

**ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ ОСОБИСТОСТІ
ЯК УМОВА УСПІШНОЇ АДАПТАЦІЇ ЛЮДИНИ ДО ЖИТТЯ
В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ**

Розкрито основні шляхи формування інформаційного суспільства, у контексті якого відбувається формування інформаційної культури особистості, яка є умовою успішної адаптації людини до даного виду соціуму. Проаналізовано основні проблеми динаміки особистості у просторі віртуально-комунікаційного суспільства. Розкрито умови успішної адаптації людини до інформаційного суспільства.

Ключові слова: інформаційне суспільство, віртуально-комунікаційний простір, інформаційна особистість, адаптація, інформаційна культура.

Актуальність теми дослідження виходить з того, що інформаційно-комунікативні технології є одним з найважливіших факторів, що впливає на формування суспільства XXI століття, – відмічається в Окінавській хартії інформаційного суспільства, прийнятою лідерами “вісімки” 22 липня 2000 року [1]. Інформаційне суспільство набуває поширення у світі, долає національні межі, а це означає, що викликів з боку глобального інформаційного суспільства нам не оминати. Це вже питання конкурентоспроможності, адекватної участі країни в міжнародних суспільних процесах, у громадській, безпековій, економічній, політичній та інших сферах, спроможності забезпечити модернізацію суспільства відповідно до викликів, що постають перед нами в інформаційній сфері.

Наступає новий етап у розвитку процесів інформатизації. Інтенсивне впровадження і переплетіння сучасних комп’ютерних, теле- радіо і телефонних технологій і комунікаційних служб, швидке розповсюдження локальних і глобальних комунікаційних мереж створює принципово нову якість трансмережевого інформаційного обміну та інструментарію впливу на масову свідомість, що приводить до посилення соціально-психологічних та культурно-інформаційних аспектів глобалізації. Модернізація, яка є актуальним завданням для всього пострадянського простору, вимагає активної інформаційної політики, так як інформаційні технології сьогодні формують суспільство і змінюють світ. Сьогодні на наших очах відбуваються зміни, так як нові можливості інформаційного суспільства трансформують свідомість індивідів, інститути суспільства, політику, державне управління; в управління ввірталася політична мережа і електронний уряд.

В умовах інформаційного суспільства, що еволюціонує до суспільства знань, людина приймає участь у великій кількості комунікацій одночасно. Велика роль у цьому процесі належить розвитку інформації, впровадження якої у повсякденність породжує нові форми реальності. Зміни, що відбуваються у сучасному суспільстві, є постійним атрибутом суспільного життя, які висувають нові вимоги до формування знань, навичок, мотиваційного інструментарію і образу життя людей. В розвинутих країнах вже сьогодні сформована постматеріальна економіка, в якій найважливішим активом є не матеріальні ресурси – товари, сировина, робоча сила,

обладнання, а дещо невлівиме – інтелект, інформація, знання. У відповідності з підрахунками експертів, ще у 90-х рр. XX ст. більше чим 70% зростання валового національного продукту постіндустріальних держав стало відноситися до невлівимого ресурсу постматеріальної неоекономіки, яка досягається завдяки інформації. Будь-який соціум, кардинально відмінний від його історичних попередників, передусім характеризується новою якістю людського життя, що породжує “нову людину” та якісно нову соціальну структуру. Інтернет стає повсякденною практикою соціального буття пересічного українця будь-якого віку, до Інтернету залучаються представники різних вікових груп.

Інформаційне суспільство – це найрозвиненіша щодо технологічного способу виробництва людська цивілізація, яка виникає внаслідок інформаційно-комп’ютерної революції і базується на інформаційних технологіях – “інтелектуальних” комп’ютерах, автоматизації та роботизації усіх сфер та галузей економіки й управління, єдиній найновішій інтегрованій системі зв’язку. Дане поняття виникло ще у другій половині 60-х рр. XX століття, коли людство вперше усвідомило наявність інформаційного вибуху, і коли кількість циркульованої у суспільстві інформації стала зростати з неймовірною швидкістю. У зв’язку з цим можемо назвати три моделі розвитку інформаційного суспільства: 1) “модель Силіконової долини” – чи американська модель – відкрите інформаційне суспільство, детерміноване силами ринку; 2) “Сінгапурська модель” – авторитарне інформаційне суспільство, що розвивається також на ринкових засадах; 3) “Фінська модель” – відкрите соціально-контрольоване суспільство, що розвивається на основі суспільства добробуту. Для України “у стратегічному вимірі раціональним форматом реагування України на глобальні та регіональні європейські “цифрові зрушення” є адекватне пристосування до них в режимі “наздоганяючої модернізації” та забезпечення умов для “випереджаючої модернізації”, тобто реального інноваційного розвитку” [2, с. 3]. Основна ідея інформаційного суспільства полягає у досягненні нової фази розвитку – суспільства знань” і забезпечення для всіх рівного доступу до них.

Сучасне інформаційне суспільство – це суспільство, в якому головним багатством і ресурсом є інформація і звання, проте воно несе з собою і руйнівні тенденції для особистості, так як стрімко посилює процеси руйнації локальних культур. Сучасний стан культури фіксує стадію її переходу від локального до інтернаціонального рівня, а перехідний період завжди потребує нестандартних рішень, заснованих на варіативності розвитку ситуації, поясненні нелінійності, біфуркаційного (поліфуркаційного) стану та переходу на якісно новий стан. Процеси інформатизації примушують людину дивитися на світ новими очима, що потребує формування комп’ютерної грамотності та культури людини. Тому поняття “інформаційна культура особистості” є поняттям, що дає комплексну характеристику особистісних та професійних якостей, які відповідають вимогам суспільної та професійної діяльності, в контексті якої визначальним чинником є

всєбічна інформація та знання, які задають систему мислення і систему світосприйняття.

Специфічною рисою інформаційної сфери сучасного суспільства є її принципово недискретний характер і при цьому – багатовимірний характер. Культура інформаційного суспільства – це культура, побудована на технократичній вірі в прогрес людства завдяки інформаційним технологіям, яка визначається вільною та відкритою технологічною творчістю, втілена у віртуальних мережах, націлених на створення нового мультикультурного суспільства, яке матеріалізоване у функціонуванні нової інформаційної економіки та нової глобальної культури. Культура, на думку Ж.Бодрійяра, перестала бути прив’язаною до певного місця і, з іншого боку, у кожному окремому місці вона перестала являти собою певну цілісність. Культура інформаційного суспільства стала фрагментарною, розпалася на культури окремих спільнот, свого роду культурні діаспори, що відрізняються за смаками, звичками й віруваннями, в яких відбувається поширення комерціалізації, іронії, гри, переструктурування всього формату домінуючої елітарної культури, яка детермінована плюралістичною сферою виявлення інтересів у напрямі – від культурного імперіалізму до культурного плюралізму – як на локальному, так і на глобальному рівнях. Ефективні комунікації працюють на рівні не поверхневих, а глибинних факторів, які виходять на проблему ірраціонального, несвідомого чи підсвідомого. Головним чинником суспільних змін стає виробництво використання інформації; теоретичне знання як вища цінність і основний товар стає чинником формування соціальної структури суспільства, а також нових моделей керування. У сучасному розумінні “інформаційне суспільство” – це передусім гуманітарна категорія, що описує якісні суспільні трансформації, зміцнення акцентів з виробничої до невиробничої сфер, зміну характеру інформаційних потоків, групових та індивідуальних ідентичностей. У сучасних умовах інформаційне суспільство повинно розглядатися як системний, потужний чинник як політичної й суспільно-економічної модернізації, так і соціогуманітарного розвитку країни, створення конкурентоспроможної економіки, забезпечення оптимальних умов людського розвитку, запровадження ефективних демократичних процедур.

“Інформаційне суспільство” сьогодні називають суспільством довічного навчання, тому що в ньому все населення вимушено вчитися все своє активне трудове життя. Інформаційна революція, свідками якої ми є, вирішує одні завдання і ставить перед суспільством інші. Це, наприклад, проблема інформаційних перенавантажень, неможливість засвоїти і переробити колосальні обсяги інформації, устежити за всіма нововведеннями, що призводить до відставання та дисбалансу всієї системи, намагання змінити інформацію, адже змінюючи інформацію, ми змінюємо її структуру. Сьогодні Інтернет не тільки прискорив інформаційні потоки, а й створив нові варіанти інформаційного існування людини. Людина проводить у цьому інформаційному середовищі набагато більше часу, ніж це було в минулому.

В сучасних умовах розвитку інформаційних технологій зростає інформаційна культура або

кіберкультура, яка впливає на мозок, свідомість і підсвідомість людини. Саме цей термін свідчить про радикальні зміни в ментальності і сенсорному досвіді сучасної людини, які були покликані до розвитку глобальної експансії у кінці ХХ ст. у зв'язку з упровадженням нових комунікаційних технологій. Термін “кіберкультура” вперше з'явився на сторінках самих різноманітних видань (від популярних масмедійних до академічних) на початку 90-х рр. ХХ ст. Якісний скачок, пов'язаний з переходом від аналогових систем передачі інформації до цифрових (тобто *дигітальної* революції), став подією, яка стала визначною для всієї долі цивілізації. Медіа несе в собі поштовх для зміни моделі світу, в якій закладається нове світосприйняття світу. Мережеві комунікації забирають на себе важливу частку контенту, створюючи нові загрози, які держава вже не здатна контролювати у повному обсязі. Мережі можуть діяти і в закритому типі конфліктів, коли мережа інфільтрується в ієрархію замість того, щоб витрачати ресурси на боротьбу, адже мережа завжди є більш креативною, ніж ієрархія.

В умовах інформаційного суспільства сформувалася віртуальна реальність як форма предметно-соціальної симуляції, яка відтворює умови, що є близькими до об'єктивної реальності, за допомогою яких, з однієї сторони, можливе виконання деяких дій поза предметною дійсністю, а, з іншої, – переживання у реальності відчуттів, недосяжних для повсякденного життя. Ще основоположник віртуалістики Н.Носов виділив чотири специфічних атрибути віртуальної реальності: 1) актуальність; 2) інтерактивність; 3) автономність; 4) переміщення. Віртуалізація розуміється ним як переміщення основних видів діяльності людини з соціального простору у віртуальний. У першу чергу це переміщення інформаційної і комунікативної активності, яка масово переноситься у режим он-лайн. ЗМІ та інтерактивні технології створюють комунікативну систему, у якій реальність переноситься на штучний світ, світ віртуальних образів, які стають не просто засобами передачі інформації, а виступають певним специфічним досвідом людини. Якщо людина епохи модерну сприймала соціальну реальність як природну даність, у якій необхідно було існувати, то людина епохи постмодерну, усвідомлюючи штучність віртуального середовища, все більше починає сприймати різні артефакти віртуального середовища як можливі альтернативи соціальному середовищу. Як відмічає Г.Почепцов, “внутрішня матриця, що зумовлює мислення і поведінку людини, є результатом підтримання комунікативними методами, тобто використанням не фізичного, а інформаційного чи віртуального просторів, відповідних “активностей” цих просторів” [3, с. 23].

Ще з часів І.Канта питання про простір розкривалося у контексті апріорності його виникнення у свідомості людини, так як цей простір розглядався умовою можливості існування людини. Існування віртуального простору свідчило про *поліонтичність* буття. Тому базова ідея віртуального світогляду – поліонтизм, який передбачає аналіз психіки людини як сукупності різноманітних реальностей, які не зводяться одна до одної. Під віртуальністю розуміється ефемерний світ, який вибудовується згідно логіки об'єктивного світу з невеликими змінами, в результаті чого віртуальна

екзистенція виступає як паралель існуючої. Об'єднуючи принципи дійсного світу і результати людської творчості, людина починає змінювати те, що, згідно своєму онтологічному статусу, не підлягає наявному впливу людини. Комп'ютерна віртуальна реальність з'являється як результат не тільки розвитку інформаційних технологій, але й виступає соціальною необхідністю, що дозволяє людині урізноманітнювати мультиінтерпретації повсякденності у відповідності зі своїми бажаннями. Важлива особливість цього процесу – інтерактивність, участь споживача у віртуальному континуумі, завдяки чому людина виступає як форма масової творчості, як своєрідний *перформанс* (масові процеси передачі інформації, якими суспільство користується з давніх-давен), учасником якого може стати будь-який бажаний. Комп'ютерна віртуальна реальність стала розглядатися як альтернативна сфера буття, більш приваблива, ніж об'єктивна реальність, яка породжує нові форми *ескапізму* (втечі від дійсності в світ ілюзій і фантазій), психологічної залежності індивіда від віртуального світу, що формує нові форми “абсолютно-віртуального духу”. Збільшуючи віртуальну складову, людина може не тільки компенсувати нестачу матеріальної, а й повністю реінтерпретувати дійсність. В умовах інформаційного суспільства виявляється є типи віртуальностей, які здатні фіксувати і породжувати “реальність”. Можливо, що деякі з віртуальних форм можуть бути сильнішими за реальні об'єкти для творення потрібної (адекватної) реальності. Але, щоб побудувати потрібну реальність, треба мати справжню віртуальність, що свідчить про амбівалентність свідомості людини в інформаційному суспільстві.

У цьому сенсі нам корисними стають праці Г.В.Ф. Гегеля про ідею Абсолютного Духу, що дозволяє тлумачити віртуальну реальність як абсолютний дух, що є першопричиною всього оточуючого світу, який володіє самосвідомістю і здатністю щось творити. Абсолютний дух у процесі діалектичного відчуження проявляє себе у вигляді оточуючого світу, природи і людини. Потім, після зняття всіх протиріч, у результаті розвитку мислення і діяльності людини, закономірне протікання діалектичного розвитку повертає його до самого себе, але вже в оновленому вигляді. Конкретно це може означати інтерпретацію гегелівської категорії абсолютного духу в аспекті філософії віртуальної реальності. Гегелівський абсолютний дух може бути інтерпретований в якості константної реальності, яка породжує у процесі діалектичного відчуження світ предметної дійсності як віртуальну реальність. Віртуальна реальність як домінанта другої природи – це соціокультурний феномен, що виходить за межі сучасності і комп'ютерної термінології.

Віртуальна реальність – це сукупність всіх реальностей: тілесності, свідомості, волі, внутрішніх якостей людини, кожна з яких має подвійну природу існування – константну і віртуальну. Тому сучасна філософія представляє сучасну людину як реальну і віртуальну, реальний та ідеалізований конструкт. Це свідчить про те, що на зміну природничо-наукової чи механістичної онтології, яка умовно називається ньютонівською, приходить комунікативно-семантична чи дискурсивна онтологія, центром якої являється людина як “автоном-

ний симулякр”, різні спільноти і соціальні світи, які часто живуть у системі чужих смислів. Згідно нової парадигми пізнання світу, останній як принципово поліонтичний, існує одночасно в рамках єдиного гіпертексту, який конституюється тим же принципом, згідно якого конструюється дискурс. Віртуальна реальність має голографічну природу, у якій одночасно поєднуються зовнішня структура дискурсу (комунікативні модифікації та їх прояви – смайлики, картинки, сленги), та внутрішня його структура (сенси, що лежать в основі спілкування).

Голографічність цієї реальності проявляється в тому, що вона здається на перший погляд одновимірною для того, хто не розпізнає приховані в ній смисли, і, навпаки, є багатовимірною, так як здатна генерувати креативну інформацію і взаємовплив зовнішнього і внутрішнього середовища у свідомості учасників, втягнутих у дану реальність. Ця властивість віртуальної реальності дозволяє людині відтворювати засобами інформмоделей власний образ предметної реальності, наділеної особистісними смислами. Отже, віртуальна реальність експлікується як штучно репродукована сфера–континуум, у якій індивід може трансформуватися, вступаючи у комунікацію з собі подібними і виступаючи у багатьох ролях – реципієнта і читача, співавтора і споглядача, конституюючи новаційно-еволюційну матрицю ментальних структур–моделей свідомості і позасвідомості, формуючи свій реальний і віртуальний світ. Тому людина в динаміці віртуально-комунікаційного простору може модифікувати свою екзистенцію і своє буття, але головною її умовою є адаптація до умов інформаційного суспільства.

Адаптація – (від лат. adaptation – пристосування) – сукупність морфологічних, поведінкових, популяційних та інших особливостей виду, які забезпечують можливість специфічного способу життя в певних умовах – мінливості, спадковості, природного чи штучного добору; вид взаємодії особистості чи соціальної групи із соціальним середовищем, в процесі якого узгоджуються вимоги і очікування його учасників. Найважливіший компонент адаптації – узгодження самооцінок, тяжіння і очікування суб'єкта з його можливостями і з реальністю соціального середовища. Психологічна адаптація визначається активністю особи і (чи) групи і виступає як єдність аккомодатії (засвоєння правил середовища, “уподібнення” до неї) і асиміляції (“уподібнення” собі, модернізація середовища), звідси – адаптація і одночасно, адаптуюча активність особистості чи групи. Зі сторони соціального середовища адаптація визначається цілями діяльності, соціальними нормами – способами їх досягнення і санкціями за відхилення від цих норм; зі сторони особистості чи групи адаптація залежить перш за все від сприйняття і оцінки цих цілей, норм і санкцій. Так, в інформаційному суспільстві, при якому цілі особистості не сполучаються з цілями соціуму, успішна адаптація неможлива, в результаті чого виникають різні форми відхиленої поведінки (крайні її форми пов'язані з дезадаптацією соціального суб'єкта, розузгодження вимог і очікувань інформаційного середовища і суб'єкта, що виявляється в аномії та різного роду деструкціях поведінки).

Адаптація – це двосторонній процес, у якому індивід не лише пристосовується до оточуючого середовища, до змінних умов буття, але й сам впливає на дане середовище, змінює його, чим і забезпечується еволюційний перехід від одного рівня функціонування суспільства до іншого, найчастіше – вищого. Серед головних ознак успішної адаптації до інформаційного суспільства слід назвати активне, творче включення індивіда у процес створення умов для реалізації його потреб, життєвих цілей, пристосування до міжособистісних стосунків, властивих даному середовищу, культурного оточення тощо. Найвищою формою адаптації людини до середовища можна вважати її творчість, яка є універсальною родовою ознакою і сутнісним проявом людської діяльності.

Тому тенденції інформатизації, поруч з позитивними ознаками несуть і загрозу сучасному українському суспільству та особистості. Відставання в інформаційній сфері, яке майже неможливо сьогодні подолати, ставить Україну в положення країни, що наздоганяє, а не випереджає чи детермінує розвиток. Тому формування інформаційної культури особистості в умовах інформаційного суспільства повинно базуватися на наступних принципах: 1) системності; 2) комплексності; 3) технологічності; 4) безперервності; 5) діяльнісного підходу. Все це повинно сприяти формуванню інформаційного світогляду, що включає в себе формування інформаційних компетентностей. Вирішення цих задач направлено на оволодіння раціональними прийомами самостійного пошуку інформації, освоєння формалізованих методів аналітики–синтетичного опрацювання інформації, застосування комп'ютерних технологій для розвитку свого фізичного, духовного та інтелектуального розвитку, а також для прогресу суспільства. Особистість інформаційного суспільства повинна володіти активною громадянською позицією, відповідальною за свою взаємодію з інформаційним середовищем, переконаною у великій значущості інформації і знань для вирішення широкого кола соціальних та особистісних проблем.

Так, зворотною стороною позитивних трансформацій сучасного соціокультурного простору, пов'язаного з формуванням інформаційного суспільства, є розповсюдження так званих комп'ютерних злочинів, тобто протиправних дій, інструментом чи об'єктом яких виступає комп'ютер чи комп'ютерна мережа. Інтернет відкриває технічну можливість таких протиправних дій, як: незаконна діяльність в сфері програмного забезпечення (так зване “комп'ютерне піратство”); несанкціонований вхід в комп'ютерну мережу з метою руйнації інформації (в тому числі і розповсюдження програмних “вірусів”); несанкціонований доступ до конфіденційної (приватної чи корпоративної) інформації, що відкриває можливість її використання – від зміни шкільних оцінок до незаконного доступу до банківських грошових вкладів (так зване “хакерство”); розповсюдження порно–реклами тощо. В той же час Інтернет може розглядатися в якості одного із інструментів боротьби із злочинністю. До сучасних проблем становлення інформаційного суспільства відносяться проблеми інформаційної свободи, задачі формування цілісної особистості, подолання вузького практицизму, які часто замінюють духовність,

що ведеться через Інтерпол. В той же час до позитивних наслідків інформатизації суспільства слід віднести – “мережеві об’єднання” вчених, політиків, бізнесменів і менеджерів, що є однією з форм нового облаштування; до негативних – мережеорієнтована війна, що дозволяє значно підвищити інтенсивність комунікації між географічно розірваними частинами, і відтак суттєво підвищити швидкість реагування. Україна має виходити з того, що навіть якщо 2020 році світ і не буде принципово іншим, однак саме на цей період припадає початок реального впровадження в життя технологій, які сьогодні з’являються як тренди. Це буде потребувати якісної інформаційної інфраструктури, щоб забезпечити впровадження цих технологій в життя суспільства.

Інформаційне суспільство – це новий, особливий етап життєдіяльності цивілізації, який базується на інтелекті. Його головною дійовою особою є людина, яка володіє інформацією, комп’ютерною і лазерною технікою, біотехнологіями і генною інженерією, електронікою, теле– і відео комунікаціями тощо. Разом зі світом у фазу інформаційного суспільства вступає й Україна. І хоч рівень інформатизації у нас все ще далекий від оптимального, саме він (і перспективні завдання його розвитку) обумовлюють зміну соціальної ролі і відповідальності людини, забезпечуючи виробництво, передачу і розповсюдження інформації. Інформаційне суспільство змінює не лише виробництво, а весь стиль і спосіб життя людей. Його основою стають комп’ютерні технології з їх фундаментальною функцією заміщувати або підсилювати розумову працю людини. Інтелектуальне виробництво поступово утверджується як провідна галузь суспільного виробництва. Тим більше, що сьогодні інтенсивно зростає значення інформації як стратегічного ресурсу цивілізаційного зростання, посилюється роль засобів масової комунікації, змінюється процес підготовки людини до життя, характер освіти і виховання.

Поняття “інформаційна культура особистості” включає сутність мети і спрямування навчального процесу та ефективного результату освітнього впливу на суб’єкт виховання. Інформаційна культура пов’язується із світоглядом та науковою картиною світу як засобом його формування, а тому інформаційному впливові надається важлива світоглядна роль, яку вона може виконати, даючи уявлення про інформаційні процеси. На сучасному етапі переходу від комп’ютерної грамотності до інформаційної культури першочерговим завданням стає набуття навичок використання нових інформаційних технологій у життєдіяльності особистості. Абрисами формування інформаційної культури особистості є її складові (світоглядна культура, культура мислення й мовлення, культура спілкування та співіснування з іншими людьми, культура організації праці), які завжди були в полі зору освіти.

Таким чином, нове інформаційне суспільство формує модель інформаційної, толерантної, культурної, високорозвиненої людини. Саме комп’ютер перетворюється на основний “твір культури”, за допомогою якого людина здійснює “діалог культур через століття і простори”. Освіта, а також кредитно-модульна система стають більш “просторовою” і глобальною, динамічною і суб’єктивною, більш багатоконтактною і різноманітною. Пріоритетною функцією

системи освіти на сучасному етапі розвитку українського суспільства стає підготовка спеціалістів принципово нової якості. Завдання їх підготовки можна визначити як формування національної еліти. В умовах формування нових економічних відносин головним завданням вищих навчальних закладів стає підготовка конкурентоспроможних спеціалістів.

Висока інформаційна культура передбачає формування наступних вмінь: 1) адекватно формалізувати знання, наявні в людині; 2) адекватно інтерпретувати формалізовані описи; 3) адекватно використовувати нові інформаційні технології у своїй життєдіяльності; 4) ефективно використовувати сучасну електронно-обчислювальну техніку та інформаційні технології, що сприяють формуванню парадигми інформаційної людини, освіченість якої є однією із складових всебічно розвиненої особистості. Найширшим об’єктом педагогічної діяльності кожного викладача є формування інформаційної культури особистості як суб’єкта навчання і виховання – світоглядної культури, культури мислення й мовлення, культури спілкування з іншими людьми, культури організації праці, інформаційної культури. Процеси інформатизації примушують нас дивитися на світ новими очима, що потребує формування нового погляду на світ – формування комп’ютерної грамотності та комп’ютерної культури, що потребує зміни самого мислення як елементу загальної культури людини. Тому Україна має лише один шлях – формування інформаційного суспільства, в основі якого інформаційна особистість, розвиток її інтелектуальних та креативних можливостей з відповідним включенням в інформаційну економіку, яка потребує високої інформаційної культури.

Як висновок, відзначимо, що в міжнародних рейтингах за основними показниками індексів розвитку інформаційного суспільства Україна поки що утримує позиції середні/нижче середніх і до того ж відстає від середньосвітового рівня за темпами його розвитку. Вітчизняна практика розбудови інформаційного суспільства залишається здебільшого фрагментарною та ситуативною і поки що значно більше залежить від ринкової кон’юнктури й суспільних ініціатив аніж від рішень і діяльності органів державної влади. Спостерігається низка сталих негативних тенденцій у динаміці показників розвитку: 1) збереження значного дисбалансу між віковими, регіональними аудиторіями вітчизняного сегмента мережі Інтернет; 2) ступінь розвитку широкосмугового доступу до мережі Інтернет (один з найактуальніших глобальних трендів) в Україні можна оцінити як критично низький; 3) створення інформаційно-освітньої мережі національного рівня не завжди має повноцінне обґрунтування в сенсі перспектив використання та готовності України функціонувати в межах подібних систем на технологічному, управлінському, економічному, освітянському, політичному рівнях; 4) в Україні досі не прийнято низку ключових документів, що мають сприяти формуванню розвиненого інформаційного суспільства.

Список використаних джерел

1. Окинавская Хартия глобального информационного общества // iis.ru/library/okinawa/charter.ru.html
2. Широкосмуговий доступ до мережі Інтернет як важлива передумова інноваційного розвитку України: аналіт. доп. / Д.В. Дубов, М.А. Ожеван. – К.: НІСД, 2013. – 108 с.

3. Почепцов Г.Г. Контроль над разумом. – К. : Видавничий дім “Києво-Могилянська академія”, 2012. – 350 с.

4. Носов Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. – М. : Арграф, 2000.

5. Кант И. Критика чистого разума [перевод с нем. Н.О. Лосского]. – СПб: Тайм–Аут, 1993.

References

1. Okinavskaja Hartija global'nogo informacionnogo obshhestva // iis.ru/library/okinawa/charter.ru.html

2. Shyrokosmugovyy dostup do merezhi Internet jak vazhlyva peredumova innovacijnogo rozvytku Ukraїny: analit. dop. / D.V. Dubov, M.A. Ozhevan. – K. : NISD, 2013. – 108 s.

3. Почепцов Г.Г. Контроль над разумом. – К. : Vydavnychij dim “Kyjevo–Mogylyjans'ka akademija”, 2012. – 350 s.

4. Nosov N.A. Virtual'naja psihologija / N.A. Nosov. – M. : Argraf, 2000.

5. Kant I. Kritika chistogo razuma [perevod s nem. N.O. Losskogo]. – SPb: Tajm–Aut, 1993.

Voronkova V.G., Doctor of Philosophy, Professor, Head of Department of Management of Organizations Zaporozh'ye State Engineering Academy (Ukraine, Zaporozh'ye), valentina-voronkova@yandex.ua

Formation of information culture of personality as a condition for successful human adaptation to life in the information society

The article covers the main path of the information society, which takes place in the context of personal information culture, which is the prerequisite for successful adaptation to this type of society. Main problems of personality dynamics in the space of virtual communication society. Revealed conditions for successful adaptation to the information society.

Keywords: *information society, virtual-space communications, information identity, adaptation, information culture.*

Воронкова В.Г., доктор философских наук, профессор, заведующая кафедрой менеджмента организаций, Запорожская государственная инженерная академия (Украина, Запорожье), valentina-voronkova@yandex.ua

Формирование информационной культуры личности как условие успешной адаптации человека к жизни в информационном обществе

Раскрыты основные пути становления информационного общества, в контексте которого происходит формирование информационной культуры личности, которая есть условием успешной адаптации человека к данному виду социума. Проанализированы основные проблемы динамики личности в пространстве виртуально-коммуникационного общества. Проанализированы условия успешной адаптации человека к информационному обществу.

Ключевые слова: *информационное общество, виртуально-коммуникационное пространство, информационная личность, адаптация, информационная культура.*