

**«Цифровое поколение»: особенности формирования ценностных ориентаций**

**Научный руководитель – Самсонова Татьяна Николаевна**

*Зиненко Виктория Евгеньевна*

*Аспирант*

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

*E-mail: vickan@inbox.ru*

Существует несколько подходов к пониманию понятия «поколение». С точки зрения социологического подхода, который нас больше всего интересует, поколение рассматривается как социальная общность людей в определенных возрастных границах, для которых характерны схожие условия социализации и жизнедеятельности, типичные потребности и ценностные ориентации[1].

Поколение, чья социализация проходила в условиях широкого распространения цифровых технологий во всех сферах жизни, характеризуется как «цифровое поколение» («поколение сети»). Термин «цифровое поколение» ввел американский писатель Марк Пренски в своей работе «Цифровые Аборигены, Цифровые Иммигранты» («Digital Natives, Digital Immigrants»[2]).

«Цифровое поколение» или «Поколение Z» - это люди, рожденные цифровой революцией. К данному поколению относят детей, которые родились в 2000-е годы[3]. То есть сейчас им не более 18 лет. Представители этого поколения с раннего детства окружены техническими устройствами, позволяющими воспринимать окружающий мир через виртуальное пространство. Социальные сети и компьютерные игры стали основными составляющими досуга и развлечения молодого поколения. Виртуальный мир становится привлекательным тем, что без особого труда способен модулировать любую ситуацию и обстановку, зависящую только от фантазии и желания пользователя.

По данным ВЦИОМ[4], зависимость молодежи от компьютерных игр составляет 77%, по признанию самих молодых людей. Негативное влияние Сети на молодых людей составляет 69%, что является более распространенной бедой молодежи, чем алкоголизм и наркомания (64%), конфликты с родителями (62%) и ровесниками (61%). В 2017 году в рамках подготовки ежегодного доклада о положении молодежи и реализации молодежной политики в России Государственный университет управления провел исследование на тему: «Ценностные ориентации российской молодежи»<sup>[5]</sup>. По данным исследования, 48,6% молодых людей встречаются с друзьями в реальности, а 44% - виртуально. Эксперты делают вывод, что доминирующим источником формирования ценностей молодого поколения является коллектив сверстников, который чаще бывает виртуальным, а не реальным.

В условиях чрезвычайно большого объема и скорости потребления информации мир воспринимается фрагментарно, короткими, разрозненными порциями, предпочтение отдается визуальным или визуально-вербальным образам. У молодого поколения развивается поверхностное, «клиповое» восприятие окружающей действительности, что в свою очередь является одним из факторов для возможности манипуляции сознанием.

Интернет в современных условиях становится основной средой социализации и формирования ценностных ориентаций «цифрового поколения». Наряду с положительным эффектом от использования информационных и коммуникационных возможностей Интернета, в российском обществе нарастают опасения в связи с негативным воздействием Сети.

Одним из примеров негативного влияния является создание в социальных сетях так называемых «групп смерти», получивших большой резонанс в российском обществе[6]. С декабря 2013 по май 2016 года неизвестными гражданами в социальной сети «ВКонтакте» были созданы виртуальные сообщества, где в игровой форме и с использованием профессиональных психологических методик, осуществлялась пропаганда суицидов среди несовершеннолетних пользователей. На май 2016 года Следственным Комитетом РФ выявлено не менее 15 погибших и 5 пострадавших от «групп смерти».

Выбор злоумышленниками социальной сети «ВКонтакте» не случаен. По данным аналитической компании Similar Web, занимающейся исследованием поведения пользователей в сети, первое место в рейтинге самых популярных сайтов заняла социальная сеть «ВКонтакте», с количеством ежемесячных посещений 97 000 000 человек. По данным ФОМ[7], 76% российской молодежи регулярно посещают именно эту сеть. Причем чем младше возрастная группа, тем больше времени молодые люди проводят в сети.

Примером более масштабных манипуляций с сознанием, в первую очередь молодого поколения, являются «твиттерные революции», приведшие к государственным переворотам и хаосу в ряде стран Северной Африки и Ближнего Востока. В настоящее время такие отдельные термины и понятия, как Интернет, информационное воздействие, информационные войны становятся синонимами и неотъемлемой частью современных геополитических противостояний. Примером этому служит признание американскими властями осенью 2017 года российского телеканала RT в США и интернет-издательства «Спутник» иностранными агентами.

Стоит отметить, что и компьютерные игры постепенно превращаются в инструмент массовой политической пропаганды, где, например, «СССР в 1945 году закончил войну, сбросив атомную бомбу на Берлин», а на мирные США нападают «зомбированные злобные русские»[8]. В игре Call of Duty 4 «русские ультранационалисты должны расправиться в московском аэропорту Шереметьево с толпой мирных граждан»[9]. Соответственно все эти сценарии сопровождаются непрерывным процессом убийств с высоким и реалистичным качеством изображения. Еще в 1936 году в Германии была популярна настольная игра под названием «Евреи - вон отсюда» (Judens Raus!)[10], где победителем объявлялся тот, кто выгнал и лишил имущества больше всего евреев. Печальный итог таких развлечений известен всем.

Современные цифровые технологии - это в первую очередь мощнейшая коммуникационная среда, в которой информация доводится до миллионов пользователей мгновенно. Использование данных возможностей в государственных интересах видно на практике СМС-оповещения населения МЧС России или онлайн трансляций во время выборов, в медиа и бизнес среде - это реклама и новостной поток.

Изолировать «цифровое поколение» от сетевых ресурсов невозможно. В сложившихся условиях необходимо сосредоточить основные усилия на использовании этой среды для развития у молодежи традиционных ценностей, являющихся основой стабильности и безопасности современного российского общества.

В настоящее время в Российской Федерации существует достаточное количество государственных и общественных программ по работе с молодежью. Президент страны В.В. Путин активно принимает участие во встречах с различными представителями молодого поколения. Но кроме положительного эффекта от данных мероприятий, существует ряд принципиальных проблем, затрудняющих активное участие молодежи в общественно-политической жизни страны. Это отражено и в авторском исследовании[11], проведенного в 2017 году.

Основной проблемой при работе с молодежью является отсутствие системного и научно-методического подхода в формировании ценностных ориентаций. «Цифровое поколе-

ние» достаточно скептически относится к существующим формам и методам патриотического воспитания, практикующегося в образовательных учреждениях и общественных организациях. В то же время в молодежной среде на фоне геополитического противостояния России и Запада существует большой интерес к историческому и героическому наследию нашей страны. Примером может послужить фильм «Движение вверх», вышедший на экраны страны в конце декабря 2017 года. Российский фильм о спортивном подвиге советских спортсменов 45-летней давности посмотрело более 12 миллионов зрителей, общие сборы составили более 3 млрд. рублей[12], что явилось абсолютным рекордом отечественного проката. По многочисленным репортажам СМИ основную аудиторию фильма составила молодежь.

Одним из вариантов решения указанных проблем может быть перенос части процессов патриотического воспитания в Интернет-среду, более удобную для восприятия «цифровым поколением». В свою очередь это потребует разработки новых технических и методических решений, желательна на базе единого центра, уже имеющего опыт работы с молодежью и соответствующую научную и техническую инфраструктуру. Несомненным лидером в решении этих важных государственных задач может стать Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, а такие форумы как «Ломоносов» - источниками и проводниками этих идей в жизнь.

[1] См.: Глотов М.Б. Поколение как категория социологии // Социологические исследования. 2004. № 10. С. 43.

[2] Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. URL: <http://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

[3] Солдатова Г.В. Цифровое поколение как вызов образованию в сетевом столетии. URL: [http://www.firo.ru/wp-content/uploads/2017/11/3\\_Солдатова.pdf](http://www.firo.ru/wp-content/uploads/2017/11/3_Солдатова.pdf)

[4] Поколение Selfie: пять мифов о современной молодежи. ВЦИОМ. 2016. URL: <https://wciom.ru>

[5] Ценностные ориентации Российской молодежи в рамках подготовки ежегодного доклада о положении молодежи и реализации молодежной политики в России. URL: <http://fadm.gov.ru/docs?categoryId=17&page=1>

[6] См.: Владимир Путин принял участие в расширенном заседании коллегии Министерства внутренних дел Российской Федерации. URL: <http://putin24.info/rasshirennoe-zasedanie-kollegii-mvd-rossii.html>

[7] Опрос молодежи: досуговые и интернет-практики. ФОМ. 2016. URL: <http://fom.ru/Obraz-zhizni/13103>

[8] См.: Игра Freedom Fighters. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Freedom\\_Fighters](https://ru.wikipedia.org/wiki/Freedom_Fighters)

[9] См.: Игра Call of Duty 4: Modern Warfare. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki>

[10] См.: Игра Juden Raus! URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nazi\\_board\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/Nazi_board_games)

[11] В феврале-апреле 2017 года в 21 подшефных школах Международной Ассоциации ветеранов подразделения антитеррора «Альфа» было проведено авторское исследование на тему: Уровень патриотизма у школьников общеобразовательных учебных заведений. Объектом исследования явилась молодежь в возрасте от 14 до 18 лет. Было опрошено 2362 респондентов из 10 регионов РФ: Москва, Московская область, Екатеринбург, г. Александров Владимирской области, г. Балаково Саратовской области, с. Пехлец Рязанской области, с. Васильевка Липецкой области, Калуга, г. Чусовой Пермского края, станция Чепигинская Краснодарского края.

[12] Российская спортивная драма "Движение вверх" собрала 3 млрд рублей. Российская газета. 2018. URL: <https://rg.ru/2018/02/19/rossijskaia-sportivnaia-drama-dvizhenie-verh-sobrala-3-mlrd-rublej.html>

### Источники и литература

- 1) 1. Владимир Путин принял участие в расширенном заседании коллегии Министерства внутренних дел Российской Федерации. URL: <http://putin24.info/rasshirennoe-zasedanie-kollegii-mvd-rossii.html>
- 2) 2. Глотов М.Б. Поколение как категория социологии // Социологические исследования. 2004. № 10.
- 3) 3. Опрос молодежи: досуговые и интернет-практики. ФОМ. 2016. URL: <http://fom.ru/Obraz-zhizni/13103>
- 4) 4. Поколение Selfie: пять мифов о современной молодежи. ВЦИОМ. 2016. URL: <http://wciom.ru/index.php?id=236&uid=115996>
- 5) 5. Российская спортивная драма "Движение вверх" собрала 3 млрд рублей. Российская газета. 2018. URL: <https://rg.ru/2018/02/19/rossijskaia-sportivnaia-drama-dvizhenie-vverh-sobrala-3-mlrd-rublej.html>
- 6) 6. Солдатова Г.В. Цифровое поколение как вызов образованию в сетевом столетии. URL: [http://www.firo.ru/wp-content/uploads/2017/11/3\\_Солдатова.pdf](http://www.firo.ru/wp-content/uploads/2017/11/3_Солдатова.pdf)
- 7) 7. Ценностные ориентации Российской молодежи в рамках подготовки ежегодного доклада о положении молодежи и реализации молодежной политики в России. URL: <https://fadm.gov.ru/docs?categoryId=17&page=1>
- 8) 8. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. URL: <http://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>