

СОЦИАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ

УДК 316.6 + 316.75

МОЛОДЕЖЬ В СЕТЕВОМ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНОМ ОБЩЕСТВЕ: ЗАРУБЕЖНЫЕ ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ ПРОБЛЕМЫ

С.С. Носова, И.П. Кужелева-Саган (Томск)

Работа выполнена в рамках гос. задания на НИР «Исследование и развитие потенциала одаренности, инновационности и самореализации современной молодежи в условиях модернизации экономики и социальной сферы». Рег. № 6.4804.2011

Аннотация. Анализируются основные зарубежные подходы к изучению проблемы «молодежь в сетевом информационно-коммуникативном обществе» в контексте «теории поколений» Н. Хоува и В. Штрауса.

Ключевые слова: молодежь; сетевое информационно-коммуникативное общество; теория поколений; «сетевое поколение»; «цифровые аборигены»; «цифровые иммигранты».

Пионерами в изучении молодежи непосредственно в контексте сетевого информационно-коммуникативного общества стали зарубежные исследователи Дон Тэпскотт и Марк Пренски. В свою очередь, при создании собственных концепций они опирались на междисциплинарную «теорию поколений» («generational theory») Нейла Хоува и Вильяма Штрауса, изложенную ими в 1991 г. в книге «Поколения: история будущего Америки от 1584 до 2060 г.» [6]. Изучив историю Америки со времени открытия её Христофором Колумбом, Хоув и Штраус пришли к нескольким важным выводам:

Поколения – это общности (когорты) людей, объединенные не только сходным возрастом, но и общими ценностями, сформированными в возрасте до 10–12 лет под влиянием определенного культурно-исторического контекста. Рожденные на стыке поколений частично являются носителями ценностей окружающих групп и образуют так называемые «эхо-поколения», выступающие в роли «посредников» между окружающими их поколенческими когортами. Каждые четыре поколения составляют определенный цикл (80–90 лет). После завершения цикла начинается повторение: ценности пятого поколения становятся схожими с ценностями первого. К смене циклов поколений применима метафора цикличности природных сезонов. В соответствии с этим выделяются четыре основных типа поколений: 1) «осень» – это поколение «героев / примиренцев», активных, уверенных в себе борцов

и деятелей, создающих новые ценности и отстаивающих уже существующие; 2) «зима» – поколение «художников / приспособленцев», неуверенных и сомневающих, предпочитающих приспособляться к существующей системе; 3) «весна» – поколение «пророков / идеалистов», революционеров, оптимистов, создающих новое светлое будущее; 4) «лето» – это «кочевники / реакционеры», непостоянные, циничные, разочарованные в реалиях выстроенной системы и отвергающие моральные ценности.

Основываясь на этих выводах, Хоув и Штраус разработали классификацию основных поколений XX и XXI вв.: 1) *первое поколение («GI»)*, или *поколение победителей и строителей* (род. в период с 1900 по 1923 гг.); 2) *молчаливое поколение* (род. с 1923 по 1943 гг.); 3) *поколение беби-бумеров* (род. с 1943 по 1963 гг.); 3) *поколение X*, или *неизвестное поколение* (род. с 1963 по 1983 гг.); 4) *поколение «Миллениум»* (род. с 1983 по 2003 гг.). Каждое из поколений отличают определенные, свойственные их представителям, ценности. Они, безусловно, могут меняться на протяжении жизни, но ценностное «ядро», сформированное в детском и подростковом возрасте, остается неизменным. Выяснилось, что пресловутый конфликт «отцов и детей» обусловлен не различием в возрасте, а различными ценностями и технологиями, которыми они владеют. В частности, поколениям, чье детство проходило в условиях борьбы за существование, свойственны такие ценности, как экономность, бережливость, способность довольствоваться малым; они владеют также самыми различными технологиями выживания. Если же детство состоялось во времена экономического процветания и научно-технического прогресса, то доминировать будут совсем другие ценности: лидерство, настрой на победу, готовность осваивать новейшие технологии и т.п.

Теория Хоува и Штрауса вызвала большой интерес со стороны мирового научного сообщества и за 20 лет была неоднократно применена исследователями из различных стран. Большинство из них пришли к заключению, что она работает независимо от социокультурного ареала, в рамках которого была апробирована. Более того, глобализация и электронная «сетевизация» современного социума обусловила тенденцию к быстрому стиранию ценностных различий между представителями одного и того же поколения, живущими в разных концах земного шара. Дальнейшее развитие теории Хоува и Штрауса обусловило появление различных названий одних и тех же поколений. Некоторые из них стали даже более популярны, чем те, которые были даны непосредственно самими авторами теории. Например, поколение «Миллениум» стали называть еще и «поколением У». Второе название имеет больший индекс цитирования, поскольку позволяет сразу идентифицировать поколение, следующее «по алфавиту» за «поколением

Х». Соответственно, рожденных после 2003 г. сегодня называют «поколением Z».

Вернемся к началу статьи – именам Д. Тэпскотта и М. Пренски, не только давшим новое наименование поколению «Миллениум», но акцентировавшим своё внимание на отношении этого поколения к новейшим информационно-коммуникативным технологиям (ИКТ). Более того, этот фактор и определил новое название.

В конце 1990-х гг. в книге «Расти в цифровую эпоху: появление сетевого поколения» Д. Тэпскотт вводит понятие «сетевое поколение» («NET-Generation», или «N-Generation») [14]. В 13 главах своей книги он весьма выразительно описал профиль « сетевого поколения», составлявшего на тот момент около 30% населения США. Несмотря на весьма «нежный» возраст (до 20 лет), представители этого поколения, или N-Geners, прекрасно разбираются в компьютерных программах, Интернет, видео-играх и электронной почте, часто даже не прибегая к каким-либо специальным учебным пособиям. Тэпскотт выразил надежду, что его книга поможет её читателям понять и принять культуру этого поколения как культуру «всеобъемлющих новых медиа». Тэпскотт считает, что отказ принять цифровые технологии со стороны некоторой части общества составляет один из основных конфликтов конца XX в. Во избежание негативных последствий этого конфликта автор призывает старшее поколение «прислушиваться к своим детям», чтобы дать им возможность реализовать свои способности и мечты. Так, в 1993 г., прислушавшись к своим собственным детям (7 и 10 лет), Тэпскотт с удивлением обнаружил, что они не только отправляют электронные письма Деду Морозу, но и легко «сёрфингуют» по волнам Интернета, и решил, что его дети – чрезвычайно одаренные. Когда же он узнал, что то же самое делают и их сверстники, он понял, что «в мире что-то происходит». Позже он назвал это «сменой парадигм».

В книге «Расти в цифровую эпоху: появление сетевого поколения» представлен наиболее благоприятный образ молодых людей, использующих новые ИКТ. Особенность этой книги ещё и в том, что она была создана с помощью Интернет в сотрудничестве с сотнями взрослых и совсем молодых респондентов-«соавторов», живших на всех шести континентах Земли. Многие тезисы книги были предварительно обсуждены на Интернет-форумах и специально созданном, доступном для всех возрастов сайте, что тоже можно считать гуманитарно-технологической инновацией для конца 1990-х гг. Такое масштабное исследование позволило Д. Тэпскотту выявить целый ряд характеристик « сетевого» поколения, которые до него не были еще описаны в научной и прикладной литературе. В частности, в книге говорится, что «сетевое поколение» – это те молодые люди, для кого новые электронные медиа стали «естественным социальным ландшафтом», и для кого пользоваться цифровыми технологиями всё равно, что «дышать». Сре-

ди них много одаренных не только технически, но и творчески, что позволят им самостоятельно создавать свои собственные оригинальные web-продукты. Они привыкли и к скорости получения информации, и к большим её объемам. Новое поколение умеет быстро обнаружить любой обман, ждет от собеседника честности и тактичности, не переносит цензуру, обожает «приколы», хочет сотрудничества и жаждет инноваций. Более того, впервые молодежь стала более опытной и грамотной в обращении с инновациями, чем старшие поколения. Мы видим, что последним тезисом Д. Тэпскотт явно развивает положения американского антрополога Маргарет Мид о зависимости межпоколенных отношений от темпов научно-технического и социального развития; а также о *префигуративных* поколениях, в которых взрослые учатся у своих детей [17].

Несмотря на то, что представители «сетевого» поколения могут отличаться расой и религией, их «N-Gen»-культуры в целом аналогичны, поскольку формировались под воздействием схожих обстоятельств и проблем: неопределенности перспектив глобальной экономики, загрязнения окружающей среды, подросткового самоубийства, невнимания со стороны родителей, риска заболеть СПИДом, стать наркоманом и т.д. Тэпскотт считает, что именно стремление молодых отвлечься от всех этих тревожных проблем и страхов побуждает их к активному потреблению не только софта, фильмов и музыкальной продукции, но и дизайнерской одежды и аксессуаров. Среди множества интервьюируемых Тэпскотт нашел тех, кого он назвал в своей книге «образцами» (идеалами) N-Generation. Это молодые люди, для которых важнейшими ценностями являются: самостоятельность и независимость от кого-либо, хорошее образование, право на неприкосновенность частной жизни и свободу слова, невозможность расовой дискриминации, эмоциональная поддержка со стороны родителей, гражданская ответственность. В то же время в книге представлен и другой тип молодежи, формально принадлежащей к поколению «Миллениум», но не являющейся «сетевой» по сути. Фактически эта молодежь олицетворяет собой феномен *цифрового неравенства*. В силу разных обстоятельств Интернет ей недоступен. Автор считает, что цифровая неграмотность и удаленность молодых людей от новомедийных технологий могут привести к непоправимым последствиям: из неимущих в экономическом смысле они превратятся в «неимущих» в смысле знаний, а значит, лишатся каких-либо перспектив в информационно-коммуникативном обществе.

Через два года после первой книги Д. Тэпскотта, посвященной N-Generation, выходит в свет знаковая статья М. Пренски [11], давшая жизнь еще одному определению применительно к поколению «Миллениум»: *цифровые аборигены (Digital Natives)*. Оно является частью словосочетания «цифровые аборигены и цифровые иммигранты», вы-

несенного в название статьи. С помощью этой удивительно точно подобранной метафоры автор хотел подчеркнуть кардинальное различие между теми, кто родился и рос одновременно с появлением и развитием цифровых и компьютерных технологий, и теми, для кого эти технологии стали и всегда будут оставаться в той или иной степени *новыми*. «Цифровые аборигены» всасывали язык игровых видеоприставок, Интернета и мобильных телефонов вместе с молоком матери. Для них – это родной язык, они являются его носителями. Те, кто изначально не родился в этом цифровом мире, являются «цифровыми иммигрантами». И даже те из них, кто сознательно стремится изучать язык цифровых и компьютерных технологий, всегда будет говорить на нем «с акцентом» – большим или меньшим.

Однако даже не различие поколений с точки зрения их отношения к новейшим ИКТ является основным вопросом, обсуждаемым в статье. Таковым является *несовершенство современной системы образования, изначально не рассчитанной на обучение цифровых аборигенов – сегодняшних учащихся колледжей и университетов*. М. Пренски, разумеется, не первый, кто сосредоточился на теме «современная молодежь и образование», но первый, кто обозначил её как одну из самых актуальных проблем современного общества-Сети, раскрыв всю её драматичность. Его статья сразу выделилась на фоне других публикаций того времени, авторы которых были, как правило, оптимистичны не только в оценке способности «поколения Y» к образованию, но и самой ситуации в образовании, связанной с развитием дистанционного и онлайн обучения. М. Пренски пишет: «Студенты радикально изменились. Это не те люди, для которых была разработана наша система образования. Сегодняшние студенты не просто изменили свой сленг, одежду, способы украшения тела, стиль, как это было между предыдущими поколениями. Имеет место реальный разрыв поколений... В том, как сегодняшние студенты думают и обрабатывают информацию, они принципиально отличаются от своих предшественников. Эти различия идут гораздо дальше и глубже, чем большинство педагогов подозревают» [11. С. 1]. Отсюда самую большую проблему Пренски видит в том, что «цифровые иммигранты-инструкторы, говорящие на устаревшем языке пред-цифровой эпохи, изо всех сил пытаются учить население (“аборигенов”), которое говорит на совершенно новом для них языке». «Цифровые иммигранты» не верят, что их студенты могут учиться успешно, смотря телевизор или слушая музыку, потому что они сами так не могут. Тем более, что современные студенты действительно не отличаются терпением: им трудно высидывать лекции, отрабатывать учебный материал в логике «шаг за шагом» и внимательно читать инструкции к контрольным тестам.

«Так что же должно произойти? – спрашивает Марк Пренски. – Должны ли “цифровые аборигены” учиться по-старому или “цифровые

иммигранты” должны учить по-новому?» Далее он говорит о том, что первое невозможно хотя бы потому, что мозг «цифровых аборигенов» претерпел изменения буквально на физическом уровне и не может вернуться к режиму работы, свойственному пред-цифровой эпохе. Основанием для такого заключения для Пренски является не только мнение доктора Брюса Д. Перри из Медицинского колледжа Бэйлора («различные виды опыта приводят к различным структурам мозга») [Там же], но и собственный опыт, который он описывает в этой статье. Значит, остается только один выход: «цифровые иммигранты» должны изменить методологию и содержание обучения для «цифровых аборигенов». Иными словами, сегодняшние учителя должны научиться общаться на языке своих учеников с минимальным акцентом, а при разработке и использовании методов учитывать особенности их интеллектуальной деятельности. Говоря об изменении методологии и содержания обучения, Пренски опирается на два понятия: «Legacy» и «Future» (наследие и будущее – англ.). Он заимствовал их из компьютерной терминологии.¹ По Пренски, и «Legacy», и «Future» должны иметь место в методологии и содержании обучения для «цифровых аборигенов». «Legacy» – это чтение, письмо, арифметика, приемы логического мышления, понимание памятников письменности и идей прошлого, т.е. всё то «традиционное», что не потеряло актуальности в настоящее время, хотя и пришло из пред-цифровой эпохи. «Future» – это всё то, что касается цифровых и компьютерных технологий, а также робототехника, геномика, нанотехнологии и т.д. Преподаватели должны думать, как учить своих студентов *одновременно* и «наследию», и «новому» содержанию *на языке цифровых аборигенов*. Статья М. Пренски интересна еще и тем, что в ней описываются примеры реальных попыток разработки и применения подобных методик.

На Западе книга Д. Тэпскотта и статья М. Пренски подхлестнули интерес к обозначенным ими проблемам со стороны представителей самых разных наук и педагогического сообщества. Безусловно, этому способствовала и дальнейшая эволюция новых медиа: появление социальных сетей MySpace (2003), Facebook (2004) и Twitter (2006), основной аудиторией которых стали, естественно, N-Geners / «цифровые аборигены» / «игреки». Таким образом, с начала 2000-х гг. темы «молодежь и новые медиа», «молодежь и сети» превращаются в *трендовые* для западной науки и общественного дискурса. Одновременно с этим становится и более разнообразной палитра оценок сетевого поколения: от восхищения способностями «игреков» до негодования по по-

¹ Legacy – это унаследованная компьютерная система, технология или программа, которая по ряду причин может иногда использоваться на практике, несмотря на то, что она формально устарела. Future – это новейшая компьютерная система, технология или программа.

воду упущенных ими возможностей и их характеристик как «почти нетрудоспособных и асоциальных».

Так, в частности, Марк Бауэрлейн, автор книги «Самое тупое поколение: как электронная эпоха создает поколение глупых американцев и подвергает опасности наше будущее» (2008) [2], на примере американской молодежи утверждает: несмотря на все возможности, которыми обеспечила Сеть молодое поколение, молодежь не стала ни более образованной, ни более знающей и т.д. Конец XX – начало XXI в. стало достаточно удачным, оптимистичным временем, которое обеспечило молодежь деньгами и гражданскими правами. Но Интернет, который, казалось бы, должен был расширить границы разума, наоборот, сузил сознание молодых людей до границ их собственного социального круга. Весь мир вошел к ним через Сеть, избавив от необходимости «выходить в мир». Их разум отказывается от культурного наследия всего мира, они занимаются *перепостом* (заимствованием) текстов, картинок, видео и т.д. При всём этом М. Бауэрлейн уточняет, что его негативные оценки не распространяются на поведение и ценности молодых американцев, но только на их интеллектуальные способности.

В том же 2008 г. в журнале «Atlantic Magazine» появляется статья Николаса Карра «Делает ли Гугл нас тупее?» [3]. В ней он ссылается на Маршалла Маклюэна, который еще в 1960 г. предупреждал, что СМИ не только поставляют информацию для мышления, но и *формируют процесс мышления*. Н. Карр, описывая трансформацию своего собственного мышления под воздействием Интернет, прибегает к следующим метафорам: если когда-то он ощущал себя «аквалангистом в море слов», то теперь – «серфингистом, мчащимся по поверхности этого моря». Даже взрослому человеку, часто использующему Интернет, теперь приходится бороться с собой, чтобы заставить себя прочитать относительно длинный текст до конца. Что же говорить о подростках, почти постоянно «подключенных» к компьютерам или мобильной связи с веб-поддержкой? Н. Карр цитирует Марианну Вулф – известного американского психолога: «Мы – не только то, *что* мы читаем, но и то, *как* мы читаем». Чтение и письмо не являются «инстинктивными» умениями. СМИ и другие технологии играют важнейшую роль в формировании определенных типов нейронных связей. В процессе глубокого чтения читатель, как правило, взаимодействует с целым комплексом идей, что требует от него абстрагирования от внешних раздражителей и полного погружения в текст. По мнению Карра, практика частого отвлечения современных молодых людей на SMS-сообщения, электронную почту и социальные сети формирует в их мозге такие типы нейронных связей, которые препятствуют последовательному линейному чтению и глубокому пониманию текста.

Однако из названия статьи (см. выше) видно, что её автора волнует не только проблема атрофированного чтения. Н. Карр критикует

компанию «Google» (1998), провозгласившую своей миссией «создание идеальной сервисной поисковой системы для организации мировой информации с целью её всесторонней доступности и полезности». Предполагается, что чем к большему количеству информации имеет доступ человек и чем быстрее он может извлечь из неё суть, тем более продуктивным мыслителем он становится. В действительности же, лишившись необходимости добывать и систематизировать информацию самостоятельно, человеческий мозг становится всё более и более «ленивым». Н. Карра тревожит желание лидеров компании создать искусственный интеллект для его непосредственного подключения к мозгу человека как «устаревшему компьютеру, нуждающемуся в более быстром процессоре и большем жестком диске». Н. Карр, не желая показаться недалеким противником новых технологий, тем не менее оставляет за собой право сомневаться в их однозначной полезности.

В 2008 г. тему «цифровых аборигенов и иммигрантов» продолжают в своей книге американские психиатры-дарвинисты Гэри Смол и Гиги Ворган. Её название можно перевести как «Электронный мозг: переживая технологическое изменение современного разума» [13]. Авторы полагают, что в стремлении адаптироваться к изменяющемуся и становящемуся «цифровым» миру неизбежно изменяется и человеческий мозг. Проблему они видят не в самих этих изменениях, но в *скорости*, с которой они происходят. Констатируя «разрыв» в способах мышления «аборигенов» и «иммигрантов» цифрового мира, они также приводят факты, свидетельствующие об амбивалентности последствий влияния ИКТ на мозг молодых людей. Например, видеоигры могут развивать периферическое зрение, распознавание визуальных образов на экране, системное мышление, навыки исполнительской деятельности и в то же время подавлять активность фронтальных долей мозга, контролирующей память и эмоции.

Подобные тревожные настроения относительно не только позитивных, но и негативных последствий влияния ИКТ на молодое поколение заявили о себе и на европейском континенте. В частности, британский нейрофизиолог профессор Оксфордского университета, писатель и член Палаты Лордов баронесса Сьюзен Адель Гринфилд с самого начала 2000-х гг. заняла позицию противника бесконтрольного использования детьми и юношеством Интернета и компьютерных игр. Она не перестает периодически взывать к мировой общественности с предупреждением о неизбежной трансформации структур головного мозга под непрерывным воздействием ИКТ и Сети. Гринфилд признает, что, с одной стороны, взаимодействие с компьютером существенно повысило результаты IQ-тестов активных пользователей Сети среди молодежи. С другой стороны, оказалось, что они не предрасположены к эмпатии, так как невозможно научиться сопереживать двухмерному изображению на экране при минимальной личной коммуникации с

людьми. Еще одна серьезнейшая проблема – снижение уровня понимания сетевой молодежью, что такое риск. Состояние геймера, при выкшного иметь несколько «жизней» и убивать персонажей в игре, похоже на состояние человека с поврежденной префронтальной частью мозга. Он более склонен к риску, не осознает опасность и последствия своих действий, что схоже с состоянием шизофреника, у которого данная часть мозга тоже слабо развита [4].

Такие публикации не могли не вызвать соответствующую реакцию: крупные межгосударственные, государственные и частные фонды Европы и США начинают выделять гранты на исследование возможных последствий влияния ИКТ на молодое поколение. За последние 10–12 лет за рубежом появилось множество различных коллективных и авторских монографий [8–10, 12, 16], отчетов и отдельных научных статей по обозначенной проблематике. Интерес западной общественности и представителей крупных компаний к ней настолько высок, что ТВ-передачи с участием ученых и педагогов, имеющих различные точки зрения на последствия влияния Интернета на детей и молодежь, занимают самые высокие ступени в зрительских рейтингах.

Таким образом, уже к середине 2000-х гг. в мировом научном и общественном дискурсах складывается (и сохраняется до сих пор) ситуация крайне противоречивых оценок сетевого поколения и его перспектив. На пике этих дискуссий в 2008 г., когда старшие N-Geners достигли 30 лет, а младшие – 11, вышла еще одна книга Д. Тэпскотта, посвященная N-Generation, с многозначительным названием «Вырасти в цифровую эпоху: как сетевое поколение изменяет твой мир» [15]. В ней он пытается выяснить, что происходит с этим повзрослевшим поколением в условиях дальнейшего развития ИКТ. Особое внимание Д. Тэпскотт уделяет отрицательным стереотипам, сложившимся в современном обществе по отношению к представителям «сетевого поколения»: «они глупее, чем мы были в их возрасте»; «они имеют сетевую зависимость»; «они социально незрелые» и т.п. Автор книги, опираясь на научные данные, предлагает читателям посмотреть на сетевое поколение *другими* глазами. Да, N-Generation, безусловно, отличается от предыдущих поколений, но как могло быть иначе, если это первое поколение, для которого техносреда является *естественной* средой обитания? По мнению Тэпскотта, именно N-Geners обладают способностью трансформировать судьбу организации, поскольку они имеют «почти внутреннее» понимание новых технологий. Постоянная подключенность к Сети и возможность быть на связи с людьми, живущими в различных частях земного шара, сделала N-Generation настоящим *глобальным*, многонациональным и самым толерантным поколением.

В отличие от предшественников, N-Geners не являются пассивными при восприятии информации: они обсуждают её в социальных

сетях, обмениваются ссылками, ведут блоги. Соглашаясь с тем, что новые медиа изменили модели поведения N-Geners и повлияли на некоторые функции их головного мозга, Тэпскотт оценивает многие из этих изменений как *позитивные*. В частности, перманентный мультимедийный опыт привел к тому, что сознание N-Geners стало более «острым» в восприятии визуальных объектов и ориентации в пространстве. Видеоигры улучшили координацию их рук и глаз, что очень важно для принятия ими быстрых решений. Объем оперативной памяти не стал больше (возможно, даже снизился), но при этом увеличился объем *технологических* знаний, навыков и скорость их использования, что дает возможность быстро находить необходимую информацию, «просеивать и отсортировать» её, оценивать и превращать в знание.

Для Тэпскотта очевидно, что сетевое поколение кардинальным образом трансформирует традиционные социальные институты. И, прежде всего, такой, как образование, ранее производившее знание для всех и каждого одним и тем же способом. Его содержание вливалось в студентов как в пассивные «сосуды знаний». Такая методология больше не работает. Слишком много школьников и студентов не хотят учиться и бросают школы и университеты, чтобы не считать это подтверждением непригодности традиционных способов обучения. Поскольку студенты могут получить доступ к фактическим данным мгновенно онлайн, а знания в той или иной профессии теперь устаревают быстро, современное образование должно быть направлено не на передачу знаний, а на то, *как* учиться. Учителя должны перейти от лекций к интерактивной совместной деятельности, пусть студенты исследуют и открывают новое знание самостоятельно.

Тэпскотт подчеркивает, что N-Generation отличается от других поколений и отношением к работе и карьере. Вместо того, чтобы быть преданным одному работодателю в течение всей жизни, N-Geners предпочитают время от времени менять работу в поисках не только более высокооплачиваемой, но и более интересной. Они хотят быть полными хозяевами своей собственной карьеры. Статус «фрилансера» (свободного от постоянного контракта с каким-либо работодателем) их особенно привлекает, так как позволяет работать по удобному гибкому графику с точки зрения профессиональных задач, времени и места. N-Geners любят трудиться «весело», что выражается в соответствующем оформлении ими рабочих мест (в том числе виртуальных) и неформальном стиле общения с другими сотрудниками. Они являются важнейшим активом компании, так как с ними приходят не только новые технологии, но и настоящие энтузиазм, талант и инициатива.

По мнению Тэпскотта, N-Geners обладают совершенно новым набором социальных навыков. Активность их жизненной позиции реализуется не в участии в массовых общественно-политических мероприятиях, но в использовании фото- и видеокамер своих мобильных

устройств для документальной фиксации тех или иных событий с целью их размещения и обсуждения в Сети. Для N-Geners компьютер является не только более безопасным инструментом «сплочения», но и более эффективным с точки зрения охвата потенциальных целевых аудиторий и силы воздействия на них в процессе формирования того или иного общественного мнения. N-Geners не просто наследуют мир, они изменяют его. И эти изменения пересекают границы виртуального и приходят в реальную жизнь. N-Geners не будут долго ждать ответов на свои вопросы: их реакция будет глобальной и мгновенной, учитывающей особенности общества-Сети. Конечно, это поколение не является совершенным, как не являются таковыми ИКТ, позволяющие воровать музыку, смотреть порнографию и совершать хакерские атаки. Самые молодые N-Geners, безусловно, нуждаются в помощи со стороны взрослых в освоении этических принципов, по которым должна жить цивилизованная Сеть. В целом же, по мнению Тэпскотта, сетевое поколение не только не является «потерянным», но делает мир лучше.

В заключении, однако, необходимо отметить, что пока исследователи пытаются диагностировать способности N-Geners / «игреков» и спорят о том, как влияют компьютерные технологии на их мозг, представители бизнеса, оказавшиеся значительно расторопнее школьных учителей и университетских преподавателей, используют эти способности и мозг в своих коммерческих интересах. Используя результаты соответствующих научных исследований [5, 7, 12], менеджеры и маркетологи разрабатывают эффективные технологии вовлечения N-Geners в свои «сети» – бесконечные процессы купли-продажи. В результате сегодня во всем мире именно N-Geners являются самыми активными покупателями электронных товаров и услуг. Отсюда можно сделать вывод, что сетевая молодежь – это *не только самый активный субъект общества-Сети, но и объект беспрецедентного влияния.*

Литература

1. *Advertising Age*, Editorial // Generation Y. 1993. August 30. P. 16.
2. *Bauerlein M.* The Dumbest Generation: How the Digital Age Stupefies Young Americans and Jeopardizes Our Future (Or, Don't Trust Anyone Under 30). Tarcher, 2008. 264 p.
3. *Carr N.G.* Is Google Making Us Stupid? What the Internet is doing to our brains. URL: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/>
4. *Greenfield S.A.* Influence of New Media on Human Brain / The Influence of New Media on Consciousness and Behavior of Youth // International Research and Practice Web-Conference Proceedings (Tomsk State University, May 29–31, 2012). TSU, 2012. P. 145–151.
5. *Greg C.* Tapping Into Generation Y: Nine Ways Community Financial Institutions Can Use Technology to Capture Young Customers. First Data Corporation, 2010. URL: http://www.firstdata.com/downloads/thought-leadership/geny_wp.pdf
6. *Howe N., Strauss W.* Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. N.Y. : William Morrow & Company, 1991. 554 p.

7. Manafy M., Gautschi H. Dancing With Digital Natives: staying in step with the generation that's transforming the way business is done. CyberAge Books, 2011. 320 p.
8. Martin C.A., Tulgan B. Managing Generation Y: Global Citizens Born in the Late Seventies and Early Eighties. HRD Press, 2001. 105 p.
9. Montgomery K.C. Generation Digital: Politics, Commerce, and Childhood in the Age of the Internet. The MIT Press, 2007. 368 p.
10. Palfrey J., Gasser U. Born Digital. Understanding the first generation of digital natives. N.Y., 2008. 335 p.
11. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. October 2001. Vol. 9, № 5. P. 1–6.
12. Shean P. Generation Y: Surviving (and Thriving) with Generation Y at Work. Hardie Grant Books, 2005. 274 p.
13. Small G., Small G. iBrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind. HarperCollins Publishers, 2008.
14. Tapscott D. Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation. McGraw-Hill Companies, 1999. 338 p.
15. Tapscott D. Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World, McGraw-Hill, 2008. 384 p.
16. Turkle Sh. Life on the screen: identity in the age of the Internet. N.Y. : Simon & Schuster, 1995. 347 p.
17. Муџ М. Культура и мир детства. М. : Наука, 1988. С. 361.

YOUTH IN NETWORK INFORMATION AND COMMUNICATIVE SOCIETY:
FOREIGN APPROACHES TO STUDY ISSUES
Nosova S.S., Kuzheleva-Sagan I.P. (Tomsk)

Summary. The paper analyzes the main foreign approaches to the problem of «young people in the network of information and communication society» in the context of the «theory of generations» N. Howe and W. Strauss.

Key words: Youth; network information and communicative society; «generational theory»; «Net-generation»; «digital natives»; «digital immigrants».