

ПСИХІЧНЕ ЗДОРОВ'Я ЛЮДИНИ В МЕРЕЖЕВОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Т. В. ГОРБАТЮК, кандидат філософських наук,
доцент кафедри філософії

ORCID 0000-0002-4304-376X

**Національний університет біоресурсів
і природокористування України**

E-mail: gorbatiuktv@gmail.com

Анотація. У статті проаналізовано особливості впливу цифрового інформаційного простору на соціум XXI століття. Виокремлено ризики, які здатні активно впливати на психічне здоров'я як окремої людини, так і суспільства загалом. Особливу увагу заслуговує підліткова категорія населення в контексті неповної сформованості особистості та можливої залежності від мережі.

Ключові слова: психічне здоров'я, людина, суспільство, мережа, Інтернет, інформаційний простір, мережеве суспільство

Актуальність. Сучасний планетарний соціум – це багатогранне та динамічне явище, в якому відбуваються складні процеси розвитку. Основою такого роду процесів постає наука та технологічні здобутки, спровоковані нею.

У своїй статті я неодноразово торкався аспектів впливу наукових та технологічних досягнень на трансформацію людського соціуму в XXI столітті [12, 13, 14, 15]. Так чи інакше, але будь-які наукові відкриття чи нові технології активно впливають на сучасну людину та її прaxis. Інколи такий вплив носить лавиноподібний ефект, наслідки якого доволі важко передбачити [16]. Людина – це складна соціобіодуховна цілісність, яка здатна невпинно еволюціонувати в гонитві за особистісними благами. Але наскільки людина та соціум загалом готовий до такої гонитви? Наскільки людина готова до протистояння з технологією? Чи готове психічне здоров'я людини витримати той пресинг, який несуть у собі новітні технології?

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема впливу науки, техніки та технологій на трансформації сучасного суспільства займалась плеяда відомих зарубіжних та вітчизняних науковців. Серед них найбільш яскравими були і є Д. Белл, З. Бжезинський, М. Маклюен, М. Кастельс, Ф. Фукуяма, Е. Тоффлер, А. Турен, В. Лук'янець та ін. У той же час дослідження такої складової людського існування, як психічне здоров'я людини є сферою наукових пошуків психологів та психіатрів, серед яких можна виокремити Е. Кендела, Н. Креддока, Дж. Ріда, П. Брекена та ін.

Мета дослідження здійснити розвідку щодо впливу цифрового інформаційного простору на соціум XXI століття та виявити можливі ризики, які мають активний вплив на людське існування.

Результати дослідження та їх обговорення. У своїх статтях, присвячених дослідженню такої невід'ємної складової людського існування, як

цифрове інформаційне середовище, зокрема всесвітньої мережі Інтернет, я неодноразово прагнув дослідити та показати позитивні та негативні впливи даного кластеру технологій на індивіда та людство загалом [17, 18].

В одному із своїх досліджень особливу увагу приділено розгляду такого глобального явища, як соціальні мережі та месенджери, які повноцінно ввійшли в життя сучасного планетарного соціуму та стали невід'ємною складовою людського існування [18]. У даній статті було проаналізовано можливі позитивні та негативні сторони поширення та використання соціальних мереж і месенджерів, оскільки будучи відкритими системами комунікації, вони можуть бути використані різними групами людей для задоволення своїх інтересів та цілей, які, в свою чергу, можуть нести як позитивне навантаження, так і негативне.

У моєму теперішньому дослідженні була спроба зосередити увагу на готовності людства до життя під пресингом мережі, яка несе незліченну кількість викликів психіці та психологічному і психічному здоров'ю сучасної людини.

Згідно з визначенням ВООЗ, «здоров'я» – це стан повного фізичного, духовного і соціального благополуччя. У той же час сучасні науковці розглядають його як складну динамічну систему, що охоплює декілька рівнів людського існування: біологічний, психологічний, соціальний та духовний. Таким чином, як зазначає Л. Омельченко, узагальнюючи різноманітні концепції, ми можемо дійти висновку, що здоров'я – це складний, багаторівневий феномен. Основними його ознаками є високий рівень психофізіологічної адаптивності особистості, що є наслідком досконалості саморегуляції та нормального функціонування фізіологічних процесів; висока соціальна активність, активний прояв ставлення людини до зовнішнього світу; наявність психологічного ресурсу для заперечення хвороби чи її переборювання; повноцінне та ефективне виконання людиною соціальних функцій; здатність оцінювати прогностичну цінність людиною власних думок та змінювати їх за потреби; здатність особистості адекватно оцінювати власну поведінку та регулювати її за необхідності. Усі зазначені властивості здорової людини є нерозривною цілісністю [23].

Основою розвитку особистості є її психологічне здоров'я. Сучасна наукова спільнота розмежовує поняття психологічне та психічне здоров'я. Науковці вважають, що психологічні трансформації людини є тими якостями особистості, що піддаються корекції. У разі їх своєчасної діагностики та професійної допомоги людина здатна до самостійного вирішення внутрішніх проблем та вироблення засобів самоорганізації.

Психологічне здоров'я людини в науковій літературі визначається як сукупність психічних властивостей особистості, що гармонізують потреби індивіда та довколишнього соціуму, а також орієнтують людину на здійснення власних життєвих сенсів. Їх головним критеріями є позитивна установка щодо своєї особистості, здатність до духовного саморозвитку та самореалізації, самодостатність особистості, високий рівень толерантності до невизначеності, компетентність в ухваленні життєво важливих рішень, високий рівень соціальної адаптивності [23].

Психічне здоров'я за визначенням ВООЗ – це рівень психологічного благополуччя, в якому людина реалізує свої здібності, може протистояти звичайним життєвим стресам, продуктивно працювати і робити внесок в своє співтовариство [22]. У той же час слід зазначити, що психічне здоров'я включає поняття «суб'єктивне благополуччя – стан благополуччя, в якому

людина реалізує свої здібності, сприйняту самореалізацію, автономію, компетенцію, залежність між поколіннями та самореалізацію інтелектуального та емоційного потенціалу та ін.» [27]. Таким чином, психічне здоров'я людини розглядається в системі таких критеріїв як психічна рівновага (функціонування пізнавальної, емоційної, вольової сфер); гармонійність організації психіки; адаптаційні можливості психіки [21].

Зважаючи на вкрай динамічне життя сучасної людини, на весь пресинг новітніх технологій та на все нові й нові відкриття і досягнення в абсолютно різних сферах планетарного соціуму – індивід, особистість, людина знаходяться в постійній стресовій ситуації [8]. Тому вкрай важливим є вироблення і утвердження орієнтирів, які б сприяли збереженню психологічної та психічної рівноваги особистості, а також її психологічного та психічного здоров'я. Особливу увагу в даному випадку слід приділяти ще не повністю сформованим особистостям, людям підліткового віку з їх особливим максималізмом та вразливістю.

Яскравим та вкрай негативним прикладом впливу на психологічне та психічне здоров'я підлітків в результаті сучасних технологій комунікації в соціальних мережах та месенджерах є виникнення та розповсюдження такого феномену як суїцидальні ігри: «Синій кит», «Червона сова», «Момо» та інші.

Одними з перших, хто підняв проблему появи суїцидальних ігор на території пострадянського інформаційного простору, були журналісти «Нової газети». У своїй публікації вони звернули увагу на одну з найгостріших проблем суспільства – підлітковий суїцид, а також взаємозв'язок цього феномену з так званими суїцидальними іграми. Дана публікація мала ефект інформаційної бомби, що вибухнула. Журналісти стверджували, що за період із листопада 2015 року до квітня 2016 року у Російській Федерації відбулося більш ніж 130 випадків самогубств учасників суїцидальних ігор [11]. Неоднозначність даної проблеми, а також можливе журналістське прагнення сенсації спричинило, з одного боку, паніку серед населення Російської Федерації, а, з іншого, підняття та розгляд даного явища на перших шпальтах не тільки пострадянських ЗМІ, а й появу публікацій на цю тему у Західній Європі (Велика Британія, Німеччина, Іспанія).

Але що ж таке «Синій кит» і чому він став популярним серед підлітків?

Синій кит (в тому числі «Тихий дім», «Розбуди мене о 4:20», «Море китів», «Червона сова» та інші назви) – російська міська легенда, яка виникла на початку 2016 року та розповсюдилась у соціальній мережі «ВКонтакте». Це свого роду гра, фінальної метою якої є, як зазначають журналісти «Нової Газети», вчинення самогубства [11].

До речі, образ синього кита запозичений із композиції російської рок-групи «Lumen» і символізує відчуженість та самотність [7]. У той же час це свого роду паралель із природною поведінкою синіх китів – коли з одним або декількома китами виникає кризова ситуація, вони видають сигнал лиха, і тоді інші кити плывуть допомагати їм. У результаті кит, який опинився на мілині, тягне за собою інших. Схожий принцип закладений у гру «Синій кит»: гравець кричить про допомогу, але замість того, щоб врятуватися, мимоволі ставить у небезпечне становище інших.

За інформацією ЗМІ, для того, щоб розпочати «гру», користувачі соціальних мереж, пишуть на своїх сторінках хештеги #синійкит, #синій,

#тихийдім. Потім із користувачами зв'язується «куратор», який встановлює з ними контакт. Як правило, «куратори» користуються підробленими акаунтами, зареєстровані, як часто буває, на сторонні імена і прізвища, тобто їх не можливо ідентифікувати. Спершу вони пояснюють правила: «нікому не говорити про цю гру», «завжди виконувати завдання, якими б вони не були», «за невиконання завдання тебе виключають із гри назавжди і на тебе очікують погані наслідки» [7].

Згодом «куратор» зв'язується з таким користувачем та дає завдання, які повинен виконати гравець, зазвичай їх налічується близько 50-, по одному на день. Свого роду адаптована проекція роману Стейсі Крамер «50 днів до мого самогубства», в якому головна героїня протягом 50 днів має вирішити: жити чи померти. Але є одна особливість – це час, коли видаються завдання, а саме: 4 години 20 хвилин. Це час, коли людський мозок є найбільш непрацездатним, водночас разом з отриманням чергового завдання надається обов'язковий відеоряд зі сценами насильства та жорстокості. Зважаючи на те, що даний контент орієнтований на підліткову категорію населення з їх максималізмом і вразливістю та не до кінця сформованою психікою, а якщо ще й до цього коктейлю додати депресію, непорозуміння в сім'ї, в колективі, елемент «популярності», тоді ми отримуємо страшне поєднання ризиків для молодого покоління.

Даний контент вийшов за межі кордонів Російської Федерації, він поширився в зоні популярності соціальної мережі ВКонтакте на всьому пострадянському просторі. За даними ЗМІ, випадки підліткового суїциду, спровокованого «Синім китом» чи іншими його аналогами, з'явилися в Білорусі [6], Казахстані [19], Киргизстані [4], Молдові [5], Україні [1, 3, 29] та інших країнах. Піднята істерія в ЗМІ і відповідно паніка в соціумі сприяла поширенню вивчення даного феномену, а також виробленню засобів контролю та боротьби з відповідним контентом. По-перше, це робота адміністрацій соціальних мереж, зокрема ВКонтакте, щодо блокування та видалення такого роду груп та їхніх сторінок, а також розміщення на їхньому місці посилань на онлайн-лінію психологічної допомоги благодійного фонду «Твоя територія» [19]. По-друге, це активна робота державних органів контролю в Інтернет-середовищі (наприклад в Російській Федерації – це Роскомнадзор, у прес-службі якого повідомили, що за 2017 рік у соцмережах було заблокувало близько 14 000 особистих сторінок і спільнот, присвячених «групам смерті») [24]. Але ні в якому разі не можна забувати, що соціальна мережа та групи в ній, побудовані за горизонтальним принципом, тобто у разі видалення однієї такої групи можна спровокувати виникнення декількох на її місці. У даному випадку втрачається елемент структурного центру, оскільки групи можуть існувати паралельно, будучи об'єднані загальною ідеєю, принципами, можливо, й ідеологією. По-третє, поява нового типу користувачів, так званих «антикитів» або ж «дельфінів» – підлітків, які намагаються відговорити від гіпотетичного самогубства потенційних гравців за допомогою особистих повідомлень. По-четверте, як в Україні, так і в інших країнах, введення кримінальної відповідальності за доведення до самогубства в Інтернет-середовищі.

Є ще один шлях, хоча він і занадто радикальний, але в контексті гібридної війни Україна скористалась ним, – це повне блокування соціальної мережі ВКонтакте, що дало змогу одним кроком заблокувати весь можливий

контент, пов'язаний із «групами смерті». Схожим шляхом пішла влада Індії для недопуску небажаного контенту в своє інтернет-середовище [25].

І, на останок, можливо, один з найголовніших засобів у боротьбі з популярністю негативного контенту і, зокрема, із групами смерті є, перш за все, діалог дорослих і підлітків. Діти завжди проявляють інтерес до того, що є актуальним (на слуху) в суспільстві, а тим більше до того, що забороняють дорослі, можливо, що саме такий аспект є тим чинником, який і формує популярність такого роду контенту. Батьки в даному випадку повинні стати для дитини свого роду провідником, моральним авторитетом, найкращим другом та досвідченим радником у безкінечному океані інформації.

Ще одним негативним явищем розвитку всесвітньої мережі є виникнення та розповсюдження суїцидальної гри «Момо». Інформація про її появу почала з'являтися у середині 2018 року, але специфіка її розповсюдження дещо відмінна від «Синього кита».

Вперше інформація про появу «Момо» з'явилась в Аргентині. Особливістю її стрімкого, вірусного поширення, на відміну від «Синього кита», є використання не соціальних мереж, а месенджера WhatsApp. Зважаючи на те, що «Момо» легко «переходить» на мову співрозмовника, хоча при цьому використовує прості речення, спеціалісти дійшли висновку про штучність даного феномену, тобто, це спеціальна програма-бот, діалог у якій запрограмовано.

«Аватаркою» «Момо» є фото доволі мерзенної скульптури сучасної японської художниці Мідорі Хаяші, яка вперше була представлена в галереї жахів Vanilla Gallery в 2016 році. Це спотворене жіноче обличчя з випуклими очима, яке переходить у бюст без тіла на потворних курячих лапках. Таке зображення може викликати страх не тільки в підлітків, а й у дорослих людей.

Спеціалісти вважають, що першопочатково творець «Момо» прагнув зробити звичайну «лякалку», але наслідки роботи алгоритмів стали вкрай серйозними. Особливістю роботи цього боту є надсилання підліткам страшних картинок та фото і відео із зображенням сцен насилля, а згодом пропозицію виконувати певного роду завдання. Якщо ж людина відмовляється, то їй надходять погрози з використанням особистих даних, які були вкрадені з гаджетів та девайсів абоненту під час контакту. Такого роду пресинг на неповноцінно сформовану психіку підлітків може спричинити непередбачувані наслідки.

В українських засобах масової інформації неодноразово повідомлялось про випадки підліткового суїциду [20, 26] зазначаючи те, що в гаджетах жертв були посилання на «Момо», хоча, як заважила прес-секретар кіберполіції України, причино-наслідкового зв'язку між випадками самогубств і наявністю додатків «Момо» в девайсах потерпілих не було виявлено [28].

Підліткова категорія населення взагалі є доволі складним та неврайонованим явищем, яке можна охарактеризувати відсутністю стресостійкості. Підлітки з їх вразливістю постають групою ризику в українському соціумі, тому суспільство повинно вибудовувати свого роду систему контролю, систему важелів, які здатні будуть впливати на контент в українському інтернет-просторі. З одного боку, це можуть бути спеціальні служби силового блоку, а з іншого, це кропітка роз'яснювальна робота з підлітками – починаючи з батьків, потім педагогів, психологів та засобів масової інформації.

На думку деяких дослідників, психічне життя людей за своєю природою є доволі дискурсивним явищем [9], проблеми, пов'язані із психічним здоров'ям

сучасної людини в контексті інформаційного пресингу, який несе в собі мережа Інтернет, виступають на перший план. За даними ВООЗ, більш ніж 450 млн людей страждають на психічні та психоневрологічні розлади, хоча ці цифри досить відносні, оскільки дослідження проводилося серед населення віком 18-45 років. В Україні дана проблема ще складніша: згідно статистики у 2009 році кількість розладів психіки та поведінки становила 232,4 на 100 тисяч осіб, а вже в 2015 – 319 на 100 тисяч. У структурі таких розладів переважають непсихотичні розлади (у тому числі й депресії) – їх виявлено у майже півмільйона українців; психотичні – у понад 260 тис осіб; невротичні розлади, пов'язані зі стресом – у майже 130 тис осіб дорослого населення країни [9]. У той самий час, зважаючи на особливості роботи вітчизняної охорони здоров'я, дане число може бути ще більшим.

Активний пресинг інформаційного простору Інтернету на психічно-депресивну складову сучасного соціуму може призвести до непередбачуваних наслідків як для українського суспільства, так і для планетарного соціуму загалом. Прогнозування, передбачення та запобігання такого роду ризикам постає «наріжним каменем» для свідомого суспільства. З одного боку, це робота фахівців у системі охорони здоров'я, психологів, філософів, демографів, фахівців із планування розвитку соціуму, футуристів та інших. Комплексність проблеми потребує синергетичного підходу в розробці методів вирішення викликів, які постають перед майбутнім соціуму.

Так, ми можемо стверджувати, що даного роду робота ведеться: це розвинута мережа центрів соціально-психологічної допомоги, фахівці яких здатні виявити на ранніх стадіях можливі проблемні ситуації у спектрі психічного здоров'я; формування в адміністраціях соціальних мереж спеціальних підрозділів модераторів, які б займалися, так би мовити, цензуруванням контенту, тобто видаляти можливі трансляції самогубств та вбивств [2]; а також чітко вибудована система державної політики щодо виявлення, блокування, розслідування появи негативного контенту в національних сегментах всесвітньої мережі.

Висновки. Отже, проблеми, пов'язані із психічним та психологічним здоров'ям як сучасного українського, так і планетарного соціуму, нерозривно зв'язані з активним пресингом інформаційного світу на свідомість людини. Найбільш яскраво такого роду пресинг проявляється в системі соціальних мереж, які масово поширені у глобальній всесвітній мережі. Хоча й адміністрації деяких із соціальних мереж (Facebook) на даний час ведуть активну роботу щодо недопущення негативного контенту, який здатен впливати на психічне здоров'я людини, але все ж таки такий контент може бути присутній і в інших соціальних мережах, тому дана робота потребує системного характеру. Саме для подібної системної роботи потрібні спеціальні підрозділи, сформовані на базі силового блоку, діяльність яких би забезпечувала безпеку людини та її психічного здоров'я хоча б в межах національного сегменту всесвітньої мережі.

References

1. A member of the Blue Kit group revealed veins on Khreshchatyk. Available at: <https://fakty.ictv.ua/ru/proisshestvija/20180531-uchasnytsya-grupy-synij-kyt-porizala-veny-na-hreshhatyku/>
2. After killing online Facebook will hire three thousand video content moderators. Available at: https://ru.tsn.ua/nauka_it/posle-ubiystv-onlayn-facebook-naymet-tri-tysyachy-moderatorov-videokontenta-852985.html

3. Again "Blue Whale": Nazgardez saved Zaporozhye girl from suicide in Zaporozhye. Available at: <https://www.obozrevatel.com/crime/snova-sinij-kit-v-zaporozhe-natsgvardeets-spas-devushku-ot-suitsida.htm>
4. Blue whale: In Kyrgyzstan, the eighth-grader has become the first possible victim of a terrible game. Available at: <https://www.nur.kz/1395325-siniy-kit-v-kirgizii-vosmiklassnik-s.html>
5. "Blue whale ": In Moldova, another 19 children on the body found the characters of the death game. <https://www.kp.md/daily/26655.7/3675789/>
6. Blue whales have arrived in Belarus. Two teenage girls were injured. Available at: <https://naviny.by/article/20170302/1488478785-sinie-kity-dobralis-do-belarusi-postradali-dve-devochki-podrostka>
7. City legend. What is behind the Blue Whale game and a surge of interest in "suicidal publicists". Available at: <https://meduza.io/feature/2017/02/17/gorodskaya-legenda-chto-stoit-za-igroy-siniy-kit-i-vspleskom-interesa-k-suitsidalnym-pablikam>
8. Danylova T.V. (2017). Eastern Mysticism and Timothy Leary: Human Beyond The Conventional Reality. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*, 11, 135-142.
9. Danylova, T., Saikovskaya, A. (2017). Diahnostyka i likuvannya psikhichnykh rozladiv u konteksti dykhotomiyi «pryroda – vykhovannya» [Diagnosis and Treatment of Mental Disorders in the Context of "Nature – Nurture" Dichotomy]. *Traektorii Nauki*. 3(5): 11-15.
10. "Death Blocks" – a year later. Available at: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2017/06/30/72962-gruppy-smerti-god-spustya>
11. Death groups (18+). Available at: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti-18>
12. Gorbatiuk T. (2012). Hrid-kompyutinh yak proyav hlobalizatsiynykh protsesiv suchasnoyi nauky [Grid-computing as a manifestation of globalization of modern science] *Visnyk of Dnipropetrovsk university. Philosophy, sociology, political science*, 2(22): 66-71.
13. Gorbatiuk T. (2013). Formuvannya novoy paradyhmy svitoosyahnennya v suchasni fundamental'niy nauke [Formation of new paradigm outlook in modern basic science] *Scientific journal of NULES of Ukraine. Series: Liberal arts*, 203(1): 109-116.
14. Gorbatiuk T. (2013). Perspektyvy formuvannya "novoyi fizyky" za mezhamy Standartnoyi modeli: filosofs'ko-svitohlyadnyy aspekt [Prospects for the formation of "new physics" beyond the Standard Model: the philosophical and ideological aspects]. *Gilly: Scientific letter*, 70(3), 325-329.
15. Gorbatiuk T. (2013). Vidkryttya bozonu Khiihsa yak novyy etap rozvytku znannya pro pryrodu mikrosvitu: svitohlyadnyy aspekt [Opening the Higgs boson as a new stage in the development of knowledge about the nature of the microcosm: the ideological aspect.]. *Visnyk of Dnipropetrovsk university. Philosophy, sociology, political science*, 2(23): 68-73.
16. Gorbatiuk T. (2016). Innovatsiyni tekhnolohiyi maybutn'oho: svitohlyadnyy aspekt [Innovative technology of the future: worldview aspect]. *Scientific journal of NULES of Ukraine. Series: Liberal arts*, 246, 137-145.
17. Gorbatiuk T. (2013). Rol' merezhi internet u rozvytku hlobalizovanoho suspil'stva [The role of the internet in the development of the globalized society]. *Philosophy and political science in the context of modern culture*, 2(6): 146-149.
18. Gorbatiuk T. (2017). Rozvytok internet-seredovyscha v retrospektyvi ta perspektyvi [The development of internet: retrospective and prospects]. *Scientific journal of NULES of Ukraine. Series: Liberal arts*, 274: 44-51.
19. In Kazakhstan, 63 cases of involvement of children in the "death group" were revealed. Available at: <https://tass.ru/obschestvo/4017646>
20. In Ukraine, the first victim of suicidal game "Momo" appeared: 13-year-old girl jumped out of the window on the sixth floor. Available at: <https://www.unian.ua/society/>

10234089-v-ukrajini-z-yavilasya-persha-zhertva-sujicidalnoji-gri-momo-13-richna-divchinka-vistribnula-z-vikna-shostogo-poverhu.html

21. Kotsan, I. YA., Lozhkin, H. V., Mushkevych, M. I. Psykholohiya zdorovya lyudyny [Psychology of human health]. Lutsk: RVV-Vezha, 430.

22. Mental health: strengthening our response. Available at: <http://www.who.int/ru/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

23. Omelchenko, L. (2017). Formuvannya zdorovoho sposobu zhyttya studentiv: psykholohichni chynnyky [Forming a healthy lifestyle of students: psychology factors]. Scientific journal of NULES of Ukraine. Series: Liberal arts, 274: 174-181.

24. Roskomnadzor blocked about 14,000 "death groups". Available at: <https://www.kp.ru/online/news/3013989/>

25. Russian social network VKontakte temporarily blocked in India for Blue Whale threat. Available at: <https://timesofindia.indiatimes.com/india/russian-social-network-vkontakte-temporarily-blocked-in-india-for-blue-whale-threat/articleshow/60478655.cms>

26. Suicide game "Momo" in Ukraine: the victim was a guy from Dnipropetrovsk region 18+. Available at: https://24tv.ua/suyitsidalna_gra_momo_v_ukrayini_zhertvoyu_stav_hlopets_iz_dnipropetrovshhini_18_n1023486

27. The World health report : 2001 : Mental health: new understanding, new hope. Available at: http://www.who.int/whr/2001/en/whr01_en.pdf?ua=1

28. There is no traumatization of children as a result of participation in the "Momo" game in Ukraine - the police. Available at: <https://www.ukrinform.ru/rubric-society/2535947-travmatizma-detej-v-rezultate-ucastia-v-igre-momo-v-ukraine-net-policia.html>

29. Under the Odessa hanged five-year-old girl because of the game Blue whale. Available at: <https://fakty.ictv.ua/ru/proisshestvija/20180309-pid-odesoyu-povisyvsya-p-yatyklasnyk-cherez-gru-synij-kyt/>

ПСИХИЧЕСКОЕ ЗДОРОВЬЕ ЧЕЛОВЕКА В СЕТЕВОМ ОБЩЕСТВЕ

Т. В. Горбатюк

Аннотация. В статье проанализированы особенности влияния цифрового информационного пространства на социум XXI века. Выделены риски, которые способны активно влиять на психическое здоровье как отдельного человека, так и общества в целом. Особого внимания заслуживает подростковая категория населения в контексте неполной сформированности личности и возможной зависимости от сети.

Ключевые слова: психическое здоровье, человек, общество, сеть, Интернет, информационное пространство, сетевое общество

MENTAL HEALTH IN THE NETWORK SOCIETY

T. Gorbatiuk

Abstract. The article analyzes the peculiarities of the influence of the digital information space on the 21st century society. The author emphasizes the risks that can actively affect mental health, both individual and society as a whole. It is proved that the teenage category of the population deserves special attention in the

context of incomplete personality formation and possible dependence on the network.

Keywords: mental health, person, society, network, Internet, information space, network society

УДК 141.333:004

ВИСОКИЙ ІНТЕЛЕКТ ТЕХНІКИ І ЙОГО ВПЛИВ НА ЛЮДИНУ

В. С. ЛУК'ЯНЕЦЬ, доктор філософських наук, професор
ORCID 0000-0002-0481-3012

Інститут філософії імені Г. Сковороди НАН України
E-mail: valentlukian@gmail.com

Анотація. Досліджуються потенції високого інтелекту техніки. Аналізується його роль в розширенні людських можливостей. Осмислюються чинники новітніх змін взаємодії людини зі світом комп'ютерно-мережевих гігантів.

Ключові слова: Mega-Science, комп'ютерно-мережеві гіганти, меганауний пошук, нейро-електронний комп'ютинг, інженерія XXI століття, деконструкція культурного космосу артефактів, «Індустріалізація 4.0»

Актуальність. У сучасній методології комп'ютерних наук слово "інтелект" означає здатність технічного пристрою здійснювати такі види "розумової" діяльності, як: сприйняття сигналів за допомогою штучних сенсорів, аналізаторів, датчиків, детекторів; семиотизація їх і перетворення їх в дані; накопичення і зберігання даних у чіпах електронної пам'яті; переробка їх у знання, на основі яких можна приймати рішення про зміну поведінки пристрою в середовищі існування з метою не тільки його самозбереження в ній, а й самоускладнення.

До початку комп'ютерно-мережевої доби вважалося, що зазначені види діяльності можуть здійснювати тільки люди. Проте після появи штучних нейросистем, які здатні самонавчатися, і в деяких умовах здійснюють згадані «розумові» види діяльності навіть ефективніше ніж людина, учені стали говорити про «високий інтелект техніки», про «високий інтелект машин», про «високий інтелект девайсів».

Згодом діяльність носіїв високого інтелекту стала піддаватися усе більш частим апгрейдам і поширюватися далеко за межі діяльності носіїв біологічного розуму. З'ясувалося, що темпи прогресу діяльності носіїв високого інтелекту техніки істотно перевищують темпи розвитку діяльності носіїв біологічного розуму. Звідси і різноманітні стратегії посилення людського мозку за допомогою високого інтелекту техніки.

Найважливішим драйвером сучасної гонки у сфері високого інтелекту є дослідження людського генома, біологічного мозку, фізичного Всесвіту. Саме ці дослідження змінили просвітницьке уявлення про інтелект суб'єкта