

FORMATION AND DEVELOPMENT OF MEANS OF COMMUNICATIONS

Yevstigneyev I.S., Sotnikov M.V.

Keywords: *communications, communication facilities, the Internet.*

This work is devoted development of means of communications. Process of formation and formation of network Internet is considered.

СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНИКА КАК ФАКТОР ВОЗНИКНОВЕНИЯ МОЛОДЁЖНЫХ СУБКУЛЬТУР

В.С. Егоров, студент 1 курса инженерного факультета
Научный руководитель – Гердт Н.Е. кандидат исторических наук, доцент
ФГБОУ ВПО «Ульяновская государственная
сельскохозяйственная академия»

Ключевые слова: *контркультура, субкультура, субкультурная активность, социализация, неформальные объединения*

В работе предпринята попытка рассмотреть сущность молодёжной культуры и механику возникновения её субкультур, выявить причины появления и особенности молодёжных организаций, их роль в процессе социализации молодёжи.

Среди факторов, определяющих российскую специфику субкультурных образований в молодёжной среде можно выделить следующие:

- 1) социальная и экономическая неустойчивость российского общества;
- 2) особенности социальной мобильности в российском обществе;
- 3) потеря тех нормативно-ценностных оснований, которые необходимы для поддержания социальной солидарности и обеспечения приемлемой социальной идентичности.

Субкультурная активность молодёжи зависит от ряда факторов: от уровня образования (у лиц с более низким уровнем образования, например у учащихся ПТУ, она значительно выше, чем у студентов вузов); от возраста (пик активности – 16-17 лет, к 21-22 годам она заметно падает); от места жительства (движения неформалов более характерны для города, нежели для деревни, так как именно город с его обилием социальных связей дает реальную возможность выбора ценностей и форм поведения).

Молодёжную субкультуру России необходимо рассматривать как результат социально-культурной деятельности молодёжи, которая для реализации своего творческого потенциала или выражения протеста против существующего социального порядка формирует особые социальные – формальные или неформальные – структуры.

Неформальные объединения – это явление массовое. Ради каких только интересов не объединяются люди: дети, подростки, молодёжь, взрослые и даже старики. Число таких объединений измеряется десятками тысяч, а количество их участников – миллионами. Выделяют следующие основные признаки неформалов:

- 1) неформальные коллективы не имеют официального статуса;
- 2) слабо выраженная внутренняя структура;
- 3) большинство объединений имеет слабо выраженные интересы;

- 4) слабые внутренние связи;
- 5) очень сложно выделить лидера;
- 6) не имеют программы деятельности;
- 7) действуют по инициативе небольшой группы со стороны;
- 8) представляют альтернативу государственным структурам;
- 9) очень тяжело поддаются упорядоченной классификации.

Главной функцией любого объединения, будь то самостоятельное движение или контркультурная неформальная группа, является одна – стремление к самореализации, субъектному воплощению.

К самым распространенным современным молодёжным субкультурам относятся следующие:

- фрики - рокеры
- панки - скинхэды
- готы - роллеры
- эмо - хакеры
- трэш - футбольные болельщики
- скейтеры - хиппи
- байкеры - люберы

Молодёжные субкультуры в России несут на себе воздействие криминализации общества, западной культурной экспансии, тяги к преодолению рутины повседневности и наследия советской эпохи. Эти воздействия переплетаются, в разной мере присущи тем или иным субкультурным феноменам. Главное же состоит в том, что субкультурная специфика не свойственна молодому поколению россиян как таковому, это мозаика социокультурных образований, фрагментарно рассеянная.

В заключении можно сделать вывод, что если народ имеет то правительство, которое он заслуживает, то народ и правительство имеют дело с той молодёжью, которую они сами воспитывают – любое проявление невнимания к молодёжным проблемам способно создать ещё большие проблемы для настоящего и будущего общества.

Библиографический список:

1. www.libozersk.ru/pages/index/343
2. psyfactor.org › [Библиотека](#) › [Общество](#)
3. www.subcult.ru/
4. www.pazitifforum.com/index.php?board=81.0
5. subculture.narod.ru/
6. rustm.1gb.ru/catalog/article/28.html

MODERN TECHNOLOGY AS A FACTOR OF youth subcultures

V.S. Yegorov, a student of computer engineering courses

Supervisor - Gerdt, N.E. Candidate of Historical Sciences, Associate Professor

FGBOU VPO "Ulyanovsk State Agricultural Academy"

Keywords: counter-culture, subculture, subcultural activity particular, socialization, informal associations

In this paper we attempt to examine the nature of youth culture and the mechanics of its subcultures, to identify the causes and the appearance of a particular youth organizations, their role in socialist-tion of youth.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ВРЕД VS ПОЛЬЗА

Д. В. Ешторкин, студент 2 курса инженерного факультета

**Научный руководитель: Буторина Л.О., кандидат философских наук, доцент
ФГБОУ ВПО «Ульяновская государственная
сельскохозяйственная академия»**

Ключевые слова: компьютерные технологии, компьютерные игры, классификация игр

В работе предпринята попытка разобраться, почему компьютерные игры так популярны, в чём их вред и польза

Научно-технический прогресс, набравший к концу XX в. головокружительную скорость, послужил причиной появления такого чуда современности как компьютер и компьютерные технологии. Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в развитии многих отраслей промышленности, на порядок повысило мощь и эффективность военной техники, внесло множество прогрессивных изменений в работу средств массовой информации, систем связи, качественно изменило принцип работы банков и административных учреждений. Уже сегодня компьютеры отвечают за наведение и запуск ядерных ракет, за банковские переводы многомиллионных сумм денег и многих других систем, ошибки в работе которых дорого обходятся людям. К сожалению, даже этим не ограничивается зависимость человека от компьютера.

Компьютерные игры. С недавних пор это словосочетание прочно вошло в нашу жизнь, каждый, кто имеет компьютер наверняка смог почувствовать их притягательность, видимо, игра заложена в саму природу человека с древнейших времен - выследить зверя, заманить его в ловушку - это тоже своего рода игра. Но теперь мы лишены этого в жизни, а инстинкты остались, и они находят свой выход в компьютерных играх. Вы не задумывались, почему процент мужчин среди играющих в компьютерные игры, а особенно в 3D-action, в десятки раз больше чем женщин? На мой взгляд, именно из-за того, что мужчина всегда был охотником – добытчиком – воином и нам никуда не деться от 30 000 лет сражений с хищниками и между собой, заложенных в наших генах.

С совершенствованием компьютеров совершенствовались и игры, привлекая все больше и больше людей. На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением.

Первые компьютерные игры появились очень давно, когда еще компьютеров как таковых не существовало, просто язык не поворачивается называть компьютером эти калькуляторы-переростки, размером с динозавра и такие же медлительные. Хотя на тот момент времени даже они были чудом техники. Первой компьютерной игрой считается "Теннис для двоих", изобретенная в 1958 г. американским ученым Вильямом Хай-