

На правах рукописи

Анисимова Ирина Валерьевна

**Особенности компьютерной культуры
учащейся молодежи в современной России:
социологический анализ**

Специальность 22.00.06

социология культуры, духовной жизни

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата социологических наук



Екатеринбург

2004

Работа выполнена на кафедре прикладной социологии
Уральского государственного университета им. А. М. Горького

Научный руководитель: доктор философских наук,
профессор ГРУНТ Е. В.

Официальные оппоненты: доктор социологических наук,
профессор ШАПКО В. Т.

кандидат социологических наук,
МАСЛЕНЦЕВА Н. Ю.

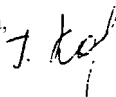
Ведущая организация: Южно-Уральский государственный
университет

Защита состоится «8» июня 2004 г. в 13 часов на заседании диссертационного
совета Д 212.286.05. по защите диссертаций на соискание ученой степени доктора
социологических наук при Уральском государственном университете им. А. М. Горького,
по адресу: 620083, Екатеринбург, К-83, пр. Ленина, 51, комн. 248.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Уральского
государственного университета им. А. М. Горького.

Автореферат разослан «__» _____ 2004 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
доктор социологических наук,
профессор



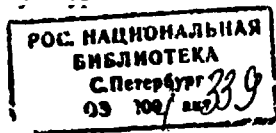
Г. Б. Кораблева

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования.

В настоящее время повсеместное использование компьютеров, компьютерных и информационных технологий, компьютерных способов хранения и передачи знаковых систем существенно изменяет не только экономику, политику, образование, но и культуру. Становится очевидным, что формируется новая компьютерная культура.

Благодаря способностям обрабатывать большой объем информации, компьютер существенно увеличивает свободу мыслительной деятельности, направленной на создание разных по характеристикам возможных миров. Следовательно, важнейшей сущностной характеристикой компьютерной культуры становится не столько ускорение процесса обработки различной информации, сколько возможность существенного расширения масштабов творческой деятельности человека. Человек впервые получил возможность конструировать виртуальный мир, выбирая для себя те варианты преобразования реального мира, которые наиболее соответствуют его реальным потребностям. Поэтому можно говорить о том, что компьютер характеризует переход человечества на качественно новую ступень развития. Он непосредственно позволяет перейти к активному формированию параллельного природному мира, который сначала просчитывается в основных своих характеристиках на компьютере, а затем благодаря появлению новых материалов, биоинженерии позволяет создать из неживой и живой природы новые вещи, организмы с заранее заданными свойствами. Данная сущностная характеристика компьютерной культуры требует новых по содержанию знаний и практических умений. Они включают в себя не только элементарное владение компьютером, связанные с использованием его для набора текстов, обработки статистических данных, но и умелого его использования для творческого поиска различных способов конструирования новых продуктов материальной и духовной культуры.



Таким образом, компьютерная культура изменяет прежние формы культурного бытия людей, их виды общения и взаимодействия, трансформирует способ культурной коммуникации, требует выработки новых знаний, умений, навыков, складывания новой системы ценностей и норм.

Компьютерная культура, исходя из вышесказанного, является новой формой организации мыслительной деятельности человека, которую нельзя отождествить ни с одним видом ранее существовавших культур - ни с материальной, ни с духовной. Это качественно новая ступень в развитии человечества, находящаяся в становлении.

В связи с этим крайне важны социологические исследования, изучающие состояние и перспективы развития компьютерной культуры.

Особый интерес представляет рассмотрение компьютерной культуры современной молодежи. Молодежь является основным потребителем компьютерных программ: компьютерных игр, программного обеспечения, обучающих программ, электронных энциклопедий, учебников, книг. Учащаяся молодежь по роду своей деятельности часто прибегает к использованию компьютера. В этой связи изучение компьютерной культуры учащейся молодежи представляется особенно актуальным.

Исследование компьютерной культуры учащейся молодежи важно с теоретической точки зрения. Понятие компьютерной культуры является важной областью научного поиска. Теоретические и эмпирические исследования различных типов компьютерной культуры немногочисленны, и поэтому при изучении данного социального явления возникают различные теоретико-методологические проблемы. Рассмотрение компьютерной культуры учащейся молодежи актуально, поскольку позволит расширить теорию компьютерной культуры и обогатит знание о существующих ее классах.

Исследование затронутой в настоящей работе проблематики актуально не только с научной точки зрения; но и с позиции практического использования полученных результатов. Анализ состояния компьютерной культуры

учащейся молодежи, факторов ее формирования и развития необходим для разработки учебных программ и технологий в средней и высшей школе.

Таким образом, теоретическая неразработанность проблемы и ее практическая значимость говорят об актуальности и новизне темы исследования.

Степень научной разработанности проблемы.

Компьютерная культура до сих пор не является предметом целенаправленного научного изучения. Практически отсутствуют работы, в которых осуществлялись бы попытки ее анализа. В большинстве исследований рассматриваются лишь некоторые аспекты проблемы, косвенно касающиеся компьютерной культуры. Из этого следует, что компьютерная культура требует дальнейшей теоретической и эмпирической проработки.

Изучение научной литературы, относящейся к теме исследования, позволило выделить несколько групп работ, которые целесообразно разделить на три группы. К первой группе мы отнесли труды зарубежных и отечественных исследователей, касающиеся выявления сущности, специфики, структуры и функций культуры в целом. Ко второй группе мы отнесли исследования зарубежных и отечественных авторов, рассматривающих компьютерную культуру. К третьей группе относятся работы зарубежных и отечественных исследователей, затрагивающие проблемы учащейся молодежи.

Исследования, рассматривающие проблемы общей культуры.

В данную группу исследований относятся труды зарубежных и отечественных авторов, рассматривающих сущность, специфику, структуру, функции культуры (И. Аделунг, А.И. Арнольдов, Э.А. Баллер, Д. Белл, Д. Вико, Ю.Р. Вишневский, Ф. Гегель, Э. Гуссерль, Д. Гелбрейт, И. Гердер, В.Е. Давидович, Ю.А. Жданов, А.А. Зворыкин, Н.С. Злобин, М.С. Каган, И. Кант, Э. Кассирер, М. Кастельс, Л.Н. Коган, К. Леви-Стросс, К. Лоренц, М. Маклюэн, Б. Малиновский, Э.С. Маркарян, Е. Масуда, В.М. Межуев, Л.

Мэмфорд, Т. Парсонс, А. Тойнби, А. Тоффлер, А. Турен, З. Фрейд, М. Хайдеггер, В.Г. Харчсва, Ф. Шиллер, О.И. Шкаратан, К. Юнг, К. Ясперс).

Исследования, рассматривающие проблемы компьютерной культуры.

В данную группу следует отнести труды авторов, рассматривающих проблемы культуры виртуальной реальности (В. Емелин, Л. Землянова, М. Кастельс, К. Колин, Н. Петрова, Р. Шредер); анализирующих феномен интернет-культуры (сетевой, «открытой» культуры) (С. Кизима, А. Минаков, Н.В. Романовский, В.В. Тарасенко); акцентирующих внимание на проблемах интерфейсной (экранной) культуры (С. Джонсон); рассматривающих проблему игровой компьютерной культуры (Е.Л. Болескина). В данную группу исследований мы отнесли также работы авторов, анализирующих проблемы постмодернистской культуры (культуры симуляции и децентрализации, культуры стимуляции) (Ф. Джеймсон, С. Жижек, Ш. Теркл); рассматривающих постиндустриальную (посттехнократическую) культуру (Л.И. Михайлова); рассматривающих проблемы электронной культуры (М. Постер); акцентирующих внимание на проблемах информационной культуры (К. Колин).

Исследования, рассматривающие проблемы учащейся молодежи как социально-демографической ГРУППЫ.

В данную группу следует отнести работы зарубежных и отечественных авторов, рассматривающих сущность и особенности учащейся молодежи как социально-демографической группы (Л.М. Архангельский, Д. Белл, В. Бенгстон, Р. Бенедикт, В.Н. Боряз, Ю.Р. Вишневский, Ф.Д. Кадария, А.С. Капто, Л.Н. Коган, И.С. Кон, В.Т. Лисовский, К. Маннгейм, В.А. Мансуров, Г. Маркузе, Р. Мертон, М. Мид, В.Г. Попов, Н. Райдер, В. Райх, Л.Л. Рубина, М.Н. Руткевич, Дж. Старр, З. Фрейд, Э. Фромм, Л. Фойер, В.Г. Харчева, В.Т. Шапко, Л. Шелефф, С. Эйзенштадт, Э. Эриксон).

Признавая значение вышеизложенных работ, стоит отметить, что в отечественной социологии изучение компьютерной культуры необходимо

продолжать, выявляя новые факторы ее формирования, развития и функционирования.

Используя названные научные труды, автор предлагает один из возможных подходов к решению поставленной проблемы. Таким образом, актуальность темы диссертационного исследования и необходимость ее развития в отечественной социологии определили цель и задачи данной работы.

Цель диссертационной работы состоит в изучении основных характеристик и противоречий становления и развития компьютерной культуры учащейся молодежи в современной России.

Достижение поставленной цели осуществлялось через постановку и решение следующих **исследовательских задач**:

- уточнить понятие «компьютерная культура»;

- выявить основные сущностные характеристики и особенности компьютерной культуры;

- выявить основные характеристики компьютерной культуры учащейся молодежи как особой социально-демографической группы;

- осуществить на основе эмпирического исследования анализ основных характеристик компьютерной культуры учащейся молодежи;

- на основании теоретического и эмпирического исследования разработать классификацию компьютерной культуры учащейся молодежи;

- исследовать влияние основных объективных и субъективных факторов, влияющих на формирование и развитие компьютерной культуры учащейся молодежи;

- рассмотреть основные функции и дисфункции компьютерной культуры учащейся молодежи в условиях современной России.

Объектом исследования выступила молодежь вузов и техникумов г. Екатеринбурга, типичного индустриального центра России.

Предметом исследования явились основные характеристики компьютерной культуры молодежи в условиях современной России.

Теоретико-методологическая основа диссертационного исследования.

Теоретической основой работы являются труды современных зарубежных и отечественных исследователей, посвященные проблемам культуры, компьютерной культуры, молодежи.

Выявление сущности, специфики, структуры и функций культуры в целом потребовало обращения к различным зарубежным и отечественным авторам. Особое внимание привлекли идеи исследователей, раскрывающих сущность и содержание компьютерной культуры. В анализе молодежной проблематики теоретической основой выступили труды зарубежных и отечественных ювенологов.

Методологическую основу диссертации составили принципы социологического и системного анализа, а также сравнительно-исторического, культурологического, социально-психологического подходов.

Системный метод позволил раскрыть целостность феномена компьютерной культуры, выявить взаимосвязи между ее структурными элементами, рассмотреть компьютерную культуру как часть культуры общества в целом.

Сравнительно-исторический подход позволил выявить изменения в состоянии компьютерной культуры, определить перспективы ее развития.

Культурологический подход позволил изучить ценностную составляющую компьютерной культуры.

Социально-психологический подход позволил рассмотреть такие проблемы, как «виртуальная аддикция», «компьютерная наркомания», «разорванность» человека между реальным и виртуальным мирами.

Применение общесоциологической методологии и социологических методов позволило проанализировать эмпирические данные (с помощью типологического, факторного, функционального анализа).

Эмпирическую базу диссертационного исследования составили материалы социологического исследования, проведенного автором в период 1999-2003 гг. в г. Екатеринбурге. Методом сбора первичной информации

выступал анкетный опрос. Выборочная совокупность составила 611 молодых людей, из них учащихся высших учебных заведений - 46,8%, учащихся техникумов - 53,2%. Сбор информации осуществлялся путем раздаточного очного группового анкетирования. Инструментарий - анкета. Выборка целевая.

В качестве экспертов выступили преподаватели информатики, программирования, систем, и сетей, заведующие компьютерными классами вузов города, а также студенты, обучающиеся по специальностям программист, оператор ЭВМ, техник-электронщик, радиотехник.

Помимо данных, полученных в ходе решения поставленных задач, в работе использовались данные исследований других авторов.

Научная новизна исследования.

1. Определено социологическое содержание понятия компьютерной культуры, понимаемое как качественно новая форма организации мыслительной деятельности человека на основе использования технических устройств, позволяющих совершенствовать бессознательную и сознательную деятельность человека.
2. Выделены основные сущностные характеристики компьютерной культуры: ускорение процесса обработки различной информации; возможность существенного расширения масштабов творческой деятельности человека; конструирование виртуального мира, параллельного реальному миру; самоэкспериментирование с идентичностью человека в виртуальном мире; складывание новых по содержанию знаний, практических умений и ценностей.
3. Выделены объективные и субъективные факторы, обуславливающие формирование и развитие компьютерной культуры учащейся молодежи. Факторы, непосредственно влияющие на состояние и тенденции развития компьютерной культуры - это морально-нравственное воспитание молодежи, референтные группы, личный опыт использования компьютера и сети Интернет, пол. К факторам, опосредованно влияющим на формирование и

развитие компьютерной культуры учащейся молодежи, следует отнести уровень развития современной экономической системы в стране, государственную молодежную политику в сфере компьютерных технологий, функционирование системы образования.

4. Выделены основные функции и дисфункции компьютерной культуры учащейся молодежи.

Основными функциями компьютерной культуры учащейся молодежи выступают: функция формирования определенного типа личности, познавательная, аксиологическая, нормативная, сигнификативная, коммуникативная, информационная, досуговая.

Дисфункциями компьютерной культуры учащейся молодежи являются вторжение компьютерных технологий в личную жизнь индивида; обеднение внутреннего мира человека.

5. Теоретический и эмпирический анализ данных позволил создать классификацию пользователей компьютеров. Основанием для первой классификации явился уровень компьютерной грамотности. Согласно данной классификации выделены следующие четыре класса: «специалист», «опытный пользователь», «пользователь», «потенциальный пользователь». Основанием для второй классификации является преобладающий мотив использования компьютера. В соответствии с данной классификацией выделены следующие четыре класса: «интернетчик», «игрок», «потребитель прикладных программ», «программист».

6. В диссертационном исследовании выделены основные теоретические и методические проблемы развития компьютерной культуры: проблема поиска себя в новом виртуальном мире, выбора своей индивидуальности в этом мире; «разорванности» человека между виртуальным и реальным миром; «виртуальной аддикции» как другой формы параллельного мира; выбора ценностей, соотношение сознательного и бессознательного в этом выборе.

Научно-практическая значимость работы.

Выводы и результаты проведенного автором исследования могут быть использованы:

- для дальнейшей разработки теоретических и практических основ компьютерной культуры и решения методологических проблем ее конкретно- социологического исследования;
- для систематизации понятийного аппарата социологического анализа компьютерной культуры, разработки ее типологии;
- при разработке и чтении курсов «Социология культуры», «Социология молодежи», спецкурсов «Молодежная культура», «Компьютерная культура молодежи» для студентов всех специальностей, а также для учащихся колледжей;
- для получения эмпирической информации о компьютерной культуре и прогнозировании тенденций ее развития.

Апробация результатов исследования.

Результаты данного диссертационного исследования обсуждались на следующих научно-практических конференциях: Четвертой научно-практической конференции «Внеучебная работа со студентами в УГТУ: опыт, проблемы, перспективы» (Екатеринбург, 2001г.); Научно-практической конференции памяти Л.Н. Когана «Уральская социология на рубеже веков: преемственность поколений» (Екатеринбург, 2001г.); Всероссийской научно-практической конференции «Россия на пути реформ: подводя итоги двадцатого столетия» (Челябинск, 2001г.); Научно-практической конференции, посвященной 80-летию УГТУ-УПИ «Возрождение России: общество- образование - культура - молодежь» (Екатеринбург, 2001г.); Всероссийской научно-практической конференции «13 Уральские социологические чтения» (Екатеринбург, 2001г.); Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 25-летию Уральских социологических чтений и 25-летию ФГО УГТУ-УПИ «Большой Урал - 21 век» (Екатеринбург, 2001г.); Научно-методическом семинаре для редакторов

газет «Как сделать газету прибыльной» (Екатеринбург, 2001г.); Региональных Когановских чтениях «Социология в российской провинции: тенденции и перспективы развития» (Екатеринбург, 2002 г.); Всероссийской научно-практической конференции памяти члена-корреспондента РАО, профессора СпбГУ В.Т. Лисовского «Образование и молодежная политика в современной России» (Санкт-Петербург, 2002 г.); Шестой Всероссийской научной конференции, посвященной 80-летию со дня рождения профессора З.И. Файнбурга «Современное общество: вопросы теории, методологии, методы социальных исследований» (Пермь, 2002 г.); Шестой Международной научно-практической конференции «Социально-гуманитарное образование в средней и высшей школе: перспективы модернизации» (Екатеринбург, 2002 г.); Всероссийской научной конференции «Мировоззрение и культура», посвященной 75-летию Заслуженного деятеля науки РФ, доктора философских наук, профессора И.Я. Лойфмана (Екатеринбург, 2002 г.); Всероссийской научно-практической конференции «Россия и регионы: новая парадигма развития» (Челябинск, 2002 г.); Втором Российском конгрессе социологов «Российское общество и социология в 21 веке: социальные вызовы и альтернативы» (Москва, 2003г.); Международной конференции памяти профессора Л.Н. Когана «Социология в Российской провинции: тенденции, перспективы развития» (Екатеринбург, 2003 г.); Международной научно-практической конференции «Россия и регионы: социальные ориентиры политического и экономического развития» (Челябинск, 2003г.); Международной конференции памяти профессора Л.Н. Когана «Политическая культура и политические процессы в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования» (Екатеринбург, 2004 г.).

Основные положения диссертационного исследования были обсуждены на заседании кафедры прикладной социологии факультета политологии и социологии Уральского Государственного университета имени А.М. Горького.

Основное содержание и выводы диссертации нашли отражение в 18 научных публикациях.

Структура и объем работы.

Диссертационная работа состоит из введения, двух глав, включающих по два параграфа, заключения, списка литературы и приложения. Содержание работы изложено на 136 страницах, библиография содержит 212 наименований.

II. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ДИССЕРТАЦИИ

Во Введении обосновывается актуальность, отмечается степень разработанности темы диссертации, формулируются цели и задачи, определяются объект, предмет исследования, научная новизна, излагается эмпирическая база, а также практическая значимость работы и апробация полученных результатов.

В первой главе - «Теоретико-методологические основания изучения компьютерной культуры» - проводится теоретический анализ проблемы, раскрывается социологическое содержание основных понятий - «культура», «компьютерная культура», излагаются концептуальные основы социологического изучения данного феномена.

Параграф 1 - «Компьютерная культура: подходы, структура, место в системе культуры» - посвящен рассмотрению сущности и структуры компьютерной культуры, выявлению ее специфики и места в системе культуры как целого.

Автор анализирует основные положения различных концепций культуры, изложенные в работах зарубежных и отечественных социологов, философов, культурологов. Особое внимание уделяется социологическому подходу, согласно которому культура трактуется как определенная степень, мера формирования, развития и реализации социальных (сущностных) сил человека в его многообразной общественной деятельности. При этом

культура, выступая мерой, показателем развития сущностных сил человека, одновременно является и средством, способом их развития и реализации.

В структуре культуры выделяются три взаимосвязанных блока - когнитивный, поведенческий и праксеологический (институциональный). Выделение в структуре культуры трех блоков позволяет изучить ее в конкретном социологическом исследовании и составить наиболее системное представление о ней. Когнитивный блок культуры образован знаниями, умениями, навыками, ценностями. В основе поведенческого блока лежат нормы, правила как устойчивые требования социальной общности к качеству деятельности и поведению членов этой общности. Практиологический блок образован такими социальными институтами культуры, как образование, наука, право, религия, мораль, искусство.

Основными функциями культуры являются функция формирования определенного типа личности, преобразующая функция, защитная функция, коммуникативная функция, познавательная функция, нормативная функция, регулятивная функция, аксиологическая функция, информационная функция, сигнификативная функция, функция проективной разрядки.

Важным элементом теоретического анализа компьютерной культуры является рассмотрение данного понятия в системе общей культуры. По мнению диссертанта, понятие культуры - родовое по отношению ко всем остальным. Поскольку источником культуры является общественная практика, включающая в себя различные виды социальной деятельности, то культура и ее виды соотносятся между собой как целое и части и имеют черты сходства и различия.

Компьютерную культуру автор рассматривает как особый вид, подсистему культуры. Как элемент большей по масштабам системы компьютерная культура обладает по отношению к ней структурным подобием. В содержательном, плане понятие общей культуры значительно шире, поскольку богатство культуры образуется различными типами культур. Стержнем, объединяющим общую и компьютерную культуру, являются

общечеловеческие ценности и нормы. Они лежат в основе культуры любой социальной общности, а преломленные через особенности взаимодействия посредством компьютера, составляют ядро компьютерной культуры.

В свою очередь, в компьютерной культуре содержатся специфические ценности и нормы. Они могут быть согласованы с общечеловеческими ценностями и нормами, а могут и противоречить им.

Кроме отмеченных различий в содержательном плане, общая культура и компьютерная культура имеют разграничение по субъекту. В качестве носителя общей культуры может выступать все человечество, конкретное общество, социальная группа, личность. Носителем компьютерной культуры является группа пользователей персональных компьютеров.

Между общей и компьютерной культурой не существует жестких границ. Они находятся в процессе двухстороннего обмена. Часть знаний, ценностей, норм, выработанных компьютерной культурой, может стать достоянием общей культуры. И наоборот, культура общества воздействует на формирование и развитие компьютерной культуры, транслируя в нее новые знания, ценности, нормы.

Проведенный теоретический анализ позволил диссертанту рассмотреть также основные положения различных концепций компьютерной культуры, изложенные в работах зарубежных и отечественных социологов, философов, культурологов. Данные концепции могут быть подразделены на две группы: 1. рассматривающие компьютерную культуру в узком значении; 2. рассматривающие компьютерную культуру в широком значении. Первая группа образована концепциями, анализирующими проблемы киберкультуры (культуры виртуальной реальности), Интернет-культуры (сетевой культуры, «открытой» культуры), интерфейсной культуры (экранной культуры), игровой компьютерной культуры. Во вторую группу входят концепции, анализирующие проблемы постмодернистской культуры (культуры симуляции и децентрализации, культуры стимуляции), постиндустриальной

культуры (посттехнократической культуры), электронной культуры, информационной культуры.

В структуре компьютерной культуры автор выделил следующие три блока: 1. когнитивный; 2. ценностный; 3. поведенческий. Когнитивный блок составляют знания, умения, навыки взаимодействия с компьютером, то есть образовательный потенциал в сфере компьютерной грамотности. В ценностный блок входит особая система ценностей пользователей компьютеров и сети Интернет, представленная во взаимосвязи трех групп ценностей: 1. общечеловеческих ценностей; 2. групповых и индивидуальных ценностей; 3. специфических ценностей компьютерной культуры. Поведенческий блок составляют нормы, определяющие поведение в сфере взаимодействия компьютера и человека. К таким нормам относятся нормы компьютерного права (формальные нормы) и нормы морали и нравственности (неформальные нормы).

В параграфе 2 - «Особенности становления и развития компьютерной культуры учащейся молодежи» - раскрыты и обоснованы особенности становления и развития компьютерной культуры, проанализировано содержание компьютерной культуры, рассмотрена специфика компьютерной культуры учащейся молодежи, выделены ее основные функции.

Диссертант отмечает, что появление компьютера характеризует качественно новый этап в преобразовательной деятельности человека.

Материальная культура всегда выполняла функцию постепенного облегчения физического труда человека, механизацию его деятельности по преобразованию окружающего мира. При этом, мыслительная деятельность человека осуществлялась в той форме, в которой она была ему дана природой. Научно-техническая революция, начавшаяся во второй половине 20 века, выдвинула проблему качественной реорганизации мыслительной деятельности человека. С этого момента началось создание новых технических устройств, которые впервые в истории человечества взяли на себя выполнение части мыслительных операций, свойственных только

человеку как разумному существу. Благодаря усложнению вычислительной техники появились машины, которые получили название персональных компьютеров. Качественная особенность персональных компьютеров заключается в том, что они начали выступать в роли универсальных помощников практически всех видов мыслительной деятельности, свойственных человеку. Персональные компьютеры облегчают, ускоряют и изменяют мыслительную деятельность человека.

С появлением персональных компьютеров появилась проблема формирования компьютерной культуры, включающая в себя проблему формирования знаний, умений, навыков взаимодействия с компьютером, а также проблему формирования специфических ценностей и норм.

Автор подчеркивает, что несмотря на то, что основным назначением персонального компьютера является использование его как инструмента для рационализации определенных задач, отличительной чертой компьютера от всех видов современной техники является предоставляемая им возможность конструирования других возможных форм взаимодействия людей, конструирование другого, параллельного мира, называемого «виртуальным» миром. Диссертант отмечает, что компьютерная культура, таким образом, создает предпосылки для экспериментирования, творения своего «Я» и социальных отношений в виртуальном мире.

Теоретический анализ становления и развития компьютерной культуры позволил автору раскрыть содержание понятия «компьютерная культура», понимаемое как *качественно новая форма организации мыслительной деятельности человека на основе использования технических устройств, позволяющих совершенствовать бессознательную и сознательную деятельность человека.*

В работе выделены следующие особенности компьютерной культуры, предоставляющей человеку особые условия коммуникации:

1. Ограниченный сенсорный опыт; невозможность использования большей части невербальных средств коммуникации и самопрезентации; обеднение эмоционального компонента общения.
2. Пространственная удаленность участников виртуального взаимодействия друг от друга.
3. Свобода действий.
4. Анонимность и снижение психологического риска в процессе общения.
5. Возможность одновременного общения достаточно большого числа людей, находящихся в разных культурах.
6. Взаимоотношения людей характеризуются отсутствием определенного пола, расы, тела, голоса, статуса - факторов, которые образуют и поддерживают социальную стратификацию- в социальном мире. Компьютерная культура, таким образом, создает предпосылки для элиминирования неравенства в виртуальном мире.
7. Интернациональность компьютерной культуры, пересекающей любые национально-государственные границы.

Что касается теоретических и методических проблем, то автором были выделены такие проблемы компьютерной культуры, как проблема поиска себя в виртуальном мире, выбора своей индивидуальности в этом мире; «разорванности» человека между виртуальным и реальным миром; «виртуальной аддикции» как другой формы параллельного мира; выбора ценностей.

По мнению диссертанта, изучение компьютерной культуры молодежи представляется значимым, так как данная социально-демографическая группа является важнейшим субъектом социальных перемен, обладающим инновационным потенциалом, динамичным восприятием всего нового, в том числе и компьютерных технологий. В общей структуре отечественной молодежи *учащаяся молодежь* представляет собой одну из основных категорий. В связи с этим автор в своей работе рассмотрел специфику,

особенности функционирования компьютерной культуры учащейся молодежи.

В параграфе проанализированы основные функции компьютерной культуры учащейся молодежи. По мнению автора, к ним относятся: 1. формирование «компьютеризированного» типа личности, 2. познавательная функция, 3. аксиологическая функция, 4. нормативная функция, 5. сигнификативная функция, 6. коммуникативная функция, 7. информационная функция, 8. досуговая функция. К дисфункциям компьютерной культуры учащейся молодежи относятся: 1. вторжение компьютерных технологий в личную жизнь индивида, 2. обеднение внутреннего мира человека.

На основе теоретического анализа содержания и структуры компьютерной культуры учащейся молодежи автор разработал модель ее эмпирического изучения.

Во второй главе - «Современное состояние и основные характеристики компьютерной культуры учащейся молодежи» - на основе данных конкретного социологического исследования рассматриваются основные составляющие компьютерной культуры молодежи, анализируются ее состояние и основные характеристики, факторы формирования и развития, предлагается эмпирическая классификация компьютерной культуры современной молодежи.

В параграфе 1 - «Особенности компьютерной культуры учащейся молодежи» - диссертант рассматривает основные характеристики компьютерной культуры современной учащейся молодежи, определяет ее особенности.

По данным исследования, подавляющее большинство молодых людей пользуется компьютером. Компьютером в равной степени пользуются как юноши, так и девушки. Примерно одинаковое количество молодежи использует компьютер в вузе и техникуме.

В работе определяется уровень знаний, умений, навыков взаимодействия молодежи с компьютером. Диссертант делает вывод о том, что молодые

люди владеют практически всем набором знаний, умений, навыков, необходимым для рационализации поставленных задач. Что касается профессиональных знаний, умений, навыков взаимодействия с компьютером, то ими обладают треть опрошенных респондентов. К профессиональным знаниям, умениям, навыкам относится работа в программных пакетах, обработка аудио- и видеозаписи, написание компьютерных программ, создание сайтов. В исследовании удалось зафиксировать, что Интернетом умеет пользоваться половина опрошенных молодых людей, причем это, в основном, юноши в возрасте 21-24 лет. В компьютерные игры играет большинство молодежи - 78,1%, подавляющая часть которой тоже юноши (90,3%). Что касается распределения наиболее популярных компьютерных игр среди молодежи, то можно утверждать, что юноши предпочитают трехмерные игры, стратегические игры, ролевые игры, симуляторы. Девушкам более всего нравятся карточные и приключенческие игры. Диссертант делает вывод о том, что увлечение юношей трехмерными компьютерными играми - тенденция тревожащая, так как данные игры являются провокаторами эмоционального возбуждения, агрессии, злости у молодых людей. Автор зафиксировал у молодежи склонность к виртуальной аддикции, понимаемой как иная форма существования в параллельном реальному виртуальном мире, как определенный способ преодоления «разорванности» человека, вынужденного существовать в двух мирах - реальном и виртуальном. Виртуальная аддикция может являться предпосылкой десоциализации субъекта, его эмоционального отчуждения.

Особое внимание в диссертационной работе уделено изучению ценностной составляющей компьютерной культуры молодежи. Система ценностей молодых людей, пользующихся компьютером и сетью Интернет, представлена во взаимосвязи трех групп ценностей: 1. общечеловеческих ценностей «западной модели»; 2. специфических «молодежных» ценностей; 3. специфических ценностей, относящихся к компьютерной культуре. Что касается общечеловеческих ценностей «западной модели», приоритетными

для молодежи являются такие ценности, как человеческая жизнь, карьера, деньги, престижные профессии и образование, успех, достижение целей, благополучие, комфорт, индивидуализм, самосовершенствование. Среди специфических для молодежи ценностей преобладают дружба, любовь, свобода, личная безопасность. Что касается специфики ценностей компьютерной культуры, диссертант отмечает, что в компьютерной культуре изменяются не столько сами ценности, сколько способ их освоения (например, появляются молодые поколения с высокой компьютерной грамотностью, но не имеющие привычки читать книжные, печатные тексты). Однако специфические ценности компьютерной культуры существуют, приняты молодыми людьми и характеризуются следующими особенностями:

1. молодежь подсознательно подменяет ценности интимно-личностного взаимодействия ценностями сублимированного интимно-делового общения;
2. представление о мире, его образ понимаются молодежью как представление о мире неограниченных возможностей, находящимся под контролем собственного интеллекта;
3. в основе восприятия себя, явлений и предметов лежат технологичность и зрелищность.

В параграфе проанализирована также нормативная составляющая компьютерной культуры молодежи. Автор сделал вывод о том, что молодежь практически ничего не знает о нормах компьютерного права, не соблюдает их, а также не выработала какого-либо «этического кодекса» поведения в сфере взаимодействия с компьютером.

В параграфе 2 — «Классификация компьютерной культуры учащейся молодежи и факторы, влияющие на ее развитие» – автор предлагает классификацию компьютерной культуры современной учащейся молодежи по двум основаниям, также диссертант исследует влияние на формирование и развитие компьютерной культуры молодежи различных факторов.

Анализ эмпирических данных позволил создать классификацию компьютерной культуры учащейся молодежи по двум основаниям. По первому основанию – уровню компьютерной грамотности – можно выделить

четыре класса: 1. «специалист» (такой пользователь персональных компьютеров, специальность которого непосредственно связана с компьютерами; о компьютерах и компьютерных сетях эти молодые люди знают практически все), 2. «опытный пользователь» (такой пользователь персональных компьютеров, чья специальность непосредственно не связана с компьютерами, но кто широко и грамотно применяет компьютер в области политологии, социологии, социальной работы, экономики, менеджмента, инженерии, педагогики, имеет большой опыт и профессиональные знания по использованию компьютера и сети), 3. «пользователь» (специальность «пользователей» также не связана с компьютерами; «пользователи» имеют базовые знания по использованию компьютера и сети Интернет), 4. «потенциальный пользователь» (тот, кто в настоящее время в силу ряда причин не пользуется компьютером и сетью Интернет). К первому классу относится 21% опрошенных, ко второму - 20%, к третьему - 48,2%, к четвертому классу относится 10,8% опрошенных из тех, кто не пользуется в настоящее время компьютером и 43,5% тех, кто не пользуется Интернетом.

Вторым основанием является преобладающий мотив использования компьютера. Данное основание позволяет выделить четыре класса компьютерной культуры учащейся молодежи: 1. «интернетчик» (к этому классу относятся молодые люди, которые, используя компьютер, большую часть времени проводят в Интернете: «скачивают» нужные материалы, решают в сети свои профессиональные задачи, посылают письма по электронной почте, общаются в «чате»), 2. «игрок» (к этому классу относятся молодые люди, большую часть своего свободного времени посвящающие игре на компьютере), 3. «потребитель прикладных программ» (к этому классу относятся молодые люди, которые, используя компьютер, большую часть времени работают со специализированными и неспециализированными компьютерными программами), 4. «программист» (это молодые люди, которые, используя компьютер, большую часть своего свободного времени посвящают написанию компьютерных программ). Первый класс представлен

17,6% респондентов, второй - 23,5%, третий - 34,9%, четвертый - 24% учащейся молодежи.

В параграфе показано, что формирование и развитие компьютерной культуры учащейся молодежи детерминировано совокупностью взаимосвязанных объективных и субъективных факторов. Основными объективными факторами формирования и развития компьютерной культуры, по мнению автора, являются: состояние экономической системы, государственная молодежная политика в сфере компьютерных технологий, уровень морально-нравственного воспитания молодежи, функционирование системы образования, референтные группы, пол. Главными субъективными факторами формирования и развития компьютерной культуры являются: личный опыт использования компьютера и сети Интернет и уровень материального благосостояния.

Разработанная классификация, компьютерной культуры учащейся молодежи, а также изучение факторов ее формирования и развития позволили дополнить представление о состоянии и специфике компьютерной культуры учащейся молодежи в современных российских условиях.

В параграфе автор предлагает практические рекомендации по решению ряда проблем.

В Заключении подводятся итоги диссертационного исследования, обобщаются его результаты, делаются выводы.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

1. Компьютерная грамотность учащейся молодежи. // Возрождении России: общество - образование - культура - молодежь: Материалы науч.-практ. конф., посвященной 80-летию УГТУ-УПИ. Екатеринбург, 2001. Вып. 3. С. 42-45.
2. Компьютерные игры как феномен компьютерной культуры. // Возрождении России: общество - образование - культура - молодежь:

- Материалы науч.-практ. конф., посвященной 80-летию УГТУ-УПИ. Екатеринбург, 2001. Вып. 3. С. 47-49.
3. Российские хакеры как социальная группа. // Большой Урал - 21 век: Сб. материалов Всероссийской науч.-практ. конф. Ч. 1. 13 Уральские социологические чтения. Екатеринбург, 2001. С. 154-156.
 4. Психологические аспекты компьютеризации. // Большой Урал - 21 век: Сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф., посвященной 25-летию Уральских социологических чтений и 25-летию ФГО УГТУ-УПИ. Ч. 4. Общество - образование - культура - молодежь. Екатеринбург. 2001. С. 64-65.
 5. Компьютерная культура как феномен постиндустриального общества. // Школа + информация + культура = школа информационной культуры. Екатеринбург, 2001. Вып. 4. С. 17-19.
 6. Состояние и перспективы развития компьютерной культуры. // Российский социум: проблемы и перспективы развития: Материалы секции Всерос. науч.-практ. конф. «Россия на пути реформ: подводя итоги 20 столетия». Челябинск, 2001. С. 84-85.
 7. Информационное обеспечение студентов. // Внеучебная работа со студентами в УГТУ-УПИ: Тезисы докладов Четвертой науч.-практ. конф. Екатеринбург, 2001. С. 48-50.
 8. Определение понятия компьютерной культуры. // Мировоззрение как социокультурный феномен: Материалы Всерос. науч. конф., посвященной 75-летию проф. И.Я. Лойфмана. Екатеринбург, 2002. С. 375-379.
 9. Взаимодействие с компьютером как новый вид досуговой деятельности. // Современное общество: вопросы теории, методологии, методы социальных исследований: Материалы Шестой Всерос. науч. конф., посвященной 80-летию со дня рождения проф. З.И. Файнбурга. Пермь, 2002. С.177-178.

10. Влияние компьютерной культуры на образование. // Социально-гуманитарное образование в средней и высшей школе: перспективы модернизации: Материалы Шестой международной науч.-практ. конф. Екатеринбург, 2002. С. 46-49.
11. Половозрастные характеристики пользователей компьютеров и сети Интернет. // Россия и регионы: новая парадигма развития: Материалы Всерос. науч.-практ. конф. Челябинск, 2002. Ч. 5. С. 104-105.
12. Компьютерная культура как социальный феномен. // Образование и молодежная политика в современной России: Материалы Всерос. науч.-практ. конф. Санкт-Петербург, 2002. С. 312-314.
13. Риск взаимодействия с компьютером. // Социология в российской провинции: тенденции и перспективы развития: Материалы регион. Когановских чтений. Екатеринбург, 2003. Ч. 1. С. 477-482.
14. Компьютерная игра как феномен компьютерной культуры. // Социология в российской провинции: тенденции и перспективы развития: Материалы регион. Когановских чтений. Екатеринбург, 2003. Ч. 4. С. 227-232.
15. Компьютерная культура как феномен 21 века. // Российское общество и социология в 21 в.: социальные вызовы и альтернативы: Тезисы докладов и выступлений на Втором Всерос. социологическом конгрессе. Москва, 2003. Т. 1. С. 581-582.
16. Образование в контексте современной информационной культуры. // Россия и регионы: социальные ориентиры политического и экономического развития: Материалы 20 Международной науч.-практ. конф. Челябинск, 2003. Ч. 5. С. 291-292.
17. Особенности восприятия и получения информации у молодежи, пользующейся компьютером. // Школа + информация + культура = школа информационной культуры. Екатеринбург, 2004. Вып. 5. С. 19-21.

18.Типологический анализ компьютерной культуры. // Кросс-культурные и тендерные исследования. Социологические проблемы образования, семьи, молодежи. 4.2. - Екатеринбург, 2004. С. 33-36.

Подписано в печать 29.04.2004

Формат бумаги 60 x 84 1/16. Бумага для множительных аппаратов.

Печать плоская. Усл. печ. л. 1,6

Заказ 67 Тираж 100 экз.

Издательство

Уральского государственного экономического университета

Екатеринбург, ул. 8 Марта. 62

УОП УрГЭУ

© Уральский государственный
экономический университет. 2004

№ - 845 1