

А.П. МАЛЬЦЕВА, В.В. ГУБИНА

ОТНОШЕНИЕ МОЛОДЕЖИ К ВИРТУАЛЬНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ (анализ фанфиков)

МАЛЬЦЕВА Анжела Петровна – доктор философских наук, профессор кафедры философии и культурологии (angelamaltseva99@yandex.ru); ГУБИНА Валерия Викторовна – магистрант историко-филологического факультета (red.ulgru@yandex.ru). Обе – Ульяновский государственный педагогический университет им. И.Н. Ульянова, Ульяновск, Россия.

Аннотация. С целью определения отношения молодежи к виртуальным технологиям, в частности использованию VR-шлема/очков в повседневной жизни, исследованы авторские тексты (фанфики) под меткой «Виртуальная реальность» на самом популярном в России сайте фанфикшн, а также комментарии в сети Интернет под публикациями и видеоматериалами о VR-шлеме/очках. Большинство комментаторов относится к виртуальным технологиям и использованию VR-шлема/очков положительно. Неаргументированных позиций больше, чем аргументированных. Ожидания от VR-шлема/очков связаны со следующими ситуациями: максимизировать удовольствие при просмотре (в основном порнографии); усилить вовлеченность компьютерные игры; испытать себя в рискованных ситуациях.

Ключевые слова: фанфикшн • VR-шлем/очки • отношение к виртуальным технологиям • молодежная субкультура • мир виртуальной реальности • фанфики

DOI: 10.31857/S0132162524100147

Виртуальная реальность (далее – VR), создаваемая при помощи цифровых технологий, все больше заполняет повседневную жизнь людей. Как виртуализация проявляется в повседневной жизни современной молодежи и сказывается на формировании ее жизненных планов, целей и ценностных ориентаций? Анализ отношения к VR-технологиям (далее – VRT) актуальных и потенциальных покупателей VR-шлема, выяснение аргументов «за» и «против» противников и сторонников этих технологий, может способствовать решению «проблемы неопределенности смыслового статуса виртуального в обыденном знании» [Силаева, 2010: 20]. Социологический ракурс предпринятого нами исследования фанфикшн задается масштабом вовлеченности молодежи в эту форму активности и тем, что в эпоху Интернета фанфикшн стал «зоной развития социального воображения» [Hellekson, Busse, 2006; Самутина, 2023].

Методика. Исследование проведено в два этапа, с применением качественного контент-анализа. На первом этапе с использованием инструментов веб-аналитики SpyMetrics и SimilarWeb найден ресурс фанфикшн, удовлетворяющий критериям: (1) возможность доказать принадлежность контента молодежной аудитории; (2) основные тексты – фанфики¹; (3) первое место по популярности, (4) русский язык текстов (5) наличие инструмента поиска по «меткам».

Самым посещаемым среди всех существующих ресурсов фанфикшн оказался сайт *Ficbook.net* (Книга фанфиков)²: более 300 тыс. зарегистрированных авторов; 34-е место в России по посещаемости, 1-е место – в категории «Искусство и развлечения / Книги

¹ Фанфик – сочинение по мотивам оригинального произведения, создаваемое его читателем и публикуемое на сайте, гарантирующем анонимность.

² Ficbook.net. <https://ficbook.net/> (дата обращения: 17.03.2024).

и литература»; в марте 2024 – 11 млн, суммарная – более 99 млн человек³. Возраст 61% авторов сайта – от 18 до 34 лет, большинство зарегистрированных пользователей – женщины (58,5%)⁴. Изучено 783 фанфика метки «Виртуальная реальность», предписывающей авторам: «События работы происходят в виртуальной реальности. Синонимы: Компьютерная симуляция, Виртуальный мир, Виртуальная арена, VR»⁵. Императивность всех меток на сайте обеспечивается тем, что «Беты»⁶ и «Гаммы»⁷, администраторы и сами читатели следят, чтобы авторы не выходили за рамки, заданные «синонимами». Первый фанфик метки «Виртуальная реальность» говорит о VR-шлеме или VR-очках, – «Единственный выживший»; датирован 25.11.2016. Самый поздний «Fatasia» – 09.07.2023. Даты задают временные границы исследования (табл. 1).

С целью проверки выводов об отношении авторов фанфиков к BPT методом качественного контент-анализа изучены 3323 комментария к тематическим видео, размещенным на видеохостинге YouTube, и статьям, опубликованным на Яндекс-дзен с 2018 по 2022 г. (см. Приложение). Критериями отбора источников служили: (1) тематическая определенность/прямое отношение названия видео/статьи к теме исследования; (2) максимальное число комментариев, просмотров и лайков; (3) авторитет держателя «места» в Интернете (количество подписчиков). Для определения тональности отношения и наличия аргументов изучены сначала 3323 комментария, а затем, с целью обобщения смысловых оснований, проанализированы только 1474 аргументированных комментария (с критическим отношением).

Общим критерием отбора фанфиков и комментариев было наличие выраженного прямо или латентного отношения автора поста к VR как к ощущениям, вызываемым искусственно при помощи специальных технологий (например, шлема/очков). Кроме тональности кодировались «аргументы» – явные или подразумеваемые смысловые основания негативного, позитивного или амбивалентного отношения.

Ограничения метода связаны с доверием данным, собираемым коммерческой организацией (разработчиком/владельцем инструментов), специалисты которой не относятся к научному сообществу. Важно, что указываемые при регистрации данные (пол, возраст) не проверяются. Приписывание комментаторам (актуальным или потенциальным покупателям/пользователям VRT) социальных признаков, достаточно определенных у авторов фанфиков, – вероятно: по сходству отношений и аргументов можно лишь предположить, что комментаторы представляют молодежь. Применение метода контент-анализа для изучения образа VR на материале фанфиков не позволяет учесть все смыслы содержания текстов.

Тональности отношения авторов к BPT. Выявлены три основные тональности отношения авторов фанфиков к BP и BPT, задаваемого смысловыми основаниями «полезности/блага», «угроза/вред» (табл. 1):

Негативное отношение (BP опасна/вредна)⁸: «Чтобы перестать ненавидеть все вокруг, включая себя, достаточно попасть в мир видеоигры, где времени для самокопания – просто

³SpyMetrics. <https://spymetrics.ru/ru/website/ficbook.net> (дата обращения: 17.03.2024).

⁴SimilarWeb. <https://www.similarweb.com/website/ficbook.net/#overview> (дата обращения: 17.03.2024).

⁵<https://ficbook.net/tags/803> (дата обращения: 17.03.2024).

⁶«Бета (или бета-ридер) – человек, который прочитает Вашу работу перед публикацией, поможет исправить ошибки и укажет на явные недочеты». URL: <https://ficbook.net/questionary/beta/search> (дата обращения: 17.03.2024).

⁷«Гамма (или гамма-ридер) – человек, который прочитает вашу работу перед публикацией и поможет найти и исправить логические нестыковки или фактические ошибки в матчасти». <https://ficbook.net/questionary/gamma/search> (дата обращения: 17.03.2024).

⁸В цитатах сохранена авторская орфография.

Таблица 1

Отношение авторов фанфиков к виртуальной реальности

Ценность VR	Количество фанфиков	% от общего числа фанфиков метки «Виртуальная реальность»
1. Виртуальная реальность опасна, так как вредит физическому, психическому, социальному здоровью	224	28,7
2. Виртуальная реальность полезна, так как позволяет получить то, что недоступно в обычной жизни, испытать необыкновенное или запретное удовольствие, убежать от проблем «этого» мира	199	25,4
3. Виртуальная реальность опасна, но при правильном обращении с ней и должной тренировке можно избежать вреда и испытать свои силы, сравнить себя с другими, стать сильнее	218	27,8
Мнение о ценности не поддается определению	142	18,1
Всего	783	100

нет. Бета-тестировщик попадает в мир игры из-за усталости и измененного сознания из-за энергетиков»⁹.

Позитивное отношение (BP полезна): «История о том как игрок признается Монике в любви и она сквозь монитор, забирает его в свой мир, где они обретают счастье в объятиях друг друга»¹⁰; «В виртуальной вселенной ты Бог. В реале – просто чмошник»¹¹.

Амбивалентное отношение (BP полезна при всей опасности): «Сеть для тех кто не боится»¹²; «Просто не всем показано заходить в VR пространство будучи в сознании...»¹³.

81,9% авторов высказывают ценностное отношение к BP, осознавая опасности/безопасность, полезность/бесполезность погружения в нее. Сформировалось преимущественно положительное отношение к BPT как технологиям, предназначенным для потребления, прежде всего и в основном, развлекательного контента с целями: ухода от реальности в виртуальный мир, где можно делать и испытывать то, что не доступно (запрещено) в мире реальном; испытания себя/обнаружения своих пределов; усиления интерактивности контакта с оцифрованной средой. Около 30% авторов относятся к BPT амбивалентно.

Отношение к VR-шлему. В комментариях выявлены четыре типа отношений к VR-шлему и его использованию:

1) условно положительное критичное отношение (1280): Жека. «Мне вот реально комфортнее и удобнее проводить вечера в виртре, чем прозевать это время по кабакам, подъездам и подворотне с бутылкой пива (...). Поэтому минусов в вр не вижу, одни только плюсы, если конечно не злоупотреблять» [1]; Дзен. Fishki.Net. «Главное, что я получил от данного шлема, – новый игровой опыт и эмоции. Стоит упомянуть про просмотр кино: здесь тоже есть свой новый опыт. В том числе, с пикантными фильмами. Пикантные ролики же приятно удивляют и вызывают желание что-то пощупать (где мои тактильные перчатки, срочно). Эффект погружения максимальный, особенно если вам удастся найти видеозапись в хорошем разрешении» [5].

⁹ Miss Sora Xeis. По другую сторону реальности. 2021. // Ficbook.net. <https://ficbook.net/readfic/10885310>.

¹⁰ RezaN. Я принимаю твою любовь. 2018. // Ficbook.net. <https://ficbook.net/readfic/7379752>.

¹¹ Алекс Соколова. На твиче. 2023. // Ficbook.net. <https://ficbook.net/readfic/13719097?source=premium&premiumVisit=1>.

¹² Betelgeuze. Мертвый мир SAVE.2023. // Ficbook.net. https://ficbook.net/readfic/13250240/34002557#part_content

¹³ Бездомный. Его мечта VR. 2023. URL: <https://ficbook.net/readfic/13045031>

Таблица 2

Критичное (аргументированное) отношение комментаторов к ВР, создаваемой при помощи VR-шлема/VR-очков

Критичное отношение	Аргументы	Количество высказываний	В %
Положительное	Всего	1280	86,9
	Максимизация ощущений (удовольствия, ужаса и проч.)	528	35,8
	Усиление вовлеченности (в игровых действиях)	439	29,8
	Испытание собственных сил и возможностей	313	21,3
Отрицательное	Всего	195	13,1
	Вредит социализации (уводит от реальности, мешает завести друзей и проч.)	109	7,4
	Вредит здоровью (физическому, психическому, сексуальному; формирует зависимость и проч.)	85	5,7
Итого		1474	100

2) безусловно положительное некритичное отношение (1148): «эх был бы у меня такой шлем, я бы не женился» [5];

3) безусловно отрицательное некритичное отношение (701): @vlrusgj8437. «Увы, первому игроку приготовиться! Не такая уж и фантастика этот фильм. Это очень печально. Людей засосет лет через 10–20» [1];

4) условно отрицательное критичное отношение (195): @user-hw1gk1um3u «Ну естественно, ибо на ПК ты просто смотришь, а в виаре участвуешь! И плевать что это не реальная девушка а проекция виар шлема, мозг будет думать что ты реально кого-то что-то там, наш мозг даже во время просмотра порнографии думает что вы с актрисей все это делаете, а тут он будет полностью уверен в этом и эффект будет гораздо больше виден! Это не сработает только на очень сильно порнозависимых потому что уже в любом случае нечего не чувствуешь от сломанных деформиновых рецепторов, и за чего даже с реальной девушкой причем даже красивой у порнозависимых нечего не получится, потому что нужно с начала бросить и перетерпеть своеобразную ломку!» [1]; «У нормальных людей первый раз в кровати, а у него в VR» [3]; «Проблема не в серости за окном, проблема с твоим общением, ты, и такие как ты, замкнутые люди, мало общительные, вот и пытаетесь свой замкнутый досуг, скоротать в выдуманном мире» [2].

Большинство высказавшихся относится к ВР и использованию VR-шлема/очков положительно (73,1%), неаргументированных позиций несколько больше (55,7 против 44,3%).

Анализ 1474 комментария с критичным отношением (мнение аргументировалось) позволил конкретизировать смысловые основания «полезности/блага», «угроза/вред» (табл. 2).

Обсуждение. Отношения и аргументы, выявленные в первой части исследования, схожи с выявленными во второй части, что позволяет предположить существование в молодежной культуре комплекса представлений, переживаний и практик, связанных с применением ВРТ (VR-шлема/VR-очков) для потребления оцифрованной продукции массовой культуры. Основным потребителем такой продукции являются представители молодежи, в большинстве своем разделяющие убеждение, что применение VR-шлема/VR-очков максимизирует удовольствие от просмотра любого контента (чаще всего – порнографии), усиливает иммерсивность игровых действий, позволяет узнать физиологические и психологические лимиты. Схожи и высказанные опасения: темы вреда здоровью, утраты идентичности, социальных навыков.

Результаты не противоречат находкам отечественных социологов досуга молодежи [Надехина и др., 2022; Петрунева и др., 2020], но содержат новизну в обнаружении

проблематизации молодежи виртуальной реальности как новом образце досуга и «доминанте» свободного времени. Соотносятся с выводами В.Л. Силаевой, изучавшей поисковые интернет-запросы со словом «виртуальный» и выявившей основные смыслы «противопоставления»/«конкуренции» VR с реальностью [Силаева, 2010], уточняют выводы М.Н. Деминой о «деформации досуга подростковой аудитории», «ориентации на развлекательность», «вытеснении реального живого общения» в «мирах, создаваемых в виртуальной интерактивной среде» [Демина, 2010: 90, 92].

Многообещающе, на наш взгляд, дальнейшее изучение образа ВРТ в сознании молодежи на материале фанфикшн (метки «Попаданцы», «Научная фантастика» и др.) при помощи метода тематического анализа. В будущих исследованиях отношения представляется перспективным использование метода бюджета времени, поскольку и в фанфиках, и в комментариях присутствуют суждения о бюджетировании времени, проблематизация времени пребывания в шлеме/ухода в VR (сколько можно играть в шлеме без вреда физическому и социальному здоровью) и образцовой цели досуга с использованием ВРТ (просмотр порнографии или посещение музея).

Таким образом, исследование выявило положительное, отрицательное и амбивалентное отношение молодежи к ВТ. Авторы фанфикшн и комментаторы, проблематизирующие ВРТ, связывают благо в основном с создаваемым с их помощью ощущением вовлеченности/реального присутствия, а главную опасность видят в их негативном воздействии на биологическую и социальную природу человека.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Мой первый раз в VR | Купил Топовый Шлем Виртуальной Реальности Oculus Quest 2. Обзор, история (2021). Видео. Автор: FISPECKT, 856 тыс. подписчиков. <https://www.youtube.com/watch?v=OZEKUB3xQIQ&t=5s> (дата обращения: 17.03.2024).

Вреден ли VR для здоровья? (2018). Видео. Автор: Артем Шеволдаев, 27,7 тыс. подписчиков. https://www.youtube.com/watch?v=G48UPbe_44E (дата обращения: 17.03.2024).

Как использовать VR помимо игр? (2022). Видео. Автор: Portal News, 11,6 тыс. подписчиков. <https://www.youtube.com/watch?v=cXKVn-L08vc> (дата обращения: 17.03.2024).

Опасный подарок. Покупать ли ребенку шлем виртуальной реальности (2021). Статья. Автор: Фонд «Измени одну жизнь», 44 млн подписчиков. <https://dzen.ru/a/YH2V-xPHNBvoUQQ9> (дата обращения: 17.03.2024).

Круто, но дорого: впечатления от шлема виртуальной реальности (2022). Статья. Автор: MaskvMaske, 10 тыс. подписчиков. <https://dzen.ru/a/YfAao6QDczT8S6mv> (дата обращения: 17.03.2024).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Демина М.Н. Изменения в когнитивных практиках индивидов под влиянием новых информационных технологий // Социологические исследования. 2010. № 6. С. 87–92.
- Надехина Ю.П., Колчин А.А., Крюкова Е.В. Место и роль досуга в повседневной жизни московских студентов в условиях развития информационного общества // Цифровая социология. 2022. № 5(2). С. 78–86. DOI:10.26425/2658-347X-2022-5-2-78-86.
- Петрунева Р.М., Васильева В.Д., Петрунева Ю.В. Современные студенты: цифровое бытие // Педагогика и психология образования. 2020. № 2. С. 150–160. DOI: <https://doi.org/10.31862/2500-297X-2020-2-150-160>.
- Самутина Н.В. Великие читательницы: фанфикшн как форма литературного опыта // Социологическое Обозрение. 2013. Т. 12. № 3. С. 137–194.
- Силаева В.Л. Об использовании понятия «виртуальный» // Социологические исследования. 2010. № 8. С. 19–25.
- Helleson K., Busse K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2006.

Статья поступила: 19.03.24. Финальная версия: 13.05.24. Принята к публикации: 08.07.24.

VIRTUAL TECHNOLOGIES IN EVERYDAY LIFE OF YOUNG PEOPLE: FAN FICTION ANALYSIS

MALTSEVA A.P. *, GUBINA V.V. *

* Ulyanovsk State University of Education, Russia

Angela P. MALTSEVA, Dr. Sci. (Philos.), Assoc. Prof., Prof. of the Department of Philosophy and Cultural Studies (angela.maltseva99@yandex.ru); Valeria V. GUBINA, Master's Student, School of History and Philology (red.ulgpu@yandex.ru). Both – Ulyanovsk State University of Education, Ulyanovsk, Russia.

Abstract. In order to assess image of VR technologies formed among young people, and the main ideas of young people associated with the use of VR helmets/glasses in everyday life, texts (fan fiction) about VR technologies on the most popular fan fiction site, as well as comments under publications and videos about VR helmet/glasses posted on the Internet were examined. Three types of attitudes towards VR technologies have been identified: a most common conditional critical acceptance, the somewhat less common unconditional be uncritical acceptance, the even less common unconditional by uncritical denial and the rare conditional critical denial. The majority of commentators have a positive attitude towards virtual technologies and the use of VR helmets/glasses, while there are more motivated positions than reasoned ones. It has been established that VR helmet/glasses are a long-awaited technology among young people, and expectations are associated with three desires: to increase involvement while playing computer games; to maximize pleasure when viewing (mostly pornography); to test oneself in risky situations.

Keywords: sociology of the Internet, sociology of youth, sociology of leisure, fan fiction, VR helmet, VR glasses, attitude towards VR technologies, youth subculture, world of virtual reality.

REFERENCES

- Demina M.N. (2010) Changes in the cognitive practices of individuals under the influence of new information technologies. *Sociologicheskie issledovaniya* [Sociological research]. No. 5: 34–39. (In Russ.)
- Nadekhina Yu.P., Kolchin A.A., Kryukova E.V. (2022) The Place and Role of Leisure in the Moscow Students' Everyday Life in the Context of the Information Society Development. *Cifrovaya sociologiya* [Digital Sociology]. No. 5(2): 78–86. DOI: 10.26425/2658-347X-2022-5-2-78-86. (In Russ.)
- Petruneva R.M., Vasilyeva V.D., Petruneva Yu.V. (2020) «Modern student: digital existence». *Pedagogika i psichologiya obrazovaniya* [Pedagogy and educational psychology]. No. 2: 150–160. DOI: 10.31862/2500-297X-2020-2-150-160. (In Russ.)
- Samutina N.V. (2013) The Great Female Readers: Fan Fiction as a Literary Experience. *Sociologicheskoe Obozrenie* [Russian Sociological Review]. No. 3. Vol. 12: 137–194. (In Russ.)
- Silaeva V.L. (2010) On the use of the concept “virtual”. *Sociologicheskie issledovaniya* [Sociological research]. No. 8: 19–25. (In Russ.)

Received: 19.03.24. Final version: 13.05.24. Accepted: 08.07.24.