

### **III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)**

охоплює 15 напрямів. Його загальна вартість перевищує 750 мільярдів доларів. Очікується, що з них 250 мільярдів буде залучено через партнерські гранти, 250 мільярдів – через позики або акціонерний капітал і 250 мільярдів – через приватні інвестиції. План поділено на три етапи [2].

Перший етап – «Стійкість» – передбачає відновлення найважливіших об'єктів критичної інфраструктури до кінця року. Особливо обслуговування котельні, мережі, ЖКГ, підтримка малого та середнього підприємництва. Цьогоріч Україні вже потрібно хоча би 6-6,5 мільярдів доларів для відновлення енергетичної мережі держави.

Другий етап розгорнеться орієнтовно у 2023-2025 роках й передбачає реалізацію більшості проектів всього плану, відновлення об'єктів соціальної сфери, будівництво та ремонт житлового фонду. Очікується, що цей етап залучить понад 300 мільярдів доларів необхідного фінансування.

Третя фаза триватиме впродовж 2026-2032 років, – це модернізація та заходи щодо вступу України до Європейського Союзу. Для цього знадобиться понад ще 400 мільярдів доларів.

Однак, нам потрібно як у воєнному стані так і в повоєнні покладатися в основному на власні сили й можливості, вишукувати резерви та повертати нашу державу до числа провідних у Європі. А це означає, що молодим людям необхідно зараз із великою відповідальністю ставитися до оволодіння знаннями та професіями, які вкрай стануть потрібними у час відбудови поруйнованої війною України.

#### **Література**

1. А. Г. Караян та І. В. Сиромятников «Прикладна військова психологія»
2. [https://lb.ua/blog/martyna\\_boguslavets/524339\\_plan\\_vidnovlennya\\_ukraini\\_rozpochati.html](https://lb.ua/blog/martyna_boguslavets/524339_plan_vidnovlennya_ukraini_rozpochati.html)

**І. Ковальчук, Н. Шостаківська, канд. пед. наук, доц.**

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

### **ІНФОРМАЦІЙНІ СУСПІЛЬСТВА ТА ЦИФРОВИЙ РОЗРИВ**

**I. Kovalchuk, N. Shostakivska, PhD in pedagogy, Assoc. Prof.**

#### **INFORMATION SOCIETIES AND DIGITAL DIVIDES**

Боротьба за цифрове включення – це боротьба з часом. Нові інформаційні технології збільшують існуючу соціальну нерівність, тому політика цифрової інклюзії – це не що інше, як боротьба за зміну можливостей доступу до ринку праці та умов життя. Справжня цінність інформації залежить від здатності користувача її інтерпретувати. Щоб бути корисною, інформація має бути значущою, має бути перетворена на знання через процес соціалізації та практики, які формують аналітичний потенціал. «Протистояння цифровому розриву не можна відокремити від протистояння освітньому розриву» – П. К. Верхоф [1].

Політика універсального доступу до Інтернету в країнах, що розвиваються, не буде успішною, якщо вона не буде пов'язана з іншою соціальною політикою, зокрема з тією, що стосується освіти. Очевидно, це не означає, що ми повинні чекати, поки ми зможемо викоринити неписьменність, щоб розробити політику цифрового залучення. Вимоги економіки та створення робочих місць вимагають взаємопов'язаної політики, яка працює з різними соціальними секторами та різними ритмами з метою універсалізації державних послуг.

С. Бернардо у своїх дослідження дійшов висновку, що політика, спрямована на зменшення цифрового розриву, є необхідною складовою соціальної політики, але вона не є відповіддю на всі соціальні та економічні проблеми [2]. Те саме стосується електронної освіти та проблем, спричинених зниженням успішності в школі. Запровадження Інтернету має стати частиною загального переосмислення методів навчання та ролі як школи, так і

### III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)

вчителів. У країнах, що розвиваються, постійний пошук чудесних рішень. Інтернет надто важливий, щоб включити його в цикл чудодійних ліків, від яких згодом відмовляються, оскільки не відповідають нереалістичним очікуванням.

Країни, що розвиваються беруть до уваги динамічну природу цифрового розриву. Е.Л. Гуедес у одній із своїх публікацій, каже що країни, які не є частиною центрального ядра генерації технологій, повинні розвивати принаймні потенціал для подальшого зменшення цифрового розриву. Це дозволить їм слідкувати за тенденціями та досвідом, розробленим лідерами інформаційних технологій у країнах, що розвиваються, і розвинутих країнах, тим самим зменшуючи витрати на експерименти та допомагаючи визначити найкращі технологічні варіанти та найбільш відповідні продукти для їхніх соціальних реалій [3].

Провівши аналіз факторів цифровізації в країнах, що розвиваються дослідницька та консалтингова компанія Gartner, що спеціалізується на інформаційних технологій говорить, що нагальність вирішення проблеми цифрового розриву не може виправдати поспішні інвестиції в області, які вимагають експериментальних пілотних програм, відповідних місцевих умов, навчання користувачів, систем оцінки та технічної підтримки. Особливо - це стосується встановлення доступу до Інтернету в школах, що має бути поступовим процесом..

Сорж у свою чергу вважає, що запровадження Інтернету, розробка програмного забезпечення, адаптація педагогічних систем і розробка критичних методів навчання з використання ІКТ, які зменшать цифровий розрив в суспільстві і дадуть можливість подальшому цифровому розвитку стануть найкращим капіталовкладенням в суспільство, яке може собі дозволити будь-яка країна що розвивається [4].

#### Література

1. Пітер К. Верхоф, Тійс Л., Дж. Брукхейзен. Цифрова трансформація: міждисциплінарна рефлексія та програма досліджень. *Журнал бізнес-досліджень* 122(4), 2021.
2. Бернардо С. Інформаційні суспільства та цифровий розділ. Polimetrica - Trilce Editions, 2018.
3. Сорж Б., Гуедес Е.Л. Інтернет і бідність. Монтевідео: Unesco - Trilce Editions, 2015.
4. Сорж Б. Протистояння нерівності в інформаційному суспільстві. Unesco - Trilce Editions, 2018.

**А. Коноплицька, О. Наконечна, докт. філос. наук, проф.**

Національний університет водного господарства та природокористування,  
м. Рівне, Україна

### КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ У СВІТІ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ

**А. Konoplytska, O. Nakonechna Dr., Prof.**

#### COMPUTER GAMES IN THE WORLD OF MODERN MAN

Визнання гри глобальним й універсальним явищем, невід'ємною складовою частиною життя означає, що будь-які перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником. Філософське осмислення комп'ютерних ігор в житті людини є важливим аспектом, який сприяє всебічному й ґрунтовному вивченню цього феномену, уможливорює ефективне використання його потенціалу у різних сферах життєдіяльності людини.

**Мета роботи** - розкриття основних аспектів філософського сприйняття комп'ютерних ігор у світі сучасної людини.

Феномен гри має значну культурну й історико-філософську традицію, значний вклад у її формування внесли І.Кант і Ф.Шеллінг, Ф.Шиллер і Ф.Шлейермахер, Ф. Шлегель і Ф.Ніцше, Г.- Г.Гадамер, Й.Гейзінга, Е.Фінк, М.Гартман, Г.Гессе, Х.Ортега-і-Гассет. Гра розглядається як людський культурний феномен, що має багатоманітні виміри, діяльнісний