



УДК 001.2

ТЕНДЕНЦИИ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

Комарцова Анастасия Васильевна

Тарасенко Надежда Викторовна

Родионова Татьяна Викторовна

преподаватели

ОГАПОУ «Белгородский строительный колледж», г. Белгород

Аннотация. В статье рассматриваются тенденции современного общества. Раскрыты такие понятия как глобализация, геймификация, информатизация, компьютеризация

Ключевые слова: общество, тенденции, глобализация, геймификация, информатизация, компьютеризация.

Каждое общество имеет различную политическую экономическую социальную структуры, сферы которых связаны между собой. Эти сферы вместе образуют единую систему, которая функционирует и изменяется по законам общественного развития. Но в тоже время эти системы меняются в определенных исторических обстоятельствах, в связи с этим скорость изменений и форма их реализации меняются в зависимости от времени и места данных обстоятельств. Зависимость результатов данной системы от исторических обстоятельств пробуждает значимость изучения тенденций современного общества.

Современные тенденции в обществе можно описать в нескольких словах: глобализация, геймификация, информатизация, компьютеризация. Технологии, производство и вся наша жизнь изменяется каждый день. Экономическая система разных государств с каждым годом становится все плотнее между собой, глобальная сеть интернет объединяет множество людей по всему миру, транспорт дает возможность не думать о расстояниях, события, происходящие в одной части мира, так или иначе, влияют на все остальные.

Современные тенденции общества создаются на взаимосвязи отдельных лиц, организаций и целых государств.

Как отмечалось выше, одной из главных тенденций нового времени стал процесс глобализации, который привел к формированию единого глобального экономического пространства на основе информационных и коммуникационных технологий.

Термин «глобализация» был впервые предложен американским экономистом Т. Левитта в 1983 г. Под этим он понимал «явление объединение рынков разных видов продуктов, получаемых различными международными компаниями и корпорациями».

Глобализация сегодня – это процесс слияния политической, экономической, социальной и культурной сфер различных государств путем их взаимного доступа и создания системности в общем организме всеобщей жизни, где присутствует разделение деятельности для единства его жизнедеятельности. Целью глобализации является развитие человечества, определяемое как «экономический подъем, материальное благополучие социальная и экономическая объективность и политическая демократия» [3].

Глобализация как тенденция современного общества устанавливает взаимосвязь между государствами современного мира, для создания единой мировой экономики, единого политического, правового и культурно-информационного пространства, что позволит в итоге придать мировому сообществу новое качество развития.

В сфере политики эта тенденция проявляется в образовании межгосударственных единиц различного уровня: в политических и военных блоках, организации правящих групп, континентальные или региональные объединения, всемирные международные организации. Можно также увидеть силуэт мирового правительства, когда ряд важных функций выполняют всемирные организации.

В культуре преобладает тенденция к единообразию. Средства массовой информации трансформируют нашу планету в хаос. Множество людей оказываются свидетелями событий, которые произошли в разных местах, разделяют один и тот же культурный опыт, что помогает объединению их вкусов и предпочтений.

В экономической сфере возрастает интерес к всемирной взаимосвязи региональных и глобальных экономических соглашений. Наблюдается мировое разделение труда, увеличивается роль многонациональных и транснациональных объединений, рынок превращается в единый экономический механизм, о чем говорит скорость реакции финансовых рынков на события в отдельных странах.

Основными особенностями глобализации сегодня можно считать:

- трансформация производства в интернациональную форму и динамичное перемещение моментов производства и готовой продукции в рамках международного экономического пространства;
- интерес экономики большей части государств к общим стандартам;
- возникновение наднациональных административных структур, международной информационной системы, стандартов и т.д.;
- взаимное проникновение капиталов разных стран, в том числе путем увеличения мировых объединений и поглощений;
- устранение или снижение официально установленных барьеров, мешающие геополитическому экономическому обмену



- компьютеризация, информатизация, оцифровка, волоконная оптика, спутниковая связь, Интернет [4].

Таким образом, мы перешли к следующим важным тенденциям общества: компьютеризация и геймизация. Рассмотрим эти тенденции подробнее.

«Компьютеризация – это процесс внедрения компьютеров, позволяющих автоматизировать информационные процессы и технологии в различных сферах деятельности человека. Цель компьютеризации – улучшить качество жизни людей, облегчить условия труда и повысить производительность» [8].

Компьютеризация как процесс не только способствует повышению эффективности сбора, обработки и хранения информации на любом носителе, но и существенно увеличивает познавательные способности человека. Человек и компьютер работают в режиме диалога и, устанавливая программу на компьютер, человек является ведущим подсистемы «человек – машина». Процесс компьютеризации в обществе является основным, он создает рост социально-культурного развития цивилизации во всех ее сферах.

Компьютер из устройства, выполняющего одну из функций – вычисление или обработку данных, превратился в уникальное многофункциональное средство связи. Компьютер, по мнению ученых, поддерживающих и развивающих эту теорию (Д. Белл, О. Тоффлер и др.), «затрагивает все области жизни индивида и общества в целом». С их точки зрения, «компьютер создает экологически чистое, гармоничное, гуманистическое общество знания, не имеющее границ для развития культурной и интеллектуальной деятельности человека» [5].

Компьютеры как информационная среда не только допустили квантовый скачок в организации промышленности, науки и рынка, но и определили новые сферы производства: вычислительная техника, телекоммуникация, программная продукция и др. Тенденции компьютеризации общества также возросли с возникновением новых профессий, связанных с вычислительной техникой, и различными категориями пользователей компьютеров. Если в 60-70е годы в этой области ключевыми считались специалисты по вычислительной технике (инженеры-электроники и программисты), создающие новые компьютерные инструменты и новые пакеты приложений, то сегодня резко увеличивается категория пользователей компьютеров – представители различных областей знаний, которые не являются специалистами по компьютерам в узком смысле, но способны использовать их для решения своих конкретных задач.

Развитие процесса компьютеризации вызвано нарастающим противоречием между экспоненциально растущим объемом информации, которую современному человеку необходимо воспринимать, обрабатывать и использовать в новом проявлении научно-технического прогресса, и отсутствием необходимых средств для решения подобных задач. В



свою очередь для улучшения общественной жизни в 21 веке является развитие компьютерной технологии, т.к. человечество находится в преддверие создания связанного одной информационной сетью мирового сообщества.

Еще одна наиболее интересная тенденция современного общества это геймификация. В широком смысле под этим понятием предполагают – применение игровой логики и технологий в неигровых ситуациях, использование элементов игры в работе, которую принято считать «серьезной». В более узком смысле, под геймификацией понимают включение отдельных технологий или частей компьютерных игр, которые начали активно распространяться в конце 20 века.

Этот термин стал популярным в 2010 году, в течение короткого периода своего существования он использовался в большом количестве бизнес-подразделений для мотивации сотрудников и повышения спроса [1].

Основная цель геймификации – вызвать живой интерес у целевой аудитории, подготовить ее к потреблению контента. Множество мировых фирм уже не первый год успешно и долговременно используют этот прием в маркетинге [6]. Геймификация позволяет осуществить выполнение целенаправленных действий в интересный мир, тем самым, привлекая аудиторию к более активному взаимодействию с бизнесом [7].

«Геймификация (от англ. gamification) – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач, превращения чего-либо в игру». Другие источники предлагают разные модификации этого термина, имеющие незначительные отличия. Так, Хелен Попкин считает, что геймификация – это «применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использования продуктов, услуг» [2]. Таким образом, все определения можно привести к единой формулировки: геймификация – это применение игровых элементов в неигровых процессах.

Таким образом, современные тенденции развития общества говорят о том, что в нынешнем мире успешный человек – это человек, который умеет быстро находить необходимую информацию и эффективно применять её.

Список литературы:

1. Бармина Л.О. Современные тенденции развития рекламы: геймификация // Студенческий: электрон. научн. журн. 2019. № 17(61). URL: <https://sibac.info/journal/student/61/140233> (дата обращения: 10.12.2019).
2. Зотова А.С. Геймификация в социальной рекламе: новая стратегия воздействия на социум//Век информации. – 2017. – Т. 2. – № 2. – С. 242-243



3. Понарина Н. Н. Глобализация как тенденция современного мирового развития // Общество: социология, психология, педагогика. – 2013. – №4. – С. 5-10.
4. Ремнев В. А. Мировая глобализация: история и современность // Вестник ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. –2010. – №1. – С.214-222
5. Энциклопедия / Сост. А. А. Грицанов, В. Л. Абушенко, Г. М. Евелькин, Г. Н. Соколова, О. В. Терещенко. Мн.: Книжный Дом, 2003. 1312 с.
6. Геймификация в интернет-маркетинге [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://saitex.ru/business>
7. Геймификация: основные принципы и способы применения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lpgenerator.ru/blog/2015/05/05/>
8. Информационное общество: понятие и тенденции [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studbooks.net/689452/sotsiologiya/kompyuterizatsiya_sovremennogo_obschestva