

### Тема 5. Человек в информационном обществе

#### Информационная культура

В последнее время появилась новая категория культуры - информационная. Это вызвано тем, что для жизни и работы в информационном обществе человек должен быть подготовлен к быстрому восприятию и обработке больших объемов информации; ему необходимо овладеть современными средствами, методами и технологией работы.

Степень информированности одного человека напрямую зависит от информации, приобретенной другими людьми. Поэтому уже недостаточно уметь самостоятельно осваивать и накапливать информацию, а следует научиться такой технологии работы с информацией, когда решения подготавливаются и принимаются на основе коллективного знания. Таким образом, человек должен иметь определенный уровень культуры для работы с информацией.

**Информационная культура** - умение целенаправленно работать с информацией и использовать для ее получения, обработки и передачи компьютерную информационную технологию, современные средства и методы (???)

Информационная культура проявляется в следующем:

- в конкретных навыках по использования различных технических устройств - от телефона до персонального компьютера и компьютерных сетей;

- в способности использовать в своей работе компьютерную информационную

## Тема 5. Человек в информационном обществе

Автор: Александр Леонтьев

21.05.2012 06:38 - Обновлено 21.05.2012 07:49

---

технологии;

- в умении извлекать информацию из различных источников - от периодической печати до электронных коммуникаций;
- в умении представлять информацию в понятном виде и эффективно ее использовать;
- в знании аналитических методов обработки информации;
- в умении работать с различными видами информации.

Информационная культура заимствует и использует достижения многих наук: кибернетики, информатики, теории информации, математики, теории проектирования баз данных и ряда других дисциплин. Неотъемлемой частью информационной культуры является знание информационной технологии и умение применять ее на практике.

### Расщепление реальности и расщепление личности

**Виртуальная реальность** (Virtual reality - VR) - высокоразвитая форма компьютерного моделирования, которая позволяет пользователю погрузиться в искусственный мир и непосредственно действовать в нем с помощью специальных сенсорных устройств, которые связывают его движения с аудиовизуальными эффектами. При этом зрительные, слуховые, осязательные и моторные ощущения пользователя заменяются их имитацией, генерируемой компьютером.

Характерными признаками виртуальной реальности являются:

- моделирование в реальном масштабе времени;

- имитация окружающей обстановки с высокой степенью реализма;

- возможность воздействовать на окружающую обстановку и иметь при этом обратную связь.

Наиболее распространенным видом виртуальной реальности являются компьютерные игры.

Компьютерная игра (Computer game) - игра, построенная с использованием мультимедийных возможностей компьютера. Можно долго спорить, насколько компьютерные игры соответствуют реальности и как они влияют на психику и поведения игрока, но их роль в формировании личности уже неоспорима. Чего стоит феномен расщепления личности, когда молодой человек не только полностью "погружается" в виртуальную реальность игры, но и играет там одновременно несколько ролей, управляя несколькими персонажами. Феномен расщепления личности, характерный для шизифрении, пока не отмечен.

Но отмечен феномен познания реальности через мир компьютерных игр, когда социализация происходит не только путем чтения книг, учебников и общения со взрослыми, но и через компьютерную игру, особенно стратегии. Компьютерные игры тренируют скорость восприятия и обработки информации, так необходимые для современной жизни.

В другой своей книге, «Футуршок» Тоффлер отмечает уже проявившиеся черты нового общества: слишком быструю изменчивость жизни, связанное с ней чувство неустойчивости всего происходящего и отмечает новые вызванные этим проблемы, которые он называет словом «футуршок». «Быстротечность, новизна и разнообразие - характерные черты будущего, вызывающие у нас шок», - написал Тоффлер. «Футуршок» - буквально, «шок от столкновения с будущим». Как считает Тоффлер, он проявляется в нарушении процессов принятия решений.

### **Люди уже не могут воспользоваться рецептами жизни, созданными прошлыми поколениями, им приходится создавать собственные.**

Происходящие изменения касаются не только производственной деятельности людей, но и их личной жизни, человеческих отношений. Постоянные отношения (дружеские, семейные) становятся роскошью.

К примеру, семья всегда была шокопоглотителем, островком стабильности. Но она тоже меняется, причем, никто не может сказать, что с ней будет завтра.

Семью разрушают:

1) новые технологии рождения - они меняют отношение к материнству и отцовству: мать и отец могут быть уже не единственные или неизвестные, или вообще - только мать (мультимыши, клонирование);

2) мобильность в погоне за работой;

3) увеличение продолжительности жизни: любовь проходит из-за неодинакового развития.

### **Субкультуры**

Как общество может делиться по интересам на разные группы (субкультуры), так и в информационном обществе происходит деление на различные субкультуры.

## Тема 5. Человек в информационном обществе

Автор: Александр Леонтьев

21.05.2012 06:38 - Обновлено 21.05.2012 07:49

---

Субкультура - система ценностей, моделей поведения, жизненного стиля какой-либо социальной группы, представляющая собой самостоятельное целостное образование в рамках доминирующей культуры.

Субкультура возникает как позитивная или негативная реакция на господствующую в обществе культуру и социальную структуру среди различных социальных слоев и возрастных групп.

Наряду с разделением общества происходит и обратный процесс - слияние. В информационном обществе происходит слияние информационных групп в одно сообщество при помощи сети, т.е. общество становится сетевым.

Сетевое общество (Network society) - общество, в котором значительная часть информационных взаимодействий производится с помощью информационных сетей. Причем состав этого общества постоянно пополняется новыми пользователями.

Главным фактором, увеличивающим число пользователей, является, безусловно, информационная потребность населения всей планеты.

Информационная потребность (Information need) - потребность, возникающая, когда цель, стоящая перед пользователем в процессе его профессиональной деятельности либо в его социально-бытовой практике, не может быть достигнута без привлечения дополнительной информации.

Под дополнительной информацией в данном контексте понимается Всемирная паутина. Безусловно, Всемирная Паутина позволяет получать доступ к любой информации на любых серверах, подключенных к сети. Но ведь для того, чтобы получить информацию при помощи паутины нужно устройство с выходом в Internet.

## Тема 5. Человек в информационном обществе

Автор: Александр Леонтьев

21.05.2012 06:38 - Обновлено 21.05.2012 07:49

---