

УДК 316.472.4-053.81

ПРОБЛЕМЫ ПОКОЛЕНИЯ Z

Матвеева Д.А.¹

студент,

ФГБОУ ВО «Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»

Саранск, Россия

Аннотация

В статье анализируются проблемы, с которыми сталкивается поколение Z. Затронуты темы зависимости от социальных сетей, кибербуллинг в сети и реальной жизни, материализм и потребительство, а также пропаганда и недостоверность в Интернет-источниках, кино, книгах и т.п. Проанализировано влияние «онлайн-игр», в том числе азартных, на подрастающее поколение. Поднимается вопрос об информационной перегрузке пользователей. Отмечается, что понимание проблем молодёжи и их влияния на жизнь подрастающего поколения поможет в создании условий для их разностороннего развития.

Ключевые слова: поколение Z, материализм и потребительство, кибербуллинг, Интернет-зависимость, информационная перегрузка, пропаганда в социальных сетях, образовательная среда.

THE PROBLEMS OF GENERATION Z

Matveeva D.A.

student,

FSBEI HE «Ogarev Mordovian State University»

Saransk, Russia

Annotation

The article analyzes the problems faced by generation Z. The topics of dependence on social networks, cyberbullying in the network and real life, materialism and

¹ *Научный руководитель: доц., к. культурологии Резонова В.М.*

consumerism, as well as propaganda and unreliability in Internet sources, movies, books, etc. are touched upon. The influence of "online games", including gambling, on the younger generation is analyzed. The question of information overload of users is raised. It is noted that understanding the problems of youth and their impact on the life of the younger generation will help in creating conditions for their versatile development.

Keywords: generation Z, materialism and consumerism, cyberbullying, Internet addiction, information overload, propaganda in social networks, educational environment.

Современная молодёжь – это синтез ценностей, норм, традиций, тенденций, а также образа жизни. Социальные сети, образовательная среда, музыка, книги, мода и технологии, то, что формирует личность, является визитной карточкой поколения Z. Поэтому смело можно сказать, что влияние этой культуры очень обширно.

Следует рассказать про термин «Поколение Z» или «Цифровой человек» – эти определения, относятся к людям, родившимся с 1997 по 2012 год (википедия 2), которые активно используют электронные девайсы в повседневной жизни. Люди этого времени часто характеризуются, как поколение, заинтересованное наукой и искусством. Дети, родившиеся в этот период, предпочитают удалённую работу, ведь большинству из них легче взаимодействовать в Интернете.

Поколение Z задаёт тренды и новые подходы к работе, отдыху и развлечениям, не боится освещать социальные проблемы в сети и старается внести вклад в общество.

Так, например, в Российской Федерации создаются общественные движения: «Российский союз молодёжи» (Росмолодёжь), «Российские студенческие отряды» (РСО), «Российское движение школьников» (РДШ) и многие другие. В подобных организациях ребята участвуют в грантовой Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

деятельности, делают открытия в научной, технической, экологической отраслях, создают новые проекты. В числе направлений подобных организаций есть образование, развитие, патриотизм, культурные и спортивные программы.

Одновременно с этим новое поколение сталкивается с рядом проблем: зависимость от социальных сетей, кибербуллинг в сети и реальной жизни, материализм и потребительство, а также проблемы психического здоровья.

Поэтому понимание проблем молодёжи и их влияния на жизнь подрастающего поколения поможет в создании условий для их разностороннего развития.

Первое, с чего хочется начать – это социальные сети. Пространство, которое изначально было задумано для общения, обмена информацией и самовыражения постепенно начало формировать «Интернет-зависимость». Это понятие впервые прозвучало от американского психиатра Айвена Голдберга в 1995 году [2], и характеризовало бесконтрольное и избыточное стремление использовать Глобальную сеть, а также её влияние на бытовую, учебную, общественную, рабочую, семейную, финансовую и психологическую сферы деятельности.

День большинства подростков начинается с просмотра развлекательных каналов, скроллинга ленты, проверки личных сообщений и жизни знаменитых людей. Это повлекло за собой изменения в восприятии человеческой красоты, которое сегодня изменилось до неузнаваемости. Внешность перестала быть индивидуальной и стала трендом, а также способом для привлечения внимания. Поэтому молодёжь часто переходит черту и желание быть «лучше» превращается в виртуальную аддикцию.

Доказано, что интернет зависимость приводит к лудомании (зависимость от азартных «онлайн-игр» и развлечений). Об этом рассказывает Центр консультирования по вопросам игровой зависимости в Эстонии и Кантар Эмор в исследовании «Подверженность несовершеннолетних азартным и видеоиграм в 2022 году». По результатам исследования было выявлено, что: 22% игроков Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

чувствуют себя слишком погружёнными в игровое пространство, 18% игроков с трудом останавливали игру, 15% игроков испытывают чувство тревоги, раздражения и грусти, 46% видеогеймеров столкнулись с потерей интереса к прошлым хобби и развлечениям, 52% детей утверждают, что ухудшились их взаимоотношения с родителями и друзьями, а так же оценки в школе [5].

Мир «онлайн-игр» затягивает и не оставляет кроме себя ничего другого. Поколение Z столкнулось с пространством, которое намного привлекательнее реального. Стоит упомянуть, что большинство из этих развлечений не несут никакой полезной информации, а наоборот пропагандируют насилие и жестокость.

Информационная перегрузка, которая стала следствием огромного количества источников, начала приводить к синдрому хронической усталости. Молодёжь прибывает в вечном поиске актуальных новостей: нам важно узнать что происходит в мире, какие новые модели технических устройств вышли на рынок и т.п. В погоне за «свежими» историями мы часами проводим в Интернете.

Здесь также можно упомянуть термин «Информационное загрязнение», который означает засорение ресурсов неполной, недостоверной и противоречивой информацией. Это начало приводить к тому, что люди не в состоянии принять решение исходя из прочитанного или увиденного.

Важность подтверждения социального и материального статусов в Интернете тоже стало неотъемлемой частью современного мира молодёжи, так подростки стремятся подражать «интернет-кумирам», не осознавая, что зачастую они не являются людьми, какими себя презентуют.

Потребность в непрерывном поступлении информации о других людях, зачастую приукрашенной, приводит к низкой самооценке и зависимости от общественного признания. Неокрепшая психика подростков попадает под влияние потока мнимых ценностей и отдаляет их от реальной жизни. Интернет

становится не только источником знаний, но и эффективным средством для манипуляции пользователями.

В 2019 году социальная сеть «ВКонтакте» провела и опубликовала исследование по теме «Кибербуллинг», а в 2023 году обновила данные, по которым - 57% пользователей сталкиваются с кибербуллингом, 33% становились жертвами травли в сети (по сравнению с данными за 2019 год количество людей, пострадавших от кибербуллинга увеличилось на 9%), а 81% наблюдают травлю со стороны [6].

Мнимое чувство безнаказанности во Всемирной паутине сдвигает понятие общественных норм, а также поощряет цифровой буллинг, который всё чаще переходит в «офлайн». Так, комментарии, оставленные в Интернете, становятся кличками, комплексами и стрессом в реальной жизни.

Разработка передовых технологий и расширение онлайн-жизнь имеет свои последствия. Виртуальное пространство стало частью личности и самоопределения, местом, где мы можем презентовать только лучшую версию себя. Однако оно также является пространством, где мы можем наблюдать проявление девиантной активности, киберагрессии и кибербуллинга, о которых я говорила ранее. По данным различных опросов среди молодёжи, агрессивное общение в Интернете является главенствующим среди рискованных видов поведения в сети [3, с. 273].

Люди, не осознавая последствий, теряют чувство реальности. Киберзапугивание имеет множество последствий: ощущение тревоги и одиночества, социальная изоляция, ущерб репутации, трудности с концентрацией внимания. Дети «натываются» на контент, который меняет их мировоззрение, влияет на психику, побуждает к совершению действий, представляющих угрозу их жизни и здоровью (употребление наркотиков, самоубийство, насилие над животными, пропаганда нетрадиционных сексуальных отношений и т.д.). Поэтому государство Российской Федерации принимает меры по защите несовершеннолетних пользователей.

Так, например, был разработан федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (2010г.), в который ежегодно вносятся поправки по мере технического прогресса. Следствием этого федерального закона стали возрастные ограничения в социальных сетях и контроль публикуемой информации [8].

Образовательная среда, которая является неотъемлемой частью любого из нас, направлена на внесение положительных жизненных устоев в наш образ жизни. К сожалению, на практике основной опыт социализации приобретается вне учебных занятий: на переменах и внеурочной деятельности, где молодёжь остаётся наедине со сверстниками. Не многие осознают, что в таких ситуациях дети подвергаются социальному давлению. Негативная общественная среда препятствует формированию всестороннего мировоззрения и укреплению общепринятых социальных норм. Поэтому важно создавать условия, которые способствуют этичному поведению и социальной ответственности. Однако создать такие условия проблематично, поскольку преподаватели не в состоянии бороться с напором социальных сетей.

Давление со стороны сверстников играет ключевую роль в «списке» проблем молодёжи. Поколение Z, в сравнении с поколениями X и Y («Поколение X» - люди, родившиеся с 1965 по 1980 год; «Поколение Y» - люди, родившиеся с 1981 по 1996 год), присуще стремление к подражанию и любовь к брендам.

Отсюда вытекает проблема материализма (стремление к материальным благам) и потребительства (зацикленность на потреблении и приобретении товаров и услуг), которые всё большее влияют на поколение Z. Способствуют этому рекламные компании, социальные сети, тренды, которые массово пропагандируют культуру потребления и приравнивают материальные ценности к счастью и успеху. Процесс потребления становится делением общества на высший и низший классы. Повышение уровня стресса в погоне за идеальной жизнью и неудовлетворённость ею - вот последствия материализма и потребительства.

Настоящее время – это бесконечная гонка за товарами, которые в свою очередь «формируют» статус человека. Можно сказать, что потребность в товаре возникает не из-за его потенциального использования, а просто в желании его приобрести. Общество молодёжи становится потребителями, которые не умеют останавливаться, потребителями, которые зависимы от внешних атрибутов достатка [4, с. 268]. Желание быть признанным в обществе становится целью существования. Старый телефон или машина «не престижной» марки теперь считаются не просто вещами, а показателями твоей личности. Из этого вытекают проблемы с финансовым состоянием и психическим благополучием.

Музыка, книги и кино сейчас являются средствами массовой информации и призваны нести в общественность развлечение, культурное обогащение и самовыражение. Но они также влекут за собой пропаганду ранее упомянутых проблем. К этому добавляется культурное присвоение, подразумевающее заимствование элементов разных культур без понимания их смысла и значения; увековечиваются стереотипы, усиливается недостаток понимания и признания различных национальностей. Произведения, прославляющие насилие, наркотики и другие виды девиантного поведения приводят к снижению чувствительности опасного и увеличению рискованных действий.

Решением этой проблемы в Российской Федерации стал всё тот же федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (2010г.), где для каждого средства массовой информации прописаны определённые правила публикации (возрастная маркировка).

Катализатором использования электронных девайсов в повседневной жизни стало появление стационарных компьютеров. Общество быстро привыкло к машинам, облегчающим их жизнь, и устройства, изначально созданные для упрощения вычислительных процессов, начали быстро вызывать привыкание и зависимость от электронной техники. Компьютеры стали частью практически всей деятельности человека, их можно увидеть в магазинах, больницах, банках, школах, дома и т.п. [1, с. 293-294]. Жизнь современного человека стала

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

зависимой от техники: мы не можем с кем-то связаться без телефона, сделать домашнюю работу без компьютера, узнать актуальную информацию, даже просыпаемся мы от будильника на электронных часах. Это относится не только к поколению Z, но и ко всем людям, которые застали информатизацию общества.

Снижение физической активности, проблемы со здоровьем (напряжение глаз, нарушение сна и т.д.), проблемы конфиденциальности и безопасности, нарушение социальных навыков, дезинформация – это влияние технологий на людей. Подростки перестали замечать время, потраченное на просмотр сериала или фильма. Прогулка на свежем воздухе стала не интересной, ведь на улице нет «яркой» картинки и фоновой музыки. Сон не стоит в приоритете, ведь «я ещё не закончил смотреть». Владение большим количеством данных, приводит к отсутствию насыщения информационным продуктом. Становится сложнее общаться «офлайн», ведь эмоции проще выразить коротким видеороликом или смайликом.

Можно сделать вывод, что проблемы с которыми сталкивается молодое поколение – разнообразны. Важно понимать, что каждая из них имеет уникальные аспекты и требует индивидуального подхода.

Решения проблем включают в себя меры по поддержке эмоционального состояния, создания образовательной среды и досуга. Это требует объединение усилий общества, государства, образовательных учреждений, молодёжных организаций и неравнодушных. Открытое освещение тревожащих вопросов и поиск их решения, помогает создавать благоприятное будущее для молодёжи.

Библиографический список:

1. Алемпьев М. Ю. Влияние современных технологий на психику человека / М. Ю. Алемпьев // Исторические, философские, методологические проблемы современной науки : сборник статей 4-й Международной научной конференции молодых ученых, Курск, 20 мая 2021 года. – Курск: Закрытое акционерное общество "Университетская книга", 2021. – С. 293-298.

2. Айвен Голдберг // Википедия свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%B4%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%B3,%D0%90%D0%B9%D0%B2%D0%B5%D0%BD> (дата обращения: 27.11.2023).

3. Диривянкина О. В. Цифровая социализация и ее последствия: буллинг в интернет-пространстве / О. В. Диривянкина, Е. С. Евтушенко // Актуальные вопросы педагогической науки и образования : Сборник статей по материалам авторских исследований II Всероссийской научно-практической конференции и Всероссийской студенческой научно-практической конференции, Краснодар, 19–20 мая 2022 года / Отв. редактор О.А. Мосина. – Краснодар: Кубанский государственный университет, 2022. – С. 272-277.

4. Ильина И. В. Потребительство как негативный элемент в развитии общества / И. В. Ильина // АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ СОВРЕМЕННЫХ ГУМАНИТАРНЫХ и ОБЩЕСТВЕННЫХ наук : сборник статей Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 06 января 2022 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука», 2022. – С. 267-271.

5. Исследование: 96% детей в возрасте 11-16 лет сталкивались с азартными и/или видеоиграми // Sotsiaalministeerium [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://www.sm.ee/ru/novosti/issledovanie-96-detey-v-vozraste-11-16-let-stalkivalis-s-azartnymi-i-ili-videoigrami> (дата обращения: 27.11.2023)

6. Исследование VK «Кибербуллинг 2023» // Облако маил [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://cloud.mail.ru/public/PGWR/gbk6ex4aB> (дата обращения: 27.11.2023)

7. Поколение Z // Википедия свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL:

https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_Z (дата обращения: 27.11.2023)

8. Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 №436-ФЗ // КонсультантПлюс надёжная правовая поддержка [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (дата обращения: 27.11.2023).

Оригинальность 96%