

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Ханты-Мансийский автономный округ - Югра (Тюменская область)
город Нижневартовск



Научно-исследовательская работа
на VIII городской Слёт
научных обществ обучающихся образовательных учреждений
города Нижневартовска

«Современная проблема технократического общества»

Автор:

Шнягина Екатерина Игоревна 9 «В» класс
Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение № 34

Руководитель:

Шестопалова Ольга Александровна
учитель информатики
Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение № 34

Нижневартовск 2012г.

Оглавление

ПЛАН ИССЛЕДОВАНИЯ	3
Введение.	5
1. Где кончается привычная реальность и начинается виртуальная? Дополняет ли компьютер «базовую» реальность или ломает её?	6
1.1. Чем отличается виртуальный мир от мира человеческих фантазий? ..Ошибка! Закладка не определена.	
1.2. Каковы основные механизмы воздействия виртуальной реальности на психику человека?	8
2 Основные причины «ухода» ребенка в виртуальный мир	8
2.1. Почему компьютерные игры имеют такую притягательность, причем не только для детей, но и для взрослых?	9
2.2. Позитивные и негативные эффекты взаимодействия человека и компьютера Ошибка! Закладка не определена.	
3. Заключение	10
Библиографический список использованной литературы и Интернет ресурсов.	11

«Современная проблема технократического общества»
Шнягина Екатерина Игоревна
Ханты-Мансийский автономный округ - Югра (Тюменская область)
город Нижневартовск Муниципальная средняя бюджетное
общеобразовательная школа № 34 9 В класс

ПЛАН ИССЛЕДОВАНИЯ

- I. Подготовительный этап.** Определение темы и ее *актуальности*, цели, задач и проблемы исследования.

В настоящее время в обществе достаточно большое внимание уделяется проблеме распространения наркотиков и увеличению числа людей, особенно молодежи, попадающих в наркотическую зависимость. Общество наконец-то встрепенулось. Об этом начали говорить и писать. Но в то же время, очень мало кто из людей (в основном, только специалисты в области психиатрии) начинают осознавать и изучать другую форму зависимости, не менее затягивающую и не менее страшную, чем наркотики, - зависимость человека от компьютерных технологий.

Основная идея проекта проанализировать и обобщить материал по данной тематике, в связи с тем, что наши дни понятие технократия и ее проблемы актуальна.

Целью моей работы - является исследование проблем технократического общества.

Исходя из моей цели, были поставлены следующие **задачи исследования**:

1. Изучить специальную и научную литературу по теме «технократическое общество».
2. Определить оптимальное решение проблем общества
3. Привлечь внимание аудитории к проблеме.

II. Планирование.

Определение источников информации. Подбор и изучение научной литературы. Знакомство с системой библиографического поиска тематической литературы. Составление библиографического списка используемой литературы. Ознакомление с современными источниками информации (Интернет-ресурсы, периодические научные и научно популярные издания).

Библиография и Интернет ресурсы:

- [1] Тереза Оранж , Луиза О'Флинн, Н. Щаблова . Медиадиагностика для детей. Руководство для родителей. Как преодолеть зависимость от телевизора и компьютерных игр. 2007г
- [2] Федина Е. Н., Человек в современном технизированном обществе: проблемы безопасности развития. 1998г.
- [3] С. Краснова, Н. Казарян, В. Тундалева, Е. Быковская, О. Чапова, М. Носатова. Как справиться с компьютерной зависимостью. 2008 г.
- [4] Интернет-источники.

III. Исследование. Формирование результатов и выводов

Изучение теории. Проведение исследовательской работы. Обсуждение данных, полученных в ходе проделанной работы с руководителем, корректировка плана исследования.

Исследовательский проект состоит из двух частей:

I) Теоретическая.

Направления исследования:

1. Теоретические основы технократического общества
2. Проблемы зависимости человека компьютером.

II) Практическая.

Исследование применения векторов:

- в информатике;
- в обществознании;

Методики исследования:

- ✓ Исследование привычной реальности и виртуальности.
- ✓ Исследование методов решения проблемы общества
- ✓ Исследование негативных эффектов взаимодействия человека и компьютера.

Выводы по результатам исследования:

В связи с развитием компьютерной техники и программного обеспечения появилась возможность создавать все более реалистичные компьютерные игры, воздействующие не только на зрительные органы, но и на слуховые, а также, не за горами, и на обонятельные и осязательные.

По данным социологических исследований в период максимальной увлеченности, такие люди могут играть по 30-50 часов в неделю, а продолжительность игры может быть до 14-18 часов. После прохождения «пика», количество времени, проведенное за игрой, падает до 20-30 часов в неделю, а продолжительность одной игры длится не более 4-5 часов. Причем период максимальной увлеченности может длиться месяцами, а последующая фаза – годами. Такие люди, практически выпадают из социума. Они живут своей виртуальной жизнью, в которой нет места нормальным человеческим потребностям, за исключением физиологических, практически отсутствуют социальные контакты, а о какой-то внутренней духовной жизни говорить вообще не приходится. Постепенно человек превращается в машину-животное, бездушного кибера, который реагирует только на компьютерные раздражители и на потребности своего тела. Созданный нами информационный буклет, может оказать нам активную помощь при подготовке к итоговым и приемным испытаниям.

Также будет способствовать развитию и обогащению нашей информационной культуры, а значит общечеловеческой культуры.

IV. Защита работы

Подготовка доклада: обоснование процесса исследования, представление полученных результатов.

Результаты исследования были представлены:

- ✓ на уроках информатики и общества;
- ✓ на школьной научно - практической конференции.

«Современная проблема технократического общества»

Шнягина Екатерина Игоревна
Ханты-Мансийский автономный округ - Югра (Тюменская область)
город Нижневартовск Муниципальная средняя бюджетное
общеобразовательная школа № 34 9 В класс

Введение.

Большое распространение в XX в. получили теории, обосновывающие значение науки и техники в развитии общества. Они в той или иной мере отражают реальные тенденции и социальную роль научно-технического прогресса в современном мире. В наше время велика роль передовой науки, техники, технологии в развитии материального производства, в удовлетворении многих потребностей людей. Все большее значение приобретает научно-технический прогресс в развитии городского и сельского быта, а также в материальном обеспечении функционирования политической и духовной сфер общественной жизни.

Наряду с всесторонним и объективным анализом проблем современной научно-технической революции имеют место односторонние толкования, превращение сегодняшней науки и техники не только в доминирующий, но чуть ли не в единственный фактор общественного прогресса. Теории, абсолютизирующие роль научно-технического фактора в развитии общества, получили название технократических (термин "технократия" происходит от греческого *techne* – искусство, ремесло, мастерство и *kratos* – власть, господство). Они составляют целое направление в развитии современной социальной философии, получившее название технологического детерминизма.

ТЕХНОКРАТИЯ (греч.) – в общем значении господство техники. Одно из направлений общественной мысли, предписывающее технике определяющую роль в социальной жизни и утверждающее, что лишь индустриализация способна рациональным способом регулировать и совершенствовать жизнь общества и личности.

1. Где кончается привычная реальность и начинается виртуальная?

Дополняет ли компьютер «базовую» реальность или ломает её?

Виртуальная реальность, как понятие, уже давно вошла в общеупотребительный язык. Ее фактическим проявлением в нашей жизни служат «отключившиеся» от всего подростки, полностью сосредоточившиеся на компьютерном мониторе и сложнейшие программные среды, созданные для решения производственных и бизнес-задач. Для большинства молодых людей понятие виртуальной реальности связывается с «киношными» образами фантастических фильмов и литературных произведений. Полный ответ на вопрос займет сотни страниц и вряд ли будет исчерпывающим. Так что я постараюсь лишь его обозначить.

Во-первых, по сути своей, виртуальная реальность – это родная сестра других реальностей: реальности фантазии, реальности театрального сценического действия, реальности игры. Человеку свойственно пытаться уходить от основной физической, базовой реальности и стремиться создавать какие-то свои, особые реальности. Читая книгу, смотря фильм, человек отрывается от базовой реальности и уходит (кто глубоко, а кто поверхностно) в особый мир. Так что ничего кардинально нового, такого, что принципиально изменяло бы закономерности человеческой психики, виртуальная реальность не приносит. Да, несомненно, она специфична, она связана с компьютерными интерфейсами, программные среды влияют на ее характеристики, но она была, есть и будет неотъемлемо человеческой. И все нынешние проблемы виртуальной реальности – это старые как мир проблемы человека.

Во-вторых, обсуждение этих проблем оставляет за границами ту реальность, которую нельзя отнести к чистой виртуальности, поскольку она лишь частично является виртуальной. Эта так называемая «смешанная реальность» представляет собой огромный пласт повседневной жизни, связанный с взаимодействием человека с компьютерными устройствами. Водитель пользующийся GPS-навигатором, пользователь, размещающий на карте google фотографии реальных объектов, подросток, идущий по улице и одновременно набирающий SMS-сообщения как раз и являются субъектами такой реальности.

Может показаться, что подобные рассуждения относятся к области схоластических околонучных рассуждений. Но ведущие мировые корпорации (например, известная Nokia) многие годы тратят колоссальные бюджеты на исследование и разработку специальных сервисов, предназначенных именно для смешанных реальностей



1.1. Чем отличается виртуальный мир от мира человеческих фантазий?

Можно было бы сказать, что в фантазиях человек свободен, а в виртуальном мире – нет. Но это не совсем точно. В фантазиях человек ограничен степенью своей креативности и культурного развития. А в виртуальных мирах человек свободен, во-первых, в выборе одного мира из многих, а во-вторых, он свободен в рамках той свободы, которую ему предоставляет выбранный мир.



С развитыми виртуальными мирами сталкиваются в настоящее время преимущественно любители многопользовательских ролевых компьютерных игр. Для участников социальных сетей виртуальный мир – это сегмент общения с товарищами и знакомыми, который, как правило, дополняет «живое» общение. Для девушек и юношей, скучающих перед монитором служебного компьютера – это возможность заняться «веб-серфингом» и скоротать время до окончания рабочего дня. Для сотрудников, обеспечивающих дистанционную переподготовку персонала в рамках автоматизированных систем (как, например «Прометей») – это повседневная работа с электронной почтой, тестированием и т.п. Все перечисленное выше – очень разные ситуации с психологической точки зрения. Их объединяет лишь специфика коммуникационного канала.

1.2. Каковы основные механизмы воздействия виртуальной реальности на психику человека?

Правильнее было бы говорить о том, КТО воздействует на людей в виртуальной реальности. Действительно, у самой виртуальной реальности есть ряд фундаментальных эффектов, которые воздействуют на человека – о них мы упоминали ранее. Но главное для человека, который вошел в Интернет – осознавать, что в момент подключения его персонального компьютера к сети, он сразу становится мишенью для многих агентов и субъектов влияния.



Киберпространство, как и остальные социальные пространства, является ареной действия самых разных политических, экономических, религиозных сил.

Политики хотят, чтобы за них голосовали; бизнес хочет, чтобы покупали его товары; конфессии хотят привлечь новых верующих, интернет-провайдеры хотят, чтобы люди «сидели» в сети круглосуточно. Весь потенциал манипулятивных технологий используется в этой борьбе. Манипулятивные риски виртуальности весьма индивидуальны. Они сильно зависят от личностных особенностей человека. То, что для одних типов характера является не значимым, для других – может стать исходной точкой разрушения личности.

2. Основные причины «ухода» ребенка в виртуальный мир

Наступает время полового созревания и реализации себя как личности. Сразу проявляется старый комплекс в виде: «А вдруг у меня ничего не получится? А вдруг меня будут ругать или надо мной будут смеяться?» Подобные мысли сразу же “закрывают” человека. Он не дает сам себе совершать поступки, в которых он мог бы проявиться. Но человек не может постоянно находиться в “закжатом” состоянии. Ему нужна “отдушина”. Начинается неосознанный поиск психологической компенсации.

Компьютерные игры дают прекрасную возможность для этого. Однажды сыграв в какую-то игру и достигнув какого-то результата, человек получает удовлетворение, как от “реализации” своих способностей, так и от осознания того, что он – не никчемность, он на что-то годен. Это, во-первых. Во-вторых, даже если бы он и проиграл в игре, то всегда есть возможность переиграть и за поражение тебя никто не упрекнет, т.е. при такой “реализации” своих желаний и допуская ошибок, комплекс не проявляется. И в третьих, т.к. компьютерные игры очень популярны, то есть возможность пообщаться с такими же игроками, рассказать о своих достижениях и получить, если не восхищение, то признание.

Человек находит среду, в которой он чувствует себя значимым.

Даже в насквозь, казалось бы, компьютеризированной Америке в педагогических работах обсуждаются ограничения на использование компьютеров в обучении. Не только по медицинским показаниям. Не каждый ребенок может обучаться с помощью компьютера.

Что же касается ситуации в нашей стране, то практически все составляющие реформы образования, которая сейчас реализуется, разрабатывались если не в обстановке секретности, то с абсолютным игнорированием мнения педагогического сообщества, как академического, так и педагогов массовой школы.

В ближайшие годы использование компьютера в обучении станет массовым не только в старших классах, но и в начальной школе. Но компьютерные технологии слишком глобальны по своему воздействию на ребенка, чтобы их можно было ограничить лишь обучением. Последствия этой инновации для младших школьников совершенно неочевидны, и наверняка будут сопряжены с массой негативных эффектов.

2.1. Почему компьютерные игры имеют такую притягательность, причем не только для детей, но и для взрослых?



Обычная детская игра – обособленная реальность. Компьютерная игра – вдвойне обособленная реальность.

Игра может быть как способом «символического освоения реальности» для детей, так и способом ухода от этой реальности для взрослых.

Современные компьютерные игры, в основном, являются ловушкой для тех, кто хочет спрятаться от жизненных сложностей. Разработчики компьютерных игр фактически закладывают в них механизмы формирования аддикции, и противостоять этому сложно.

Игровые продукты стали фактором глобальной социализации. Воздействие их в большей степени негативно, чем позитивно. Государство, по крайней мере, наше, этой проблемы не видит. В западном мире, правда, эта проблема обсуждается и решается, но, увы – не кардинально. Например: есть списки игр, не рекомендованных для детей и подростков; существуют законы, обязывающие детские учреждения и библиотеки защищать детей и подростков от негативного

контента.

2.2. Позитивные и негативные эффекты взаимодействия человека и компьютера

Изучение законов психического отражения и психического развития в условиях использования компьютеров позволило выявить ряд важных закономерностей психологии взаимодействия человека и компьютера. Компьютеризация может вызывать как позитивные, так и негативные эффекты.

Позитивные эффекты взаимодействия человека и компьютера:

1. развитие логического, прогностического и оперативного мышления;
2. усиление интеллектуальных способностей при решении все более сложных и неординарных задач;
3. адекватная специализация познавательных процессов - восприятия, мышления, памяти;
4. повышение самооценки и уверенности в себе;
5. формирование позитивных личностных черт: деловая активность, точность и аккуратность, уверенность в себе.

Негативные эффекты взаимодействия человека и компьютера:

1. снижение интеллектуальных способностей при решении примитивных задач (например, использование функции "Проверка орфографии", "математические действия" и т.п. способствуют редукции элементарных школьных знаний);
2. при длительной работе с компьютером - снижение гибкости познавательных процессов;
3. чрезмерная психическая вовлеченность в работу или игры с компьютером порождают зависимое поведение;
4. деформация личностной структуры;
5. деструктивные формы поведения.

Механизм усиления зависимости за счет повышения уровня тревожности



Заключение

Компьютер прочно вошел в современную жизнь и стал привычным атрибутом повседневности. Компьютерные устройства во всем своем многообразии окружают нас повсюду: на работе, в школе, на улице, дома. Компьютер и компьютерные среды оказывают глубокое воздействие на человеческую личность, однако аспекты этого влияния все еще остаются глубоко не изученными. Игровая и компьютерная аддикция буквально захватила молодое поколение россиян, став «чумой XXI века», но эта болезнь также не осознается обществом в достаточной степени. Тотальное и победоносное нашествие компьютерных технологий на среднюю, а теперь уже и на младшую школу сопровождается практически полным отсутствием в СМИ объективной информации о влиянии компьютерных устройств и виртуальных сред на детскую психику.

Работа над этим проектом дала мне множество интересной, достоверной и актуальной информации, я многое узнала о компьютерном прогрессе, о плюсах и минусах компьютерных технологий.

Библиографический список использованной литературы и Интернет ресурсов.

- [1] Тереза Оранж , Луиза О'Флинн, Н. Щаблова . Медиадиега для детей. Руководство для родителей. Как преодолеть зависимость от телевизора и компьютерных игр. 2007г
- [2] Федина Е. Н., Человек в современном технизированном обществе: проблемы безопасности развития. 1998г.
- [3] С. Краснова, Н. Казарян, В. Тундалева, Е. Быковская, О. Чапова, М. Носатова. Как справиться с компьютерной зависимостью. 2008 г.
- [4] Интернет-источники.