



УДК 316.772.5  
ББК 60.524.224.56

## ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР В ПОВСЕДНЕВНЫХ ПРАКТИКАХ (ОПЫТ ЭМПИРИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ)<sup>1</sup>

*О.В. Сергеева*

В статье обобщаются данные интервью с владельцами домашних компьютеров; развивается концепция изменений повседневности под влиянием новых медиа. Использование рассказов информантов позволяет воссоздать объемную картину процесса домостикации технологии.

*Ключевые слова:* повседневные практики, персональный компьютер, новые медиа, домостикация.

**Теоретические основания и метод исследования.** Обращение к исследованию повседневности в связи с развитием технологий представляется актуальным направлением социологической работы. При изучении повседневности на первом плане оказывается обычный человек в своем каждодневном окружении, в сфере текущих ежедневных взаимодействий. Социолог повседневности стремится выйти на те способы понимания, которыми обычный человек объясняет себе и другим свои поступки, свои интересы, то, что он считает важным и значительным. Ставится цель зафиксировать, как складывается тот общий «запас или фонд обычного знания», который и определяет поведение человека [1, с. 13]. Исследовательская установка теории повседневных практик позволяет взглянуть не только на рутинные действия каждого из нас, но и на материальные предметы, окружающие человека. Материальный мир социализирован, включен в культуру, и вещи особым образом направляют и ограничивают деятельность человека. Одним из таких предметов, появившихся в домашнем обиходе в течение последних 10–15 лет, является персональный компьютер. Как происходило оповседневнивание нового медиа? Какие изменения выз-

вало его появление в доме? Что нового было привнесено в строй домашней жизни? На эти вопросы можно ответить, используя теоретический и эмпирический потенциал изучения повседневных практик.

Среди ключевых слов данной работы есть два понятия, требующие предварительного объяснения.

«Новые медиа» – один из терминов, совсем недавно вошедших в научный лексикон; этим понятием обозначаются среды, коммуникации в которых интерактивны и персонализированы. Интерактивность новых медиа выражается в возможности каждого быть как получателем, так и создателем и отправителем сообщений. Персонализация предполагает нацеленность сообщений на конкретного человека. Современный компьютер представляет собой новое медиа, что важно – не по периоду изобретения и распространения, а по своим характеристикам поддержания интерактивной и персонализированной коммуникации.

Начало «биографии» персонального компьютера в доме описывается термином «домостикация». Домостикация – это способ, благодаря которым люди воссоздают домашнюю повседневность, принимая новую технологию; при этом происходит своеобразное «приручение» технологии. Данное понятие помогает исследователям уйти от анализа техники как прямого проникновения изобре-

тений в жизнь людей. Дискурс проникновения формирует картину того, как один тип силы (техническое новшество) просто вторгается в другую область (сложившиеся ранее культурные привычки). Просматривается противоречие двух сил – более активной технологии вместе с ее производителями и обычных людей. Принятие техники и роль людей в этом постепенно развивающемся процессе остаются при таком подходе в тени. Понятие доместикации, напротив, позволяет изучить стадии испытаний (испытывается как техника, так и люди с их способностями), активных людских осмыслений, индивидуальных решений, в ходе которых техника из непонятной новинки превращается в значимый предмет, а ее использование – в потребность.

Эмпирическое исследование повседневных практик использования персонального компьютера опиралось на данные, собранные методом лейтмотивного интервью. Выводы основаны на изучении ответов 13 пользователей г. Волгограда. Группа информантов была сформирована благодаря методу «снежного кома». Условия участия в исследовании предусматривали: 1) что информанты не должны быть профессионалами в сфере компьютерных технологий, 2) они должны быть старше 35 лет и 3) они имеют дома компьютер. Возрастное условие вводилось для того, чтобы отобрать людей, имеющих опыт докомпьютерных повседневных практик. Такая логика позволила зафиксировать доместикацию – процесс превращения компьютера из необычной и чужой вещи в свою, домашнюю. В опросе участвовали не только одиночные информанты, но и семейные пары.

В итоге проведенного исследования представляется возможным говорить о социальном значении цифровизации: новые медиа – это не просто новый способ связи, они определяют некоторый новый тип социального сообщества, изменяя старые и производя новые культурные привычки.

**Шаг навстречу: выбор и покупка компьютера.** Одно из испытаний, которое проходит техника в начале своей повседневной «биографии», связано со взятием «барьера признания». Это значит, что компьютер должен был получить признание в качестве необходимой для покупки вещи в массах потен-

циальных пользователей. Как люди принимали решение о покупке своего первого компьютера? Типичный путь проникновения этого медиа в дом человека – приобретение для кого-то, кто начал учиться: стал школьником, студентом, аспирантом. В интервью информанты говорят:

*«2004 год. Как раз вот муж поступил учиться, и потребовался компьютер... Именно для учебы»<sup>2</sup> (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).*

*«Мы заболели дома все компьютером, да. И мы купили, вот когда уже внуку исполнилось, наверное, 7 или 8 лет, он пошел в школу. И мы решили, значит, с его папой отправиться на покупку этого компьютера» (женщина, 70 лет).*

*«Ну, приобрели, во-первых, встал вопрос такой, что у нас ребенок переходил в 5-й класс. По обучению там предполагался компьютер. Вот, пришлось... Стал старше – нужен стал компьютер. Так вот сели, поехали и купили компьютер» (семейная пара: женщина, 36 лет, и мужчина, 42 года).*

*«Долгое время мы не могли себе купить компьютер, так как это было довольно дорого, а особой необходимости как бы в нем не было. Ну, а затем такая необходимость появилась, так как наш сын поступил в институт, ему нужно было печатать работы всякие, курсовые, и он, конечно, испытывал неудобства без компьютера» (женщина, 54 года).*

Менее часто встречающимся мотивом покупки можно считать стремление «не отставать от жизни». Так думают и действуют люди старших поколений, взрослевшие и жившие без компьютера, но сегодня вдруг увидевшие, как в домах других появляются технические новинки, которые разнообразят быт и досуг. Компьютер в этом случае осознается как еще один прибор, входящий в круг современных, удобных вещей, которые должны быть под рукой.

*«Да, сейчас уже практически у всех моих сотрудников, у моих знакомых компьютеры. Вот на днях зашла к своей соседке, хотя они никто по работе не занимаются компьютерами, смотрю, стоит компьютер. Такой современный, такой красивый. Я спросила, работают ли они. А она*

сказала, что сейчас просто у всех компьютеры и им захотелось. Ну, в основном, конечно, сидят фильмы смотрят, фотографии просматривают. Удобная очень такая штука» (женщина, 54 года).

*«Причина та же – просто увидел у другого, захотел себе, ну и со временем это все начало развиваться очень быстро. И я себе уже, когда покупал компьютер, он был намного лучше и мощнее предыдущих, что я раньше видел. До этого у меня еще были приставки различные игровые. То есть компьютер, получается, я купил все из-за тех же игр, меня изначально привлекли игры, возможность играть, и многофункциональность (просматривать фильмы, свои личные операции проводить). Интересное, в общем, очень такое изобретение»* (мужчина, 35 лет).

Превращение знания о новинке в личную потребность – вопрос разнородных влияний, действующих вместе. Трудно назвать одно простое испытание, которое было наиболее значимо в процессе взятия персональным компьютером «барьера признания». Сталкиваясь с компьютером в рабочей обстановке, отмечая преимущества новой техники по опыту родственников, соседей, друзей, проводя личные эксперименты, люди формировали мнение о потенциальном использовании появившегося медиа. Все эти испытания порождали соответствующие формы знания, давали ответы на вопросы о полезных функциях вещи, о том, как каждый лично сможет использовать ее и какие действия могут поддерживаться с помощью компьютера дома. Потребность в новой вещи не может быть понята без принятия во внимание процесса испытаний, в ходе которых техника должна быть замечена как нечто необходимое. Таким образом, понятие потребности относится к практическому процессу, продолжающемуся на всем протяжении повседневной «карьеры» технического прибора, а решение относительно ценности технических устройств отсрочено во времени. В начальной стадии испытаний появившаяся техника «борется за признание» в качестве жизнеспособного выбора пользователя. Распространение технических новинок описывается и концепцией моды: для большинства людей опыт моды состоит в том, что мода

устанавливает стандарты, идущие с «внешней стороны», но они требуют индивидуальных решений и суждений вкуса.

Рассматривая начало повседневной «биографии» технического устройства, можно говорить о периоде проектирования покупки, или ожидания. Вообще, поведение покупателей-новаторов, приобретающих технические устройства сразу, как только они, эти устройства, становятся доступными, видится своеобразным отклонением от нормы. Рациональное и ответственное покупательское поведение выражается в ожидании. Ожидание и планирование покупки можно считать деятельностью, которая основывается на взаимосвязи между желанием, критическим обдумыванием и самодисциплиной. Отчасти эта рациональность предполагает уменьшение цены на технику со временем. Выжидательное наблюдение за появившимся и доступным для приобретения устройством рационально еще и потому, что спустя некоторое время вы видите и знаете, куда «ушла» технология: какие действия она вызывает к жизни, какую мебель нужно в дополнение купить, каковы обычные сбои и неполадки, где происходит техническое обслуживание и т. п. Поэтому, что касается распространения новой техники или технологии, некоторый запас времени перед покупкой можно считать преимуществом.

Важнейшую роль на начальной стадии приобщения к новому медиа играют «теплые эксперты», приносящие свои личные впечатления о компьютере, вовлекающие в компьютерные практики своих родственников, друзей, соседей. «Теплые эксперты» – так называет исследователь М. Бакарджева (M. Bakardjeva) людей из «нашего» социального окружения, с которыми мы советуемся [3]. «Теплый эксперт», мнением которого мы дорожим, действует как посредник между настоящими специалистами и «просто людьми», он легко доступен всякий раз, когда необходима помощь или совет. По материалам интервью видно, что часто именно «теплые эксперты» помогали выбирать, покупать и устанавливать компьютер в домах людей.

*«А дальше он нас, товарищ этот, пригласил в фирму, где торгуют компьютерами. Мы поехали. Он сказал: “Выбирайте”. Мы выбрали только вот дизайн,*

наверное. Все остальные характеристики технические, ну, со слов вот знакомого. <...> Сергей все собрал нам, подключил. Ну да, вот этот товарищ, который нам советовал. Он, в общем-то, и подсоединял. Мы в первое время, когда что-то там не ладилось, ему звонили и говорили: “Так, Сереж, тут вот так, вот так не идет”. Он говорит: “Ну, попробуйте сделать следующие там действия”. Мы пробовали. Сначала был страх, конечно, страх, что что-то не туда нажмешь, что-то там не так сделаешь. Ну, потом вроде ничего» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).

«...К соседям, к друзьям, вот нас научили. Ну, что-то знали, какие-то азы. <...> Конечно, однозначно наши друзья, соседи. Они нам очень помогают. Они все рассказывают. Все, что непонятно. Собственно, они – наши “книжки”, инструкторы. Они нам все помогают» (семейная пара: женщина, 37 лет, и мужчина, 40 лет).

**Особенности доместикации.** Социальный смысл домашнего персонального компьютера раскрывается благодаря анализу его места в доме и тех преобразований материальной среды, которые им были вызваны. Сегодня можно сопоставить изменения «домашнего ландшафта», произведенные ключевыми медиа XX в. и новейшими технологиями настоящего времени. Как об этом пишет британская исследовательница С. Левингстон: «Вообразите типичную гостиную комнату... Эта гостиная комната содержит и демонстрирует домочадцам и посетителям много объектов, обладающих и символической ценностью, и материальной значимостью: набор мягкой мебели из трех частей (дивана и кресел), группу кофейных или журнальных столиков, ассортимент ламп, декоративных объектов и фотографий. И, что существенно, набор быстро изменяющихся товаров потребления, которые являются отличными от своих недавних предшественников: телевизор, теперь с широким экраном, все чаще с жидкокристаллическим или плазменным; DVD-плеер с сопровождающей его полкой популярных фильмов; музыкальный центр с CD-плеером и радио; компьютер с доступом в Интернет, сдвинутый в угол; и, наконец, лежащий чей-то мобильный телефон» [5, p. 16].

Несмотря на изображение чужого быта, видно, что совпадения почти полные, и важные идеи, проговариваемые С. Левингстон, применимы и для нашего анализа компьютера в структуре дома. Итак, видно, что размещение телевизионного экрана закрепляет место семейных встреч для совместных зрительских практик. Компьютер, напротив, располагают так, чтобы воспроизвести место индивидуальной практики. Компьютерный стол, говоря метафорически, как остров со «скалами» колонок, принтера, коробкой процессора, ограждается специальным стулом, садясь на который, пользователь замыкает это «островное» пространство. Монитор компьютера и человек не более чем в полуметре от экрана образуют персонально выделенный участок, где все настроено на одиночное участие: небольшое пространство для двух ног, клавиатура для двух рук, единственный манипулятор-«мышь».

«Угол освободили и туда поставили. Сначала компьютер стоял вот на столетумбе. То есть стол-тумбу поставили, потом уже пошли, подумали, как бы хотели, чтобы был подвижный, наверное, да стул, чтобы можно было отодвинуться» (семейная пара: женщина, 45 лет, и мужчина, 47 лет).

Компьютерное место, конечно, не обязательно располагается в гостиной. Распространена его установка в комнате сына/дочери – по такому пути, как правило, идут, если компьютер целенаправленно покупался для нужд кого-то одного из членов семьи. Пространство компьютерной практики – это маленький кабинет, который обустраивается в наших комнатах как только там появляется компьютер. Под словом «кабинет» в современном языке понимается помещение для каких-либо специальных занятий. Эти занятия не обязательно могут быть учебными и вообще серьезными, академическими, – главное, что в кабинете протекает деятельность определенного рода, и эта деятельность может не согласовываться с общими семейными практиками. Компьютер «приватизирует» пространство и создает символический кабинет вокруг себя. Происходящий захват пространства фиксируется, например, в следующих рассказах:

«Компьютер сначала в нашей спаль-ной комнате стоял. Ребенок родился, что-

бы не было рядом, пришлось его в зал переставить. <...> Ночами, чтобы, например, вот муж у меня любит посидеть, поиграть, чтоб ребенку не мешал. Как бы ни звука. Все-таки шум от него все равно же исходит, от вентилятора. С этой целью» (женщина, 35 лет).

«Самый первый компьютер... Мы жили не в этом, мы жили в другом доме. У нас было 2 комнаты, и тогда в одной комнате я жила, а в другой комнате жили моя дочь, зять и маленький Максим. Вот, а потом, когда мы решили, что купим компьютер, Максим переехал жить ко мне, а на место его детской кровати мы поставили журнальный столик, и там стоял компьютер» (женщина, 70 лет).

Материалы интервью помогают операционализировать теоретическую идею о компьютере как коммуникативной вещи, или, в трактовке британских исследователей Р. Сильверстона и С. Ливингстон, – объекта двойственной природы, соединяющего в себе свойства медиума и потребительского товара. Согласно идеям британцев, средства коммуникации могут и должны быть проанализированы как предметы потребления. Но такой анализ сужает их значение, поскольку они имеют уникальный статус по сравнению с другими вещами, проявляя себя как посредники между частным миром домашнего хозяйства и общественной сферой, традиционно национальной, но все более и более глобальной. С помощью концепции двойственной природы Р. Сильверстон совмещает анализ средств коммуникации как материальных предметов, расположенных в специфическом для эпохи и страны пространственном окружении, с анализом средств коммуникации в качестве источников символических сообщений, включенных в специфический социокультурный дискурс. Публика также определяется двойственно: как потребитель-зритель или, для новых медиа, как потребитель-пользователь<sup>3</sup>.

Двойственная природа коммуникативных вещей хорошо просматривается, например, при выборе и покупке компьютера. Один из информантов говорит:

«Мы выбирали только вот дизайн, наверное. <...> Процессор, наверное, просто чтобы так подходил. Вот несколько процессоров посмотрели, сказали: “Ну, вот

этот подойдет”. <...> Ну да, цвет, наверное. Эстетически, да» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).

По этому эпизоду видно, что приобретаемый компьютер должен, по замыслу его будущих хозяев, не просто работать, а вписываться в интерьер. Помимо этого, к домашнему компьютеру применяются способы ухода, вполне традиционные для мебели:

«Потом, как только купили жидкокристаллический (монитор. – О. С.), побежали сразу покупать средства, нам посоветовали в магазине, тряпочки специальные... Ну так, чистим иногда пылесосом внутренности, раз в три месяца. Минимум – в полгода раз» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).

Предметные характеристики домашнего компьютера проявились не только в том, что он инициировал перестановку мебели и вызвал новые заботы по уходу, но и в привыкании к новым жестам или техникам тела. Интервью с владельцами компьютеров позволяют реконструировать процесс приобщения к этому медиа. В рассказах о покупке, установке и в воспоминаниях о первом столкновении с компьютером проявляется тема его физического освоения. Взрослому человеку необходимо было приспособить свое тело к действиям при помощи новых инструментов, поэтому испытанные тогда ощущения физической неловкости остались в памяти.

«Муж, он позже меня начал, мы, когда привезли, он вообще ничего не умел – ни клавиши... Он сидел там тык-тык-тык пальцами» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).

«Когда я первый раз “мышку” в руках подержала, вот, для меня это было внове все» (женщина, 35 лет).

«Самим интересно, конечно, было все сразу. Потому что по кнопочкам все это понажимать, как что открывается. Ну, было очень интересно» (семейная пара: женщина, 37 лет, и мужчина, 40 лет).

Индикатором становления человека как пользователя компьютера можно считать повседневный язык. В ряде интервью информанты заостряют внимание на том, насколько чужим был в самом начале их практики компьютерный жаргон.

*«И я настаивала на том, чтобы нас поучили бы пользоваться компьютером какие-нибудь специалисты. И вот пришел человек, который, чувствуется, был очень большим знатоком этого дела. Но когда он начал нам объяснять!.. Нам, наверное, проще было бы слушать грека какого-нибудь, потому что мы ничего понять не могли. Мы не знали, что такое файл. Он начинал нам говорить, он начинал какие-то программы называть и что-то такое... Мы сидели просто, буквально, как будто какой-то иностранный язык для нас был!» (женщина, 70 лет).*

*«Ну, сразу, конечно же, сразу потребовалась литература. Читать поначалу было совершенно непонятно. Терминология новая, пока разобрались... Каждое слово читаешь вроде бы по-русски, но не понимаешь, о чем идет речь» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).*

Но, слушая рассказы, можно заметить, что в настоящее время все информанты – кто-то в большей степени, кто-то в меньшей – оперируют терминами компьютерной технологии. Владельцы компьютеров, став постоянными пользователями и не являясь при этом по своей профессии специалистами в области компьютерных технологий, используют и понимают, тем не менее, компьютерный сленг. Этот язык стал языком их повседневности, он фиксирует изменившуюся модель мира.

Наблюдение за тем, как много в лексиконе нашего современника, обычного человека, компьютерных жаргонизмов, подталкивает к размышлению об отличиях новых медиа от традиционных. Как в популярных, так и в академических публикациях последнего десятилетия, посвященных новым информационным технологиям, высказывается мысль об их «освобождающем» потенциале. Имеется в виду переход от пассивных зрительских практик, свойственных человеку перед экраном традиционного телевизора, к участвующим практикам компьютерного пользователя. Воздерживаясь от одномерной шкалы оценивания «регрессивные технологии – прогрессивные технологии» и основываясь на собранном эмпирическом материале, подчеркнем проявляющуюся в повседневном языке интерактивность компьютерной практики. Владение компьютерным жаргоном, по нашему мне-

нию, свидетельствует о том, что это медиа дает возможность человеку быть субъектом манипуляций. Компьютинг включает множество действий, исполнение которых приводит к овладению компьютерным языком. Даже сам акт включения-выключения компьютера требует операций по открытию-закрытию программы и лишь затем отключения питания. Естественно, это простейшая манипуляция, но медийная специфика компьютера, как нам кажется, проявляется даже в этом.

**Повседневные компьютерные практики.** Жизнь с домашним компьютером видоизменяет привычные повседневные занятия. В дискурсе о домашнем персональном компьютере акцентированы две его символические функции: компьютер как «инструмент» и компьютер как «игровое устройство». Информанты-родители не исключают возможность использования компьютера для игр, но в их интервью «инструментальное» использование имеет приоритет перед «игровым», чего не скажешь о других информантах-взрослых, не имеющих детей.

Домашний компьютер функционирует как рабочий инструмент в прямом смысле. Среди аналитиков широко распространена мысль о стирании грани между рабочим временем и досугом, что стало нормой с появлением компьютера. Действительно, люди разных профессий, а не только те, чья работа всегда была связана с ненормированным графиком, вовлечены сегодня в работу на дому.

*«А, нет, было. Помнишь, я должностные инструкции... аж отгул брала, чтобы мне на работе никто мне мешал. Но это была просто такая ситуация, что надо было срочно переделать... И вот я, чтобы на работе не отвлекали, я брала домой все эти должностные инструкции. Где у меня что не получалось, я Сашу просила. Говорю: “Саша, давай”, потому что он с Word’ом больше работает, у него лучше получается. Стандартных 60 инструкций у нас, и мне надо было, чтобы они все были одного формата, одного вида. Вот он сидел и делал мне все это. Брала. Но это очень редкие случаи. Так обычно я ничего домой не беру. А ты? Тоже брал, графики там составлял какие-то, отпусков. Помнишь? Графики по сменам» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).*

Домашний компьютер, таким образом, способен интенсифицировать исполнение служебных обязанностей, для которых не обязательно оставаться на своем рабочем месте. Взяв работу домой, человек может оградить себя от помех работы в коллективе – «чтобы мне никто не мешал», как говорит информант. Но дом при этом становится все более проницаемым для ритма жизни профессиональных организаций.

Инструментальность домашнего компьютера прослеживается в распространении практик онлайн-покупок. Как считают исследователи e-market'a, «развитие электронной торговли на сегодняшний день далеко от оптимистических прогнозов 1990-х годов. Покупатели медленнее, чем ожидалось, меняют свои привычки. Тем не менее, электронный шопинг, пусть медленно, но основательно входит в жизнь современного потребителя» [2, с. 219]. Визуальные эффекты при демонстрации товара в виртуальном магазине, персонально удобный ритм рассматривания и, что немаловажно, обмен впечатлениями о товаре, наличие советов на сайте привлекают пользователей. Информант с опытом киберпокупок говорит:

*«Я по Интернету заказывала себе для сада своего цветы. <...> Было интересно, и привлекает то, что все-таки описание, картинки, все такое красивое. В городе в магазин приходишь – там лежат эти упаковки. Откуда ты знаешь, что покупаешь? А там идет обсуждение, и я его читаю»* (женщина, 35 лет).

Говоря об инструментальных воплощениях домашнего компьютера, нельзя не сказать о новой фотографической практике. Для современного человека именно компьютер становится «альбомом», сохраняющим изображения, а экран – инструментом показа. Появление цифровой технологии изменило традиционный способ фотографирования. Легкость и скорость изготовления снимков сделали этот опыт общедоступным. Кроме того, с появлением цифровой фотографии возросла власть над процессом редактирования, что преобразует наше обыденное понимание фотографии: сравните «снять кого-то на пленку» и «сделать изображение».

*«Это все редактирование – это, конечно, очень интересно. Фотошоп. Тем*

*более, сейчас у меня маленький ребенок»* (женщина, 35 лет).

То, что когда-то требовало профессиональных знаний и умений, может быть сделано любым владельцем компьютера с помощью программы фоторедактирования. Поэтому цифровая технология иницирует настройку игры с фотографией, перенося акцент в ее использовании с традиционного сохранения памяти. В приведенной цитате из интервью скрещиваются традиционные и инновационные представления о фотографии. С одной стороны, информант оценивает фотографию как возможность создания истории семьи («сейчас у меня маленький ребенок»). С другой стороны, ее интересует компьютерная программа редактирования изображений, вероятнее всего, потому, что можно управлять снимками (делать коллажи, исправлять, обрезать), а не только пассивно хранить сфотографированное.

По следующему отрывку можно представить состояние фрустрации, которое испытывала одна из рассказчиц до покупки компьютера. Причиной же была невозможность в полной мере участвовать в дружеских и семейных обменах фотографиями. Этот случай, по нашему мнению, свидетельствует о прочной и повсеместной укорененности в быту изменившихся практик фотографирования.

*«У меня был большой интерес к фотографии. Потому что у друзей уже были компьютеры. И все фотографии вносились в компьютер и как бы уже практически не печатались, вот. И получалось так, что мы приходили и только у них смотрели. И мне очень хотелось. Первое, что приобрела сразу с покупкой компьютера, – флэшку. Чтобы можно было переносить и фотографии распечатывать, смотреть вот это вот. У меня с фотографии все началось»* (семейная пара: женщина, 36 лет, и мужчина, 42 года).

Тесно связанными сегодня оказываются домашний компьютер, практики фотографирования и онлайн-коммуникация, поскольку представление себя в виртуальных социальных сетях зависит от набора и динамичного обновления цифровых изображений.

Отношение к Интернету, по собранным нами материалам интервью, проявляется в нескольких оценках: подчеркивается роль Ин-

тернета как универсальной библиотеки и определение сети как территории коммуникаций.

*«Ну, конечно, компьютер больше информации дает. Больше информации, то, что ты хочешь узнать. Узнаешь с компьютера все новости. Общение опять же там с другими людьми. То есть он как бы дает не просто какую-то такую информацию, а ты можешь обмениваться, общаться через компьютер. Конечно, больше возможностей. Например, с одноклассниками. Сразу, как узнали, сразу зарегистрировались. Там много очень друзей, людей, которых уже давно не видел и забыл уже про них, а тут нашли друг друга» (мужчина, 37 лет).*

*«Интернетом я начал пользоваться довольно давно, может, лет 5–6 назад. Тогда он был чуть-чуть помедленнее, чем сейчас, конечно. Интернет – это вообще, такая вещь была... непостижимое что-то по началу. То есть там были ответы практически на любой вопрос. Я на Интернет потратил очень много времени и денег. Сейчас это уже все проще, и различные всякие безлимитные варианты Интернета, и проблем таких не возникает. Единственная проблема с этим – это время: в компьютере время улетает незаметно, в Интернете – тем более. Различные чаты, общение – это все просто затягивает» (мужчина, 35 лет).*

Интернет, безусловно, максимизировал тенденцию «проживания» в различных сетях. Но сегодня, спустя примерно десятилетие с начала массовой интернетизации нашего общества, становится ощутимым многообразие воплощения тенденции виртуализации в повседневных практиках реальных людей. Вслед за канадской исследовательницей М. Бакардьевой хотелось бы подчеркнуть, что термин «виртуальное сообщество» – не всегда наиболее точный способ описания существующих социальных онлайн-действий людей. Фактически, «виртуальные объединения» имеют много разновидностей, не все из которых соответствуют ценностно-нагруженному понятию «сообщество». Концепция Интернет-сообщества была введена в научный дискурс с подачи инженеров и специалистов информационных технологий, изображавших принадлежность к виртуальным группам как освобождение от традиционных иерархий и развитие равноправия. Тем са-

мым они старались сделать легитимным их проект и продемонстрировать его социальное значение [4, р. 292–293].

Как пишет М. Бакардьева, имеет значение оценка различных форм поглощенности онлайн-общением и различение ситуативных потребностей, которым это общение служит. Этот факт, однако, не подрывает идею формирования коллективной жизни в киберпространстве. Многофункциональные Интернет-практики действуют как новый проводник или новое средство передвижения, позволяющее пользователям пересекать социальный мир и проникать в недостижимые до этого области, а также расширять персональную социальную досягаемость. М. Бакардьева выделяет два полюса в практиках использования Интернета: «потребление» и «сообщество». Важное различие между этими двумя полюсами состоит в степени вовлечения человека в общение при помощи компьютера как медиа [4, р. 294]. Действительно, степень непосредственности и глубины участия людей в виртуальном общении проявляется и в собранных нами рассказах. Несмотря на то, что участники нашего исследования демонстрировали свой опыт компьютерно-опосредованной коммуникации, их практики, действительно, можно сравнить по шкале вовлеченности от «интересовался одноклассниками» до «бывали бессонные ночи, когда уже сеть провели, играли; на работу приходил вообще никакой».

Компьютерные практики тем или иным способом актуализируют идею местонахождения. Так, для нашего повседневного языка типична пространственная риторика, посвященная не только Интернету, но и компьютерингу в целом. Информанты говорят:

*«А сын вот, почти каждый день за компьютером сидит, я и не знаю, иногда мне кажется, что он там с утра до ночи. Я, естественно, ругаюсь. Это у нас еще сейчас Интернета нет, но должны провести беспроводной, так что сиди в нем, сколько хочешь» (женщина, 54 года).*

*«Я уже усну, а он до 2 и до 3 ночи может сидеть в Интернете» (женщина, 35 лет).*

Тем не менее, несмотря на сохранение пространственных метафор в повседневном разговоре об онлайн-практиках, в академических публикациях сегодня отчетливо звучит идея единства социального мира. Представление о

киберпространстве как параллельной вселенной все меньше можно считать корректным, а тезис о наступлении эпохи виртуального мирового туризма – эффектным, но не отражающим многообразия вовлеченности в сетевую жизнь. Одну из поправок в ранний научный дискурс о компьютере можно внести, анализируя опыт компьютерных игр. Насколько верно противопоставление конкретного материального места пользователя/игрока, с одной стороны, и абстрактного (хотя не менее реального) репрезентированного на экране пространства игры, – с другой? Обращаясь к интервью, можно видеть, как люди социально регулируются в своих действиях в ходе игр. Пользователь живет «здесь», в конкретном социальном и материальном месте своей повседневной жизни, которое не только становится источником значений для его понимания игры, но и является фактически непосредственным источником игры. Игровая практика зависит от социальной и материальной ситуации человека. Вот случай одного из информантов:

*«Я тоже была какое-то время увлечена игрой, и у меня была одна игра, ну, не так давно между прочим, но потом я себе... запретила. Я “подсела”, что называется, на “7 чудес Света”. И Вы знаете, что меня остановило? Я могла сидеть до 2 часов ночи, проходить всю эту систему, но в последний момент... Я дохожу до последнего, мне не хватает одной секунды, один раз нажать, и все! И я, у меня пропадают все мои успехи, я не могу дойти до конца до самого, именно вот последнее. И потом я уже – я же взрослый человек, я поняла: мне, конечно, очень интересно, но потом я подумала-подумала... Во-первых, я, конечно, без особой пользы трачу время, во-вторых, я очень напрягаю глаза. Потом я подумала, что, ну, лучше что-то другое, чем это. Потом одно и то же, я пытаюсь добиться именно такого результата. Я, главное, себе сказала, что эту последнюю клавишу сделаю и тогда уже не буду. А я не могу ее сделать никак. И тогда я попросила, чтобы они (дочь и зять. – О. С.) игру убрали куда-нибудь подальше. Убрали и сами теперь не играют» (женщина, 70 лет).*

В приведенном отрывке – случай с информантом, пожилой женщиной, увлекающейся игрой, ее к этому подталкивают особые социальные и материальные обстоятельства:

есть много свободного времени, в ее комнате стоит компьютер, в компьютере есть игры, установленные более молодыми членами семьи. Игровая практика этого пользователя – продолжение повседневности.

Очень часто к компьютерным играм прибегают как к форме «быстрого досуга», который соответствует ритму современной работы и приватизации развлечений – тенденций, привнесенных постиндустриализацией. «Быстрый досуг» символизирует фрагментированные и эфемерные социальные связи и часто ассоциируется с цифровой культурой вообще [6, р. 64]. Игра как «быстрый досуг» наглядно представлена в следующих словах:

*«Так вот, выдалось там 10–15 минут времени, села. Вот я сейчас перед Вашим приходом села, буквально 10 минут там, пасьянс – раз-раз-раз – сложился, – и все хорошо на душе (смеется), все нормально» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).*

Компьютерные игры проявляют себя одновременно как центральные узлы в организации современной культуры досуга, как разновидность компьютерно-опосредованной коммуникации и как явление визуальной культуры современного общества.

Вопреки широко распространенному представлению о нем, нельзя сказать однозначно, что компьютер изолирует пользователей друг от друга. Очень часто он, напротив, порождает всплеск коммуникаций. Например, люди обмениваются программным обеспечением, играют вместе. Наряду с этими горизонтальными социальными сетями, можно обнаружить появление вертикальных сетей, функционирующих связывая поколения: в эпоху цифровой культуры навыки передаются не только от старших к младшим, но и в другом направлении – от подростков к взрослым. Зачастую дети и подростки действуют в семье как «технологические гуру».

*«Компьютер не реагирует на нажатие кнопок. У папы сразу: “Ну все, все, сломался”. Садится дочь, что-то так тихонечко тын-тын – все хорошо. Папа нервничает сразу» (семейная пара: женщина, 41 год, и мужчина, 42 года).*

Родители стремятся взять под свой контроль детские взаимодействия с компьютером. С другой стороны, юное поколение выступает как потенциальный лидер новых медиа. Дети по

сравнению со взрослыми имеют естественные преимущества в действиях с новыми технологиями, они владеют «двойной грамотностью». Это позволяет детям принимать роль эксперта, советника, преподавателя и наставника для других в своей семье. Исторически конфликт между новыми технологиями и сопутствующими им навыками и старыми привычками обычно протекал в сообществе взрослых. Даже с домашними технологиями взрослые всегда носили мантию лидерства в их использовании. В этом смысле соревнование на уровне детства уникально и для технологии, и для сегодняшних детей. С детьми обращаются как с уязвимыми учениками в овладении традиционными видами грамотности и культурными навыками, при этом рассматривая их как лидеров новых медиа. Именно в пределах этой структуры отношений сегодняшние дети находят способы взаимодействовать с домашним компьютером.

Итак, компьютер сегодня входит в стандартный набор домашних вещей, он организует досуг, общение, предоставляет возможности постоянной интенсивной работы или учебы, образно говоря, «не отходя от домашнего кресла». Изменяется ритм времени домашней повседневности: время может перестраиваться под режим коллективов, в которые включен человек посредством онлайн-коммуникации. Происходящие перемены не только фиксируются данными статистики, но и социологически обобщаются при помощи чувствительного к повседневности этнографического метода. Исследование повседневных практик с использованием новых медиа актуально именно сейчас, пока мы все еще способны удивляться происходящим изменениям и нашим собственным реакциям на них.

## PERSONAL COMPUTER IN THE DAY-TO-DAY OPERATIONS (AN EMPIRICAL ATTEMPT)

*O. V. Sergeeva*

The article summarizes the results of the Volgograd citizens' interviews on the use of PC in the daily routine and the life-style changes generated by the new media. On the basis of the informants' data the author reconstruct the technology domestication processes.

**Key words:** *everyday practices, personal computer, new media technology, domestication.*

### ПРИМЕЧАНИЯ

<sup>1</sup> Статья подготовлена при поддержке РФФИ в рамках научно-исследовательского проекта № 09-06-00098а «Персональный компьютер в повседневных практиках современной городской семьи: гуманитарная экспертиза».

<sup>2</sup> Здесь и ниже сохранены речевые обороты информантов; пунктуация дана в соответствии с манерой речи опрашиваемых.

<sup>3</sup> См. об этом, например: Silverstone R. *Television and Everyday Life*. London : Routledge, 1994.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гудков, Л. «Культура повседневности» в новейших социологических теориях / Л. Гудков // Общие проблемы культуры. Обзорная информация. – Вып. 1. – М. : Информкультура, 1988. – 32 с.

2. Тихонова, С. В. Средства потребления в реальности и в киберпространстве / С. В. Тихонова, Е. Н. Медведева // Потребление как коммуникация-2009 : материалы 5 Междунар. конф. / под ред. В. И. Ильина, В. В. Козловского. – СПб. : Интерсоцис, 2009. – С. 218–220.

3. Bakardjieva, M. Becoming a Domestic Internet User / M. Bakardjieva // Proceedings of the 3rd International Conference on Uses and Services in Telecommunications. – Paris : France Telecom, 2001. – P. 28–39.

4. Bakardjieva, M. Virtual Togetherness: an Everyday-life Perspective / M. Bakardjieva // Media, Culture & Society. – 2003. – Vol. 25. – P. 292–313.

5. Livingstone, S. On the material and the symbolic: Silverstone's double articulation of research traditions in new media studies / S. Livingstone // New Media Society. – 2007. – № 9. – P. 16–24.

6. Simon, B. Beyond Cyberspatial Flaneurie: On the Analytic Potential of Living With Digital Games / B. Simon // Games and Culture. – 2006. – № 1. – P. 62–67.