

ПРОБЛЕМА ПЕРЕИЗБЫТКА ИНФОРМАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Шакир Р.А.,

научный руководитель канд. филос. наук, доцент Дёмина Н. А.

Сибирский Федеральный Университет

В современном информационном мире неотъемлемой частью жизни людей являются высокие технологии, которые обеспечили небывалый уровень доступности обычного человека к кладезю информации и знаний, накопленных человечеством за многие века. В тоже время это повлияло на формирование новых способов осуществления коммуникации и почти мгновенной передачи информации на огромных расстояниях. Казалось, что человечество пришло к новому витку своего развития и решению многих проблем, возникающих ранее, но им на смену, внезапно, пришли проблемы иного характера.

На данный момент посредством осмысления всей картины современного мира было выявлено четыре основных проблемы информационного характера:

1. Переизбыток информации и невозможность ее осмысления в полной мере.
2. Так называемый «информационный шум», то есть переизбыток не всей информации в целом, а именно той, которая является не нужным человеку, например в интернете это всевозможная вирусная реклама, спам на электронной почте и т.д.
3. Манипуляция массами людей посредством СМИ.
4. Постепенная замена критического мышления шаблонным.

Первая проблема, по сути, является важнейшей, из которой в той или иной мере, вытекают все остальные.

Переизбытку информации способствовало постоянное, все ускоряющееся, научно-техническое развитие, а также изменение концентрации насыщенности событий за определенный промежуток времени, не говоря уже о количестве уже накопленного знания за все существование человечества. Вследствие всего этого человеку приходится постоянно делать выбор среди огромного многообразия информации, из-за чего он, зачастую, находится на перепутье, что ведет его к своеобразному застою.

Проблема переизбытка информации несет в себе также и другую проблему, именуемую «информационным шумом». В этой ситуации обилие информационных потоков, знако-символьная архитектура бытия современного человека, в первую очередь жителя мегаполиса, приводит к систематическому повторению или разрозненности сведений. Перенасыщение каналов восприятия диктует неспособность индивидуального сознания справиться с массивами поступающей информации. Одной из главных причин информационного шума выступает излишек информации, особенно если она не востребована. Следующим аспектом «информационного шума» является потеря определенного времени и интеллектуальных ресурсов человека, затраченных в поиске необходимых данных или же в процессе их сортировки, в итоге, ведущие к переутомляемости.

Вариациями «информационного шума» могут послужить вирусные рекламные ролики в интернете, смысл которых содержится в пропаганде чего угодно. Средства массовой информации работают по такому же принципу, манипулируя общественным мнением, навязывая потребителю точку зрения на разные события, соответствующие

определенным интересам. Эти процессы осуществляются посредством создания определенных шаблонов, направленных, как раз, на ослабление способности к критическому мышлению и умению анализировать основной части своей аудитории.

В этом и заключается последняя, четвертая, проблема из выше перечисленных. В данной ситуации происходит постоянное воздействие на целевую аудиторию, подталкивающее к регрессии уровня критического мышления, из-за чего становится возможной реализация подмены понятий. В таком случае среднестатистический потребитель уже не способен анализировать потоки информации и подвергать их сомнению, а только бездумно поглощать и воспринимать на веру.

Конечное проявление освещенных проблем заключается в полном принятии человеком того положения, в котором он находится. Человек отныне не стремится к чему-либо существенному, считая данное положение дел удовлетворительным, при этом боясь каких-либо изменений. Это внутреннее состояние можно назвать эйфорией, которое, по сути, является прямым продолжением глубокой травмы, причиненной человеку, как отдельному индивиду, обратной стороны информационного влияния высоких технологий.

В нынешнее время проблема перенасыщенности огромной информацией и практическая невозможность ее осмысления, отчасти решается углублением в узко-профильную специализацию. Например, какая-либо наука с ее общими законами и определениями в дальнейшем разделяется на отдельные дисциплины, предполагающие ее более углубленное изучение. Тем не менее, данный вариант не является решением проблемы, в полном смысле этого слова, скорее, этот способ будет осуществлять лишь функцию общей разгрузки переизбытка информации, затрагивая как научную сторону вопроса, так и общественную.

Дальнейшим развитием идеи решения или частичного снятия данной проблематики будет полное переосмысление всей системы образования, начиная со школы и заканчивая высшими учебными заведениями. В первую очередь, образование должно быть нацелено на формирование и развитие критического мышления и способности анализировать в ученической и студенческой среде. В место этого мы имеем скорее формальный характер образования, сосредоточенный на подаче сухого лекционного материала, без проведения живой дискуссии по разным тематикам, за редким исключением.

Перед тем как перейти к строгой разработке определенной системы образования, опирающейся на развитие критического мышления, необходимо, сначала, попытаться ответить на один очень важный вопрос, а именно каким должен быть самый лучший источник и в то же время средство освоения информации из ныне существующих?

Условно можно выявить три самые значимые формы носителей информации:

1. Игры.
2. Кинофильмы.
3. Книги.

Игра – это древнейший носитель информации и средство ее усвоения. Еще в древнейшие времена, берущие истоки в животном мире, человеческие и животные детеныши проходили свое становление и ознакомление с миром через игровую форму.

Как тогда, так и сегодня игра не потеряла своей актуальности и даже больше, ее значение перешло на новый качественный уровень.

В наше время дети дошкольного возраста обучаются азам чтения, счета посредством полу игровой, полу обучающей формы. Учеными доказано, что дети во время игры лучше усваивают ту или иную информацию и больше предрасположены к обучению, нежели через какое-то строгое заучивание материала. Современные игры этим не ограничиваются.

Сейчас очень сильно развита игровая индустрия благодаря развитию высоких технологий и небывалого интереса среди всевозможной возрастной аудитории. Несмотря на огромное, порой, поражающее многообразие игр, я хотел сосредоточить непосредственное внимание на той их разновидности, что связана с компьютерными технологиями.

Компьютерные игры в свою очередь подразделяются на множество, отличных друг от друга жанров, которые помогут выявить плюсы и минусы в значении усваивания информации, в сравнении с книгой и кинофильмом.

К плюсам компьютерных игр можно отнести поражающий уровень погружения и вовлечения. Рассмотрим эту черту на примере жанра ролевых игр, неотъемлемой составляющей, которой является очень глубокий и продуманный игровой мир, хорошо разработанный сюжет и частичная свобода действия. Благодаря этим элементам игрок получает возможность понимания какой-либо идеи, заложенной в игре, освоить на другом уровне, чем допустим в книге или кинофильме. Следующая положительная черта – относительная простота восприятия, требующая, разве что, хоть каких-то навыков использования причинно-следственных связей. И третья черта – относительная свобода, зиждущаяся на том, что игрок примерно знает, насколько рассчитано прохождение игры, поэтому он мало будет обращать внимания на временные рамки, что не будет его отвлекать от глубокого изучения игровой вселенной.

А к негативным проявлениям компьютерных игр относится наибольшая затрата времени на освоение какой-либо информации, в отличие от книги, где, в среднем, будет использовано 10-12 часов, в то время как на хорошую, продуманную игру уйдет часов 20-22 или кинофильма, где разница еще больше.

Стоит еще подметить то, что жанры компьютерных игр очень разнообразны, поэтому для полного осмысления информации подойдет, далеко не каждый жанр. Дело в том, что компьютерные игры по большей части предназначены для расслабления игрока и лишь в редких случаях авторы закладывают вглубь игровой вселенной основную идею, которая в конечном итоге реализует свою функцию носителя знаний.

Что же касается концепции киноиндустрии, то она заключается скорее в интерпретации художественных образов и идей. Ведь кино – самый быстрый источник получения знаний. В этом кроются его сильные и слабые стороны как носителя информации. С одной стороны это возможность сэкономить время в попытках получить свою долю познания, с другой – идея, поданная в фильме, зачастую оказывается разрозненной, раскиданной по кускам фильма и чтобы собрать воедино все части мозаики приходится немало потрудиться. Самый же серьезный минус фильма заключается в том, что он не способен подать сухую информацию без использования художественных образов, а они, в свою очередь, являются лишь аллегорией к основной

идею, заложенную в фильм, что в очередной раз указывает на не совершенность передачи той или иной заложенной в него мысли.

Что же можно сказать про книги. Книги это до сих пор наиболее универсальный способ передачи данных, но и он имеет свои недостатки по сравнению с остальными носителями информации. В первую очередь здесь влияет время изучения информации – в зависимости от читателя и сложности книги её изучение может занять как несколько десятков часов, так и недель. С другой стороны информация в книге может быть подана в любом виде, в зависимости от жанра, что дает более простую возможность реализации процесса передачи информации.

Напоследок следует сказать, что проблема переизбытка информации и отсутствия возможности ее полного осмысления в наше время стоит как никогда остро. Поэтому сейчас необходимо пытаться полностью проанализировать данную проблематику, разработать относительные сценарии ее влияния на общество в целом и на людей, как отдельных индивидов. И самое главное – выявить пути для разрешения возникшей проблемы. Если вся эта трудоемкая работа не будет выполнена, отношение к данной проблематике не удостоится должного внимания, то в дальнейшем можно проследить изменения общества, когда лишь уникальные индивиды смогут соответствовать уровню информационного развития цивилизации, но в конечном итоге и они не вечны. Между человеком и человечеством постепенно ширится пропасть различия, которую в дальнейшем будет невозможно перейти.