

ТЕР-АВАНЕСОВА
Ирина Николаевна
магистрант, преподаватель,
Северо-Кавказский
федеральный университет,
Ставрополь, Россия
iteravanesova@ncfu.ru

TER-AVANESOVA
Irina Nikolaevna
magister student, lecturer, North
Caucasus Federal University,
Stavropol, Russia
iteravanesova@ncfu.ru

Проблемы определения границ возраста молодежи в условиях цифровой социализации/ Problems of «youth age» limits definition in the context of digital socialization

Аннотация

Статья посвящена анализу социальной обусловленности общемирового тренда на расширение «границ молодости» в условиях информационной аномии современного общества. Автор отмечает, что причина изменения подходов к понятию «молодежь» заключается в реализации потребности на правовую и социальную защиту для особо уязвимой группы лиц, сталкивающейся с проблемой цифровой социализации или ресоциализации и встречающей на этом пути дополнительные цифровые риски. Автор выделяет основные направления цифровой социализации, на основании анализа статистических данных выделяет основные проблемы в процессе цифровой социализации и определяет условия успешности этого процесса. Автор делает вывод о закономерности и социальной обусловленности процесса расширения «границ молодости» в современном информационном обществе, отмечая, что неудачная цифровая социализация может привести к крайне негативным для личности и общества последствиям.

Ключевые слова

Молодежь; цифровизация; цифровая социализация; цифровая ресоциализация; цифровая компетентность; информационно-коммуникационные технологии; информационные технологии; возраст молодежи; границы молодости; возраст; возрастные границы.

Abstract

The article is devoted to the analysis of the social conditioning of the global trend to expand the «boundaries of youth» in the context of the information anomie of modern society. The author notes that the reason for the change in approaches to the concept of «youth» lies in the realization of the need for legal and social protection for a particularly vulnerable group of people facing the problem of digital socialization or resocialization and encountering additional digital risks along the way. The author identifies the

main directions of digital socialization, based on the analysis of statistical data, highlights the main problems in the process of digital socialization and determines the conditions for the success of this process. The author concludes about the regularity and social conditioning of the process of expanding the «youth borders» in the modern information society, noting that unsuccessful digital socialization can lead to extremely negative consequences for the individual and society.

Keywords

Digitalization; youth; digital socialization; digital resocialization; digital competence; information and communication technologies; IT; information technology; age limits; age; «youth borders»; «youth»; «boundaries of youth».

«Молодые люди являются проводниками, бенефициарами и жертвами крупных изменений в обществе, сталкиваясь в целом с парадоксальной ситуацией: с одной стороны, они стремятся вписаться в существующий порядок, а с другой выполняют роль силы, преобразующей этот порядок»¹

Современная цивилизация, непрерывно трансформируясь, виртуализируясь и приобретая, под воздействием новых цифровых технологий, черты «symbolic universe»², в свою очередь преобразует социальные отношения, социальные связи и саму суть значимых социальных категорий в своем поле, наделяя их чертами виртуальности и символизма. Проанализируем, в качестве примера подобной переоценки, генезис и трансформацию одного из привычных и, на первый взгляд, кажущихся вполне конкретным терминов.

Объёмная социально значимая категория «молодежь», являясь объектом правового регулирования в общемировом и национальных масштабах, не имеет унифицированного, безупречного с позиций требований юридической техники, правового толкования. Принято считать, что легальное определение термина сформулировано в ряде документов ООН. Действительно: в 1985 году в сноске 8 к тексту Резолюции Генеральной Ассамблеи ООН A/36/215 фигурирует следующая дефиниция: «Организация Объединенных Наций, для статистических целей, считает, что к молодежи относятся люди в возрасте от 15 до 24 лет»³. Понимание социальной группы «молодежь» в указанных возрастных границах на некоторое время закрепляется в мировой практике, но спустя 25 лет, на фоне стремительных преобразований 2000 годов, более поздние Резолюции Генеральной

¹ Всемирная программа действий, касающаяся молодежи, до 2000 года и на последующий период. Резолюция ГА ООН A/RES/50/81

² Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке / М. : Гардарики, 1998.

³ Резолюция Совета Безопасности ООН 2419 (2018) от 6 июня 2018 года

Ассамблеи уточняют: «определение молодежи постоянно трансформируется в зависимости от меняющихся политических, экономических и социально-культурных условий»¹. Параллельно начинают происходить заметные изменения, как в общественном восприятии возрастных границ и характеристик данной социальной группы, так и в правовых отражениях данной категории на национальных уровнях. С 2000 года многие страны начинают продлевать «границы молодости» до 29-30 лет. Как результат, резолюции Совета Безопасности ООН № 2250 от 2015 г и № 2419 от 2018 г. говорят о других возрастных рамках: 18 - 29 лет, отмечая дальнейшую допустимую вариативность². Стоит отметить, что в 2018 году средний возраст населения Земли составлял 30,4 года, что придавало особую актуальность уточнению социального и правового статусов именно этой категории лиц, активизируя правотворчество в данной области. На сегодняшний день верхняя планка «молодости» поднята до 30-35 лет в Европе (Австрия, Кипр, Италия, Мальта, Франция, Португалия), Азии (Вьетнам, Индонезия, Китай), Африке (Египет, Уганда), Америке (Венесуэла). Это корреспондирует и позиции официального российского законодателя, который к концу 2020 года определил сущность социальной группы «молодежь», так: «социально-демографическая группа лиц в возрасте от 14 до 35 лет включительно»³.

На чем основываются эти глобальные синхронные изменения и имеют ли данные правовые решения социально обусловленный характер? Невозможно согласиться с расхожими в СМИ мнениями о повальной инфантилизации молодежной среды⁴, как причине повышенной опеки со стороны государства, так как одновременно наблюдается и изменение нижнего предела (12 лет в Бельгии, Люксембурге, Португалии). Данные по занятости молодежи в России так же не подтверждают поспешных выводов о высокой степени инфантильности. По данным Федеральной службы государственной статистики РФ в возрасте 20-24 лет работают или ищут работу 65% мужчин и 52% женщин, в возрасте 25-29 лет работают или стремятся к этому 95% мужчин и 80% женщин. Что же объективно служит катализатором расширения границ «молодежного» возраста (являющегося, как мы выяснили, общемировым трендом)?

Понимание пределов различных возрастных групп всегда кардинально отличалось в различных культурах, правовых семьях и этносах, формируясь соответственно трансформациям основных социальных институтов. Системные изменения в понимании

¹ Резолюция ГА ООН «Всемирная программа действий, касающаяся молодежи, до 2000 года и на последующий период» A/RES/50/81

² Резолюция Совета Безопасности ООН 2250 (2015) от 9 декабря 2015 года; Резолюция Совета Безопасности ООН 2419 (2018) от 6 июня 2018 года

³ Федеральный Закон РФ от 30 декабря 2020 г. № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»

⁴ Баландина А. «Растет инфантильность». Газета.ру 19.07.2020

определения границ возраста молодежи в общемировом масштабе начинаются с 2000-х годов, когда происходит переустройство всей социальной структуры общества, на фоне распространения нового маркера стратификации - сети Интернет. Являясь одновременно: совершенным инструментом для цифрового развития и катализатором цифрового неравенства, современная «сеть» обостряет проблему адаптации личности к новым условиям. От успешности этого процесса зависит как стабильность отдельной человеческой личности, так и общий социальный климат.

По данным Gallup Global Emotions Report к 2021 году более трети мирового населения, подошло в состоянии крайней подавленности. Netscout Threat Intelligence Report и McKinsey Global Institute отмечают, что самыми популярными страхами в обществе стали: опасение за стабильность глобальной информационной инфраструктуры и боязнь потерять рабочее место на фоне возрастания роли таких тенденций как: удаленная работа, электронная коммерция и автоматизация. Дезориентация людей в условиях, когда информационная насыщенность растет по экспоненте и многие нормативные регуляторы утрачивают свою значимость, вполне объяснима. Современное общество, пребывающее в уникальных, не имеющих аналогов условиях, когда информационная глобализация синхронизирована с физическим разобщением социума на фоне пандемии, сформировало, по выражению международной сети компаний Deloitte: «новую нормальность», которая характеризуется растерянностью, нарушением стабильности социальных связей и искажением общественных суждений и мнений. Из внешней формы «анормальность» переходит на уровень личностного восприятия: социальная изоляция личности в реальной жизни, объективно необходимая в период эпидемии, закономерно получает гипертрофированную компенсацию за счёт виртуального насыщения, вызывая повышение зависимости от «online» статуса. Это вызывает нестабильность или искажения в восприятии реальности и классификации информации, нарушение представлений о нормативности. Общая глобализация и технологическая синергия меняет свойства и характер анонии современного общества как во внешнем выражении, так и на внутреннем уровне: напрямую отражаясь на сути и содержании процесса социализации личности. Классическое понимание «аномии» общества, преломленное через призму информационно-технического развития вызывает у многих исследователей идеи о возникновении современной его формы: «информационной анонии»¹ и сопутствующего этому феномену явлений кибер-социализации или цифровой социализации².

¹ Маркин А. В. Информационная анония в трансформирующемся обществе как способ адаптации // ЮП. 2014. №2 (63)

² Smith J., Hewitt B., Skrbis Z. Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood// Information, Communication & Society. 2015. Vol. 18. №. 9

При переносе традиционных форм социализации в online пространство происходит трансформация ее характера и механизмов. Пользователь, используя цифровые инструменты и методики, вырабатывает новые нормы и установки, определяет приоритетные ценности и мотивы, которые формируют характер и результат самореализации в виртуальном пространстве. Современные информационные средства породили социальный феномен «to be connected»- «давление быть доступным в любом месте и времени»¹. Как следствие: сложный комплексный процесс адаптации и интеграции личности в цифровую социальную систему носит повторяемый и длящийся характер, что лишает обязательности промежуточный этап в связке: «социализация – десоциализация – ресоциализация»², и позволяет говорить о существовании дополнительного явления - цифровой ресоциализации. Итогом успешной цифровой социализации или ресоциализации, осуществляемой поразличнымнаправлениям, является формирование у личности совокупности ценностных ориентиров, нормативных установок и выработка определенных цифровых компетенций³.

Попробуем выявить основные направления цифровой социализации и ресоциализации, дополнительно выделив возможные проблемы в процессе формирования цифровых компетенций, основываясь на статистических данных.

- Медиа-техническое направление: заключается в освоении норм, правил и специфических установок виртуального пространства в трех взаимосвязанных аспектах: техническом, межличностном и смешанном, и является базисом дальнейшего эффективного функционирования личности в цифровом пространстве. В результате успешной социализации в этом направлении вырабатывается медиа-техническая компетентность. Наличие проблем в этой области может заключаться в целом комплексе причин: от технической сложности (31% молодых людей испытывают затруднения в обращении с цифровыми технологиями)⁴ и отсутствии знаний (2% опрошенных мало знакомы с информационными технологиями), до проблем с доступом (8% пользователей выразили обеспокоенность качеством и стабильностью своей интернет связи).

- Самопрезентационное направление: заключается в конструировании и реконструировании «online-идентичности» как инструмента

¹ Van Dijk J. The Network Society. Social Aspects of New Media. L.: SAGE Publications Ltd.2006

² Daniel B. Kennedy, August Kerber. Resocialization: An American Experiment. Behavioral Publications, 2852 Broadway, New York, N.Y. 1973

³ Солдатова Г.У., Нестик Т.А., Рассказова Е.И., Зотова Е.Ю.. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования /— М.: Фонд Развития Интернет, 2013.

⁴ Здесь и далее приводятся результаты социологического опроса, проведенного автором в 2020 году, среди студентов, проходящих дистанционное обучение в ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский Федеральный Университет» г. Ставрополь, в условиях пандемии Covid-19.

воплощения личности в виртуальном пространстве. Данное направление выражается в двух основных аспектах: внутренне-аутентификационном и внешне-самопрезентационном, и заключается в выражении намеренных усилий по искусственному конструированию и раскрытию своего имиджа. Проблемы в этом направлении могут заключаться как в отсутствии грамотного, взвешенного выстраивания самопрезентационной тактики (10% опрошенных отметили свою замкнутость и закрытость в информационном пространстве), так и в риске нарушения собственной идентичности¹: 17% молодых людей признали, что их цифровой образ кардинально отличается от реального. Приобретение цифровой самопрезентационной компетентности повышает потенциал участника цифрового взаимодействия, расширяя его возможность эффективно реализоваться в виртуальном мире.

- Коммуникативно-рекреационное направление: заключается в осуществлении коммуникативных (в том числе игровых) практик, в рамках специфического социокультурного пространства, состоящего из совокупности интерактивных, гибких и многовариантных сетевых онлайн сообществ². В данном направлении так же можно выделить несколько аспектов: коммуникативный (являющийся самым популярным - 66% молодых людей активно общаются в цифровом пространстве), игровой (отметим, что популярность компьютерных игр, по сравнению с другими видами отдыха составила всего 9%, что подтверждает выводы³ об ошибочности стереотипных представлений о повальной игромании в молодёжной среде) и перцептивный (23% опрошенных не используют платформы социальных сетей для активного общения, являясь лишь потребителями цифрового контента). Наличие затруднений с коммуникацией в цифровом пространстве (3% молодых людей не зарегистрированы ни в одной социальной сети) может являться показателем затруднений с социализацией и в традиционно-коммуникативном аспекте. Коммуникативная компетентность, приобретенная в виртуальной реальности, сохраняет свою ценность и в мире физическом, сохранение ощущения важности которого можно дополнительно признать одним из маркеров успешности цифровой социализации личности. Для 50% современных молодых людей приоритетным видом отдыха и общения по-прежнему остается отдых в реальном мире, однако привлекательность классических «бумажных» развлечений намного уступает «оцифрованным» формам (8% против 33 %).

- Профессиональное направление: заключается в формировании заинтересованности и вовлеченности в процесс развития

¹ Attrill E. The Manipulation of Online Self-Presentations: Create, Edit, Re-edit and Present. N.Y.: Palgrave Macmillan. 2015

² Лежебоков А.А., Сергодеева Е.А., Сергодеев В.А. Сетевые сообщества в социальных медиа Рунета. Ставрополь, 2017. (2-е издание)

³ Лежебоков А.А. Игровые коммуникации в социальных медиа. Вестник Северо-Кавказского федерального университета. 2014. № 6(45)

профессиональных навыков и коммерциализации новых технологий, как в уже существующих сферах занятости, так и моделируемых. Получение цифровых профессиональных компетенций затрудняется такими факторами как: отсутствие знаний (обладают специализированными навыками и умениями в IT сфере лишь 8% опрошенных молодых людей), неосведомленность (всего 7% знакомы с такими механизмами, как монетизация на You Tube или Instagram-реклама), или отсутствие мотивации (85% молодых людей склонны отказаться от обучающего или профессионального контента, если доступ к нему сопряжен с регистрацией на специализированном портале; возможным и необходимым проходить регистрацию для получения профессиональных источников на иностранном языке считают всего 2% опрошенных).

Объединяющей чертой всех направлений является их пролонгированность – развитие личности в цифровой среде является длящимся, непрерывным, постоянным и не имеющим определенных временных (или иных) границ процессом. Условиями успешности этого процесса выступает совокупность таких критериев, как конструктивные характеристики цифровой медиа-среды или платформы, высокая цифровая или медиа-грамотность пользователя, развитый навык критического восприятия информации и высокая позитивная мотивация. В результате успешной цифровой социализации или ресоциализации по совокупности указанных направлений у личности формируется ряд цифровых компетенций, вырабатывается система ценностных ориентиров, формируется устойчивый антидеструктивный пользовательский иммунитет, прививается культура сетевого общения, сохраняется ощущение важности окружающего физического мира и целостности собственной личности.

По данным Mediascope на ноябрь 2020 года долю самой большой группы активных пользователей интернета в России (97,1%) составили люди в возрасте от 12 до 24 лет. В категории от 25 до 34 лет доля активных пользователей составила 95,8%. С увеличением возраста наблюдается постепенное снижение онлайн-активности – именно пользователи в возрастных рамках 12-35 лет – наиболее активные «жители всемирной сети».

Эти цифры поразительно совпадают с границами молодежного возраста очерченными общемировой практикой и косвенно свидетельствуют о закономерности и социальной обусловленности процесса расширения «границ молодости» в современном информационном обществе. Общемировой тренд на расширение границ молодежного возраста и глубинная причина изменения подходов к понятию «молодежь» заключается в реализации потребности на правовую и социальную защиту для особо уязвимой группы лиц, сталкивающейся с проблемой цифровой социализации и встречающей на этом пути дополнительные цифровые риски. Неудача в этом процессе, выражаясь в нарушении ценностных ориентиров и

нормативных установок, дезадаптации, динамических изменениях структуры и целостности личности и её поведения (виктимизация или возникновение деликвентного поведения), приводит к дефектности социального функционирования пользователя в виртуальной цифровой среде и грозит перерастанием в сложные комплексные проблемы на уровне социума: рост преступности в привычных и кибер-формах, увеличение безработицы и общее ухудшение социального климата.

Обеспечить комплексную системную и разноуровневую защиту, как личности, так и общества, возможно с помощью сочетания методов правового и общесоциального регулирования различных аспектов жизнедеятельности молодежи, оперативного реагирования инструментов регулирования на изменения, происходящие в реальных и виртуальных плоскостях, определения вектора молодежной политики, как в общемировом масштабе, так и на национальных уровнях с учетом нового фактора - «цифровой социализации».

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Резолюция ГА ООН «Всемирная программа действий, касающаяся молодежи, до 2000 года и на последующий период» A/RES/50/81
2. Резолюция Совета Безопасности ООН 2250 (2015) от 9 декабря 2015 года
3. Резолюция Совета Безопасности ООН 2419 (2018) от 6 июня 2018 года
4. Резолюция Совета Безопасности ООН 2419 (2018) от 6 июня 2018 года
5. Федеральный Закон РФ от 30 декабря 2020 г. № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»
6. Attrill E. The Manipulation of Online Self-Presentations: Create, Edit, Re-edit and Present. N.Y.: Palgrave Macmillan. 2015
7. Daniel B. Kennedy, August Kerber. Resocialization: An American Experiment. Behavioral Publications, 2852 Broadway, New York, N.Y. 1973
8. Van Dijk J. The Network Society. Social Aspects of New Media. L.: SAGE Publications Ltd. 2006
9. Баландина А. «Растет инфантильность». Газета.ру 19.07.2020
10. Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке / - М.: Гардарики, 1998.
11. Лежебоков А.А. Игровые коммуникации в социальных медиа. Вестник Северо-Кавказского федерального университета. 2014. № 6(45)
12. Лежебоков А.А., Сергодеева Е.А., Сергодеев В.А. Сетевые сообщества в социальных медиа Рунета. Ставрополь, 2017. (2-е издание)
13. Маркин А. В. Информационная анония в трансформирующемся обществе как способ адаптации // ЮП. 2014. №2 (63)
14. Солдатова Г.У., Нестик Т.А., Рассказова Е.И., Зотова Е.Ю.. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования /— М.: Фонд Развития Интернет, 2013.
15. Smith J., Hewitt B., Skrbis Z. Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood// Information, Communication & Society. 2015. Vol. 18. № 9

REFERENCES

1. UNGA Resolution A / RES / 50/81
2. UN Security Council Resolution 2250 (2015) of December 9, 2015
3. UN Security Council Resolution 2419 (2018) of June 6, 2018
4. UN Security Council Resolution 2419 (2018) of June 6, 2018
5. Federal Law of the Russian Federation of December 30, 2020 No. 489-FZ
6. Attrill E. The Manipulation of Online Self-Presentations: Create, Edit, Re-edit and Present. N.Y. : Palgrave Macmillan. 2015
7. Balandina A. "Infantilism is growing": Gazeta.ru 07/19/2020
8. Daniel B. Kennedy, August Kerber. Resocialization: An American Experiment. Behavioral Publications, 2852 Broadway, New York, N.Y. 1973
9. Cassirer E. Favorites. Experience about a person [*Rastet infantil'nost'*] / M.: Gardarika, 1998.
10. Lezhebokov A.A. Game communications in social media. Bulletin of the North Caucasus Federal University. 2014. No. 6 (45)
11. Lezhebokov A.A., Sergodeeva E.A., Sergodeev V.A. Network communities in social media of Runet. Stavropol, 2017. (2nd edition)
12. Markin A. V. Information anomie in a transforming society as a way of adaptation [*Setevye soobshchestva v social'nyh media Runeta*]// UP. 2014. No2 (63)
13. Smith J., Hewitt B., Skrbiš Z. Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood [*Informacionnaya anomiya v transformiruyushchemsya obshchestve kak sposob adaptacii*]// Information, Communication & Society. 2015. Vol. 18.No. 9
14. Soldatova G.U., Nestik T.A., Rasskazova E.I., Zotova E.Y. Digital competence of adolescents and parents. Results of the all-Russian study [*Cifrovaya kompetentnost' podrostkov i roditel'ej*] - Moscow: Internet Development Fund, 2013.
15. Van Dijk J. The Network Society. Social Aspects of New Media. L. : SAGE Publications Ltd.2006