

НЕГАТИВНИЙ ВПЛИВ НА ПСИХОЛОГІЧНЕ ЗДОРОВ'Я ПРИ ВИКОРИСТАННІ ІТ-ТЕХНОЛОГІЙ

Хондак К.В.

Науковий керівник – к.т.н., доц. Березуцька Н.Лі.

Харківський національний університет радіоелектроніки
(61166, Харків, пр. Науки, 14, каф. Охорони праці, тел. (057) 702-13-60
e-mail: kseniia.khondak@nure.ua

Active development of computer information technologies leads not only to positive, but also to negative results. This work reviews the importance of the negative impact on the psychological health of a person who uses IT technologies not only in professional activities but also in everyday life. In this work are considered main factors of the information environment that can threaten the information security of the individual. Also the recommendations for protection from negative information impact are given.

Вступ. Бурхливий розвиток інформаційних комп'ютерних технологій призводить до глибокого занурення в них, що негативно впливає на психіку і здоров'я молодшої людини та може погіршити не тільки зір, поставу й сон, але й викликати тривожність, дратівливість, соціальну дезадаптованість і небезпечну поведінку.

Актуальність. Кожного дня можна спостерігати за удосконаленням інформаційних технологій, які створюють умови для ефективного функціонування сучасного суспільства в контексті його сталого розвитку. Реально спілкування з часом замінюється на віртуальне. Все більшої актуальності набуває проблема патологічного використання Інтернету чи «Інтернет-залежність». Так, виявлений феномен: особливий стан «поглиненості» діяльністю в Інтернеті й у ході комп'ютерних ігор, названо «досвідом потоку». У роботі А. Г. Макалатії[1] було показано, що переживання, одержувані від комп'ютерних ігор, по всіх характеристиках відповідають «досвіду потоку». Були виявлені додаткові механізми, що забезпечують «залипання» на процесі гри. Це:

1. Своєрідний феномен «незакінченої дії», що не дозволяє гравцеві забути про недограну гру;
2. Бажання гравця забути на час про неприємну реальність.

Гравець перестає реагувати на навколишній світ, проблеми, які він залишив у реальному житті чи незакінчені справи. Йому стає важливим лише те, чи виграв він. Гравець переживає за випадкових персонажів своєї гри, які за цей період його залежності стають для нього дорожче рідних людей. Нещодавно чималим чакланими були ігри про війну, що доводять дітей до самогубства.[2] У такому різко зростає кількість пошукових запитів на тему ігор, фіналом яких є вбивство реальних громадян. Перед тим, як втягти когось у квест, модератори вивчають його особистість – і коли той має затребувану схильність до агресивності, йому заважає. Найчастіше

воно складається із завдання собі ушкоджень: наприклад, вирізати пил з емоційному тілі кита чи напис, і все це потрібно знімати на фото чи відео. Це і є те, що говорить про те, що дитина настільки вникла у гру, що не розуміє де реальність, а де віртуальність.

Сучасна система освіти не може залишитися осторонь від глобального процесу інформатизації суспільства. Інформаційні технології в освіті відносяться до найважливіших компонентів сучасних освітніх систем у всіх ступенях і рівнях. Вже зараз на просторах світової мережі створилися величчя електронних освітніх ресурсів з різних галузей знань, спеціалізовані портали, де можна отримати консультацію з будь-якого питання.

Сучасний стан інформаційного простору Мережі можна визначити як джерело трансформації впливу інформаційного середовища в загрозу інформаційної безпеки людини. Даний фактор не дозволяє однозначно розглядати Інтернет як сприятливе освітнє середовище. У сучасній психологічній літературі до чинників інформаційного середовища, які можуть стати загрозам інформаційній безпеці особистості, фахівці відносять наступні:

• Доступність, не підконтрольність, необмежений обсяг надходження інформації до учнів.

• Наявність в Мережі інформації маніпулятивного характеру.

• Суперечливість, агресивний і негативний характер деякої інформації

• Пропаганда жорстокості засобами ЗМІ в Інтернеті.

• Наявність в інформаційних потоках специфічних елементів, які цілеспрямовано змінюють психофізіологічний стан дітей і підлітків.

Головним завданням захисту інформації є забезпечення цілісності і конфіденційності та доступності інформації. Проблема захисту не є суцільно технічною, оскільки виникає в процесі взаємодії людей і машин, а, як правило, люди є більш схильними до помилок, до послаблення пильності та нехтування правилами захисту. Це іноді призводить до потрапляння конфіденційної інформації до рук злочинця, а людину - до кримінальної відповідальності та нервового зриву. Все вище перелічене негативно впливає на психіку людини, а особливо молоді.

Висновок. Проаналізувавши все вище сказане можна зробити наступні висновки:

Щоб уникнути розвитку негативного інформаційного впливу, необхідно: частіше бувати на свіжому повітрі; спілкуватися з близькими людьми, розповідаючи їм про те, що вас турбує; по можливості уникати перегляду небезпечних сайтів; намагатися менше часу проводити на комп'ютерних іграх.

Перелік посилань:

1. <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/title-76>
2. <https://ukranews.com/ua/news/477891-gra-v-smert-shho-take-syniy-kyt-i-chomu-pliditky-vykonuyut-smertelni-zavdannya>
3. Юлія Мінгальова «Особливості інформаційних небезпек при використанні соціальних мереж»