



## «ЦИФРОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ»: МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

(Самарский университет)

Термин «цифровое поколение» используется сегодня достаточно широко как в популярной, так и в научной литературе. «Поколение Z» (Strauss, Howe, 1991), «iGen» (Twenge, 2017), «цифровые аборигены», «*homosapiensdigital*», «*digitalnatives*» (Prensky, 2001), «дети процессора», «дети-планшетники» - все эти словосочетания используются сегодня для обозначения поколения людей, прошедших социализацию в условиях цифрового пространства т.е. социальной среды, обусловленной повсеместным распространением цифровых технологий. Данные термины чаще принадлежат к области популярного знания, размыты, нередко используются некритично и без понимания стоящей за ними методологии.

Родоначальниками современной теории поколений являются Нэйл Хоу и Уильям Штраусс. В 1991 г. в книге «Поколения: история американского будущего, 1584 – 2069» (N.Howe, W.Strauss) они впервые сформулировали основные идеи своей концепции поколений, которые легли в основу, как их собственных интерпретаций, так и работ других исследователей. Согласно теории, поведение человека зависит от того, в каких условиях он жил и воспитывался до 12-14 лет [1]. Поколенческие ценности являются глубинными, подсознательными, не носят явно выраженной формы, в том числе для самих представителей поколений, но при этом определяют формирование личности, оказывают влияние на жизнь, деятельность и поведение людей.

Рассмотрим различные перечни «мифов» о современных молодых людях «цифрового поколения», представленные в отечественных и зарубежных источниках - как претендующих на научность, так и сугубо популярного характера:

- в плане когнитивного развития – клиповость мышления, фрагментарный характер осваиваемых знаний, поверхностность восприятия информации, неустойчивость процессов внимания (Павлова, 2007; Шпитцер, 2014), «интеллектуальный серфинг» вместо системной интеллектуальной работы (Карр, 2012), делегирование решения личных задач разнообразным «интеллектуальным устройствам» (девайсам, гаджетам) (Тхостов, Емелин, 2010), ограниченность лексики, смешение реального и виртуального пространств («плавающая картина мира»), многозадачность (способность к параллельной обработке разных потоков информации), потеря или снижение способности к системному и углубленному познанию, к критическому мышлению и индуктивному анализу (Курбатов, 2013; Шпитцер, 2014). Следствием недозагруженности работой соответствующих мозговых структур является замедление роста нейронной ткани и снижение нейропластичности



головного мозга, редукция многих его способностей, связанных с памятью, ориентированием, концентрацией внимания, углублением, пониманием [2];

- в плане эмоционально-волевого развития – бедность сенсорного опыта, упрощенная картина реальности, восприятие реальной жизни как «слишком скучной» и «слишком медленной», нетерпеливость и потребность в немедленном вознаграждении, неспособность к систематическому упорному труду, избыточное применение цифровых технологий усиливает тревожные и депрессивные состояния, возрастают суицидальные настроения (Twenge, 2017);

- в плане социального развития – ослабление социальных связей (Twenge, 2012), перенос общения в виртуальное пространство приводит к снижению эмпатии и социального интеллекта, повышение субъективного чувства одиночества [3], неготовность к кооперации, предпочтение «горизонтального» (партнерского) типа отношений «вертикальному» (иерархическому), открытость к межкультурному общению;

- в плане личностном и ценно-смысловом – ориентация на удовольствие (гедонизм), гиперпрагматизм, инфантилизм (дисбаланс между продвинутым интеллектуальным и отстающим социальным и личностным развитием), индивидуализм, уверенность в своей неповторимости и уникальности, стремление к самовыражению, смутные и неустойчивые морально-этические представления [4].

В рамках психологических исследований большинство таких «мифов» не подтверждаются или подтверждаются частично. Несмотря на специфический характер социальных процессов в разных странах, большинство «мифов» о молодежи носят кросс-культурный характер. Исследования также не позволяют говорить о выраженной специфике «цифрового поколения» по крайней мере в том, что касается общепсихологических свойств и качеств современной молодежи [5]. «Цифровое поколение» является внутренне неоднородным в силу объективных психологических причин, а к его характеристикам будет примешиваться возрастная специфика, которую необходимо учитывать при оценке и интерпретации исследований. Также важно помнить, что значительная часть представителей этого поколения еще не достигли взрослого возраста, их развитие еще продолжается. Поэтому говорить о том, какими будут их предпочтения, привычки, когнитивные возможности и нравственные ориентиры в зрелом возрасте, еще преждевременно, равно как и методологически неверно сравнивать их с взрослыми представителями предыдущего поколения без учета еще продолжающегося развития [6].

### Литература

1. Howe N., Strauss W. Generations: The History of Americas Future. 1584 to 2069. N.Y.: Quill William Morrow, 1991. 544 p.
2. Грекова А.А. Особенности мышления представителей "цифрового поколения" // Вестник ЮУрГУ. Серия: Психология. 2019. №1. С. 28-29.



3. Мифы о «поколении Z» / Н. В. Богачева, Е. В. Сивак; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2019. С. 33.

4. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения / П. Н. Биленко, В. И. Блинов, М. В. Дулинов, Е. Ю. Есенина, А. М. Кондаков, И. С. Сергеев; под науч. ред. В. И. Блинова – М.: Изд. «Перо», 2019. С. 20, 22.

5. Там же. С. 38.

6. Нечаев В.Д., Дурнева Е.Е. «Цифровое поколение»: психолого-педагогическое исследование проблемы // Педагогика. 2016. №1. С. 36-45.

Е.С. Головина

## НЕОБХОДИМЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ СИСТЕМ АВТОМАТИЗИРОВАННОГО УПРАВЛЕНИЯ ОПАСНЫМ ПРОИЗВОДСТВОМ

(Самарский университет)

### Введение

С развитием цифровизации и автоматизации всё большее количество процессов переходит в цифровую среду. Ученые и промышленники стараются переложить всё более сложные задачи на плечи машин, в том числе частично передавая «ключевые точки принятия решений». Широко распространена практика внедрения систем автоматизированного управления различных уровней, позволяющих выполнять очень большой спектр действий в пределах заданных диапазонов и в рамках поставленных задач. Таким образом, системы управления действуют в рамках процессов в одном заданном качественном состоянии.

В рамках исследования под «итоговой точкой принятия решения» понимается такая точка процесса, после которой изменяется качественное состояние управляемой системы или системы, на которую она воздействует (например, остановка производства, запуск ядерной ракеты, отключение пациента от системы жизнеобеспечения). В конечном итоге в ряде случаев от принятия решения в такой итоговой точке зависит жизнь человека, группы людей или всего человечества. В сферах повышенной ответственности и опасности – нефтепереработка, химическая промышленность, врачебные дисциплины и прочее – итоговая точка принятия решения так и не передана машине. Корни этого решения видятся не в простом опасении или невозможности создать программу управления таким образом, чтобы она учитывала все бесконечное разнообразие факторов, но в наличии значимых и трудно прогнозируемых рисков.

В статье вводится определение кибернетики четвертого рода и рассматривается ряд методологических и философских предпосылок,