

ОСОБЕННОСТИ И ПРОБЛЕМЫ ПОКОЛЕНИЯ Y В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ*

Рассмотрены основные положения теории поколений У. Штрауса и Н. Хоу применительно к российским условиям образования, выявлены базовые характеристики поколений «игрек» и «зет», представители которых на сегодняшний день являются основными участниками образовательного процесса, определены основные сложности, возникающие в педагогической практике при работе с данными группами поколений. Предлагается модель эффективного взаимодействия с миллениалами в современном российском образовательном пространстве, указываются те сложности, с которыми сталкиваются российские педагоги. Проанализированы ценностные установки поколения «игрек», учет которых может служить основой для моделирования образовательной среды в условиях реформации российского образования.

Ключевые слова:

миллениалы, модернизация образования, поколение игрек, социологический подход, теория поколений.

Султанов К.В., Воскресенский А.А. Особенности и проблемы поколения Y в образовательном пространстве современной России // Общество. Среда. Развитие. – 2015, № 3. – С. 150–153.

© Султанов Константин Викторович – доктор философских наук, профессор, Заслуженный деятель науки РФ, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург; e-mail: child2000@bk.ru

© Воскресенский Алексей Александрович – кандидат философских наук, доцент, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург; e-mail: voscres@gmail.com

Анализ социально-философской, психологической и педагогической литературы, а также ключевых научных исследований позволяет утверждать, что задача реформирования и реконфигурации процесса обучения в связи с пониманием времени как экзистенции уникального переживания собственного времени «изнутри» человека по-прежнему находится на передовой границе современного гуманитарного знания. В этом отношении характерная для социологии и философии последних десятилетий концепция поколений и возраста как меры осознания собственного проживания жизни является чрезвычайно актуальной. Особенно когда мы говорим о первом поколении людей, чье рождение и взросление пришлось на постсоветскую эпоху – так называемое «поколение игрек».

В данной связи будет уместно вспомнить основные положения «теории поколений», довольно активно используемой при моде-

лировании образовательных и социальных технологий в современной России, указав при этом на разрыв, нередко возникающий между социологическими и социально-психологическими теориями и педагогической практикой. «Теория поколений» представляет собой изначально социологическую теорию, обоснование которой содержится в работах Н. Хоу и У. Штрауса. Американские ученые предположили, что поколение представляет собой определенную группу людей, рожденных в определенный возрастной период, испытавших влияние одних и тех же событий и особенностей воспитания, с похожими ценностями [13].

Как правило, мы не отдаем себе отчет и не осознаем действия этих факторов, они влияют на нас незаметно, но в существенной части определяют наши ценности, мировоззрение и поведение, в частности, особенности нашей коммуникации и социальной интеграции, коллективистские или

* Исследование поддержано грантом РФФИ 13-06-00775а «Тинэйджеры в обществе риска: социокультурная аналитика идентификации и самоидентификации».

индивидуалистические ориентации, особенности развития, мотивации, потребительское поведение, способы управления и особенности постановки и достижения жизненных и профессиональных целей. Согласно «теории поколений», в современной России живет несколько таких групп:

1. Поколение Победителей (1900–1922 гг.).
2. Поколение Молчаливых (1923–1942 гг.).
3. Поколение Беби-Бумеров (1943–1962 гг.).
4. Поколение X (1963–1982 гг.).
5. Поколение миллениалов, или поколение Y (1983–2002 гг.).
6. Отдельно некоторые эксперты выделяют поколение Z (с 2003 г.).

Разумеется, данная градация довольно условна, и некорректно было бы говорить об отсутствии пересечений ценностных ориентаций поколенческих групп. Нас особенно интересуют два последних поколения, поскольку именно они включены в современную образовательную ситуацию.

Особенностью современных тинэйджеров, по преимуществу находящихся в поколении игрек, является тот факт, что их рождение, детство и первые этапы социализации, профессионализации и инкультурации приходились на крайне нестабильные в культурном, экономическом и ценностном отношении 1990-е годы жизни нашей страны. Впрочем, было бы чрезмерным упрощением вопроса утверждать, что это сугубо российская проблема. «Миллениалы разных стран отличаются друг от друга, но, благодаря социальным сетям, глобализации и скорости перемен, у молодого человека из одной страны куда больше общего с людьми из другой страны, чем со старшими поколениями внутри его собственного народа. Даже в Китае, где семья исторически важнее индивида, Интернет, урбанизация и политика “одна семья — один ребёнок” формируют новое поколение невероятно самоуверенных и заикленных на себе людей» [5]. Схожие трудности в определении ценностной среды поколения игрек испытывают все страны, однако, в России данная ситуация имеет свою специфику. А именно, как минимум два факта, определяющие мировоззренческие ценности миллениалов в РФ: с одной стороны, фундаментальная нестабильность 1990-х годов (политическое потрясения, резкая смена экономического курса, девальвация традиционных для СССР ценностей, появление и агрессивная трансляция посредством средств культуры и СМИ альтернативных стилей и укладов жизни, характерных, прежде всего, для западной атлантической цивилизации и др.), а также спокойствие и стабильность перво-

го десятилетия 2000-х годов. В связи с этим возникает вопрос о фундаментальных ценностных ориентациях поколения игрек. Необходимо отметить, что в современной русскоязычной научной литературе отсутствует фундаментальная теория, позволяющая высветить полную, исчерпывающую картину мира подростков-миллениалов.

Обобщая данные российских исследований последних лет, можно, опираясь на работы М.Р. Мирошкиной [4, с. 50–57], Е.П. Звягинцевой, Е.А. Мухортовой [2, с. 55–67], Е.И. Хомяковой [10, с. 153–167] выделить следующие характеристики поколения игрек:

– Ориентация на сегодняшний день, жизнь «здесь-и-сейчас» (показательна в этой связи рекламная кампания конца 1990-х – начала 2000-х годов, которую провела компания Пепсико – слоганом, ориентированным на подростков, основных потребителей продукции данной компании, как раз стал лозунг «живи здесь и сейчас»). Крайняя нестабильность 1990-х годов сформировала у детей и подростков, чье взросление пришлось на это время, нежелание стоять долговременные планы и крайне слабо выраженную заботу о будущем, заменив ее ориентациями на быстродостижимые цели. Отсюда в современной молодежной среде такое бурное развитие и ценность приобрела идеология стартапов, позволяющая быстро разбогатеть, совершив стремительный взлет в социальном лифте: «Подростающее поколение находится в настоящем, информация о будущем интересует 2,3%, прошлое практически не упоминается. Опрос подтвердил, что типичный подросток сегодня и скорее хочет стать взрослым, самостоятельным. Подростки, согласно исследованию, принимают и усваивают, сознательно или спонтанно, информацию, если она актуальна, эмоционально окрашена, опирается на конкретный жизненный опыт близких по возрасту социальных групп и связывает знания с реальными судьбами референтных для них людей. Интерес к настоящему у подростков специфичен. Им важно знать, прежде всего, о себе и своих друзьях, о подростковом социуме и его субкультуре – и не только знать, а сделать эту субкультуру своей» [11, с. 63].

– Следующая характеристика, которую необходимо отметить, жизнь в социальных сетях, где возможна горизонтальная коммуникация с множеством участников одновременно и особенно отчетливо выражается потребность в социальном признании посредством различных лайков, подписчиков, репостов и пр. Современный молодой человек не представляет себя настроенным на один коммуникативный акт – к приме-

ру, неоднократно отмечалась такая особенность современной молодежи, как слабо выраженный и снижающийся интерес к такой форме педагогической работы, как лекция. Подростку сложно фокусировать свое внимание на одном информационном потоке, поскольку он привык поддерживать диалог с 4–5 респондентами одновременно, разговаривая с одним, отвечая в социальной сети другому, «лайкая» фотографии третьего, и т.д. В этом плане уместно поставить вопрос, насколько соответствует традиционная система образования, в которой участники пассивно или даже активно усваивают готовый материал, ценностно-мотивационной среде поколения игрек – основного участника современного образовательного процесса. В этой связи, Д.Тапскотт отмечает, что «представители этого поколения не желают быть объектами “трансляции”, они хотят общаться, заниматься разными делами и устраивать что-то вместе. Однако когда они приходят в класс, то открывают заветренные учебники и слушают своих учителей, которые до сих пор пользуются инновациями XVIII века – классной доской и мелом» [9]. Впрочем, нельзя утверждать определенно, что интерактивные технологии XX – начала XXI столетий: деловые и развивающие игры, кейсы, презентации и интерактивная доска позволяют решить данную проблему.

– Следующая характеристика миллениала – это близость со своей семьей, неоднократно доказанная в эмпирических психологических исследованиях [1]. При этом обращает на себя внимание особенность представителей этого поколения, что большую близость они чувствуют не с родителями, а с бабушками и дедушками, которые, в силу нестабильности экономики России 1990-х, зачастую брали на себя воспитательные обязательства, в то время как родители решали проблему выживания семьи и заработка денег.

– Нельзя не отметить выраженный интерес к цифровым технологиям, в частности, компьютерным играм, влиянием которых на когнитивные, эмоциональные и психологические качества личности весьма амбивалентно и определенно не сводится к простым развлечениям и «прожиганию времени». В частности, С. Джонсон указывает, что компьютерные игры учат геймеров определять краткосрочные, среднесрочные и долгосрочные цели, фиксировать свое внимание на их реализации в игровом процессе, при этом достижение цели дает быстрое и видимое поощрение, которое сразу же становится видимым остальным участникам игрового процесса, повышая уровень социального признания в геймерском сообществе, закреп-

ляя подобный стиль поведения и формируя навык, который в дальнейшем переносится из виртуального мира в реальный [12, р. 80]. Впрочем, вопрос компьютерных игр, равно как и возможности использования их потенциала в образовательных практиках, является отдельной темой исследования, в частности, экспериментальной философии.

– Следующая характеристика, которая отчасти является закреплением и следствием жизни в сети, заключается в том, что поколение игрек не представляет себе жизни вне социальных сетей и интернета. В частности, традиционным способом коммуникации – телефонному разговору, «живому» общению миллениалы однозначно предпочитают скайп, SMS, переписку в социальных сетях. Кроме того, представители поколения игрек убеждены, что доступ к информации значительно важнее владения этой информацией, отсюда отмечаемая мнимая «поверхностность» интересов подростка в сети, которая на практике оборачивается многозадачностью – пользователь может одновременно вести переписку с друзьями, заниматься выполнением домашних заданий, слушать музыку, делать и редактировать фотографии. Такая многозадачность на практике не только не снижает результативность от выполнения основного задания – например, выполнения уроков, но и значительно повышает эффективность работы основной задачи. Впрочем, говорить о выходе в интернет сегодня не приходится. Молодежь там живет, именно поэтому катастрофой является отключение от интернет-среды.

– Образ жизни миллениала формирует отчетливо выраженное стремление к нематериальным или «постматериальным» ценностям, что затрудняет стимулирование и мотивирование представителей этого поколения традиционными средствами повышения эффективности работы и лояльности.

– Следствием ориентации на постматериальные ценности является Высокая самооценка и ориентация на чрезвычайно гибкую профессиональную мобильность. «Работай там, где ты востребован сегодня» – вот девиз, которым руководствуются современные молодые специалисты. Это означает высокие требования, которые человек предъявляет к самому себе. Отсюда бурное и стремительное развитие стартапов, венчурного бизнеса (в котором все риски ложатся на предпринимателя) и появление нового образа специалиста – «бизнес-ангела», «летающего» по всему миру и работающего там, где ему комфортно в данный момент» [8, с. 150].

Нетрудно увидеть, что более всего отвечает запросам «игреков» личностно-ори-

ентированное обучение, однако, нельзя не отметить того факта, что философия образования современной России характеризуется некоторой трансверсальностью парадигм, где одновременно действует культурно-творческая, личностно-деятельностная и функционально-прагматическая парадигмы. В связи с этим возникает вопрос, насколько полно и эффективно использование одной из этих моделей для обучения «игреков»? Каким же должно быть образование, чтобы максимально развить эти характеристики «игреков», наилучшим образом включая их в полилогичную коммуникацию с другими поколениями?

Во-первых, это создание высокопрофессиональной среды образовательного учреждения, в которой творческий, креативный момент работы с игроками будет выражен наиболее полно, способствуя саморазвитию, самораскрытию и самоактуализации личности. Миллениалу необходимо «проживать» транслируемые ценности таким образом, чтобы они стали «его» ценностями.

Второй момент – это существенное увеличение дисциплин гуманитарного характера, которые формируют навыки межличностной и межкультурной коммуникации, особенно востребованные миллениалами.

В-третьих, создание индивидуальных «дорожных карт» и «маршрутов» для ученика, что потребует замены традиционных ролевых моделей учителя, лектора,

преподавателя другими – коуч, тьютор, фасилитатор, которые смогут провести учащегося к его собственным целям, способствуя их осознанию.

В-четвертых, это существенное увеличение мобильности, как внутри образовательного учреждения, так и в области взаимодействия с другими «игроками» образовательного пространства.

И, наконец, в-пятых, более активное введение и инсталлирование в существующую образовательную среду системы прикладного бакалавриата, которая позволит выпускникам наряду с теоретическими и практическими академическими знаниями, получать тот набор необходимых личностных качеств, знаний, умений и навыков, необходимых для успешной и эффективной работы по специальности в условиях перехода России к экономике, основанной на знаниях, с учетом личностных особенностей игрока.

На смену «игрекам» идет поколение Z, которое отличается еще большим усилением некоторых из тенденций, затрагиваемых в данной статье. Все эти факторы заставляют задуматься о создании фундаментальной теории, позволяющей организовать эффективное взаимодействие с молодежью, являющейся основным участником современного образовательного процесса, моделируя для них те образовательные модели, которые станут актуальными для XXI столетия.

Список литературы:

- [1] Дети и детские организации в условиях модернизации общества: Всероссийское социологическое исследование. – Интернет-ресурс. Режим доступа: http://www.childsoc.ru/doc/deti_org_2010.pdf
- [2] Звягинцева Е.П., Мухортова Е.А. Метакачества студентов поколения «игрек», определяющие успешность их обучения и карьеры в финансово-экономической сфере (на примере студентов финиш-университета) // Известия вузов. Серия «гуманитарные науки». – 2015, № 6 (1). – С. 67–73.
- [3] Крылова С.Г. Отношение « сетевого » поколения студентов к традиционной лекции // Инновация в образовании и современная психология в обучении. – 2014. – С. 104–110.
- [4] Мирошкина М.Р. X,Y,Z, Теория поколений. Новая система координат // Вопросы воспитания. – 2014, № 2. – С. 50–57.
- [5] Поколение ЯЯЯ. Блог активных людей. – Интернет-ресурс. Режим доступа: http://iamhuman.ru/?option=com_easyblog&view=entry&id=537&start=
- [6] Проект «Новое поколение» Фонда общественного мнения. – Интернет-ресурс. Режим доступа: <http://fomgeneration.wordpress.com> Проект RuGenerations.
- [7] Проект RuGenerations. – Интернет-ресурс. Режим доступа: <http://rugenations.ru>
- [8] Султанов К.В., Воскресенский А.А. Концептуальные основания экономики знаний: человеческий капитал и антропология креативности. // Общество. Среда. Развитие. – 2014, № 4. – С. 148–152.
- [9] Тапскотт Д. Письмо Президенту Обаме: Вы хотите улучшить школы? Взгляните на Португалию! – Интернет-ресурс. Режим доступа: http://pedsovet.org/component/option,com_mtree/task,viewlink/link_id,9329/Itemid,118/
- [10] Хомякова Е.И. «Поколение Y» в контексте социального взаимодействия в современном обществе // Известия Томского политехнического университета. Т. 319. – 2011, № 6. – С. 153–156.
- [11] Цымбаленко С., Шариков А., Жилавская И. [и др.]. Мониторинг и анализ московского информационного образовательного пространства: Результаты социологических исследований и программирования. – М.: РИЦ МГГУ им. М.А. Шолохова, 2013. – 108 с.
- [12] Johnson S. Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter. – Riverhead, 2005. – 250 p.
- [13] Howe N., Strauss W. Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. New York: William Morrow & Company, 1991.