



УДК 37.1+37.2: 7.004

ГУМАНІСТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТІ

СЛІПЧИШИН Лідія

Український державний університет імені Михайла Драгоманова, Київ, Україна
lida.slipchyshyn@gmail.com

Розглянуто важливість знаходження шляхів гуманізації взаємин людини з новітніми технологіями в умовах цифровізації суспільного життя. Акцентовано увагу на співпраці людини зі штучним інтелектом і використанні її результатів в освітньому процесі.

Ключові слова: гуманізм, цифровізація, іммерсивна технологія, дизайн, мистецтво, освіта.

ВСТУП

Сьогодні затребуваними є передовий дизайн, що використовує проривні технологічні інновації, сучасні дизайнерські концепції та цифрове оповідання, здатне стимулювати розвиток у багатьох сферах, зокрема у виробництві, бізнесі, мистецтві та освіті. Заходи світового рівня дають можливість найкращим представникам різних галузей, зокрема професіоналам з маркетингу, цифровізації, дизайнерам, художникам і виробникам поділитися власним досвідом і отримати стимул до творчого натхнення, до нових винаходів, орієнтуючись на нові досягнення і потреби споживачів, на цінності цифрового гуманізму. Інноваційні рішення у дизайні удосконалюють і освіту.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є виявлення гуманістичних аспектів використання цифрових технологій, їхніх переваг і обмежень, а також ефективного використання можливостей з урахуванням потреб освітньої діяльності.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Незважаючи на підвищену увагу до цифрового гуманізму, у науковому середовищі сьогодні відсутнє його однозначне визначення, що постійно спонукає до узгодження з його цілями. Для з'ясування поняття цифрового гуманізму М. Кокельберг виокремлює в ньому принаймні 6 складових: образ людини в епоху цифрових технологій; контроль людини над цифровими технологіями; узгодження цілей і цінностей людей; розуміння потреб людства з позицій міждисциплінарності та узгодження з освітою; розбудова спільноти для досягнення цілей усіх компонентів при ключовій ролі технологій та медіа; політична складова, яка полягає в тому, щоб через конкретні реформи реалізувати інші складові. З позиції цифрового гуманізму людина несе відповідальність за те, щоб технологія відповідала людським цінностям і не руйнувала їх в ім'я інновацій та технологічного цифрового прогресу. Для цілісного розуміння проблем суспільства освіта фахівців має змінитись, адже



цифрові технології здійснили глибокий вплив на наше мислення і можливості для освіти: використання цифрових технологій в професійній діяльності, в соціальних мережах для створення спільнот, поточна цифрова трансформація життя людини у всіх аспектах (економіка, медицина, послуги) [3]. Отже, цифровий гуманізм - це гуманітарне охоплення суспільства з допомогою цифрових інструментів з активною чи пасивною участю людини.

Сьогодні між людиною та технологіями спостерігається якісно інший характер відносин, коли вони розвиваються разом, формують один одного. У цьому процесі важливо не допустити до технологічного детермінізму, коли технологія виходить з-під контролю людини. Природним фільтром такого небажаного розвитку є відповідальність людини за результати використання технології, що актуалізує необхідність уваги до безпеки у всіх її проявах.

Світові інституції - Цільовий фонд ООН з безпеки людини (UNTFHS), Сила для добра (Force for Good), Асоціація споживчих технологій (ACT) і Всесвітня академія мистецтва і науки (WAAS) – орієнтовані на вивчення впливу та потенціалу технологій, щоб використовувати їх для удосконалення життя людей. Концептуальною ідеєю конференції «Освіта для безпеки людини» (березень 2023 р.), організовану Force for Good, стала безпека людини, яка охоплює різні аспекти її життя, що потребують підвищення обізнаності та активної підтримки. Серед 25 аспектів організаційним комітетом було виокремлено гуманістичний підхід до освіти як провідний [1, с. 271].

Поки що ефективне узгодження гуманістичних ідей та цифровізації є складним завданням, яке потребує переосмислення поняття цінностей та їх приналежності, а також вимагає великої роботи щодо практичного втілення цієї ідеї. Якщо на цінності впливає технологічний прогрес, вони мають бути переосмислені. Для цього також потрібно працювати над значенням і використанням традиційних гуманістичних цінностей у сучасному світі і водночас засвоювати цінності технологічного світу [3].

У сфері дизайну одним із найвпливовіших заходів у світі є «Дні цифрового дизайну», який востаннє відбувся у жовтні 2024 року в Мілані. Як показали результати його роботи, до проривних інновацій віднесено UX/UI, Web3, штучний інтелект, Метавсесвіт, AR/VR/MR, просторове обчислення, стратегії руху/анімації та брендингу. Саме вони стоять у витоків революційних змін у багатьох сферах, зокрема, в мистецтві, медицині, освіті та ін.

Останні досягнення в галузі штучного інтелекту (ШІ) показують, що у співпраці ШІ з людиною можна вирішувати складні та нестабільні проблеми проектування, змінювати традиційні процеси, надихати на креативні рішення, що в сукупності змінює технологічний ландшафт у багатьох сферах. У цьому контексті зростає роль ШІ в галузі дизайну, де його унікальні можливості дозволяють відтворювати людське пізнання, вчитися на великих даних з різноманітних джерел, виявляти закономірності та приймати рішення.

У роботі В. Фенгвен [5] розглядається вплив ШІ на процес проектування з точки зору людини, коли задіяні нейронна система, психологічна та освітня сфери. Встановлено, що є два підходи до використання людиною ШІ: *перший* – ШІ розглядається як співавтор творчого процесу; *другий* – ШІ створює матеріал для дизайну. У співтворчості поєднуються людська інтуїція та



обчислювальні можливості ШІ, покращуються фази ідеювання та оцінювання, розвиваються дивергентне мислення та аналогіями, стимулюванням креативних ідей додається когнітивна фіксація дизайнерів, продукується ширший спектр ідей та інноваційних рішень. Водночас з цими перевагами співпраці спостерігаються когнітивне перевантаження та залежність від ШІ. Ці недоліки можуть спричинити зниження ймовірності інноваційного мислення, внутрішньої мотивації та втрату творчої волі [5, с. 22].

Науковці та практики, розглядаючи роль мотивації в освітньому процесі, підкреслюють важливий аспект: вмотивована особа швидше занурюється у контекст діяльності, оскільки вона орієнтована на здобування нового досвіду. Сьогодні, в умовах вже цифрової педагогіки, спостерігається підвищена увага до віртуальної, доповненої та змішаної реальності, які створили величезні можливості для генерування досвіду з застосуванням занурення.

Типи досвіду занурення, які підтвердили свою ефективність у роботі з студентами, розглядаються у праці [2]. Зокрема, це такі занурення: *репрезентативне*, яке ще називають психологічною присутністю, коли людина бачить, чує, має свідомий психічний стан; *інтерактивне* (участі), яке задіює когнітивні процеси сприйняття та обробки інформації; *афективне*, яке пов'язане з емоційним ставленням суб'єкта до досвіду; *нарративне*, яке фіксує занурення у потік пережитих подій. Розрізнення цих типів занурення надає прихильникам «технологію для створення досвіду, яка стає дедалі потужнішою завдяки постійному вдосконаленню таких речей, як потужність обробки, швидкість рендерингу та апаратне забезпечення контролера» [2, с. 2]. За допомогою складних технологій віртуальна реальність передбачає візуальне та слухове сприйняття, супроводжується емоційними і слуховими переживаннями, а також може доповнюватись створенням тактильних уявлень сприйняття. На противагу зануренню в традиційні середовища – фільм, читання романів, у навчальний процес – унікальною особливістю віртуальної реальності є гнучке поєднання усіх розглянутих видів занурення.

Виокремлення типів занурень дає інформацію для розмірковування фахівцям, що працюють з віртуальною реальністю у різних сферах, зокрема митцям і дизайнерам, освітянам тощо. Кожен з них орієнтується на провідний тип занурення, що залежить від завдання.

На нашу думку, заслуговують на увагу освітян творчі напрацювання новаторських дизайнерських студій, які здобули визнання на престижних заходах світового рівня. Нашу увагу привернули роботи студії Ouchhhh, головний офіс якої базується в Стамбулі. Вона спеціалізується на співпраці з штучним інтелектом, використовує керовані дані та створює цифрові інсталяції на перетині архітектури, мистецтва, науки, технологій і неврології. Її роботи відображають різні гуманістичні аспекти, контексти, ґрунтуються на науковій основі, наповнені поетичним досвідом, відзначаються високим художнім смаком і метафоричністю, формують футуристичну перспективу. Багато робіт Ouchhhh можна використати в освітньому процесі у таких категоріях: засвоєння наукових понять (Мистецтво ШІ у космосі людських клітин; Інформаційна гра на основі даних NASA; Земля. Кліматичні зони); когнітивно-мистецька майстерня митця (Вінцент ван Гог, Сальватор Далі, Леонардо да Вінчі);



цифрові скульптури в архітектурі міст, музеїв; когнітивні процеси людини в різних видах діяльності та інші [4].

ВИСНОВКИ

Враховуючи викладене вище, доходимо висновку про те, що в умовах цифровізації життя суспільства, відносини людини з технологіями перейшли на якісно новий рівень. Передові проривні технології, з одного боку, поліпшують життя людей, а з другого боку, розмивають межі його гуманітарної складової та актуалізують потребу знаходити нові способи гуманізації технологічного світу. У цьому процесі великий потенціал має штучний інтелект. У результаті його співпраці з людиною з'являються можливості відтворювати людське пізнання, створювати захоплюючі досвіди за допомогою імерсивних технологій, вчитися на великих даних з різноманітних джерел, використовувати нові способи візуалізації інформації, відкривати нові технологічні моделі контекстів і досвіду.

ЛІТЕРАТУРА

1. Сліпчишин Л.В. Гуманітаризація технологічної освітньої галузі: проблеми та їх розв'язання. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: збірник наукових праць. Вінниця: ТОВ «Друк плюс», 2023. Вип. 70. С. 269-279.
2. Balcerak Jackson M. & Balcerak Jackson B. Immersive Experience and Virtual Reality. *Philosophy & Technology*. 2024, Vol. 37, article N 19, 2024, 24 p. URL: <https://doi.org/10.1007/s13347-024-00707-1>
3. Coeckelbergh M. What is digital humanism? A conceptual analysis and an argument for more critical and political digital (post)humanism. *Journal of Responsible Technology*. 2024, 17, 100073 URL: <https://doi.org/10.1016/j.jrt.2023.100073>
4. Medved M. Next Up: Ouchhhh Studio Brings Data-Driven Art to Otherworldly Life. URL: <https://nftnow.com/next-up/next-up-ouchhhh-studio-brings-data-driven-art-to-otherworldly-life/> (published 04.01.2024)
5. Wendy Fangwen Yu.: AI as a co-creator and a design material: Transforming the design process. *Design Studies* Vol 97 No. C March 2025. 1-27 p.

SLIPCHYSHYN L.

HUMANISTIC ASPECTS OF THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN EDUCATION

The importance of finding ways to humanise human relations with the latest technologies in digitalisation of social life is considered. The focus is on human cooperation with artificial intelligence and the use of its results in the educational process.

Keywords: *humanism, digitalisation, design, art, education, immersive technology.*