

Журнал "Мировые цивилизации" / Scientific journal "World civilizations" <https://wcj.world>

2019, №3–4, Том 4 / 2019, No 3–4, Vol 4 <https://wcj.world/issue-3-4-2019.html>

URL статьи: <https://wcj.world/PDF/06PSMZ319.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Кандыбович С.Л., Разина Т.В. Особенности социализации молодежи в условиях современной цифровой среды // Мировые цивилизации, 2019 №3–4, <https://wcj.world/PDF/06PSMZ319.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Kandybovich S.L., Razina T.V. (2019). Features of the socialization of youth in the modern digital environment. *World civilizations*, [online] 3–4 (4). Available at: <https://wcj.world/PDF/06PSMZ319.pdf> (in Russian)

УДК 159.9

Кандыбович Сергей Львович

ФБГОУ ВО «Государственный университет управления», Москва, Россия
Доктор психологически наук, профессор, академик РАО

Разина Татьяна Валерьевна

НАНО ВО «Институт мировых цивилизаций», Москва, Россия
Доктор психологически наук, доцент, профессор РАО

Особенности социализации молодежи в условиях современной цифровой среды

Аннотация. Цель работы – изучение особенностей социализации в юношеском возрасте в условиях современной цифровой среды. Методами исследования выступили свободный ассоциативный эксперимент, частный семантический дифференциал, а также процедуры описательной статистики и факторный анализ, как методы обработки данных. Результаты показали, что у современной молодежи существует четкая дифференциация сред социализации с предпочтением цифровой среды. Элементами цифровой среды, оказывающими социализирующее действие, являются глобальная сеть интернет, социальные сети, мессенджеры. Установлены когнитивные схемы восприятия цифровой социализации «злонамеренный – благонамеренный» и «регрессивный – прогрессивный». В результате все объекты социализации (как цифровые, так и не цифровые) воспринимаются молодежью и классифицируются в четыре группы: благонамеренный и прогрессивный (Интернет, мессенджеры, социальные сети, мобильные телефоны, друзья), благонамеренный и регрессивный (Преподаватели, родители, компьютер, книги, телевидение), злонамеренный и регрессивный (нет объектов), злонамеренный и прогрессивный (искусственный интеллект). То же относится и к формам социальной активности молодежи: благонамеренной и прогрессивной представляется самореализация через творчество, благонамеренной, но регрессивной – учебная деятельность, прогрессивной, но злонамеренной – профессиональная трудовая деятельность. Полученные данные позволяют спрогнозировать возможные пути дальнейшей социализации молодых людей, а также позволяют сформулировать ряд практических рекомендаций в сфере менеджмента и в области воспитания.

Ключевые слова: цифровые технологии; цифровая среда; социализация; молодежь; Интернет; мессенджеры; деятельность

Введение

Процессы цифровизации всех сфер жизни общества закономерным следствием имеют изменение самой структуры общества, а также социальных процессов, протекающих в нем. С одной стороны это обусловлено качественным изменением средств и способов труда, а с другой – трансформацией всех познавательных, когнитивных процессов у современного человека. Цифровая среда затронула глобальные закономерности роста, развития, социализации человека, качественно изменив всю социокультурную среду. Подобные трансформации необходимы для того, чтобы человек мог впоследствии успешно функционировать в цифровой среде, успешно адаптироваться к ней. Это влечет за собой изменения всех социально-культурных и социально-психологических практик взросления, обучения, которые существовали до сегодняшнего дня. Межпоколенные различия сегодняшней (и завтрашней) молодежи, и лиц среднего возраста многократно усиливаются не только благодаря ценностно-нормативным отличиям, но и когнитивно-поведенческим. Особую актуальность они приобретают на этапе вхождения молодежи в широкую социальную среду – в юношеском возрасте, когда должен нарабатываться опыт социальных контактов, когда происходит осознание себя и как члена общества и своего места в нем, когда формируются жизненные стратегии в семейной, трудовой, экономической сферах [1–4]. Изучение этих процессов сегодня позволит смоделировать образ завтрашнего социума, поведение молодых людей, характер социальных взаимоотношений. Это обуславливает становление общества принципиально нового типа.

Цель работы – изучение особенностей социализации в юношеском возрасте и роль в этом процессе цифровой среды. Было выдвинуто предположение о том, что для сегодняшних юношей предпочтительной средой для отработки социальных навыков и в первую очередь взаимодействия со сверстниками является цифровая среда.

Методология

Метод исследования – частный семантический дифференциал [3]. Выборка – 202 студентов вузов РФ в возрасте от 17 до 25 лет (среднее – 18,3 лет), мужчин 49,3 %, женщин – 50,7 %.

Для установления шкал частного семантического дифференциала с помощью метода свободного ассоциативного эксперимента на выборке 54 испытуемых, было исследовано ассоциативное пространство понятия «Цифровая среда». На основании частотного анализа были определены ядерные ассоциации у молодежи с этим понятием. На основании этих ассоциаций, отражающих качества цифровой среды, были составлены 21 биполярная шкала: 1. Продуманный – Спонтанный; 2. Гибкий – Жесткий; 3. Полезный – Вредный; 4. Энергичный – Вялый; 5. Активный – Пассивный; 6. Качественный – Бракованный; 7. Выгодный – Убыточный; 8. Богатый – Бедный; 9. Прогрессивный – Отсталый; 10. Ответственный – Равнодушный; 11. Плановый – Стихийный; 12. Эффективный – Беспольный; 13. Стабильный – Кризисный; 14. Удобный – Дискомфортный; 15. Профессиональный – Любительский; 16. Реалистичный – Фантастичный; 17. Мирный – Агрессивный; 18. Гуманный – Жестокий; 19. Свободный – Скованный; 20. Нравственный – Безнравственный; 21. Дружелюбный – Опасный. Интенсивность характеристики по каждой шкале оценивалась от «-3» до «+3».

Вторым этапом исследования было проведение процедуры семантического дифференциала. Выборка составила – 154 студента вуза. Объектами оценивания выступили: «компьютер», «мобильный телефон», «Интернет», «социальная сеть», «мессенджер»,

«искусственный интеллект», «телевизор», «книга», «профессия», «самореализация», «труд», «обучение», «творчество», «преподаватели», «родственники», «друзья», «Я сам».

Полученные по всем шкалам результаты были подвергнуты факторному анализу (метод главных компонент, варимакс нормализованный). В каждый фактор вошли только те шкалы, чей факторный вес превышал 0,7. В первый фактор, который мы условно обозначили как «благонамеренность», вошли шкалы «Полезный-Вредный» (0,85), «Дружелюбный-Опасный» (0,83), «Удобный-Дискомфортный» (0,72). Второй фактор мы обозначили как «новации» и в него вошли шкалы «Прогрессивный-Отсталый» (0,91), «Реалистичный-Фантастичный» (0,77) и «Свободный – Скованный» (0,71).

Результаты

Полученные два глобальных фактора, могут трактоваться как своеобразные когнитивные схемы, посредством которых современная молодежь воспринимает цифровую среду, социум и свое место в нем. Данные схемы могут в дальнейшем могут стать основой для построения долгосрочных жизненных стратегий, задавая социокультурный вектор дальнейшего развития в цифровой среде.

Первый фактор (когнитивная схема) была обозначена нами как «благонамеренность». Таким образом, любой внешний, социальный или цифровой объект молодые люди трактуют в первую очередь на основании того добро или зло он может принести им лично, стоит ли держаться от этого объекта подальше или использовать его для достижения целей. Контент-анализ ассоциативного поля понятия «цифровая среда» позволяет сказать, что молодые люди занимают скорее пассивную позицию по отношению к новым технологиям, воспринимая их таким образом, как если бы они изначально создавались с целью облегчить жизнь людям или навредить им. Практически не присутствуют представления о том, что зло или благо определяется не столько самой технологией, сколько тем как ее будет использовать человек. Подобная пассивность позволяет предположить высокую степень готовности к потребительскому поведению и в частности, некритичное восприятие рекламы.

Второй фактор (когнитивная схема) – «новации» – оценивает степень современности объектов, и как может быть оценено их использование – как то что оно тормозит прогресс, тянет в прошлое, что это морально устарело или наоборот – как то что способствует прогрессу, является его результатом, является последней новинкой и на основе чего будет осуществляться прогресс в дальнейшем. Это фактор отражающий качество социальных и цифровых объектов, при этом регрессивный оценивался как «плохой», непригодный для использования, а прогрессивный как «хороший». Не случайно шкала «Прогрессивный-отсталый» имеет максимальную нагрузку в этом факторе.

Полученные факторы отражают категориальную, когнитивную схему через призму которой воспринимаются цифровая среда, цифровые технологии, будущая трудовая, учебная и творческая деятельность и их место в жизни молодого человека, т. е. значительную часть социокультурной среды.

Полученные схемы позволили квалифицировать все объекты оценивания (рис. 1). Так благонамеренными и прогрессивными молодежь видит такие объекты как «Интернет», «социальные сети», «мессенджеры», мобильные телефоны. Самих себя молодые люди оценивают как находящихся в данной цифровой среде совместно с другими субъектами – «друзьями». Данная социально-цифровая среда видится юношами как поле для творчества и самореализации. Такая установка соответствует ценностям индивидуализма, активно внедрявшиеся в последние годы на постсоветском пространстве. Соответственно в качестве

благоприятной для себя молодые люди будут выбирать ту социокультурную среду, где ценности индивидуализма, гедонизма, комфорта будут представлены в максимальной степени.

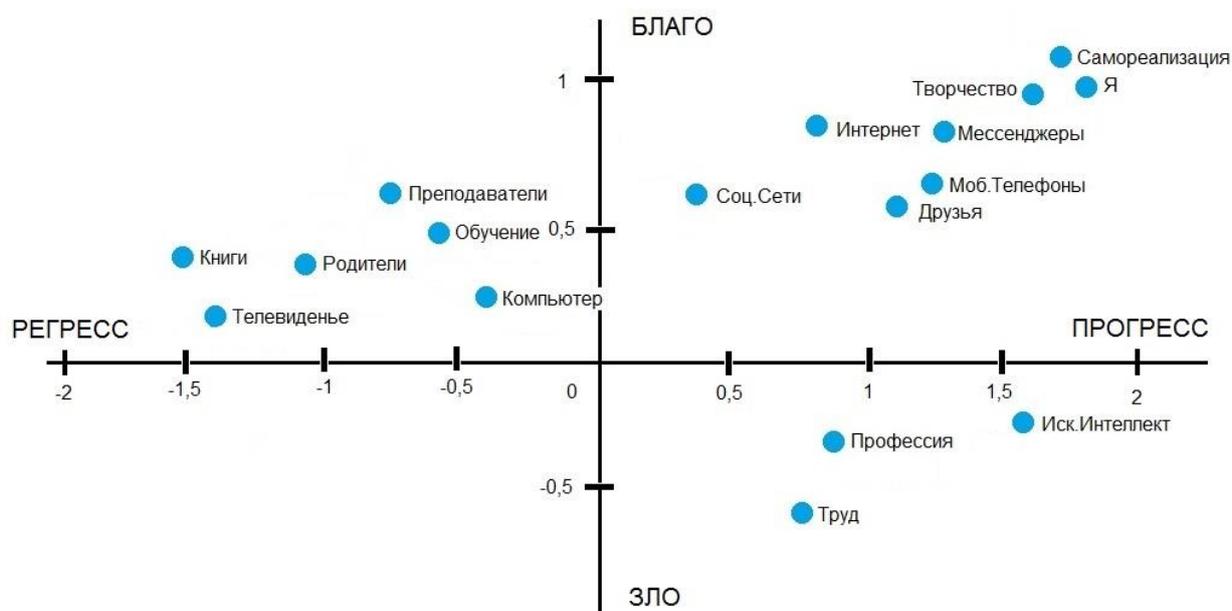


Рисунок 1. Семантическое пространство объектов цифровой среды

Другая значительная группа объектов – благонамеренная, но регрессивная включает в себя такие объекты как «компьютер», «телевизор», «книга», «обучение», «преподаватели», «родственники». Эти объекты не будут играть решающей роли в становлении молодого человека. Согласно содержанию данной группы, процесс обучения и его субъектов молодежь видит, как уже пройденный для себя этап, т. е., по сути, считает, что ей уже нечему учиться. Это в корне противоречит сложившейся ситуации постоянного обновления технологической среды, которая, наоборот, предполагает непрерывное обучение, повышение своего уровня и квалификации. Соответственно в такой позиции для молодежи кроется существенная опасность – не сформировав установку на обучение, на постоянное повышение квалификации, самосовершенствование, через какое-то время молодые люди рискуют стать неуспешными, неадаптивными.

Стоит, однако, отметить, что при всей тяге к прогрессу и современности, молодежь, однако, продолжает смотреть телевизор, работать на компьютере, учиться, общаться с родителями и т. д. С одной стороны, это может провоцировать внутренний конфликт (когда реальное я не полностью совпадает с идеальным я). С другой стороны, молодые люди могли бы чаще читать книги и общаться с родителями, но массированная пропаганда цифровых технологий предопределяет выбор молодежи ставя ее перед дилеммой: делать то что нравится или быть современным.

Третью группу – злонамеренную и прогрессивную составили три объекта – искусственный интеллект, профессия и труд. С одной стороны – с появлением искусственного интеллекта связываются большие надежды, но с другой – он вызывает определенные опасения, значимую роль в создании которых внесла киноиндустрия. Показательно, что трудовую деятельность и профессию молодежь видит для себя как дело будущего, но оценивает при этом в отличие от творчества и самореализации крайне негативно. Возможно, расположение в непосредственной близости объекта «искусственный интеллект», а также трудовой деятельности показывает бессознательное стремление молодежи всю трудовую деятельность со временем переложить на технологии (автоматизированные и роботизированные линии,

управляемые искусственным интеллектом), в то время как для себя молодежь оставляет самореализацию через творчество. Контент анализ показал, что в представлениях молодых людей практически полностью отсутствует понятие «преодоления» (себя, своей природы, своих желаний и т. п.) на котором в течение последних тысячелетий и строилась человеческая культура и происходила социализация. В этом может быть еще одна опасность для последующей жизни молодых людей – когда они не обладают навыком и установкой на осуществление целенаправленных усилий для создания неких общественно полезных продуктов, то в итоге, когда предыдущие поколения уйдут, современная молодежь окажется в условиях дефицита самых жизненно необходимых товаров и услуг. Творчество в противовес труду расценивается как удовольствие, получаемое в первую очередь для себя. Молодежь не видит, что творчество также предполагает целенаправленное приложение усилий и преодоление себя и воспринимает его односторонне – как спонтанную самопрезентацию. Таким образом, информационные объекты, связанные с трудовой деятельностью, рассматриваются молодежью как самые нежелательные и при возможности, данная сфера социального поведения может всячески избегаться.

Заключение

Таким образом, на процессы социализации современной молодежи огромное влияние оказывают с одной стороны цифровые технологии – интернет социальные сети и соответствующие технические устройства, с другой – ценности индивидуализма. Приоритеты в общении и в выборе социальных сред также довольно тесно связаны с использованием различных цифровых объектов. Это формирует новое пространство социализации – цифровое, которые впервые определяются не только характеристиками социальной группы, но и технологической средой, цифровыми средствами общения. Это позволяет спрогнозировать пути дальнейшей социализации и экономического поведения, а именно – предпочтение творческих, видов и форм деятельности, по возможности посредством виртуальной реальности (работа в Интернете, удаленная работа на дому и т. п.). Потребление товаров и услуг будет достаточно интенсивным, но будут находиться жестко в русле когнитивных рамок «благонамеренный – злонамеренный» и «регрессивный – прогрессивный». Соответственно продукты и услуги, представленные молодежи под брендом «благонамеренности и прогрессивности» будут иметь высокий индекс потребления. Отсутствие у молодежи стремления к регулярному обучению и приложению усилий в процессе трудовой деятельности со временем может привести к значительному дефициту рабочей силы во всех отраслях экономики. Противодействовать этому возможно путем обучающей и воспитательной работы с молодежью, направленной на коррекцию представлений о трудовом и экономическом поведении.

ЛИТЕРАТУРА

1. Батов А.В. Проблемы и перспективы цифровой социализации // Экономика и социум. 2015. № 1–2 (14). С. 376–379.
2. Непомнящий А.В. Роль цифровых моделей жизненного контекста в процессе социализации // Культура. Наука. Интеграция. 2017. № 1 (37). С. 9–15.
3. Пибоди Д., Шмелев А.Г., Андреева М.К., Граменицкий А.Е. Психосемантический анализ стереотипов русского характера: кросскультурный аспект // Вопросы психологии. 1993. №3. С. 101–112.
4. Сохраняева Т.В. Цифровая социализация как проблема философии образования // Философия образования. 2018. № 1 (74). С. 35–43.
5. Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. С. 71–80.

Kandybovich Sergey Lvovich

State university of management, Moscow, Russia

Razina Tatyana Valerievna

Institute of world civilizations, Moscow, Russia

Features of the socialization of youth in the modern digital environment

Abstract. The purpose of the work is to study the characteristics of socialization in adolescence in the modern digital environment. The research methods were a free associative experiment, a private semantic differential, as well as procedures for descriptive statistics and factor analysis, as data processing methods. The results showed that modern youth have a clear differentiation of socialization environments with a preference for a digital environment. The elements of the digital environment that have a socializing effect are the global Internet, social networks, instant messengers. The cognitive patterns of perception of digital socialization “malicious – well-intentioned” and “regressive – progressive” are established. As a result, all objects of socialization (both digital and non-digital) are perceived by young people and are classified into four groups: well-intentioned and progressive (Internet, instant messengers, social networks, mobile phones, friends), well-intentioned and regressive (Teachers, parents, computer, books, television), malicious and regressive (no objects), malicious and progressive (artificial intelligence). The same applies to the forms of social activity of youth: self-realization through creativity seems well-intentioned and progressive, well-intentioned, but regressive – educational activity, progressive, but malicious – professional labor activity. The data obtained allow us to predict possible ways of further socialization of young people, and also allow us to formulate a number of practical recommendations in the field of management and in the field of education.

Keywords: digital technology; digital environment; socialization; youth; Internet; instant messengers; activities

REFERENCES

1. Batov A.V. Problemy i perspektivy tsifrovoy sotsializatsii // *Ehkonomika i sotsium*. 2015. № 1–2 (14). S. 376–379.
2. Nepomnyashchiy A.V. Rol' tsifrovyykh modeley zhiznennogo konteksta v protsesse sotsializatsii // *Kul'tura. Nauka. Integratsiya*. 2017. № 1 (37). S. 9–15.
3. Pibodi D., Shmelev A.G., Andreeva M.K., Gramenitskiy A.E. Psikhosemanticheskiy analiz stereotipov russkogo kharaktera: krosskul'turnyy aspekt // *Voprosy psikhologii*. 1993. №3. S. 101–112.
4. Sokhranyaeva T.V. Tsifrovaya sotsializatsiya kak problema filosofii obrazovaniya // *Filosofiya obrazovaniya*. 2018. № 1 (74). S. 35–43.
5. Soldatova G.U. Tsifrovaya sotsializatsiya v kul'turno-istorichnskoy paradigme: izmenyayushchiysya rebenok v izmenyayushchemsya mire // *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo*. 2018. T. 9. № 3. S. 71–80.