

ФИЛОЛОГИЯ

(шифр научной специальности: 5.9.8)

Научная статья

УДК 81

doi: 10.18522/2070-1403-2022-91-2-97-103

ДЕСТРУКТИВНАЯ ПОВЕДЕНЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ПОКОЛЕНИЯ Z: ЛИНГВО-ПРАГМАТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ МЕДИА-ТЕКСТОВ

© *Марина Николаевна Черкасова¹, Анна Валерьевна Тактарова²*

Ростовский государственный университет путей сообщения, Ростов-на-Дону, Россия

¹ chercasovamn-rostov@rambler.ru ² annataktar@yandex.ru

Аннотация. Анализ деструктивной поведенческой модели поколения Z проводился на базе текстов СМИ (2016–2021 гг.), опубликованных в печатной и электронной прессе, медиасообщений из социальных сетей и мессенджеров с деструктивным компонентом (убийство, суицид, насилие, жажда мести) с целью выявления объективной речевой поведенческой модели поколения Z как новой идентичности "online brain" в формате трансформации аксиосферы подросткового дискурса и роли подростка digital person в этом информационном поле. Проанализировано 11 сценариев деструктивного поведения, в котором в роли транслятора выступал цифровой коммуникатор (мессенджер, блог, социальная сеть и т.д.). Выделены аксиологические сдвиги в оценке основополагающих феноменов «жизнь»/«смерть», в результате которых растущее вывается агрессивно-деструктивный контент и само понятие «агрессия». Проведенный прагмалингвистический эксперимент показал большой потенциал вектора деструктивности в поведенческой модели представителей поколения Z: пользователи формации «online brain» создают себе не выдуманный fake-image с деструктивным компонентом, принятый изначально за гипотезу, а демонстрируют real-image, который отражает настоящую деструктивную модель поведения.

Ключевые слова: медиа-текст, деструктивная поведенческая модель, поколение Z, цифровой коммуникатор, агрессивно-деструктивный контент, прагмалингвистический эксперимент.

Для цитирования: Черкасова М.Н., Тактарова А.В. Деструктивная поведенческая модель поколения Z: лингво-прагматический анализ медиа-текстов // Гуманитарные и социальные науки. 2022. Т. 91. № 2. С. 97-103. doi: 10.18522/2070-1403-2022-91-2-97-103

PHILOLOGY

(specialty: 5.9.8)

Original article

Destructive behavioral model of generation Z: linguistic-pragmatic analysis of media texts

© *Marina N. Cherkasova¹, Anna V. Taktarova²*

Rostov state transport university, Rostov-on-Don, Russian Federation

¹ chercasovamn-rostov@rambler.ru ² annataktar@yandex.ru

Abstract. Analysis of the destructive behavioral model of Generation Z was conducted on the basis of media texts (2016-2021) published in the print and electronic press, and media messages from social networks and messengers with a destructive component (murder, suicide, violence, revenge) to identify an objective speech behavioral model of Generation Z as a new identity "online brain" in the format of the transformation of the axisphere of teenage discourse and the role of teenage digital person in this information field. It is analyzed 12 scenarios of destructive behavior where a digital communicator (messenger, blog, social network, etc.) acted as a part of communication. The axiological shifts in the assessment of the fundamental phenomena "life" / "death", "aggression" are presented. The conducted pragmalinguistic experiment has demonstrated the great potential of destructiveness vector in the behavioral model of Generation Z: the users of the "online brain" formation do not create a fake-image with a destructive component, but show a real-image that reflects destructive behavioral model.

Key words: media-text, destructive behavioral model, generation Z, digital communicator, aggressive-destructive content, pragmalinguistic experiment.

For citation: Marina N. Cherkasova, Anna V. Taktarova Destructive behavioral model of generation Z: linguistic-pragmatic analysis of media texts. *The Humanities and Social Sciences*. 2022. Vol. 91. No 2. P. 97-103. doi: 10.18522/2070-1403-2022-91-2-97-103

Введение

Цифровизация современного коммуникативного поля маркируется все большим количеством участников этого процесса, различными способами, средствами и каналами передачи информационных сообщений. При этом негативное влияние цифровой среды на российскую молодежь возрастает в результате цифровой свободы [9]. Социальные сети (Instagram, Facebook, Twitter, Tinder, Одноклассники, ВКонтакте) и их приложения, мессенджеры (Telegram, Viber, WhatsApp, Skype), блог-платформы (LiveJournal), различные видеохостинги (TikTok, YouTube) и Интернет-игры во многом способствуют бесконтрольной трансляции и многочисленному тиражированию ненормативного, негативного, часто агрессивного контента. Интернет перестает быть частью личного пространства [10], а социальные сети выступают проводником ценностных идей, формирующих архитектуру цифрового коммуникативного ландшафта.

Роль цифровой свободы становится решающей при формировании личности молодого человека, так как различные виды и способы цифровой коммуникации участвуют в создании аксиологической картины мира в соответствии с традициями и культурой на основе человеческого опыта. Все эти параметры характерны для поколения Z или «цифровых аборигенов», «зуммеров», «хоумлендеров», сегодняшних подростков. Согласно концепции Э. Эриксона по психосоциальным стадиям развития личности и формированию поведения [8, с. 346], данную возрастную группу традиционно называют «Юность» – как пятую, и одну из самых важных стадий жизненного цикла человека. Это тот возраст, когда «Уже не ребенок, но еще и не взрослый», окончательно формирует свою доминирующую идентичность Эго, которая является ключевой для установления его психологического и социального благополучия [1]. В данной связи цифровая свобода и негативное влияние враждебной окружающей среды [5; 7] (агрессивно-настроенное общество, медиaprостранство с деструктивным контентом, плохие отношения в семье и т.д.) ведет подростка к путанице ролей и как итог нарушениям идентификации его личности.

Исследователи подчеркивают факт изменения ментального мира человека в результате цифровой культуры [2], цифровой свободы и Интернет-зависимости. Речь уже идет о крупномасштабной ментальной дисфункции в результате взаимодействия человека и Интернета, о переносе игрового пространства в поле реальности, в результате чего происходит сдвиги в эмоциональной компетенции, тяготение к подсказкам, при этом исследователи отмечают именно реактивную тягу к подсказкам и нарушение исполнительного контроля.

Обсуждение

Нам представляется интересным и обоснованным вывод Н.П. Кнехт [3] о способности медиа-пространства сокращать и ускорять социальное время, так как именно этот потенциал Интернета и является причиной разрыва связи как с будущим, так и с прошлым. Время в сознании подростков сводится к моменту славы и популярности любым способом и ценой. Интернет же, являясь обширной медийной платформой и выполняя функцию коммуникации, для подростка становится возможностью продемонстрировать себя реального или созданного самим собой, но посредством цифровых каналов коммуникации, позволяющих изменять свое «Я». Особую роль играет при этом мобильный Интернет, позволяющий при помощи фото-видео-аудиофиксации запечатлеть настоящее, вернуться в прошлое и часто смоделировать будущее (имеются в виду реакции Интернет-пользователей в виде репостов, лайков, комментариев и т.д.). В результате такого ухода в цифровое пространство и формирования определенного цифрового поля происходит негативная социальная активность современного поколения [6].

В работе исследуется деструктивная поведенческая модель поколения Z в формате прагматического лингвистического анализа. Тексты СМИ и медиасообщения в социальных сетях и мессенджерах позволили вдвинуть гипотезу о том, что цифровая коммуникативная плоскость становится местом манифестации гедонистического насилия с актуализацией активности digital-person в качестве ньюсмейкера и выдуманного им образа (fake-image).

Анализ явления проводился на базе текстов СМИ опубликованных в «АиФ» 2016–2021 гг., и медиасообщений из социальных сетей и мессенджеров с деструктивным компонентом (убийство, суицид, насилие, жажда мести) с целью выявления объективной речевой поведенческой модели поколения Z как новой идентичности “online brain” в формате трансформации аксиосферы подросткового дискурса и роли подростка digital person в этом информационном поле. Было проанализировано 12 сценариев деструктивного поведения. При этом учитывался фактор непосредственного или опосредованного вовлечения в поведенческий девиантный акт цифрового коммуникатора – ту или иную цифровую платформу (мессенджер, блог, социальная сеть, видеоролик и т.д.) и его роль в реализации заданной агрессивной поведенческой установки. Моделирование речевого поведения в формате рефлексии профессиональных журналистских текстов представлено на базе прагмалингвистического эксперимента (презентация речевого поведения подростка и журналиста через систему знаков) [4].

Цель настоящего эксперимента: наблюдение за текстами, выявление взаимосвязи между тем, как журналисты освещают деструктивный поведенческий акт и тем, какое может быть потенциальное речевое поведение русскоязычной молодёжи. При проведении эксперимента вводится номинация «аксиологема» как речевой сигнал скрытого воздействия отправителя информации на получателя. Аксиологема представляет собой лексическую единицу с кодовым оцениванием, которое принято в референтной группе получателя сообщения и формирует одобрительное, безразличное или неодобрительное отношение к описываемым событиям. По аналогии были разработаны следующие планы влияния: позитивно-одобрительный, нейтрально-безразличный или негативно-неодобрительный. Предложенные тексты-сценарии были поделены на МСГ (малые синтаксические группы, под которыми мы понимаем модельно-предикативную группу), проанализированы и подсчитаны с целью выявления доминантного плана по каждому тексту отдельно и доминантного плана влияния согласно 12 сценариям в совокупности.

Результаты исследования

1. Анализ журналистских печатных и электронных текстов позволил выделить аксиологический сдвиг в оценке основополагающих феноменов «жизнь» и «смерть» в реальной реальности и виртуальной реальности подростка. В результате различных виртуальных медиакоммуникаций (игры, фильмы и т.д.) российский подросток не видит агрессивно-деструктивного контекста. Понятие ЖИЗНЬ, имеющее предельные, ограничительные компоненты «начало» и «конец» в реальной жизни, в виртуальной реальности таких пределов не имеет, так ряд «начало» – «конец» не является закрытым. В игре можно воспользоваться функцией «дополнительной», «премиальной», «бонусной» жизнью, а виртуальная смерть означает лишь время перезагрузки и начало новой жизни.

Понятие «агрессия» в современной реальности актуализирует два значения: деструктивность и витальность. С точки зрения ценностного восприятия агрессивного акта проявления агрессии как убийство, насилие, оскорбление диагностируется как деструктивное. В виртуальной реальности агрессия становится необходимым и конструктивным инструментом для завоевания жизненного пространства (агрессия поощряется в игре в виде бонусов, демонстрация агрессивного контента получает лайки, репосты, комментарии, увеличивается число подписчиков, агрессоры становятся героями дня: «Нет страха смерти», «Жажда славы»).

2. Рефлексия агрессивных сценариев в профессиональных медиатекстах проявляется в презентации коррелирующих аксиологических пар в реальной жизни и виртуальной реальности, появившихся в результате актуализации деструктивной поведенческой модели и трансформации аксиологем в виртуальной реальности; *убить* (негативное в реале) – *убить, чтобы умереть и потом возродиться* (позитивное в виртуале); *изгой, неудачник, маргинал* (негативное в реале) – *герой дня, лидер на короткий срок, ньюсмейкер* (позитивное в виртуале); *отличник* (положительное в реале) – *отличник-убийца* (позитивное в виртуале); *кро-*

вавое нападение, убийство, насилие (запретное, наказуемое в реале) – кровавое нападение, убийство, насилие как инфоповод (положительное, гедонистическое насилие в виртуале); смерть – конец жизни (негативное в реале) – смерть – начало, перезагрузка в формате игры (начало новой жизни, позитивное в виртуале); демонстрация смерти, насилия, убийства (аномальное) – демонстрация смерти, насилия, убийства инфоповод (норма, стандарт в виртуальной поведенческой модели; самоубийство – грех (отрицательное) – самоубийство как возрождение и перерождение (положительное).

Коррелирующие аксиологические пары (изгой – лидер, убийца – герой и т.д.) претерпевают изменения и трансформируются по принципу: добро переходит в зло, прекрасное становится вульгарным и наоборот. На базе выявленных аксиологических сдвигов на примере профессиональных журналистских текстов продемонстрирован конфликт между реальностью и человеком, когнитивный диссонанс виртуального и реального поведенческого сценария, выраженный в демонстрации «гедонистического насилия», в рамках которого отправитель информации, использующий цифровой канал, становится сценаристом, режиссером, актером (причем главным), ньюсмейкером, имеющим свою аудиторию и медиакритическую зону (комментарии, репосты, лайки, подписчики).

3. Отражение деструктивной-поведенческой модели представителей поколения Z в журналистском тексте.

На базе анализа аксиологических сдвигов и выделения коррелирующих аксиологических пар был проведен прагмалингвистический эксперимент на базе 4 текстов, который продемонстрировал большой потенциал вектора деструктивности поведенческой модели представителей поколения Z.

Количественные данные актуализации планов воздействующей стратегии «Оценивание автором элементов речевого события»

Планы	Позитивно-одобрительный план влияния		Нейтрально-безразличный план влияния		Негативно-неодобрительный план влияния		Всего проанализированных МСГ
	АП %	МСГ	АП %	МСГ	АП %	МСГ	
Текст 1. Самоубийственная осень	Сценарий 1		Сценарий 2		Сценарий 3		90
	30	27	16,7	15	53,3	48	
Текст 2. Опасные игры со смертью	Сценарий 4		Сценарий 5		Сценарий 6		217
	37,8	82	18,9	41	43,3	94	
Текст 3. Вирус самоубийства	Сценарий 7		Сценарий 8		Сценарий 9		304
	36,2	110	18,1	55	45,7	139	
Текст 4. Две девятиклассницы покончили с собой	Сценарий 10		Сценарий 11		Сценарий 12		11
	9,1	1	36,4	4	54,5	6	
МСГ плана		220		115		287	622
СП	36,4 %		18,5 %		46,1 %		

где АП – это абсолютный показатель данных в процентном соотношении, а СП – это средний показатель в процентном соотношении по всем трем планам.

Данный анализ проводился по следующему плану: по каждому сценарию были выявлены малые синтаксические группы (МСГ) и отдельно даны абсолютные показатели (АП) в процентном соотношении. Для каждого из четырех представленных текстов доминантным

планом стал негативно-неодобрительный план влияния – 53,3% (Сценарий 3), 43,3% (Сценарий 6), 45,7% (Сценарий 9) и 54,5% (Сценарий 12).

В заголовках и подзаголовках исследуемых статей (2014–2021 гг.) тоже были найдены аксиологемы деструктивной конативности: *Страха смерти нет, Учителя в забвении, Дети играют со смертью, Последний шаг, Голод славы, Вирус самоубийства, Кризисы идеологии, Когда смерть „в друзьях“, Самоубийственная осень, Опасные игры со смертью, Группы смерти, Свою вину они не признают, Жажда славы* и т.д. Средний показатель (СП) демонстрирует тотальное доминирование по всем четырем сценариям вместе – 46,1%, что также говорит в пользу того, что деструктивная составляющая будет потенциальной доминантой современного подросткового общения. Таким образом, рассмотренная стратегия помогла составить фрагмент поведенческого портрета современного подростка и сделать вывод о том, что в погоне за цифровой возможностью изменить свое «я» дети-Интернета стараются продемонстрировать себя реального или воссозданного путем копирования чужого образа пользователя, тем самым, создавая себе фальш-имидж с компонентом деструктивности.

Выводы

Гипотеза нашего исследования, в основном, нашла подтверждение, что доказывают полученные процентные данные по анализу практического материала. В результате смещения аксиологических сдвигов в виртуальной реальности происходит перенос классификации ценностей в настоящую реальность: смерть не воспринимается как нечто конечное, а летальный исход в результате деструктивного поведения не является чем-то завершенным: по мнению молодого «цифрового человека» есть функция перезагрузки и выход на новый уровень. А онлайн демонстрация насилия и жестокости приносит популярность в сети, ролик становится вирусным, отсюда и возрастание просмотров, комментариев, лайков, репостов. В процессе такого общения подростковые пользователи формации the «online brain» создают себе не fake-image с деструктивным компонентом, к формированию которого мы склонялись в нашей гипотезе, а демонстрируют real-image, который в полной мере отражает деструктивную поведенческую модель современного поколения. Проблема презентации и интерпретации настоящего явления остается актуальной и не решенной и представляется перспективной для дальнейших научных дискуссий.

Список источников

1. Алиханова В.Л. Психоаналитическая концепция феномена идентичности // *Время науки*. 2018. № 10. С. 3–12.
2. Артамонов Д.С., Сливная З.А. Цифровая культура в контексте атрибутивного подхода // *Гуманитарные и социальные науки*. 2021. № 4. С. 2–13.
3. Кнехт Н.П. Представление украинского кризиса в российских СМИ: правда и ложь // *Экономические и социально-гуманитарные исследования*. 2014, № 2 (2). С. 115–122.
4. Матвеева Г.Г., Тактарова А.В. Речевые привычки журналиста на примере стратегии «Акцентуация автором элементов речевого события» // *Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева*. 2014. № 4 (17). С. 252–258.
5. Симонова О.Б. К вопросу о нейтрализации негативного влияния информационных войн на население // *Актуальные проблемы и перспективы развития транспорта, промышленности и экономики России*. Сборник научных трудов. 2018. С. 201–203
6. Тактарова А.В., Черкасова М.Н. Прагмалингвистический анализ поля деструктивности подростковой интернет-коммуникации // *Медиалингвистика*. Вып. 8. Язык в координатах массмедиа. Материалы V Международной научной конференции (Санкт-Петербург, 30 июня – 2 июля 2021 г.) / Науч. ред. Л.Р. Дускаева, отв. ред. А.А. Малышев. СПб.: Медиапепир, 2021. С. 297–300.

7. Черкасова Л.Н. Деструктивные компоненты рекламы, влияющие на ментальность современной молодежи // Современные массовые коммуникации в фокусе медиакритики / А.П. Короченский, В.В. Смеюха, В.Н. Исаева; под ред. А.П. Короченского, В.В. Смеюхи. Ростов-на-Дону, 2019. 223 с.
8. Эриксон Э.Г. Детство и общество: пер. с англ. СПб.: 1996. 592 с.
9. Cherkasova M., Taktarova A. Negative impact of digital freedoms on Russian youth. E3S Web of Conferences. 14. Rostov-on-Don, 2021.
10. Kachingwe, O., Salerno J., Boekeloo B., Fish J., Geddings-Hayes M., Faduma A., Aparicio E.: The internet is not private: The role of social media in sexual health among youth in foster care. *Journal of Adolescence* (82), 50–57, 2020.
11. Самоубийственная осень (23.10.2019. АиФ-Пенза). – URL: https://penza.aif.ru/society/samoubiystvennaya_osen_pochemu_podrostki_uhodyat_iz_zhizni
12. Опасные игры со смертью (30.11.2016. АиФ). – URL: https://aif.ru/health/psychologic/orasnye_igry_so_smertyu_pochemu_deti_overshayut_samoubiystva
13. Вирус самоубийства (22.03.2017. АиФ на Енисее). – URL: https://krsk.aif.ru/society/virus_samoubiystva_pochemu_eti_igrayut_so_smertyu_i_kak_eto_ostanovit
14. Две девятиклассницы покончили с собой (27.02.2017. АиФ-Москва). – URL: https://aif.ru/incidents/v_irkutskoy_oblasti_dve_devyatiklassnicy_pokonchili_s_soboy

References

1. Alikhanova V.L. Psychoanalytic concept of the identity phenomenon // *The Times of science*. 2018. № 10. P. 3–12.
2. Artamonov D.S., Slivnaya Z.A. Digital culture in the context of the attributive approach // *The Humanities and Social sciences*. 2021. No 5. Pp. 2–13.
3. Knekht N.P. The Representation of Ukrainian Crisis by Russian Media: Truth and Lie // *Economic and Social and Humanitarian Researches*. № 2 (2). 2014. P. 115–122.
4. Matveeva G.G., Taktarova A.V. Verbal habits of journalist as exemplified it the strategy “Author’s accentuation in elements of speech event” // *Bulletin of Volzhsky university of V.N. Tatishchev. Togliatti*. № 4 (17), 2014. P. 252–258.
5. Simonova O.B. On the question of neutralizing the negative impact of information wars on the population. In the collection // *Actual problems and prospects for the development of transport, industry and the economy of Russia. Collection of scientific papers*. 2018. S. 201–203
6. Taktarova A.V., Cherkasova M.N. Pragmalinguistic analysis of the adolescent destructive internet communication // *Medialinguistics*. Vol. 8. Language in the coordinates of mass media: V International scientific conference summary (St. Petersburg, June 30 – July 2, 2021 г.) / Science editor L.R. Duskaeva, publ. editor A.A. Malyshev. St. Petersburg: Mediapapir, 2021. 297–300 p.
7. Cherkasova L.N. Destructive components of advertising that affect the mentality of modern youth. *Modern mass communications in the focus of media criticism: a collective monograph* / А.П. Короченский, В.В. Смеюха, В.Н. Исаева; ed. А.П. Короченский, В.В. Смеюхи. Ростов-on-Don, 2019. 223 p.
8. Erikson E.H. *Childhood and Society*: translated from English. St. Petersburg, 1996. 592 p.
9. Cherkasova M., Taktarova A. Negative impact of digital freedoms on Russian youth. E3S Web of Conferences. 14. Rostov-on-Don, 2021.
10. Kachingwe, O., Salerno J., Boekeloo B., Fish J., Geddings-Hayes M., Faduma A., Aparicio E.: The internet is not private: The role of social media in sexual health among youth in foster care. *Journal of Adolescence* (82), 50–57, 2020.

11. Suicide autumn (23.10.2019. AiF-Penza). – URL: https://penza.aif.ru/society/samoubiystvennaya_osen_pochemu_podrostki_uhodyat_iz_zhizni
12. Dangerous games with death (30.11.2016. AiF). – URL: https://aif.ru/health/psychologic/opasnye_igry_so_smertyu_pochemu_deti_overshayut_samoubiystva
13. Virus of suicide (22.03.2017. AiF na Enisee). – URL: https://krsk.aif.ru/society/virus_samoubiystva_pochemu_eti_igrayut_so_smertyu_i_kak_eto_ostanovit
14. Two schoolgirls committed a suicide (27.02.2017. AiF Moscow). – URL: https://aif.ru/incidents/v_irkutskoy_oblasti_dve_devyatiklassnicy_pokonchili_s_soboy

Статья поступила в редакцию 17.02.2022; одобрена после рецензирования 27.02.2022; принята к публикации 10.03.2022.

The article was submitted 10.02.2022; approved after reviewing 27.02.2022; accepted for publication 10.03.2022.