстрации внимание в первую очередь будет привлечено именно иллюстрацией. Поэтому современные средства массовой информации соревнуются в предоставлении примитивного контента. Новостные агентства подают информацию до четырех абзацев текста или даже меньше. Часто это может быть только видеоряд. Почему об этом упоминаем? Дело в том, что благодаря исследованиям американского невролога Маркуса Э. Рэйчела (Marcus E. Raichle), известно, что человеческий мозг работает в трёх базовых режимах: Центральная исполнительская сеть (СЕН) – отвечает за потребление информации. Сеть выявления значимости (SN) – помогает ориентироваться в различных ситуациях (ориентация в пространстве). Дефолт-система (DMN) – в этом состоянии мозг думает «ни о чём». Режим DMN представляет наибольший интерес, поскольку он отвечает за нестандартное мышление, творчество – способность мозга конструировать образ будущего для создания целей и получения мотивации. Кроме того, эта система отвечает за выстраивание социальных отношений между людьми. Активное установление новых нейронных связей происходит у человека до 25 лет (Steven Petersen).

Нейрофизиолог из Стэнфордского университета Эшли Чен (Ashley C. Chen) показала, что три нейронные сети, которые отвечают за мышление, за потребление информации и за ориентацию в окружающем пространстве, исключают друг друга. То есть в момент потребления информации или в режиме ориентации в пространстве мы отключаем свою дефолт-систему. А включиться она может, согласно исследованиям Глории Марк (Gloria Mark), через 23 минуты. Следовательно, мой мозг может начать творить не раньше 23 минут после окончания мною, например, игры в настольный теннис или просмотра новостей в Telegram.

Согласно мониторинга лаборатории Касперского, дети до 10 лет в России проводят в интернете около 40% времени. У нас примерно такая же ситуация. Подростки в возрасте от 14 до 18 лет в среднем в мире проводят в интернете примерно 60% времени. Это время, когда включен режим потребления информации. Согласно исследованиям 2016 года среднестатистический пользователь смартфона осуществлял 76 телефонных звонков в день, то есть прерывался на разговоры каждые 15 минут.

Ещё в 1997 году время, проводимое человеком за экраном сравнялось временем, которое мы тратили на живое взаимодействие с другими людьми. Мы вместе с друзьями пели песни, танцевали. В настоящее время образовался разрыв примерно в три раза в пользу экранного времени. Друзей мы «видим» в вайбере. В 1966 году был создан тест на креативность детей – тест Торренса. Он считается более информативным по сравнению с тестом IQ. Кюнг Хи Ким собрала 300000 анкет за 50 лет. Согласно ее анализа в 2008 году через год после появления айфона 85% американских детей получили более низкие оценки по креативности, чем в 1984 году.

Проводилось исследование в виде теста на мышление и креативность. У трех групп испытуемых было различное физическое месторасположение смартфона во время выполнения теста. В первом случае он остался за дверью аудитории, во втором случае он лежал в сумке в аудитории вне зоны видимости, а в третьем случае он лежал на столе экраном вниз. Простое присутствие телефона в зоне видимости ухудшало результаты теста.

Наш современник – философ Дэниел Деннет задаёт риторический вопрос, что будет плохого, если мы отдадим свою мыслительную функцию гаджетам? И отвечает, что ничего плохого при условии, если мы при этом сами сможем сохранить свою интеллектуальную функцию.

«Позабыты хлопоты. Остановлен бег. Вкалывают роботы, а не человек»[4]. Простого решения задачи нет.

#### **Список использованных источников**

1. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов ; под ред. Л.И. Скворцова. – 28-е изд. – М.: Мир и образование, 2021. – 1376 с.
2. Леви, С. Хакеры, герои компьютерной революции / С. Леви; пер. с англ. А. Лукин. - Penguin USA, 2001. – 337 с.
3. Курпатов, А.В. Трансформация человека в цифровую эпоху [Электронный ресурс] / А.В. Курпатов // Совет Федерации Российской Федерации. – Москва, 2022. – Режим доступа: <http://council.gov.ru/events/news/113499/> . – Дата доступа: 22.11.2022.
4. Энтин, Ю. До чего дошел прогресс [Электронный ресурс] / Ю. Энтин // Песни из кинофильма «Приключения Электроника». Москва, 2022. – Режим доступа: <https://allforchildren.ru/songs/film1-3.php>. – Дата доступа: 22.11.2022.