

«Поколение Z» и новые формы коммуникации.

Научный руководитель – Липатова Мария Евгеньевна

Белгородская Алина Викторовна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Москва, Россия

E-mail: belogorodskayaa@inbox.ru

На протяжении последних 20 лет сформировалось новое поколение - «цифровое» или «поколение Z». Данное название обусловлено широким распространением цифровых технологий, которые внесли существенный вклад в трансформацию общества и различных форм его жизнедеятельности. Так, информационный взрыв привёл к возникновению новых форм коммуникации, центральное место в которых занимает интернет, а сущность нового поколения определяется его одновременным функционированием в двух реальностях - реальной и виртуальной, чёткая граница между которыми для современной молодёжи отсутствует [3].

Коммуникационная активность молодого поколения превалирует в интернете; доминирующей платформой стали социальные сети, позволяющие удовлетворять различные потребности: принадлежность к различным группам (участие в онлайн-сообществах), презентация себя (создание профилей и анкет, трансляция своей жизни). При этом виртуальный мир гораздо шире реального, позволяет проживать гораздо большее количество различных жизненных ситуаций. Это, в свою очередь, порождает феномен ощущения себя участником в тех событиях, информацию о которых индивиды получают из интернета [2].

Интернет как площадка социального взаимодействия обладает своими особенностями. Одной из них является анонимность. Несмотря на то, что такая особенность даёт возможность создавать пользователям различные идентичности, это может приводить к негативным трансформациям. Ярким примером выступает отчуждённость человека. Кроме того, возможность создания и смены идентичности может привести к дезориентации - аномии, личностному кризису. При этом аномия является не просто отражением социальных процессов, а может быть вызвана различными причинами [5].

Аномия, в свою очередь, приводит к трудностям социализации и способствует возникновению девиантного поведения. Таким примером может служить «хейт» - травля идентифицированного интернет-пользователя анонимами. Одной из разновидностей хейта является кибербуллинг. Это агрессивный стиль общения, который включает в себя оскорбления, унижения, травлю по любому признаку: пол, внешность, характер, национальность, вероисповедание и так далее. Такое поведение может привести к возникновению психологических проблем у жертв травли.

Однако, не все пользователи воспринимают нападки и агрессию других как данность. Некоторые считают, что хейт недопустим, а оскорбляющие анонимы, устраивающие травлю, сами имеют ряд психологических проблем. Это становится поводом для обсуждения и создания своего рода этического кодекса поведения в интернете и социальных сетях. Цифровая этика не выступает в качестве закона, а потому не является обязательной для исполнения, однако её преимущество заключается в «естественном способе создания», основанном на реально существующих практиках. Всё это позволяет нам говорить о том, что интернет оказывает определённое влияние на формирование культурного пространства пользователей [6].

Сегодня часто ведутся разговоры о зависимости представителей нового поколения от гаджетов, интернета и социальных сетей. Это связано не только с возможностью онлайн-коммуникации, но и с размещением актуальных событий, новостей на различных виртуальных площадках. Доказательством данному утверждению служат два феномена, возникших в цифровом обществе: синдром упущенной выгоды и номофобия. Как отмечают исследователи, подавляющее большинство молодых людей (75%) заявляет, что будет испытывать нервозность и тревогу, если мобильный телефон останется дома, в то время как 25% будет испытывать любопытство по отношению к пропущенным звонкам и смс [4]. Также одной из «новых зависимостей» выступает не только зависимость от телефона, интернета, социальных сетей, но и от онлайн-игр. Некоторые учёные сходятся во мнении о том, что зависимость от игр и социальных сетей является психологической болезнью и ставят её наравне с алкоголизмом и наркоманией [1].

Несмотря на то, что старшее поколение часто характеризует тенденции изменений и новые формы коммуникации как негативные, игнорировать позитивные моменты нельзя. Во-первых, важно отметить цифровой кодекс, отмеченный ранее. Во-вторых, общение, перенесённое в интернет и социальные сети, стирает различия в географическом положении, этнической принадлежности, социальном положении и так далее. Такая возможность общения с различными людьми может положительно повлиять на расширение кругозора, развитие толерантности у молодёжи. В-третьих, появились новые формы досуга, предназначенные как для одиночных пользователей, так и для компаний, направленные на развитие различных навыков, что способствует развитию личности и её умений, а также работе в команде [1].

Таким образом, резюмируя вышесказанное, можно сделать вывод о том, что цифровое поколение действительно отличается от предыдущих. Одним из таких отличий являются и формы коммуникации, которые активно появляются, распространяются и совершенствуются. Несмотря на то, что представители старшего поколения настроены скептически к интернет-сообществам, социальным сетям, видеоиграм и маневрированию молодёжи между реальной и виртуальной реальностями, существуют и положительные тенденции.

Источники и литература

- 1) Нестеренко Е.С., Шпак О.А. Влияние цифровых технологий на становление молодого поколения // Сборник научных докладов Региональной научно-практической конференции: Актуальные проблемы развития экономики, прикладной информатики, конфликтологии, рекламы и социально-культурных технологий в цифровую эпоху. М., 2020. С. 128-135.
- 2) Плетнев А.В. Социализация представителей поколения Z в цифровой среде и её влияние на образование // Учёные записки Санкт-Петербургского государственного института психологии и социальной работы. Спб, 2020. С. 115-121.
- 3) Сапарова Д.Р., Канагатова А.М. Цифровое поколение сквозь призму культуры // Вестник КазНУ. Сер: Философия. Культурология. Политология. №1(63). 2018. С. 215-224.
- 4) Турарбекова Л.В., Сапарова Д.Р., Нурфер Т. Гипотеза префигуративности цифровой культуры поколения Y, Z на постсоветском пространстве // Вестник КазНУ. Сер: Философия. Культурология. Политология. Алматы, 2020. №3(73). С. 59-66.
- 5) Agnew R. Building on the Foundation of General Strain Theory: Specifying the Types of Strain Most Likely to Lead to Crime and Delinquency. Journal of Research in Crime and Delinquency. 2001. №38(4). pp. 319–361.

- 6) Hermida M. EU Kids online: Schweiz-Schweizer Kinder und Jugendliche im Internet: Risikoerfahrungen und Umgang mit Risiken. Zürich // IPMZ - Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung der Universität Zürich. Zürich, 2013. 23 s.