

*Бешок Тетяна Віталіївна,
кандидат педагогічних
наук, доцент*



*Психологія
віртуального
середовища та
кібербезпека*



Поняття «віртуальна реальність» (virtual reality) в сучасному значенні вперше використав наприкінці 80-х років ХХ ст. Жерон Ланьє (Jaron Lanier), відомий діяч кіберкультури. За останні роки розвиток інформаційних технологій та формування знань про них актуалізували необхідність дослідження віртуальної реальності, як у «широкому», так і в «вузькому» сенсах слова. У «широкому» сенсі - «віртуальна реальність» є результатом переживання людиною низки екзистенціально-психологічних станів (уява, фантазія, сон тощо). У «вузькому» сенсі – це комп'ютерна віртуальна реальність. Комп'ютерна віртуальна реальність формується відносно недавно, хронологічно вона є останньою з віртуальних культурних форм, в яких об'єктивується феномен віртуальної реальності. Базовою характеристикою комп'ютерної віртуальної реальності є інтерактивність, тому що попередні форми культурної віртуальної реальності не давали можливості суб'єкту активно втручатися у перебіг подій, сюжетну лінію тощо.



Одним з викликів ХХІ ст. безсумнівно є проблема глобалізації усіх аспектів сучасного світового простору та вирішення питання оптимальних методів та форм побудови нової моделі світу та окреслення місця та ролі людини в ньому

Парадигмальні зміни сучасної картини світу торкнулись без винятку усіх сфер соціальної реальності. Очевидно, що однією з найхарактерніших ознак сучасних глобальних процесів є те, що у їхню основу покладено своєрідну соціокультурну дифузію, до якої залучено широкі верстви населення, а провідними та визначальними технологіями є інтерактивні комунікаційні системи в мережі Інтернет.

Віртуальна реальність, Інтернет та мережеві технології трансформують світогляд сучасної людини, саму людину та культурне поле загалом.

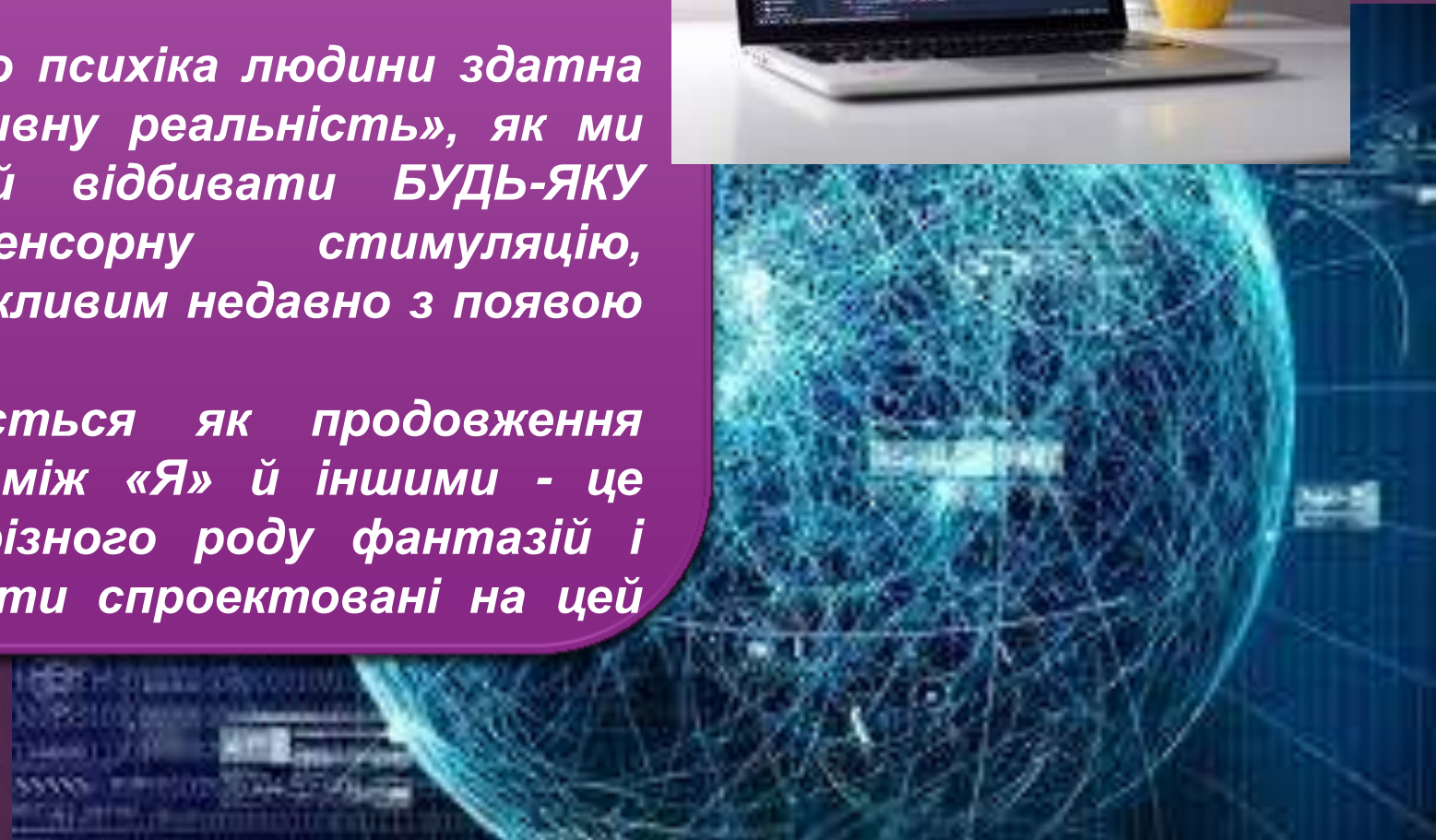


Віртуальна реальність, що формує віртуальний «світ», сприймається користувачем як реальний світ, з'являється ефект «присутності».

Це дуже цікавий феномен автоматичної «доробки» свідомістю недосконалого віртуального світу до рівня реальності. У цьому значенні віртуальна реальність являє собою засіб вивчення пізнавальних психічних процесів.

Цікавий також і той факт, що психіка людини здатна відбивати не тільки «об'єктивну реальність», як ми звикли це розуміти, але й відбивати БУДЬ-ЯКУ реальність, будь-яку сенсорну стимуляцію, підтвердження чого стало можливим недавно з появою відповідних технічних засобів.

Коли кіберпростір сприймається як продовження розуму - проміжний простір між «Я» й іншими - це широко відкриті двері для різного роду фантазій і реакцій переносу, які могут бути спроектовані на цей простір.



Психічний вплив віртуальної реальності на особистість.

У реальному житті дитина пізнає світ при безпосередній взаємодії з людьми, живою й неживою природою, намагається у процесі пізнання з'ясувати причинно-наслідкові зв'язки. Вона маніпулює реальними предметами, обстежує їх та явища навколишнього світу, й саме ці перцептивні дії дитини лежать в основі правильного сприймання простору. У віртуальному світі відбувається маніпуляція уявними предметами, заміна реального досвіду практичних дій символізацією, оперуванням знаковими моделями. Штучна реальність позбавляє дитину конкретно-чуттєвого досвіду, що перешкоджає розвитку дрібної моторики і мови. Діти, хоча і мають необмежений доступ до безлічі культурних, наукових даних, засвоюють операції, які необхідно зробити, але не задають питання: «чому», не розглядають причинно-наслідкові зв'язки. Складається видимість придбаного досвіду, мудрості, що в змозі втамувати спрагу внутрішнього росту людини. Такі умови сприяють поверхневому, безвідповідальному ставленню до вчинків, до життя, перешкоджають дослідницькій діяльності





Споконвіків діти росли й розвивалися у русі. Саме завдяки власній руховій активності дитина відчуває здатність впливати на навколишнє середовище. У віртуальному світі обмеження рухової активності дітей, які проводять в нерухомій позі багато часу, призводить до рухової депривації, що впливає на психічний розвиток, зокрема, на формування «образу Я». Нездатність змінювати навколишнє середовище обумовлює виникнення фрустрації й пов'язаних з нею пасивності або агресії в поведінці дітей. Самообмеження руху призводить до виникнення тривожності, дратівливості, агресивної поведінки.

ВІРТУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ



Віртуальна реальність простіша, ніж фізична та соціальна, відповідно дві останні в інтернет-комунікації редукуються до набору окремих ознак. Опанувати й вивчити віртуальну комунікацію значно простіше, ніж спілкування у реальному житті, цим інтернет-комунікація й затягує, цим можна пояснити частково втечу у ігрову чи іншу (редуковану) реальність. Для інтернет-комунікації властиві такі характеристики:

- 1) Анонімність, невидимість і відчуття безпеки. Дж. Сулер зазначає, що в такого типу комунікації є ефект вільного спілкування, у межах якого можливі дві реалізації: вихід негативних емоцій і задоволення деструктивних потреб (ображення інших, взламування сайтів) або реалізація можливості бути відвертим і не закриватися у якихось дуже особистих аспектах.
- 2) Одночасно із конструюванням власної віртуальної особистості людина створює образ співбесідника, який майже завжди не відповідає дійсності, оскільки інформацію, якої не вистачає, він просто домислює.
- 3) Обмежене сенсорне переживання, складність у вираженні емоцій, що частково компенсується спеціально розробленою знаковою системою (наприклад, емотиконами).

Закон України «Про основні засади забезпечення кібербезпеки України» дає таке визначення: «**Кібербезпека** — захищеність життєво важливих інтересів людини і громадянина, суспільства та держави під час використання кіберпростору, за якої забезпечуються сталий розвиток інформаційного суспільства та цифрового комунікативного середовища, своєчасне виявлення, запобігання і нейтралізація реальних і потенційних загроз національній безпеці України у кіберпросторі».



Кібернэтика (дав.-гр. κυβερνητική — «мистецтво управління» від κυβερνήτης — «керманич», «стерновий») — наука про загальні принципи керування в комплексі складними (множинними) системами різної природи походження (наприклад, у технічних, біологічних, соціальних та ін.). Інше значення — наука (чи мистецтво) керування (управління) складними системами різної природи походження на основі знань, що сформовані на зворотних зв'язках. За визначенням Глушкова — наука про загальні закони одержання, зберігання, передавання й перетворення інформації у складних системах управління.

Чим же приваблює кіберпростір:

Анонімність - це важливий аспект розуміння кіберпростору. Із самих ранніх стадій формування структури цього простору, саме існування анонімності й постійна боротьба за його підтримку, не може не звернути на себе увагу.

Анонімність також може використовуватися як інструмент безкарного прояву сексуальних домагань або агресії стосовно інших людей. Це може проявлятися у формі розсилання електронних листів з образами або погрозами від чужого імені, або публічній образі кого-небудь у конференції або в інтерактивному спілкуванні. Повтор цих дій може приводити до формування стереотипу поведінки й у реальному житті, що негативно позначається на соціальній адаптації особистості



Регресія – зсунення на ранні стадії розвитку. «Люди, спілкуючись в Інтернеті, регресують. Це очевидно» - так починає свою статтю про регрес в Інтернеті англійський філолог Norman Holland. І далі розвиває свою думку, показуючи три основних ознаки регресивної поведінки в кіберпросторі:

- flate (балакучість)*
- сексуальна заклопотаність*
- нічим не обґрунтована надмірна щедрість і відкритість*

КІБЕРПЕЗПЕКА УКРАЇНИ


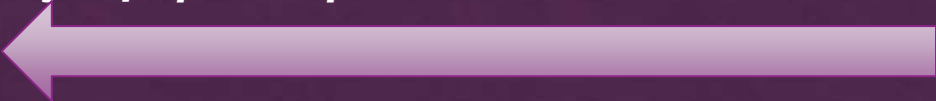


1. Національна система кібербезпеки є сукупністю суб'єктів забезпечення кібербезпеки та взаємопов'язаних заходів політичного, науково-технічного, інформаційного, освітнього характеру, організаційних, правових, оперативно-розшукових, розвідувальних, контррозвідувальних, оборонних, інженерно-технічних заходів, а також заходів криптографічного і технічного захисту національних інформаційних ресурсів, кіберзахисту об'єктів критичної інформаційної інфраструктури.

2. Основними суб'єктами національної системи кібербезпеки є Державна служба спеціального зв'язку та захисту інформації України, Національна поліція України, Служба безпеки України, Міністерство оборони України та Генеральний штаб Збройних Сил України, розвідувальні органи, Національний банк України.

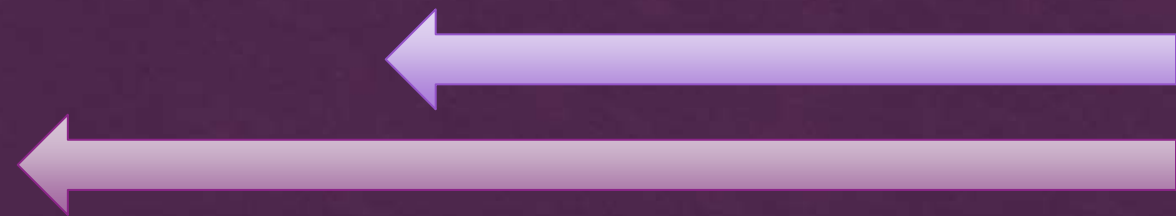


3. Функціонування національної системи кібербезпеки забезпечується шляхом:

- 1) вироблення і оперативної адаптації державної політики у сфері кібербезпеки, спрямованої на розвиток кіберпростору, досягнення сумісності з відповідними стандартами Європейського Союзу та НАТО;**
 - 2) створення нормативно-правової та термінологічної бази у сфері кібербезпеки, гармонізації нормативних документів у сфері електронних комунікацій, захисту інформації, інформаційної безпеки та кібербезпеки відповідно до міжнародних стандартів, зокрема стандартів Європейського Союзу та НАТО;**
 - 3) встановлення обов'язкових вимог інформаційної безпеки об'єктів критичної інформаційної інфраструктури, у тому числі під час їх створення, введення в експлуатацію, експлуатації та модернізації з урахуванням міжнародних стандартів та специфіки галузі, до якої належать відповідні об'єкти критичної інформаційної інфраструктури;**
 - 4) формування конкурентного середовища у сфері електронних комунікацій, надання послуг із захисту інформації та кіберзахисту;**
 - 5) залучення експертного потенціалу наукових установ, професійних та громадських об'єднань до підготовки проектів концептуальних документів у сфері кібербезпеки;**
- І т.д**
- 
- 

4. Порядок функціонування Національної телекомунікаційної мережі, критерії, правила та вимоги щодо надання послуг, їх тарифікації для користувачів бюджетної сфери, відшкодування витрат державного бюджету на утримання Національної телекомунікаційної мережі затверджуються Кабінетом Міністрів України.

5. Впровадження організаційно-технічної моделі кібербезпеки як складової національної системи кібербезпеки здійснюється Державним центром кіберзахисту, який забезпечує створення та функціонування основних складових системи захищеного доступу державних органів до мережі Інтернет, системи антивірусного захисту національних інформаційних ресурсів, аудиту інформаційної безпеки та стану кіберзахисту об'єктів критичної інформаційної інфраструктури, системи виявлення вразливостей і реагування на кіберінциденти та кібератаки щодо об'єктів кіберзахисту, системи взаємодії команд реагування на комп'ютерні надзвичайні події, а також у взаємодії з іншими суб'єктами забезпечення кібербезпеки розробляє сценарії реагування на кіберзагрози, заходи щодо протидії таким загрозам, програми та методики проведення кібернавчань.





ДО ЗУСТРІЧІ!