

З. Вишнеvский Ю.П. Шапко В.Т. Студент 90-х — социокультурная динамика. // Социологические исследования. 2000, № 2. С. 56-64.

DYNAMICS OF VALUE ORIENTATIONS STUDENTS IN MODERN RUSSIA
Lesco, AE, 3rd year, Department of Information Systems and Technology
Supervisor - and since. Mr., Associate Professor T. Petukhov
GOU VPO «Ulyanovsk State Technical University»
E-mail: alkaloid404@yandex.ru

Key words: value, the youth and students.

The paper considers the problem of attitudes of contemporary Russian students.

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН
Логинов А. Ю., 2 курс, факультет информационных систем и технологий
Научный руководитель – д. н. , профессор Петухов В. Б.
ГОУ ВПО «Ульяновский государственный технический университет»
E-mail: login73ul@mail.ru

Ключевые слова, общество, информация, культура, феномен

В статье анализируется специфика визуализации как феномена современной культуры.

Последние десятилетия XX века отмечены процессами, существенным образом трансформировавшими современную социокультурную реальность. Развитие средств массовой коммуникации и полномасштабное внедрение новых информационных технологий, привело к тому, что взаимодействие людей в современном обществе все больше приобретает виртуальный характер. В результате интенсивной информатизации и глобализации социальных и культурных процессов стало возможным появление нового социального пространства, получившего название виртуальной реальности. Принято думать, что развитие сети Интернет - это решающий шаг на пути к информационному обществу. Социологи постепенно привыкают к этой мысли и приучают к ней всех остальных. Однако, если разобраться в смысле расхожего понятия "информационное общество", то можно прийти к парадоксальному выводу: Интернет удаляет нас от идеала информационного общества. В Интернете очень мало от информации (в традиционном ее понимании) и нет почти ничего от общества. Из просто вычислительной машины компьютер превратился в универсальное устройство, которое с равным успехом может служить профессиональным инструментом ученого, чиновника, инженера, бизнесмена, юриста, врача, а также средством обучения, повседневного общения, развлечения. Логично ожидать, что именно компьютеризация привлечет повышенный интерес социологов-теоретиков и что именно ими будут созданы модели трансформации современного общества, в которых компьютеризация будет интерпретирована как ключевая тенденция. Существуют некоторые традиционные объяснительные модели. Пожалуй, наиболее популярным является тезис, гласящий, что распространение персональных компьютеров и компьютерных сетей (в особенности развитие сети Internet) -

это решающий шаг на пути к информационному обществу. Однако, если разобраться в теоретическом смысле расхожего понятия «информационное общество» и проанализировать то, что действительно происходит в обществе рубежа веков, то можно прийти к выводу: внедрение в жизнь человека так называемых «информационных технологий» скорее удаляет нас от того информационного общества.

Обобщая все написанное социологами и футурологами в 60 - 90-е годы XX в. по поводу информационного общества, можно следующим образом представить базовые черты этого типа социальной организации:

- 1) Определяющим фактором общественной жизни в целом является научное знание. Оно вытесняет труд (ручной и механизированный) в его роли фактора стоимости товаров и услуг. Экономические и социальные функции капитала переходят к информации;
- 2) Экономика постиндустриального общества является в первую очередь обслуживающей и лишь во вторую – производящей;
- 3) Уровень знаний, а не собственность, становится определяющим фактором социальной дифференциации. Деление на «имущих» и «неимущих» приобретает принципиально новый характер: привилегированный слой образуют информированные, в ту пору как неинформированные - это «новые бедные». Соответственно, очаг социальных конфликтов перемещается из экономической сферы в сферу культуры;
- 4) Инфраструктурой информационного общества является новая «интеллектуальная», а не «механическая» техника. Социальная организация и информационные технологии образуют «симбиоз». Общество вступает в «технотронную эру», когда социальные процессы становятся программируемыми.

Такого рода информационное общество нигде не состоялось. Приоритетным в последние годы XX века стало развитие не информационных, а симуляционных технологий - технологий виртуальной реальности. В результате наращивания оперативной памяти и быстродействия компьютеров, а также создания нового программного обеспечения не столько возникают качественно новые формы передачи и обработки данных, сколько достигается все большее сходство между работой на компьютере и управлением реальными объектами, а также сходство коммуникаций в режиме online с общением в реальном пространстве - времени. Компьютеризация повседневной жизни вводит в обиход виртуальную реальность в качестве подобия, компьютерной симуляции реальных вещей и поступков. Важно, например, не только то, что теперь можно совершать покупки с помощью компьютера, подключенного к узлу сети Internet, но и то, что процесс покупки все чаще организуется как посещение виртуального магазина. Если с помощью изощренной компьютерной графики web-страница продавца симулирует расположение товаров на витрине, их осмотр и обмен на плату в виде банкнот или чека, то это следует трактовать не просто как перенос операции купли-продажи из реального пространства в виртуальное, а как симуляцию институциональной формы товарного обмена. Эта институциональная форма превращает обмен из технической операции в род экономического взаимодействия: в исполнение социальных ролей покупателя и продавца. Обмен посредством сети Internet позволяет совершать операцию купли-продажи без соблюдения этой институциональной формы. Но в таком случае взаимодействию недостает привычной социальности, общества как среды взаимодей-

ствия. Этот «дефицит социальности чреват сбоем во взаимодействии, и во избежание сбоя общество в традиционном его понимании замещается киберпротезом - виртуальным магазином. С помощью технологий виртуальной реальности создаётся видимость институциональности обмена.

Обмен осуществляется как симуляция - виртуальный аналог реального социального взаимодействия. Превращение в последние десятилетия XX в. социальной реальности в эфемерную, нестабильную явно взаимосвязано с возрастанием роли в жизни людей различного рода симулякров - образов реальности, замещающих саму реальность. Реальность не исчезает, она просто заменяется новой реальностью - виртуальной. Виртуальная реальность предполагает взаимодействие человека не с вещами, а с симуляциями. Применительно к обществу в целом виртуализация предстает не как единый процесс, а скорее - как серия разнородных, но направленных сходным образом тенденций в различных сферах жизнедеятельности.

Итак, важной характеристикой виртуальной культуры является ее мозаичность, связанная с особенностями процесса познания, а также структурирования и ценностного отбора социального опыта жизнедеятельности. Как следствие интенсивного внедрения компьютерных информационных технологий в повседневную культуру, непрерывного и беспорядочного потока информации, распространяемого, главным образом, средствами массовой коммуникации, формируется определенный тип виртуальной культуры, сочетающий в себе случайные элементы культур разных народов и эпох. Данные элементы оседают по определенным статистическим законам в сознании индивидов, образуя нечто вроде "хранилища сообщений". Таким образом, не происходит ценностного отбора и структурирования социального опыта как в случае направленного процесса познания, реализуемого посредством системы образования. В этом заключается основное отличие виртуальной культуры от культуры в ее традиционном понимании в науке как ценностно-отобранного и символично-семиотически организованного опыта множества людей. Таким образом, Интернет никак не реализует старую добрую идею информационного общества. Виртуальные тела, личности, сообщества - это нечто иное, чем привычный, "реальный" социум. Вместо ожидаемой "общественной пользы" виртуальных технологий, они виртуализируют само общество, превращая его из системы институтов - в потоки образов, а информацию из знания - в сплошной коммуникативный процесс "обо всем" или "ни о чем".

Библиографический список:

1. Иванов, Д.В. Виртуализация общества. - СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002.
2. Шеремет, А.Н. Виртуализация как социокультурный феномен. // Культурология: фундаментальные основания прикладных исследований / Рос. ин-т культурологии, Науч.-образоват. центр и др. ; [ред. И.М.Быховская]. — М. : Смысл, 2010. — 640 с. — Библиогр. в конце разд.
3. Маньковская, Н. В. Виртуальная реальность в искусстве и эстетике // Кино: методология исследования. Сб. науч. работ/ Сост. и науч.

VIRTUALIZATION AS A SOCIOCULTURAL PHENOMENON

Loginov, A.Y., 2nd year, Department of Information Systems and Technology

Supervisor - dnf. Professor Petukhov V.B.

GOU VPO «Ulyanovsk State Technical University"»

E-mail: login73ul@mail.ru

Key words, society, information, culture, the phenomenon

The article examines the specifics of visualization as a phenomenon of modern culture.

ЖИЗНЕННЫЕ УСТАНОВКИ И ОРИЕНТИРЫ МОЛОДЕЖИ В ПРОЦЕССЕ МОДЕРНИЗАЦИИ

К.А. Макаров, студент 5 курса экономического факультета

Научный руководитель: доцент Л.И. Колесова

ФГБОУ ВПО «Ульяновская государственная

сельскохозяйственная академия»

89084853488, makarovkirill73@yandex.ru

Ключевые слова: Молодежь, процесс модернизации, молодежный парламент.

Работа посвящена жизненным установкам и ориентирам молодежи в процессе политической модернизации общества с помощью Молодежного парламента.

Исторический опыт развития человечества показывает, что ценностные системы в условиях стабильности могут существовать и функционировать достаточно длительное время, как десятилетия, так и века. В условиях же кризисов эти системы часто претерпевают существенную трансформацию. Примером является Россия с конца 80-х годов XX века.

Происходящие процессы трансформации систем ценностей и ценностных ориентаций в современном российском обществе в большей степени затрагивают молодежь, чем другие слои населения, ввиду особой восприимчивости, незащищенности, а также социальной мобильности молодежи. В связи с этим проблема изучения, формирования ценностных ориентаций молодежи в условиях реформируемого общества, их структуры и динамики является особенно актуальной

Поскольку модернизация является процессом комплексным, то ее политическую составляющую нельзя рассматривать изолированно. Процесс политической модернизации требует взаимной увязки внутри самой политической системы ее целей с такими факторами, как социально-экономическое развитие, стабильность, политическое участие. Процесс политической социализации личности апеллирует к такой группе населения, как молодежь, потому что именно молодежь претерпевает значительные изменения в своих интересах, взглядах, ценностях, культуре. В современной России проживает около 39,6 млн. молодых граждан, что составляет 27% от общей численности населения страны. Молодежь - понятие современного социогуманитарного знания, используемое для обозначения совокупности индивидов, обладающих социопсихическими качествами, способствующими перманентной активной переоценке ими любых существующих в обществе ценностей.