

# СОЦИОЛОГИЯ ПОВСЕДНЕВНОСТИ

*О.В. Сергеева*

## «МАТЕРИНКА», «КЛАВА», «ВИНТ»...: ЭТНОГРАФИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПОВСЕДНЕВНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРАКТИК\*

*В статье обобщается материал интервью с владельцами домашнего компьютера. Автор рассматривает изменения повседневности, вызванные приобретением нового медиа. Благодаря рассказам о буднях с компьютером воспроизводится «живой» процесс доместикации технологии.*

**Ключевые слова:** *повседневные практики, компьютер, новые медиа, доместикация.*

**Keywords:** *practices of everyday life, computer, new media technology, domestication.*

### Введение

В экспозициях краеведческих музеев, посвященных разным периодам истории, обычно есть реконструкции быта ушедших десятилетий. Среди вещей, характеризующих эпохи, можно видеть: в разделе 1930-х–1940-х гг. — черную «тарелку» радио, 1950-х–1960-х гг. — массивный полированный куб телевизора. Если же экспонировать обиход человека первого десятилетия XXI в., то нельзя будет не включить в ряд повседневных устройств персональный компьютер. Экран монитора, коробка процессора и клавиатура заняли свое место в символическом и материальном обустройстве современного дома. Поскольку персональный компьютер стал сегодня домашним медиа, он должен быть рассмотрен в пределах внутренней среды дома. Такой подход нацелен на понимание социальных последствий технологии, анализируемой зачастую в более широком контексте социальных, политических и экономических фактов.

---

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

Традиция изучения средств коммуникации, встроенных в домашнюю жизнь, оформляется благодаря работам представителей британских культурных и медиа исследований (cultural and media studies): Р. Сильверстона (Silverstone 1994; Silverstone, Haddon 1996), Д. Морли (Morley 1986; Morley, Silverstone 1990; Morley 2001), С. Ливингстон (Livingstone 2007). Близкими «по духу» можно считать исследования американки Л. Спигел (Spigel 1992) и автора из Канады М. Бакарджиевой (Bakardjieva 2005). В центре внимания всех отмеченных авторов находится специфика домашних обстоятельств как контекста или скорее как важного условия использования медиа. Разрабатывается, например, концепция доместикации, согласно которой нельзя говорить о прямом проникновении технических новинок в жизнь человека: исследователи направляют внимание на особенности сложившегося уклада, под воздействием которого происходит проверка, выбор и закрепление способов применения новшеств. Эти авторы одними из первых начали интересоваться «физикой» вещественной природы медиа, которая форматирует микрогеографию дома, смещает границы между внутренним пространством и внешним миром.

Цель данной статьи — анализ доместикации компьютера за счет обобщения фактов повседневной жизни. Сложно согласиться с тем, что материал о рядовых событиях знакомых нам будней тривиален и не достоин академического внимания. Этнографическая работа социолога имеет ценность, поскольку благодаря собранным данным фиксируется срез жизни с типичными для настоящего момента способами понимания и действия. Эмпирическое исследование повседневных практик использования персонального компьютера опиралось на материалы, собранные методом лейтмотивного интервью. Выводы основаны на изучении 13 пользователей в Волгограде в 2009 г. Группа информантов была сформирована благодаря методу снежного кома. Условия для участия предусматривали, что: 1) информанты не должны быть профессионалами в сфере компьютерных технологий; 2) они должны быть старше 35 лет и 3) они имеют дома компьютер. Возрастное условие предусматривалось 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 интервью участвовали не только одиночные информанты, но и семейные пары.

Наблюдение повседневности с компьютером было поддержано фотографиями, которые делались в домах у информантов. В данном случае фотографирование было частью исследовательского наблюдения и «средством документальной фиксации социальных и культурных процессов» (Ильин 2006: 134). В этом проекте визуальные данные имели дополнительный (подчиненный) статус по отношению к рассказам информантов, основному источнику выводов. Но даже выполняя иллюстрирующую функцию в отчете, исследовательские фотографии дали информацию о множестве подробностей, помогающих создать модель повседневных практик.

## Компьютер как домашняя вещь

Социальный смысл домашнего персонального компьютера раскрывается благодаря анализу его места в доме и тех преобразований материальной среды, которые им были вызваны. С любой вносимой в дом вещью там происходит «захват пространства» и некоторая домашняя перестройка. Поэтому можно наблюдать, каким образом компьютер приватизирует пространство и создает символический кабинет вокруг себя. Стоит оговориться, что придание активности вещи, и даже рассмотрение ее как субъекта действий характеризует современный социологический взгляд на мир физических предметов. Традиционно артефакты осмыслялись как культурные символы, объекты, несущие знание о группе, их использующей. Сегодня сделан шаг (возможно, кажущийся многим радикальным) в сторону исследования вещей, направляющих поведение людей, а потому обладающих своеобразной активностью.

«Вход» компьютера в дом и его осязаемое присутствие фиксируется, например, в следующих эпизодах из рассказов информантов:

*«У нас раньше стол стоял у этой стены, потом мы перепланировали, потому что, ну, новое техническое средство, много розеток. Много подключено. Нужна была отдельная свободная розетка. ... Перестановку сделали»* (семейная пара, жен. 37, муж. 40 лет). *«Компьютер сначала в нашей спальней комнате стоял. Ребенок родился, чтобы 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»* (жен., 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. А потом, когда мы решили, что купим компьютер, Максим переехал жить ко мне, а на место его детской кроватки мы поставили журнальный столик, и там стоял компьютер»* (жен., 70 лет).

Можно заметить, что в первом случае в описываемых хлопотах с появлением компьютера фигурируют другие технические приспособления, а в последнем — рассказ построен так, что осязаемы передвижения как предметов, так и домочадцев (где был «маленький Максим», там встал компьютер).

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. 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 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.

Материалы интервью помогают операционализировать теоретическую идею о компьютере как особой, 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 (Silverstone 1994). В проведенном исследовании двойственная природа коммуникативных вещей хорошо просматривается, например, при описании информантами выбора и покупки компьютера:

*«Мы выбирали только вот дизайн, наверное. ... Процессор, наверное, просто, чтобы так подходил. Вот несколько процессоров посмотрели, сказали: “Вот этот подойдет” ... Ну да, цвет, наверное. Эстетически, да»* (семейная пара, жен. 41, муж. 42 года).

По этому отрывку видно, что приобретаемый компьютер должен, по замыслу его будущих хозяев, не просто работать, а вписываться в интерьер. Участие медиа в организации интерьера и их работа по репрезентации облика хозяина дома отмечается С. Ливингстон: «Вообразите типичную гостиную... Эта гостиная 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 и, наконец, лежащий чей-то мобильный телефон» (Livingstone 2007: 16).

Помимо того, что компьютер встраивается в общий ряд мебели, к нему 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, жен. 41, муж. 42 года).

Предметные характеристики домашнего компьютера проявились не только в том, что он инициировал перестановку вещей 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, жен. 41, муж. 42 года). *«Когда я первый раз мышку в руках подержала... Вот для меня это было внове все!»* (жен., 35 лет). *«Самим интересно, конечно, было все сразу. Потому что по кнопочкам все это понажимать, как что открывается. Ну, было очень интересно»* (семейная пара, жен. 37, муж. 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!»* (жен. 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, жен. 41, муж. 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-программистами, 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 одномер-

ной шкалы оценивания технологий в терминах «регрессивное — прогрессивное», но, в то же время, основываясь на собранном эмпирическом материале, подчеркну проявляющуюся в повседневном языке интерактивность компьютерной практики. Владение компьютерным жаргоном, как представляется, 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, думаю, проявляется даже в этом.

Помимо компьютерного жаргона в домашнем языке некоторых семей появились оригинальные слова для обозначения новой техники. На вопрос интервьюера о домашних названиях для техники, «своих словечках», информант отвечает:

*«Словечки? Конечно, “комп”. Это уже само собой. ...Так, ну сканер так и остался, сканером. Ну, а эту “приню” кто как называет. Ну, в основном, принтер, конечно. “Приня” — это я, любя. А приня мне все время подсовывает какие-то..., то вдруг начнет полосы какие-то рисовать» (жен. 70 лет).*

Придумывание имен также является шагом в процессе доместикации и «обживания» появившегося устройства. Кроме того, название выступает актом очеловечивания техники, демонстрирующим работу человека по выстраиванию связей со своим окружением.

### Универсальная машина

В рассказах о домашнем персональном компьютере акцентированы две его символические функции: компьютер как «инструмент», т. е. средство для выполнения каких-либо работ, и компьютер как «игровое устройство». Говоря о причинах покупки и первых операциях, которые были освоены, люди подчеркивают роль компьютера в качестве важного и крайне необходимого инструмента в учебной и профессиональной деятельности. Поиск информации и ее представление по стандартам, принятым в современных организациях, — вот что подчеркивается информантами, когда они рассказывают о своих первых действиях за компьютером. По сравнению с этим тема «компьютер — игровое устройство» проступает как сквозная, поскольку об играх вспоминают очень часто, говоря и о контроле за детьми, и о сопутствующих покупках, и о распределении компьютерного времени внутри семьи и т. д. Информанты-родители не исключают возможности использования компьютера для игр, но в их интервью «инструментальное» использование оценивается как основное, а «игровому» отдается статус дополнительного, чего не скажешь о других информантах-взрослых, не имеющих детей, свободно говорящих о своих игровых практиках как хорошем досуге.

Домашний компьютер функционирует как рабочий инструмент в прямом смысле. Результаты исследования подтверждают широко распространенную

мысль аналитиков 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, жен. 41, муж. 42 года).

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

Тема компьютера в качестве инструмента коммуникации в собранных интервью стоит на втором плане. Открытие «общительных возможностей» компьютера происходит только с установкой Интернета, при этом об онлайн-коммуникации говорят, но вспоминают о ней все-таки после обозначения новых возможностей информационного поиска. Вероятно, полученные данные обусловлены возрастным ограничением выборки (все информанты старше 35 лет). Возраст в данном случае играет роль стабилизатора «всплеска коммуникаций», т. к. новые возможности общения открываются для человека с уже сложившимся кругом родственных, дружеских, профессиональных связей. При всем при этом выход в онлайн оценивается как новое качество жизни, и даже — как революционное изменение:

*«Потом я вообще “прилипла” к этому, когда появился еще Интернет, тогда уж совсем»* (жен. 70 лет). *«Если раньше мы на книгах все делали, то теперь он все [дипломную работу, О. С.] делал через Интернет»* (семейная пара, жен. 41, муж. 42 года). *«Я беременная, например, была, там заходила везде, читала там про беременность, про детей, про развитие ребенка. То есть, как бы общалась там с людьми, кто моего срока женщины»* (жен., 35 лет). *«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 однокурсниками. 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»* (муж., 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 поначалу. 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» (муж. 35 лет).*

Интернет, как кажется, максимизировал тенденцию проживания в различных сетях. Но сегодня, спустя примерно десятилетие с начала массовой интернетизации нашего общества, становится ощутимым многообразие вторжения виртуальных явлений в повседневность реальных людей. Проведя анализ интервью, хотелось бы подчеркнуть, что термин «виртуальное сообщество» — не всегда наиболее точный способ описания онлайн-действий людей. Фактически «виртуальные объединения» имеют много разновидностей, не все из которых соответствуют ценностно-значимому понятию «сообщество». Концепция Интернет-сообщества (или виртуального 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 самым они старались сделать легитимным их проект и продемонстрировать его социальное значение.

Для понимания повседневности с компьютером, как представляется, большую роль играет оценка различных форм поглощенности онлайн-общением и различение ситуативных потребностей, которым это общение служит. М. Бакарджиева выделяет два полюса в практиках использования Интернета: «потребление» и «сообщество». Важное различие между этими двумя способами состоит в степени вовлечения человека в общение при помощи компьютера как медиа (Bakardjjeva 2003: 294). Действительно, степень непосредственности и глубины участия людей в виртуальном общении проявляется и в собранных мною рассказах. Несмотря на то что участники 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*». Это размышление, 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.

Интересно, что 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»* (жен., 54 года). *«Я уже усну, а он до 2 и до 3 ночи мог сидеть в Интернете»* (жен., 35 лет).

Тем не менее, несмотря на сохранение пространственных метафор в повседневном разговоре об онлайн-овых 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 — эффективным, но не отражающим многообразия вовлеченности в сетевую жизнь.

Поправку в ранний научный дискурс об онлайн-овой среде можно внести, анализируя наряду с общением 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, которая не только становится источником значения для его понимания игры, но это «здесь» является фактически непосредственным источником игры. Игровая практика зависит от социальной ситуации вокруг 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 у меня пропадают все мои успехи, я не могу дойти до конца до самого, именно вот последний шаг. 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»* (жен. 70 лет).

В приведенном отрывке — случай с информантом, пожилой женщиной, увлекающейся игрой, к этому ее подталкивают обстоятельства жизни: 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 (Simon 2006: 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, жен. 41, муж. 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 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. А папа нервничает сразу» (семейная пара, жен. 41, муж. 42 года).*

Родители стремятся взять под свой контроль детские взаимодействия с компьютером, но юное поколение выступает как потенциальный лидер новых медиа. Дети по сравнению с 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. С домашними технологиями взрослые всегда несли 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.

Возвращаясь к инструментальности домашнего компьютера, можно сказать о 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» (Тихонова, Медведева 2009: 219). Визуальные эффекты при демонстрации товара в виртуальном магазине, персонально удобный ритм рассматривания и, что немало важно, обмен впечатлениями о товаре, наличие советов на сайте привлекают пользователей. Информант с опытом киберпокупок говорит:

*«Я по Интернету заказывала себе для сада цветы. ...Было интересно, и привлекает то, что все-таки описание, картинки, все такое красивое. В городе в мага-*

*зин приходишь — там лежат эти упаковки. Откуда ты знаешь, что покупаешь? А там идет обсуждение, и я его читаю»* (жен., 35 лет).

Говоря об инструментальных воплощениях домашнего компьютера, отмечу новую фотографическую практику. 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 способ нашего обыденного понимания фотографии: сравните «снять кого-то на пленку...» и «сделать изображение». Информант дает свою оценку:

*«Это все редактирование — это, конечно, очень интересно. Фотошоп. Тем более, сейчас у меня маленький ребенок»* (жен., 35 лет).

То, что когда-то требовало профессиональных знаний и умений, может быть сделано любым владельцем компьютера с помощью программы фоторедактирования. Поэтому цифровая технология инициирует настроение игры с фотографией, перенося акцент в ее использовании с традиционного сохранения памяти. В приведенной цитате из интервью совмещаются 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, изменять), а не только пассивно хранить сфотографированное.

По следующему отрывку можно представить настроение 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 моему мнению, свидетельствует о прочной 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... У меня с фотографии все началось»* (семейная пара, жен. 36, муж. 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.

Итак, компьютер сегодня входит в стандартный набор домашних вещей, его все чаще покупают, «потому что у всех есть». Компьютер domesticiрован, это можно утверждать, поскольку сложились привычки нового досуга и общения, стали обычными возможности постоянной интенсивной работы или учебы, образно говоря — «не отходя от домашнего кресла». Изменился ритм вре-

мени домашней повседневности: время сегодня может гибко перестраиваться под режим коллективов, в которые включен человек посредством онлайн-коммуникации.

### Литература

Ильин В.И. Драматургия качественного полевого исследования. СПб.: Интерсоцис, 2006.

Тихонова С.В., Медведева Е.Н. Средства потребления в реальности и в киберпространстве // Потребление как коммуникация — 2009: материалы 5 международной конференции / Под ред. В.И. Ильина, В.В. Козловского. СПб.: Интерсоцис, 2009. С. 218–220.

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

Bakardjieva M. Internet Society. The Internet in Everyday Life. London: Routledge, 2005.  
Livingstone S. On the material and the symbolic: Silverstone's double articulation of research traditions in new media studies // New Media Society. 2007. № 9. P. 16–24.

Morley D. Family Television. London: Comedia, 1986.

Morley D. Belongings: Place, space and identity in a mediated world // European Journal of Cultural Studies. 2001. Vol. 4. P. 425–448.

Morley D., Silverstone R. Domestic Communications // Media, Culture and Society. 1990. № 12(1). P. 31–55.

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

Silverstone R. Television and Everyday Life. London: Routledge, 1994.

Silverstone R., Haddon L. Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life // Communication by Design. The Politics of Information and Communication Technologies / Ed. by R. Mansell and R. Silverstone, Oxford: Oxford University Press, 1996. P. 44–74.

Spigel L. Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1992.

### Приложение Список информантов

1. Александр, 35 лет
2. Виктория, 70 лет
3. Галина, 54 года
4. Елена и Сергей, 36 и 42 года
5. Людмила и Александр, 41 год и 42 года
6. Наталия и Сергей, 37 и 40 лет
7. Николай, 37 лет
8. Ольга, 35 лет
9. Светлана и Герман, 45 и 47 лет