

ҚОҒАМДЫҚ ҒЫЛЫМДАР

SOCIAL SCIENCES

МРНТИ 04.21

М.Н. Мусабеков¹

¹Университет имени Сулеймана Демиреля
г. Алматы, Казахстан

МОЛОДЕЖЬ КАК СОЦИАЛЬНАЯ СТРАТА

Аннотация: В данной статье рассматривается влияние процессов глобализации на молодёжь и на её ценности как социальной страты. На данном этапе развития человечества, в целом, и молодежи, в частности, есть некоторые проблемы в становлении и развитии подрастающего поколения. В условиях глобализации молодежь особенно увлечена одним из достижений технического прогресса - компьютером с его вовлекающими свойствами. Так как молодежь является следующим поколением, которому передается эстафета управления государством, она попросту не должна сходить с пути, проложенного старшим поколением, позитивными народными традициями. А если разрушение начинается с молодежи, то есть основание предполагать об ослаблении основ традиций и национальной самобытности. Повсеместное увлечение молодежи компьютерами и вытекающими отсюда последствиями в виде виртуальной реальности, опасения могут оправдаться. Рассмотрение данной проблематики на опыте образа жизни молодежи отдельных государств весьма актуальна, поскольку вызовы глобализации иногда негативно влияют на развитие общества и становление молодежи.

Ключевые слова: молодежь, социальная страта, глобализация, подрастающее поколение, государство, социология, эстафета управления, компьютер.

Аңдатпа. Мақалада элеуметтік старта ретінде жастарға деген ықпал қарастырылады. Аталмыш кезеңде адамзаттың дамуында әсіресе жас ұрпақтың кейбір мәселелері бар. Жаһандану жағдайында жастар осы алпауыт уақыттың кейбір тұстарымен айналып қалып жатыр. Ол компьютер және оның тартымдылығы қамтылған кеңістігі. Ал осы тұста бұзылу, іру, ыдырау жастар ішінде байқалар болса онда ұлт пен дәстүрдің негізіне балта шабылды дегенге саяды. Жоғарыда көрсетілген еріксіз тартылып, компьютердің тартылысына еніп кеткен жағдаяттар болса, виртуалды шынайылыққа кірген тұста ақиқаттылық ортаға шығуы ықтимал. Аталмыш мәселені қарастыру әрі оны жекелеген мемлекеттердің мысалында қарастыру сондай ақ ол елдердің

жастарының өзектілігі күнтәртiбiнен кетпейдi. Себебi формасы мен форматын жаһандану өздiгiнен алмастырып, өзгетуде. Тек әдiстердi зерделеу мен дамытудан басқа шара қалмауда.

Кiлт сөздер: жастар, жаһандану, өсiп келе жатқан ұрпак, мемлекет, әлеуметтану, әлеуметтiк страта, эстафета, компьютер басқару.

Abstract. In this article the impact exerted on youth and on its values as social striations is considered. At this stage of a development of humanity, and of youth in particular, there are some problems in formation and development of younger generation. In the conditions of globalization the youth keen on one of elements of this time is the computer and its involving properties. As the youth is the next generation to which the government baton is passed it simply shall not descend from a way laid traditionally. And if destruction begins with youth, that is the basis to assume about weakening of bases of tradition and the nation. Here in case of enthusiasm of youth for computers and the consequences following from here in the form of virtual reality that concerns can come true. Consideration of this perspective on experience of the certain states with their youth it is urgent on a skolka challenges of globalization change a form and a format. It is necessary only to study and enhance measures.

Keywords: youth, social level, globalization, younger generation, state, sociology, relay of management, computer.

К настоящему времени компьютерная техника достигла уже такого уровня, что позволяет программистам разрабатывать весьма реалистичные игры с добротным графическим и звуковым оформлением. И совершенствование продолжается. С каждым новым достижением в области компьютерных технологий растёт количество людей, именуемых в просторечии «компьютерными фанатами» или «геймерами» (от английского «game» – игра). Представители данной категории основное время проводят за играми, так как игры на компьютере становятся едва ли не главной жизненной потребностью. Это ведёт к замыканию на игру, к сужению социальных связей и отношений. Увлечённость компьютерными играми иногда доходит до патологии: человек попадает в зависимость от этих игр.

Но помимо компьютерно-игровой зависимости, о которой бьют тревогу психологи, педагоги и культурологи, наблюдается ещё один, не менее опасный феномен. Он заключается в том, что некоторые игроки настолько сжились с игровыми событиями виртуальной реальности (речь идёт о ролевых компьютерных играх), что не всегда оказываются способными проводить чёткую демаркацию между виртуальной и действительной реальностью и вести себя внутри последней аналогично поведению внутри первой. Они переносят на реальную конкретную

социокультурную действительность правила и способы поведения в ролевых виртуальных играх, воспринимая и самого себя, и окружающих людей за игровых виртуальных персонажей, а всю действительную ситуацию за ситуацию игровую. Он воспринимает всё как констелляцию гаджетов (хотя, конечно, никакого представления о том, что такое гаджет, он не имеет). Он ведёт себя как не имеющий никакой ответственности за своё поведение и свои поступки аналогично тому, как не несёт он их за монитором компьютера, участвуя в виртуальных событиях. И за последнее десятилетие в разных странах имели место случаи криминального поведения таких игроков, не отдававшими себе отчёта в своих криминальных действиях и поступках. И число их увеличивается. Таким образом, информационно-коммуникативные технологии вторглись в мир повседневности людей, и особенно молодёжи, способствуя внедрению в неё виртуальной реальности, подвергая её виртуализации, что способствует отвлечению их от реальных социальных, экономических и иных проблем.

Эти и другие способы разрушения самостоятельности молодого человека приводит к тому что он отходит от реальности в некое неестественное пространство. Он сможет ходить даже в магазин поскольку не знает цен и не ориентируется в качестве, во вкусе и т.д. Это своего рода непонятный контроль над молодыми людьми или человечеством в целом, потому что мы утверждаем что дети наше будущее. Есть вероятность того что контроль над таким населением будет осуществляться при помощи микрочипов или достижении науки и техники.

Казахстан во главе с президентом Н.А. Назарбаевым умело противостоит стратегии и тактике «компьютера». И как в других постсоветских государствах, казахстанское правительство делает ставку на молодёжь. И она во многом оправдывает его ожидания. Во многом, так как ещё не всё в этом отношении налажено. Не секрет, что до сих пор происходит отток молодёжи из сельской местности в города по причине дефицита занятости, отсутствия рабочих мест. Государство пока ещё не может полностью обеспечить всех занятостью и достойной заработной платой. А, кроме того, уровень культуры в городских поселениях всё ещё намного выше того, который имеется в сельской местности. Между тем радио, телевидение, интернет ежедневно демонстрируют молодому человеку возможности в городе и возможности в селе. Следовательно, перед властными инстанциями стоит задача не просто сократить, а в пределе – устранить, качественный разрыв между уровнем жизни в городе и в селе, но и постоянно осуществлять патриотическое воспитание молодёжи, причём не проповедями и наставлениями, а посредством вовлечения её в реальные процессы демократизации общества и управления им. Как отмечает Р. М. Шарипова: «Процесс построения

демократического общества, переход к рыночной экономике, в целом экономические, политические и социокультурные преобразования не представляются возможными без нравственного и духовного развития молодёжи». А такое полноценное развитие, как сказано, возможно лишь в практической жизнедеятельности молодых людей, а не всего лишь в усвоении книжных – пусть и правильных – истин. Именно в процессе практического участия в решении кардинальных задач, стоящих перед казахстанским обществом, возможна правильная трансформация ценностных ориентаций молодёжи, выработка ею подлинно общечеловеческих, но в то же время не абстрагирующих и от национально-государственных, ценностей.

Компьютер и социальные медиа отбирают у молодых много времени, они уделяют этому много времени. Нельзя сказать, что это конец человеческого развития, а начало новой волны глобализации мира и молодёжи. Главное здесь не потеряться в бездне пространства не реального мира человека. Отвечая вызовам глобализации необходимо и не забывать о природной реальности. А исследования в этой области начались и будут продолжаться

Список литературы:

- 1 Хамидов, А.А. Отчуждение в сфере образования // Человек в мире отчуждения. – Алматы: Гылым, 1996. – С. 117-143
- 2 Современный словарь иностранных слов. – М.: Русский язык, 1992. – 740 с.
- 3 Носов Н.А. Виртуальная реальность // Новая философская энциклопедия. – В 4-х т. – Т. I. – М.: Мысль, 2000. – С. 403-404
- 4 Рузавин Г.И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия. – В 4-х т. – Т. I. – М.: Мысль, 2000. – С. 404
- 5 Кириленко С.А. Космос механической игрушки и универсум компьютерной программы // Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11 – 13 апреля 2000 г. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 159
- 6 Кириленко С.А. Космос механической игрушки и универсум компьютерной программы // Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11 – 13 апреля 2000 г. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 160
- 7 Эстулин Д. Кто правит миром ? Или вся правда о Бильдербергском клубе. – Изд. 2-е. – Минск: Поппури, 2009. – С. 281-283
- 8 Шарипова Р.М. Трансформация ценностных ориентаций в молодёжной среде Республики Казахстан // Материалы Международной научно-практической конференции «Молодёжь и современность: проблемы мировоззрения, политики и морали». – Семей: СГПИ, 2007. – С. 259-260