

**ИЛЛЮЗИЯ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИНТЕРНЕТА
В ПЕРЕДАЧЕ ОБРАЗНОЙ ИНФОРМАЦИИ**

Г. В. Лосик

*Республика Беларусь, г. Минск, Белорусский государственный
педагогический университет имени Максима Танка
georgelosik@yahoo.com*

Показывается ограниченность Интернета как одного из каналов передачи информации человеку об объекте исходящей от социума. С позиции кодирования образной информации подтверждается потеря данных о вариативности изучаемого материального объекта, посредством использования Интернета. Аргументируется принципиальная невозможность передачи пользователю Интернета информации о векторе измерения образа объекта.

С помощью Интернета в настоящее время его пользователь получает и усваивает множество разной информации [3, 5]. Все больше пользователей Интернета убеждены, что нет такой информации, которую бы практически не сегодня, так завтра пользователь был бы не в состоянии взять из Интернета, минуя контакт с внешней средой [8, 9]. Сформировалось ложное представление, что нет такой информации о внешнем мире, которую бы нельзя было оцифровать и доставить к пользователю через Интернет [17]. Опровергнуть такое утверждение уже невозможно эмпирическим путем, ибо наивный пользователь находится под впечатлением, что возможности Интернета лавинообразно увеличиваются вместе с количеством информационных услуг [4].

Сведения о географическом, биологическом, молекулярном, космическом строении окружающего мира ученик усваивает и формирует, доверяя взрослым учителям, учебникам, книгам, Интернету. Он убеждается в их истинности, затем начинает использовать это убеждение в своей практике [15]. В этом нет ничего плохого, и в данной статье ставится задача проанализировать лишь случай восприятия образных «оцифрованных» сообщений пользователем Интернета.

Сформулируем суть ограниченности Интернета как канала передачи информации об объекте от социума к человеку. Ограниченность

обнаруживает себя, если источнику информации присуща вариативность, то есть некоторая степень свободы [13]. Если же объект, о котором социум через Интернет передает информацию субъекту-пользователю, имеет неизменные параметры, например, вес, цвет, габариты, температуру, форму, то Интернет доставляет эту информацию субъекту без искажений. Но если объекту присуща вариативность, то в этом случае возможны два варианта: то ли объект находится рядом с субъектом и доступен для него и субъект может совершить воздействие на него, то ли объект удален от человека и может восприниматься только зрительно [13]. В случае, если объекту присуща вариативность, то эту вариативность может усилить сам субъект своей активностью. Природа вариативности может стать антропологической [12]. В этом случае вариативность объекта запечатляет в себе информацию о психологических мотивах активности субъекта. В этом частном случае с точки зрения теории кодирования, чтобы узнать информацию о вариантах видоизменения объекта и закодировать ее, субъекту нужно в адрес него совершать перцептивные воздействия и выявлять его степени свободы [10, 13]. Из Интернета его пользователь не может узнать эту информацию, а узнает только, какие степени свободы обнаружили у объекта множество людей из социума. В то же время у субъекта-пользователя Интернета потенциально может быть свой иной, индивидуальный спектр восприятия функций объектов внешнего мира, свой спектр целей их использования для себя. Поэтому из увиденного им социального спектра степеней свободы он потенциально может принять решение усвоить не все.

Если субъекты, воспринимающий и говорящий, ограничиваются только речью, то они берут информацию, её истинность на веру [18]. Человек, воспринимающий только устную речь, лишен возможности удостовериться зрением, в каком направлении происходит скачок в состоянии говорящего, если проявить активность в его адрес. В этом случае нет восприятия зрением скачка в состоянии психики говорящего от перцептивного воздействия на него [32]. При обращении ребенка к вариативному объекту в реалии, не через Интернет, он узнает варианты этого объекта, лично ему нужные [41]. При навязывании же ребенку через Интернет социально принятых вариантов

объекта он освобождается от необходимости совершать собственный эксперимент с этим объектом, выявляющий его индивидуальные интересы к вариативности этого объекта, а значит и к самому объекту.

Используя канал Интернета, ребенок получает информацию о вариативности объекта от социума в готовом виде. Ему остается потрудиться только их зазубрить. Варианты сообщаются пользователю не иначе как оцифрованные в конечное по числу позиций меню вариантов. Это может быть меню оценок самого объекта, и меню действий с ним. Но это есть кодирование категориями, то есть дискретное, не аналоговое [14]. При обращении ребенка к вариативному объекту в реальности он сам активно наносит воздействия на вариативный объект, на иные объекты аналогичного класса. Поэтому вместо метода «зазубривания» социально навязываемого дискретного меню вариантов объекта или меню категориальных признаков о нем – ребенок применяет иной метод кодирования – метод формирования многомерного признакового пространства шкал возможных аналоговых трансформаций объекта.

Вот почему видеоролик, предъявляемый в Интернете конкретному ребенку, изображающий когнитивные действия с объектом, но другого человека, лишен информации о спектре интересов именно этого ребенка в адрес данного объекта.

Мы приходим к выводу, что Интернет не формирует в восприятии пользователя параметрических шкал, а формирует категории оценок. Усваивая для оценки явлений конкретный набор категорий (меню категорий) пользователь усваивает социальный опыт других людей, но не свой. Усваивает не путем формирования оценочных метрических шкал, а через «зазубривание» набора категорий. Следовательно, категориальные признаки отличий явлений зазубриваются и являются бинарными; они имеют иную природу, нежели формирующиеся аналоговые признаковые шкалы.

С одной стороны, мысленные операции знаками совершаются более быстро, они больше защищены от помех. За знаком закрепляется слово. Возникает возможность в знаке отмежеваться от конкретности и совершать обобщения, типизацию внешних явлений. С другой, при переходе от реальных явлений к явлениям интериоризации имеется и существенный недостаток. При замене реальности знаком

в этой форме кодирования исчезает информация о степени сходства, о степени близости одной реалии к другой, соседней. На основе конкретных реалий возникают обобщенные понятия, но и в них уже не возможна аналоговая оценка степени близости, она возможна, но только в метрике категориальных признаков. Практика обращения человека с каждой из реалий формирует ее *функцию* для данного человека, закрепляет для каждого действия *цель* его свершения. В пространстве функций предметов и пространстве целей действий формируются шкалы, аналогово задающие меру близости функций и меру близости целей. Данная информация накапливается в сенсомоторной психике, но она не передается в систему, содержащую знаки. Интернет как хранилище знаковой информации не содержит информации о близости/удаленности знаков между собой. Вернее, несходство знаков может быть оценено, но не аналогово, а только категориальными признаками, то есть бинарными. В категориальных признаках представлена строго социальная оценка реалий. У ребенка не остается выбора как эти категориальные оценки социума только запомнить. В этом состоит ограниченность Интернета.

Как отмечалось, пассивное наблюдение пользователем Интернета видеосцен формирует в его сенсорной системе образы социально признанных сцен. Будучи социально навязанными, эти сцены отражают опыт других людей. Сами сцены и опыт других очевидцев могут иметь большой авторитет, могут соответствовать истинности. Дело не истинности информации, получаемой через Интернет, а в лишении ребенка аналоговых шкал, которые у него вообще аргументу не могут появиться, если он смотрит видеоролики и не использует руку, чтобы деформировать вариативный объект.

Таким образом, после знакомства с информацией из Интернета, теоретически с точки зрения волеизъявления, ребенок имеет два пути дальнейшего развития перцептогенеза. Он может остаться социально зависимым и далее эксплуатировать примитивную систему категориальных оценок близости/удаленности, хорошесть/плохости, порядочности/скверности тех видеосцен, которые социальный опыт ему предоставил через Интернет. Такой ребенок, подросток является клоном социума, но не более. Внешне, повторяя социальные стереотипы, он хорошо создает иллюзию полноценной, воспитанной лич-

ности, законопослушного гражданина [2]. Но, с точки зрения теории информации, в его психике аналоговые оценочные шкалы появятся в этом случае аргюю не могут. Вместе с тем, у пользователя Интернета имеется возможность второго пути – переход после Интернета к экстериоризации ранее интериоризованных знаковых сцен. Блестящей иллюстрацией этой операции у детей являются сюжетно-ролевые игры. Подробное описание тех информационных процессов, которые начинаются при этом, дано в работе [12]. Отметим лишь главное: переход от знака обратно к реалиям обеспечивает с точки зрения теории информации два процесса. Во-первых, благодаря экстериоризации, из социально увиденных субъектом сцен вычленяются только реально возможные [7]. Нафантазированное киносценаристами и показанное с дисплея компьютера или телевизора множество комиксов, динозавров, фантастических событий признается после экстериоризации не действительными. Экстериоризация становится своеобразным экспериментом по проверке истинности сенсорно накопленной информации. Действия по экстериоризации следует не причислять к практическим, инструментальным действиям. Их совершает ребенок в детстве, они совершаются только лишь с когнитивной целью, не практической. В работе [12] описываются те четыре строгих условия, с соблюдением которых эти действия обязаны, с т.з. теории информации, совершаться. Итак, первый процесс, делающий информационно полезной для ребенка экстериоризацию, состоит в отсеиве нереального. В детской игре делается проверка, возможно ли реально повторить, скопировать те действия в реалии, которые дети о социуме имеют возможность наблюдать. Если некоторые действия социума воспроизвести детям невозможно, они не запоминаются.

Подражанию Интернету способствует сегодня бурное появление новых социальных сетей: facebook, «одноклассники», «В Контакте». А сюжетно-ролевые дворовые игры у детей, как отмечает ряд психологических статей [11, 16, 19], сократились почти до нуля. Они заменились виртуальными играми.

У человека существует еще до конца не изученная область его психики в виде высших психических функций [1, 6]. К ним относятся явления эмпатии, альтруизма, совести, чести, гордости, депрессии, стыда, симпатии, флирта, ревности. Можно ли чисто через Интернет

сформировать эти чувства? Согласно гипотезе, эти высокие чувства формируются не через подражание, как принято считать, а через «выдвижение детьми встречных гипотез». Детские игры возрождают в социуме высшие психические функции даже когда в нем они временно уменьшаются в реализации.

Заключение

1. Ограниченность Интернета как канала передачи информации состоит в следующем. Пользователь Интернета узнает из него лишь то, какие степени свободы у объекта обнаружили множество людей из социума. В первом случае, при отказе от собственного эксперимента пользователь Интернета становится *клоном* социума, но не более; он зазубривает социально предлагаемые ему категории вариантов объекта. При таком клоновом развитии возникает иллюзия полноценности личности, интегрированной в социум. Внешне, повторяя социальные стереотипы, пользователь Интернета создает иллюзию полноценной, воспитанной личности, законопослушного гражданина. При навязывании пользователю через Интернет социально принятых вариантов изменения объекта он освобождается от необходимости совершать собственный эксперимент с этим объектом, выявляющий индивидуальные интересы субъекта к вариативности этого объекта, а значит и к самому объекту.

2. Во втором случае у подростка имеется возможность перехода после Интернета к экстериоризации ранее интериоризованных знаковых сцен с воспринятыми объектами. Переход от знака обратно к реалиям обеспечивает с точки зрения теории информации четыре процесса. *Во-первых*, благодаря экстериоризации, из социально увиденных субъектом сцен вычлняются только реально возможные. Экстериоризация выступает экспериментом по проверке истинности сенсорно накопленной информации. *Во-вторых*, при обращении ребенка к вариативному объекту и его степеням свободы не через Интернет, а в реалии, он узнает варианты этого объекта, лично ему нужные, которые социум мог и не выявить в объекте. *Третий* важный информационный процесс состоит в том, что, научившись подражать социально увиденным явлениям, дети в игре с объектами проявляют творчество в «расшатывании» сюжетной игры, проводят пробные эксперименты по вариации степеней свободы игры и ее объектов.

Данный процесс отступления от эталонной модели социально увиденного в Интернете становится возможным за счет экстерииоризации, когда сенсорные модели переносятся из первоначально созданной системы категориальных признаков в еще одну систему признаков - аналоговых шкал. *В-четвертых*, ребенок использует факт физического сходства строения тела у всех людей. Он совершает в реальности эксперименты со своим телом и вариативность объектов и своего тела генерирует сам. Затем направляет в социум сгенерированные варианты в виде встречных гипотез, что они и социуму присущи как телесно сходному другому субъекту. А социум соглашается, то ли не соглашается с этими гипотезами. Этот механизм можно назвать «выдвижением встречных гипотез» [31].

3. Интернет не формирует в восприятии пользователя параметрических аналоговых шкал, а формирует дискретные категории оценок. Варианты явления сообщаются из Интернета пользователю не иначе как оцифрованные в конечное число позиций меню вариантов. Это соответствует дискретному принципу кодирования сообщения, а не аналоговому кодированию. В отличие от этого кодирования, при обращении ребенка к вариативному объекту в реальности он сам активно наносит воздействия на вариативный объект. Поэтому вместо метода «зазубривания» социально навязываемого конечного меню вариантов объекта и меню категориальных признаков – ребенок применяет иной метод кодирования — метод формирования многомерного признакового пространства шкал возможных аналоговых трансформаций объекта. Усваивая для оценок явлений конкретный набор категорий (меню категорий) пользователь Интернета усваивает социальный опыт других людей, но не свой. Категориальные признаки отличий явлений зазубриваются и являются бинарными; они имеют иную природу, нежели формирующиеся аналоговые признаковые шкалы.



Список использованной литературы

1. Аллахвердов, В.М. Сознание в логике познания / В.М. Аллахвердов. Материалы пятой Международной конференции по когнитивной науке. 18-24 июня 2012, Калининград. С. 216.
2. Брушлинский, А.В. Культурно-историческая теория мышления / А.В. Брушлинский. – 2-е изд., доп. Либроком, М., 2010. – 265 с.

3. Войскунский, А.Е. Психология и Интернет / А.Е. Войскунский. – М., Акрополь. 2010. – 439 с.
4. Войскунский, А.Е. Интернет как новая информационно-коммуникационная среда / А.Е. Войскунский // Материалы научной конференции «Психология перед вызовом будущего», 2006 г. – М. : ГГУ, 2006. – С. 6-8.
5. Войскунский, А.Е. Игровая деятельность посредством компьютерных технологий: направления исследования / Войскунский, А.Е., Митина О.В., Аветисова А.А. // Новое в психологии / Отв. ред. Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский. – М., 2013.
6. Выготский, Л.С. История развития высших психических функций / Л.С. Выготский. – М., 1931. – 242 с.
7. Выготский, Л.С. Психология развития человека / Л.С. Выготский – М., Изд-во Смысл; Эксмо, 2005. – 1136 с.
8. Емелин, В.А. Вавилонская сеть: эрозия истинности и диффузия идентичности в пространстве интернета / В.А. Емелин, А. Ш. Тхостов // Философия и культура. – 2013. – С. 74-84.
9. Емелин, В.А., Психологические последствия развития информационных технологий / В.А. Емелин, Е.И. Рассказова // Национальный психологический журнал. – М., 2012. – №1. – С. 81-87.
10. Запорожец, А.В. Восприятие и действие / А. В. Запорожец.– М., Просвещение. 1967.
11. Ильинова К.В. Влияние сюжетно-ролевой игры на формирование личности ребёнка / К.В. Ильинова, О.Ю. Логвинова, С.В. Мещерякова, И.Ю. Кулько // Молодой ученый. – 2014. – №17. – С. 487-489.
12. Лосик, Г.В. Кодирование информации в мозге : Монография / Г.В. Лосик. – Издательство LapLambertAcademicPublishing, 2015. – 135 с.
13. Лосик, Г.В. Перцептивные действия человека: кибернетический аспект : Монография / Г.В. Лосик. – Минск : ОИПИ, 2008. –147 с.
14. Лосик, Г.В., Два принципа кодирования информации в мозге: психофизиологические основания / Материалы международной конференции «РИНТИ-2013» / Г.В. Лосик. – Минск : ОИПИ НАН Беларуси, 2013. – С. 127-133.
15. Пиаже, Ж. Роль действия в формировании мышления / Ж. Пиаже // Вопросы психологии. – 1965. – № 6. – С. 8–12.
16. Сыроватская, Н.И. Влияние современных условий на развитие сюжетно-ролевой игры дошкольников / Н.И. Сыроватская // Современные наукоемкие технологии. – 2010. – № 2. – С. 62-63;

17. Тхостов, А.Ш. Национальный психологический журнал. №1(7), 2012.– С. 81-87.
18. Хаузер, М. Мораль и разум / М. Хаузер. – М. : Дрофа, 2008. – 639 с.
19. Чернявская, В.С., Ахмадуллина О.В. Опыт исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников / В.С. Чернявская, О.В. Ахмадуллина // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – № 1. – С. 11-15.