

# Основные этапы становления информационного общества



# Первая информационная революция

Письменность создала возможность для накопления, распространения знаний и передачи знаний будущим поколениям. Цивилизации, освоившие письменность, развивались быстрее других, достигали более высокого культурного и экономического уровня.



## Вторая информационная революция (середина XVI в.)



Была связана с изобретением книгопечатания. Появилась возможность не только сохранять информацию, но и сделать ее массово-доступной; грамотность становится массовым явлением.



# Третья информационная революция (конец XIX в.)



Была обусловлена прогрессом в развитии средств связи. Телеграф, телефон, радио позволили оперативно передавать информацию на любые расстояния.



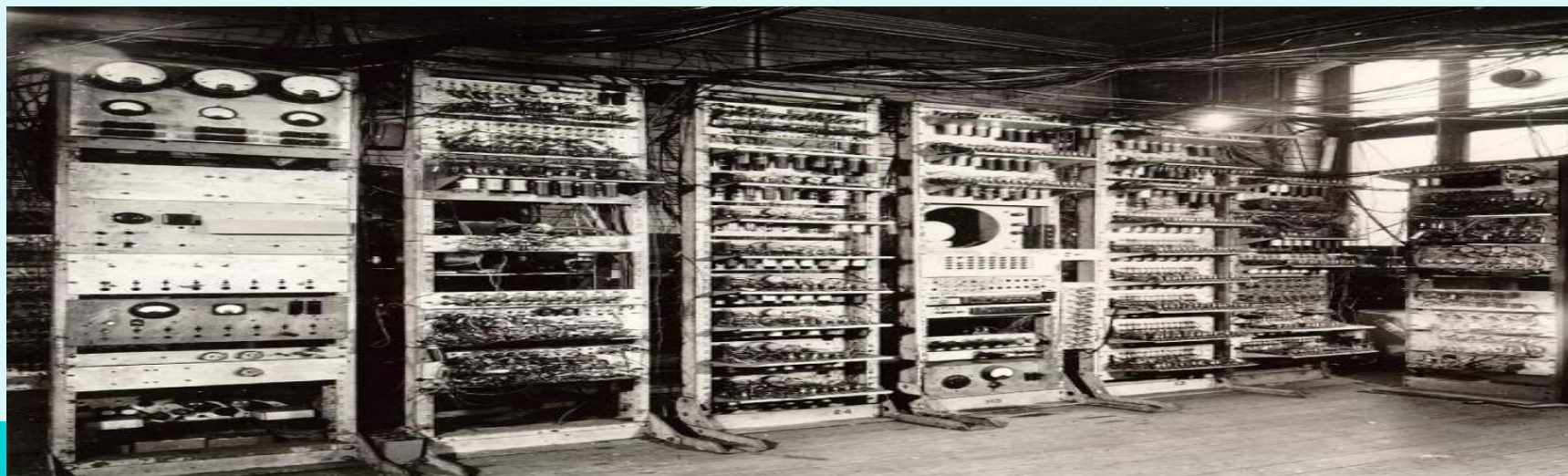
SHORPY



## Четвертая информационная революция (70-е гг. XX в.)



Связана с появлением микропроцессорной техники и, в частности, персональных компьютеров. Отметим, что не появление компьютеров в середине XX в., а именно создание микропроцессорных систем обусловило данную информационную революцию.





**Информационное общество – общество, в котором большинство работающих занято производством, хранением, переработкой, продажей и обменом информацией.**





Деятельность людей, групп, коллективов и организаций сейчас все в большей степени начинает зависеть от их информированности и способности эффективно использовать имеющуюся информацию. Прежде чем предпринять какие-то действия, необходимо провести большую работу по сбору и переработке информации, ее осмыслению и анализу. Отыскание рациональных решений в любой сфере требует обработки больших объемов информации, что подчас невозможно без привлечения специальных технических средств.



Универсальным техническим средством обработки любой информации является компьютер, который играет роль усилителя интеллектуальных возможностей человека и общества в целом, а коммуникационные средства, использующие компьютеры, служат для связи и передачи информации. Появление и развитие компьютеров — это необходимая составляющая процесса информатизации общества.





Информатизация общества — организованный социально-экономический и научно-технический процесс создания оптимальных условий для удовлетворения информационных потребностей и реализации прав граждан, органов государственной власти, органов местного самоуправления, организаций, общественных объединений на основе формирования и использования информационных ресурсов .

# Признаки информационного общества:

- Получение доступа к информационным ресурсам;
- Доступны современные информационные технологии и средства связи;
- Создана развитая информационная.



# Типы информационного общества



Каждая страна решает самостоятельно, какой тип информационного общества следует создавать. Возможны два полярных типа информационного общества: «цифровая диктатура» или «цифровая демократия».



## «Цифровая диктатура»



Создается цифровой бюрократией для того, чтобы упростить управление цифровым государством. При этом цифровые права цифровых граждан не защищены, ставка делается на цифровые полицейские меры тотального цифрового контроля.

Производится навязывание цифровых услуг населению, в которых нуждается не само население, а государство (бюрократия).

# «Цифровая демократия»



«Цифровая демократия» строится ради граждан, ради защиты их цифровых гражданских прав. Создавать «цифровую демократию» намного сложнее, чем «цифровую диктатуру». Прогнозы показывают, что «цифровая демократия» должна обеспечивать конфиденциальность, анонимность личной информации граждан.





## Проблемы информационного общества:



При условии стремительного развития компьютерной и телекоммуникационной техники самое главное обеспечить соприкосновение человека и техники.

От человека, живущего в мире информатизации, требуется повышение его интеллектуального и гуманистического потенциала.

# Первой глобальной проблемой является



Проблема, состоящая в том, что научно-технический прогресс создает все более широкое поле для принципиально нового развития военной техники и оружия массового уничтожения.



## Второй важной проблемой стало



Старая парадигма, будто природа - бесконечный резервуар для человеческой деятельности, оказалась неверной. Грозящая экологическая катастрофа требует выработки принципиально новых стратегий научно-технического и социального развития человечества.



## Третья проблема



Проблема сохранения человеческой личности, человека как биосоциальной структуры в условиях растущих и всесторонних процессов отчуждения.





«Информационный кризис" —  
явление, важнейшей чертой которой  
является превышение того уровня  
объема информации, за которым  
находится способность человека  
воспринимать и анализировать ее.





В полной мере информационный кризис проявился к середине XX в. Поток информации стали столь огромными, что человек уже не мог воспринимать их и анализировать в полной мере.



# Возникновение больших потоков информации было обусловлено:



- Постоянным увеличением числа периодических изданий по разным областям знаний;
- Чрезвычайно быстрым ростом числа книг, документов, отчетов, диссертаций, докладов и т.п., в которых излагаются результаты различных видов научной и практической деятельности.



Описанное явление, наступившее в информационной сфере к середине XX в., часто характеризуют как информационный взрыв. По оценкам специалистов, общая сумма знаний менялась на начальном этапе развития цивилизации очень медленно, но уже начиная с 1900 г. период удвоения объема знаний составил 50 лет, с 1950 г. — 10 лет, с 1970 г. — 5 лет, к концу XX в. — 1 год.

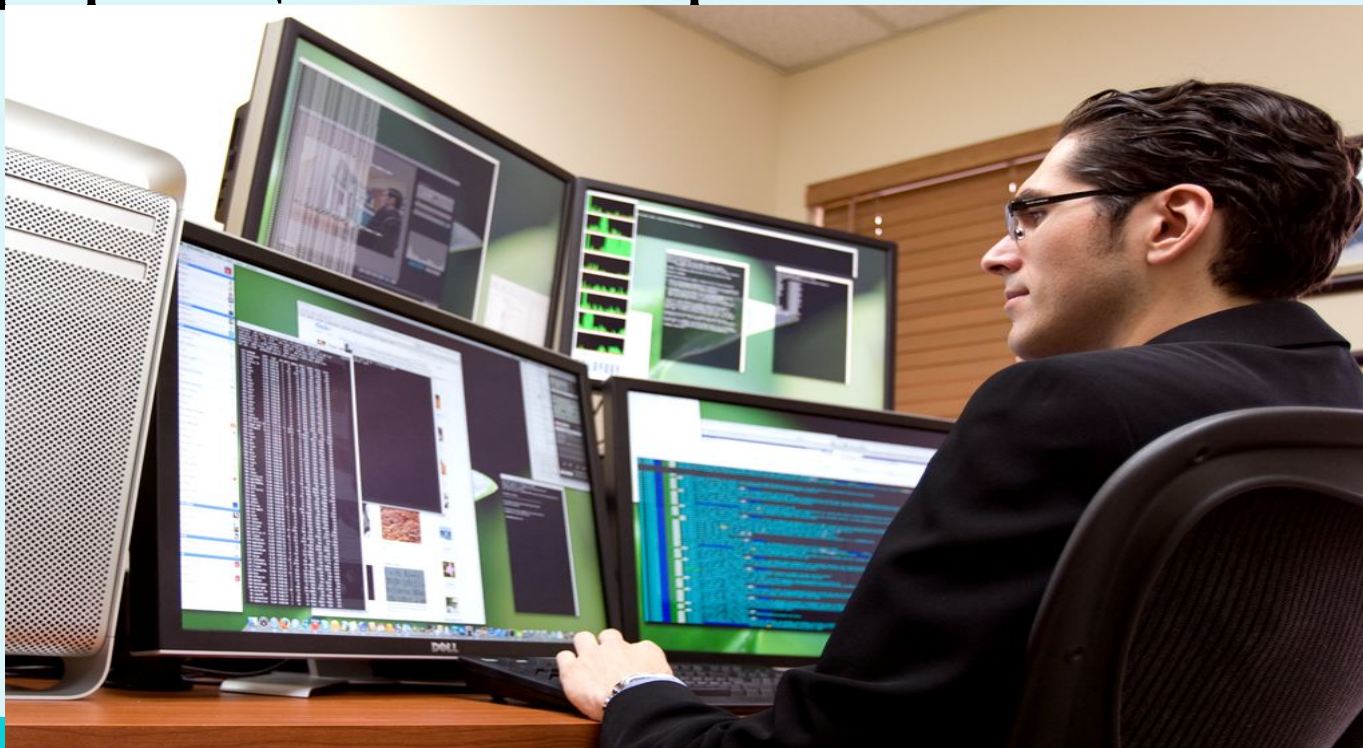
## Информационный кризис породил ряд негативных явлений:



- Противоречия между ограниченными возможностями человека по восприятию и переработке информации и постоянно нарастающими информационными потоками;
- Существование огромной избыточной информации, которая затрудняет восприятие полезной информации;
- Укрепление образовательных, экономических, политических и других социальных барьеров, препятствующих распространению информации.



Одна из задач информационного общества — смягчение последствий информационного кризиса.





# Роль информатизации общества в развитии средств массовой информации



Одной из особенностей жизни в современном обществе является гигантское развитие средств массовой информации (газеты, журналы, кино, телевидение, радио), они оказывают чрезвычайно сильное влияние на психологию громадной массы людей во всем мире. С помощью средств массовой информации возможно манипулирование общественным мнением, создание необходимых психологических предпосылок.



## Информационный образ жизни:



В условиях развертывания информатизации каждое из диалектически взаимосвязанных начал человека: физическое, психическое и социальное требует специального учета, т.к. только в этом случае новые возможности информационного общества могут быть в полной мере использованы для всестороннего развития человека. Неучет специфики этих начал человека, стихийная информатизация чревата трудно прогнозируемыми в полной мере отрицательными общественными последствиями информатизации.

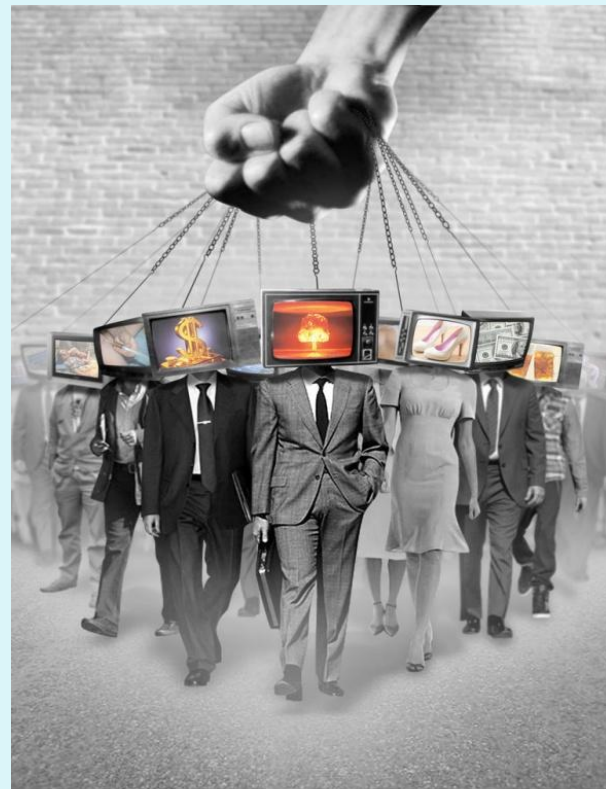
## Учет физического начала личности



- Проблемы адаптации людей с ограниченными физическими возможностями в современной информационной среде.
- Люди с ограниченными физическими возможностями требуют особого подхода к разработке прежде всего устройств ввода- вывода информации в ЭВМ;
- В России создана специальная программа по компьютерной технике, адаптированной для лиц, имеющих различные физические отклонения .
- Необходима разработка программ занятости с использованием компьютеров на дому для людей, не имеющих возможности перемещаться на работу.

## Учет психического начала личности

- У людей различна психологическая устойчивость к процессам информатизации.
- Наиболее подвержены “зомбированию” по телевидению и другим СМИ молодежь и люди пожилого возраста.



WebDiscoverer Одни раз ВД - всегда ВД

## Учет социального начала личности



Каждая социальная группа имеет свой специфический вариант социализации, а это значит, что в условиях информатизации все современные средства коммуникации и компьютеры должны делать учет этой специфики более совершенным, а не нивелировать ее, стандартизуя человека.



## Общественно-политическая деятельность



Обретает новую глубину с использованием интерактивного телевидения (телевидения с обратной связью) . Добавление к обычному телевизору передающего устройства с пультом обратной связи позволяет зрителю реагировать на вопросы ведущих телепрограмм, принимать участие в анкетированиях, голосованиях и т.д. Создается также новый рынок заказного цифрового телевидения на экране компьютера.

## Учебная деятельность



Среди целей информатизации образования, наряду с универсальными (развитие интеллектуальных способностей, гуманизация и доступность образования) определяется и ряд специфических компьютерная грамотность, информационное обеспечение образования (базы знаний и данных) , индивидуализированное образование на основе новых компьютерных технологий обучения.

# Бытовая деятельность



Бытовые компьютеры предназначены для массового использования в домашних условиях при решении вычислительных, обучающих, информационно-справочных, игровых и других задач. Важными областями применения бытовых компьютеров также являются:

- обеспечение информационных потребностей людей ;
- автоматическое управление домашним хозяйством.

## Социально-культурная деятельность



Развитие мультимедийных технологий и увеличение места, занимаемого ими в жизни современного человека, отразилось, конечно, не только на науке и игре, но и на искусстве. Так, например, первый выполненный в технологии мультимедиа CD-ROM "Сокровища России", посвященный русскому искусству X - начала XX веков, содержит карты Российского государства в динамике его развития и так называемую "временную линию", позволяющие вести анализ развития русского искусства во времени и пространстве.

# Досуговая деятельность



Компактные диски знаменуют появление пятого поколения.

Первые три поколения интерактивных средств объединяют постоянно усложняющиеся версии видеоигр.

В четвертом поколении были объединены видеоигры и бытовые компьютеры.

В настоящее время среди последних достижений можно выделить компьютерную мультипликацию.

Появившиеся оптические диски, предлагающие игроку возможность альтернативного выбора решений, являются первым шагом к продукции пятого поколения.