

Москвин Артём Сергеевичкандидат культурологии,
доцент кафедры культурологии и социологии
Вятского государственного университета**Moskvin Artyom Sergeevich**PhD in Cultural Studies, Assistant Professor,
Cultural Studies and Social Science Department,
Vyatka State University**Полуян Наталья Николаевна**кандидат философских наук,
доцент кафедры философии
Вятского государственного университета**Poluyan Natalia Nikolaevna**PhD, Assistant Professor,
Philosophy Department,
Vyatka State University**Кушова Ирина Андреевна**кандидат философских наук,
доцент кафедры культурологии и социологии
Вятского государственного университета**Kushova Irina Andreevna**PhD, Assistant Professor,
Cultural Studies and Social Science Department,
Vyatka State University**РОЛЬ И МЕСТО
ВИРТУАЛЬНОГО ДАУНШИФТИНГА
В СОВРЕМЕННЫХ МОЛОДЕЖНЫХ
УЧЕБНЫХ ПРАКТИКАХ [1]****THE ROLE AND PLACE OF
VIRTUAL DOWNSHIFTING
IN MODERN YOUTH
TRAINING PRACTICES [1]****Аннотация:**

Статья посвящена исследованию зарождающейся современной тенденции в области виртуальных коммуникативных практик, а именно – виртуальному дауншифтингу. Полное погружение молодежи в «мир гаджетов» вызывает у некоторой ее части чувство «усталости» от жизни в параллельном, виртуальном мире. Следствиями этого являются попытка полного или частичного отказа от интернет-коммуникаций и возвращение человека в реальный мир. Феномен виртуального дауншифтинга встраивается в общекультурный тренд на «замедление» жизнедеятельности в различных сферах человеческого существования. Уже с середины 1980-х гг. начинают появляться такие «медленные движения», как «медленная еда», «медленная наука», «медленное чтение», «медленные медиа» и пр. Сама практика, качество проведения времени в виртуальной среде меняется. Дауншифтинг не обязательно должен быть связан с временным характером отказа. Человек может проводить в сети столько же времени, сколько и раньше, сместив при этом целевые установки в сторону учебной деятельности.

Ключевые слова:

«медленные движения», виртуальное пространство, виртуальный дауншифтинг, «замедление» жизни, молодежная среда, учебные практики, студенчество.

Summary:

This article is devoted to the study of the emerging modern trend in the field of virtual communication practices, namely, virtual downshifting. Full immersion of today's youth and students in the "world of gadgets" causes some of them to feel "fatigue" from life in a parallel, virtual world. The consequences of this are an attempt to abandon the Internet communications either completely or partially and the return of a person to the real world. The phenomenon of virtual downshifting is built into the general cultural trend to "slow down" the life in various areas of human existence. Since the mid-1980s, such "slow movements" as "slow food", "slow science", "slow reading", "slow media" have begun to appear. The practice itself, the quality of spending time in a virtual environment is changing. Downshifting should not be related to the temporary nature of the refusal. A person can spend on the network as much time as before, but the target settings are shifted toward learning activities.

Keywords:

slow movements, virtual space, virtual downshifting, slowing down of life, youth environment, training practices, students.

Исследование обусловлено необходимостью научного обобщения и анализа социальных реакций на резкую трансформацию повседневности под влиянием информационных технологий, а также культурных изменений постмодернистского типа. Эти реакции привели, на наш взгляд, к возникновению новой культурной парадигмы – постпостмодерна, одним из проявлений которого стал дауншифтинг (в том числе и виртуальный) как часть «медленного движения». Отправной точкой в популяризации «медленных движений» стала работа Карла Оноре «Без суеты: как перестать спешить и начать жить» [2].

В целом феномен виртуальности, имевший место в той или иной степени на протяжении всей истории человечества, в условиях культуры рубежа XX–XXI вв. кардинально изменился. Если раньше виртуальный мир можно было только наблюдать (читать книгу, смотреть фильм),

то в настоящее время люди получили возможность вмешиваться в виртуальное пространство, полноценно существовать в нем и налаживать многослойные коммуникации.

В то же самое время современные социокультурные тенденции («постпостмодерн»), выражающиеся в увеличивающемся распространении виртуальных коммуникаций на общество, в том числе в качественном и количественном росте интернет-технологий (социальные сети, разнообразные мобильные приложения и пр.) и компьютерных игр, провоцируют желание некоторой части общества частично или полностью освободиться от влияния виртуальной среды. Молодежная студенческая среда, являющаяся активным пользователем различных возможностей виртуальных коммуникаций, вследствие давления доминирующей культуры вынуждена использовать в своей практике количественные и качественные стратегии виртуального дауншифтинга, в том числе и в сфере учебной жизнедеятельности.

Выделим три наиболее распространенных подхода к пониманию виртуальной реальности в научном дискурсе.

Первый подход связан с пониманием виртуальности как процесса создания своего рода параллельных реальностей, надстроенных над действительной реальностью. Это то, что позволяет человеку «оторваться» от мира, уйти или скрыться от повседневной рутины. К этому переходу человек стремился всегда, во все культурно-исторические эпохи. С точки зрения Н.Г. Багдасарьян и В.Л. Силаевой, в древности для этого появились такие возможности, как искусство, алкоголь, наркотики, религиозный экстаз, в индустриальную эпоху – фотография и кинематограф, депривация сна, а в постиндустриальную – различные электронные приспособления [3]. В рамках этого подхода рассуждает и испанский философ М. Кастельс. Он считает, что в виртуальный мир человек мог погрузиться в любую эпоху, этому способствовали такие средства, как миф, религия, искусство и пр. Но если раньше люди были всего лишь потребителями виртуального, т. е. не могли дополнить картину, переписать музыку, исправить Библию, то в настоящем мире люди стали одновременно и потребителями, и активными создателями виртуальной реальности. В связи с этим он вводит интересный термин – «реальная виртуальность», которую описывает как систему, «в которой сама реальность (т. е. материальное/символическое существование людей) полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом» [4, с. 373].

Второй подход основан на рассмотрении виртуальности как характеристики постиндустриального, информационного общества и тесно связывает ее с развитием компьютерных технологий и появлением сети Интернет. Взгляды этой группы специалистов проанализировала А.Н. Степанова, которая утверждает, что «виртуальная реальность – это не параллельно существующая реальность, а реальность, связанная с социальной реальностью». Помимо этого, исследователь приходит к интересному выводу: «В процессе взаимодействия между виртуальной и социальной реальностью происходит актуализация виртуальных феноменов и свертывание социальных» [5, с. 14]. Несколько иной версии придерживается российский философ Ф.И. Гиренок. Он полагает, что часть людей живет в реальности, а другая часть – в виртуальном мире и «между этими мирами лежит абсурд, а его можно только “перепрыгнуть”» [6, с. 227]. «Стало очевидным, что одна часть людей живет в реальном мире, а другая – в виртуальном. Первые зарегистрированы по месту жительства, и у них есть свои интересы. Вторые зарегистрированы в Facebook, в социальных сетях Интернета, и у них есть Iphone и Ipad. Жители реального мира с недоумением смотрят на обитателей параллельного мира» [7, с. 225], – утверждает автор.

Интересное мнение по поводу места виртуальности в нашем обществе выражает социолог Э. Кляйненберг, изучающий феномен одиночества. Он утверждает, что в современном мире все больше людей живут в одиночестве, но зачастую абсолютно не являются одиночками. «Хотя вроде бы логично связывать жизнь в одиночестве с социальной изоляцией, для большинства взрослых одиночек это не совсем так. Во многих случаях они общаются больше, чем остальные – в этом им помогают соцсети и цифровые средства передачи информации» [8, с. 70]. Нельзя не отметить, что виртуализация в данном случае рассматривается как позитивная тенденция, которая выполняет роль снижения социальной напряженности в обществе.

Кардинально противоположной позиции придерживается Д.В. Иванов, который утверждает, что виртуализация, компьютеризация и развитие интернета тесно связаны с общественными и культурными сдвигами общества. С точки зрения автора, современный мир – это мир симуляций, который отказывается от вещей и прибегает к их замещению в иной, надстроенной реальности: мы едим не шоколадный батончик Snickers, а лейбл, слушаем не президента Владимира Путина, а его PR-образ, не занимаемся наукой, а создаем индекс цитирования и т. д. Этот параллельный мир симуляций и есть виртуальная реальность, которая хорошо прижилась в сети Интернет, компьютерах и гаджетах. «Не индустриализация модернизирует, но модернизация индустриализирует общество, не компьютеризация виртуализирует, но виртуализация компьютеризирует общество» [9, с. 19], – утверждает социолог.

Третий подход к понятию виртуальности связан с пониманием ее как имитации, моделирования реальности, которая создается при помощи компьютерного программирования. Человек на определенное время попадает в воссозданную ненастоящую реальность, но разумом воспринимаемую как настоящая, подобно Дугласу Куэйду, главному герою фильма «Вспомнить всё», который до конца фильма сомневался, в какой реальности находится. Одним из авторов данного подхода является Ж. Ланье. Рассматриваемый подход может быть использован в технических науках, но к социальным и гуманитарным наукам, с нашей точки зрения, не имеет отношения. Большинство современных исследователей критикуют его вследствие узости и однобокости. Можно задаться, например, таким вопросом: встречи реконструкторов и толкинистов, воссоздающих какое-то историческое или фэнтезийное событие, тоже являются проявлениями виртуальной реальности? Если да, то какое место здесь занимают компьютеры? Ответы на подобные вопросы представители данного направления пока не дают.

Итак, отличие современной виртуальной реальности от виртуальной реальности прошлого состоит в том, что только в ней могут происходить коммуникации, которые являются не только процессом «передачи информации от одного социального субъекта к другому, но и процессом конструирования новых смыслов, интерпретаций, а также механизмом создания новых норм и правил жизнедеятельности» [10, с. 56]. Данный процесс в научном дискурсе получил название «виртуальная коммуникация», которая понимается как «общение с удаленным партнером или группой, опосредствованное компьютером и телекоммуникационными системами» [11, с. 940].

Итак, в работе рассматривается виртуальная реальность, появившаяся в середине XX – начале XXI в., опосредованная компьютерами и иными приспособлениями, которые имеют доступ к сети Интернет, в рамках которой получила возможность развиваться виртуальная коммуникация. В качестве наиболее очевидных каналов коммуникации в виртуальном пространстве можно назвать социальные сети, веб-сайты, мобильные приложения, дистанционное образование, компьютерные игры.

Раскроем два вида стратегий виртуального дауншифтинга, используемых в молодежной студенческой среде.

Первой разновидностью являются *стратегии количественного отказа*, которые связаны с ограничением времени, проводимого в виртуальном пространстве.

Довольно распространенной является практика отказа от использования интернет-коммуникаций на определенное время. Этим временем может являться поездка на природу, в родной город, село или деревню, встреча с друзьями или родственниками, свидание, чтение книг, кинопросмотр, приготовление пищи и пр. Помимо этого, человек может сознательно ограничивать себя в использовании интернета. Например, по дороге на работу не проводить время в интернете или за играми, а читать книгу или слушать музыку, при этом отключая уведомления о новых сообщениях и новостях на гаджете, чтобы не отвлекаться на них.

Второй разновидностью виртуального дауншифтинга являются *стратегии качественного отказа*, связанные с изменением сути коммуникативных практик в виртуальной реальности.

Несколько лет назад сегодняшние студенты находились в ситуации наиболее полного погружения в виртуальную реальность. Причинами этого состояния являлись массовое распространение доступа в сеть Интернет, появление социальных сетей, рост количества доступной и бесплатной информации, качественное развитие компьютерных игр, а также небольшой возраст респондентов, в рамках которого превалирует прежде всего игровая деятельность. Поэтому такие социальные практики, как общение, знакомство, обучение, игра и пр., перетекали в виртуальное пространство.

Опыт дауншифтинга в современном мире заключается в свертывании до минимума социальных практик в пространстве виртуальности. Часто такое состояние сопровождается чувством «усталости» от сетевой активности.

Рассмотрим, каким образом виртуальный дауншифтинг во всем многообразии своих форм проявляется непосредственно в учебной деятельности современной молодежи. Учебная деятельность сама по себе для современных студентов является сильным толчком к виртуальному дауншифтингу. Происходит отказ от использования виртуальной среды как средства для развлечения. Меняется целевая установка – интернет становится нужен по большей части для облегчения университетской жизни.

Во-первых, с помощью интернета студенты находят учебные материалы. «*Очень сильно учеба зависит от интернета, – рассказывает студентка 4-го курса Мария, – так как все доклады и рефераты там, в частности сейчас мы делаем курсовую и дипломную работы. Все источники из интернета, даже библиотека сейчас в электронном виде. Так что без интернета никуда, да и вообще о всех новостях университета я узнаю с сайта университета. Мы сейчас не ходим в деканат узнавать, какие у нас пары, все есть в электронном виде*» (интервью с информантом № 4, девушка, 21 год, 4-й курс).

Во-вторых, интернет является мощным средством координации действий между одноклассниками, средством общения с преподавателями. *«Я пыталась уйти из “ВКонтакте”. На один день удалила страницу, и самое интересное, что я не смогла, потому что все задания скидывают во “ВКонтакте”, сидишь как без рук вообще»,* – делится своим опытом студентка 1-го курса Лариса. Студентка 2-го курса Вероника говорит, что *«если не зайдешь и не посмотришь (в социальную сеть. – Прим. авт.), то ты можешь либо опоздать, либо прийти не вовремя»* (интервью с информантом № 2, девушка, 19 лет, 2-й курс).

В-третьих, виртуальный дауншифтинг выражается в отказе от внеучебного характера времяпрепровождения в интернет-среде. Студентка 4-го курса Светлана рассказывает: *«Я в студенческом отряде состою и являюсь руководителем одного из направлений, и там непосредственно работа связана со студентами, а студенты же в основном сидят в социальных сетях, и там чаще всего мы списываемся, договариваемся о всяких собраниях, встречах, распространяем какие-то новости. А в выходные я стараюсь не заходить, потому что обычно ребята тоже в это время отдыхают и вопросов не возникает. А когда начинаются будни, я уже вникаю и там работаю с ними»* (интервью с информантом № 15, девушка, 21 год, 4-й курс). Вообще, студент в таком случае может создать анонимный аккаунт и использовать его исключительно для учебной деятельности: *«У меня вообще нет своей страницы во “ВКонтакте”, я завела ее просто для того, чтоб с группой связываться, моей странички давно уже нет. Когда окончу университет, то удалю ее сразу»* (интервью с информантом № 4, девушка, 21 год, 4-й курс).

Наиболее привлекательными для современных студентов в интернете являются легкость и оперативность доступа к информации, в том числе и к труднодоступной. *«Мне нравится интернет тем, что там вся информация как на ладони. В любой момент можно найти все что угодно. Но опять же тут и минус: не всегда получается фильтровать информацию»,* – отмечает респондент – студент 3-го курса. Максим, студент 1-го курса утверждает, что *«самое привлекательное в интернете – это быстрый поиск информации. Не нужно искать, книжки перелистывать, чтоб какую-то информацию найти. Ввел определенный абзац или какую-то тематику – и уже выдает. Это очень экономит время»* (интервью с информантом № 10, юноша, 18 лет, 1-й курс).

Информационный переизбыток, который студенты получают в виртуальной среде, вытесняет их в действительную реальность. Маркером дауншифтинга в этом случае является желание посещать лекции, семинары, мастер-классы с реальными людьми. Виртуальные мероприятия подобного рода не вызывают интереса. Студентка 1-го курса Кристина отмечает, что *«сходить послушать – это интереснее, потому что люди живые и ты не просто сидишь и в монитор пялишься. Можно реакцию людей увидеть. Например, если это проходит в свободной форме, то человек, если он что-то рассказывает, может обратиться к аудитории, то есть диалог какой-то может быть. Я очень плохо воспринимаю информацию, когда мне ее просто говорят»* (интервью с информантом № 3, девушка, 18 лет, 1-й курс). Подобное отношение устанавливается и к дистанционному образованию как альтернативе очному обучению. *«Дистанционное обучение – это ты сидишь перед железякой, а тут ты общаешься с человеком»* (интервью с информантом № 12, девушка, 19 лет, 2-й курс). *«Я бы не пошла учиться дистанционно из-за любви к живому общению, из-за возможности чувствовать себя нормальным человеком, который ходит на пары, общается с людьми»* (интервью с информантом № 18, девушка, 19 лет, 2-й курс). Причем некоторые респонденты отмечают, что если некоторое время назад они готовы были к такому способу обучения, то сейчас у них это желание пропало.

Важным средством коммуникации между студентами являются чаты в социальных сетях. У каждой учебной группы есть данное виртуальное пространство, в рамках которого обсуждаются домашние задания, распределяются задания на семинар, сообщается информация о перенесенных или отмененных занятиях и пр. Но такие сообщества имеют и другую, оборотную сторону – в них могут начаться обсуждения, далекие от его целевого предназначения. В результате за сутки в них могут скапливаться от 1000 до 2000 сообщений, а смартфон или компьютер постоянно общается о новых сообщениях. Такая ситуация для некоторых студентов является крайне некомфортной из-за большого, постоянного и непрекращающегося информационного давления, следствием чего является выстраивание различных моделей дауншифтинга. *«Я заметил, – отмечает выпускник Александр, – что большинство того, что пишется в таких чатах – просто впустую. Люди сидят и целый день могут перебирать всякое, а какого-то конструктивного результата это не даст»* (интервью с информантом № 1, юноша, 22 года, 4-й курс). Крайний вариант дауншифтинга в данном случае – просто удалиться из такого чата. Более умеренным способом дауншифтинга в этой ситуации является отключение уведомлений о поступлении новых сообщений или выход из социальной сети.

Темпоральный аспект дауншифтинга также связывается студентами с учебной деятельностью. Использование виртуальной среды для учебной деятельности также подвергается макси-

мальному сокращению. Студентка 2-го курса называет свое погружение в виртуальную среду частичным: «Если бы не было во “ВКонтакте” нашей группы, то я бы, наверное, совсем не заходила, потому что я там ни с кем не общаюсь. Я общаюсь, разговаривая по телефону или просто встречаясь. Захожу в социальную сеть только из-за учебы и начинаю там переписываться» (интервью с информантом № 2, девушка, 19 лет, 2-й курс).

Сама практика, качество проведения времени в виртуальной среде меняется. Дауншифтинг не обязательно может быть связан с временным характером отказа. Человек может проводить в сети столько же времени, сколько и раньше, сместив при этом целевые установки в сторону учебной деятельности: «Я всегда столько времени уделяла интернету, просто сейчас другие цели. Раньше это было развлечение, а сейчас это учеба. Без этого никак. Когда я пришла в университет, то удивилась, что домашнее задание преподаватели нам скидывают в интернете. И я подумала: “Как это? Каким образом?” Математику надо сделать – только с помощью интернета. Материал найти по рефератам – все в интернете» (интервью с информантом № 3, девушка, 18 лет, 1-й курс). Переломный момент отказа от погружения в виртуальную среду студенты также соотносят с учебной деятельностью. Расставание со школьными друзьями, подготовка к выпускным экзаменам, момент поступления в вуз, сама учеба в университете для многих становятся спасительными сигналами из реального мира. «Это было после 11-го класса, когда все разошлись кто куда. Мы стали меньше общаться, наш маленький коллективчик распался, остались только самые лучшие друзья с 12–14 лет. Вот с ними я и продолжила общаться» (интервью с информантом № 2, девушка, 19 лет, 2-й курс). Первокурсник Максим, в школьные годы полностью погруженный в сетевые компьютерные игры, рассказывает, что он «просто понял, что много времени уходит на это и ничего полезного от этого нет. Понял, что это бесполезная трата времени, и перестал играть. Постепенно, конечно, но перестал, потому что времени не хватало на учебу и на тренировки» (интервью с информантом № 10, юноша, 18 лет, 1-й курс).

Учебная деятельность может, наоборот, побуждать человека выйти из состояния виртуального дауншифтинга. Если человек практикует полный отказ от цифровой зависимости, то он просто вынужден, хотя бы иногда, обращаться к интернету. «Я удалял свою страницу в социальной сети... Ну на месяц – на два. Наверное, пока никто мне не сказал, что давай, зарегистрируйся снова, мы никак не можем до тебя дописаться. Это было летом, я ей вообще не пользовался, в 11-м классе на летних каникулах. Удалил и уехал, а потом восстановил, потому что уже в университете с новыми одногруппниками понадобилось общаться в чате» (интервью с информантом № 11, юноша, 19 лет, 2-й курс).

Таким образом, учебная деятельность современного студента является серьезным стимулом к виртуальному дауншифтингу с точки зрения как временных стратегий (сокращение и нормирование времени пребывания в сети, уклон на общение с людьми в действительной реальности), так и качественных стратегий (полный или частичный отказ от использования интернета, изменение целевых установок).

Ссылки и примечания:

1. Статья публикуется в рамках гранта РФФИ № 17-33-01017 «Виртуальный дауншифтинг в молодежной среде».
2. Honore C. In Praise of Slow: How a Worldwide Movement is Challenging the Cult of Speed. L., 2004.
3. Багдасарьян Н.Г., Силаева В.Л. Виртуальная реальность: попытка типологизации [Электронный ресурс] // Философские науки. 2005. № 6. URL: <http://www.academyrh.info/html/ref/20050603.htm> (дата обращения: 20.09.2017).
4. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000.
5. Степанова А.Н. Виртуальные процессы в современном обществе: социально-философский анализ : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Новосибирск, 2008.
6. Гиренок Ф.И. Клиповое сознание. М., 2016.
7. Там же. С. 225.
8. Кляйненберг Э. Жизнь соло. Новая социальная реальность. М., 2014.
9. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2000.
10. Зотов В.В., Лысенко В.А. Коммуникативные практики как теоретический конструкт изучения общества // Теория и практика общественного развития. 2010. № 3. С. 53–55.
11. Апетян М.К. Особенности виртуальной коммуникации // Молодой ученый. 2015. № 3. С. 939–941.