

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

**Основная образовательная программа бакалавриата**

**по направлению подготовки 040100 «Социология»**

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Конструирование виртуальных эскапистских пространств как альтернативная жизненная стратегия современной молодёжи**

Выполнила: Августис Юлия Игоревна

Научный руководитель: к.с.н., доцент

Салахутдинова Резеда Халяфутдиновна

Санкт-Петербург

2016 год

Оглавление

[Введение 3](#_Toc452484349)

[Глава 1. Эскапизм: теоретические основания изучения эскапизма как феномена в жизни современной молодёжи 7](#_Toc452484350)

[1.1.Эскапизм как междисциплинарная категория: основные подходы к изучению феномена 7](#_Toc452484351)

[1.2. Особенности возникновения и распространения эскапизма в современном обществе 17](#_Toc452484352)

[Глава 2. Эскапистские практики в виртуальном пространстве 27](#_Toc452484353)

[2.1 Социальное конструирование виртуальной реальности: феноменологический анализ и теоретический обзор 27](#_Toc452484354)

[2.2 Эскапизм в виртуальном пространстве как жизненная стратегия 35](#_Toc452484355)

[Глава 3. Эмпирическое исследование жизненной стратегии хиккикомори на примере сообщества «Hikikomori» в социальной сети «Вконтакте» 43](#_Toc452484356)

[3.1 Программа исследования 43](#_Toc452484357)

[3.2 Полученные результаты и их анализ 53](#_Toc452484358)

[3.2.1 Контекстуальный анализ с элементами обоснованной теории 53](#_Toc452484359)

[3.2.2 Количественный анализ хештегов 67](#_Toc452484360)

[3.2.3. Нарративный анализ 75](#_Toc452484361)

[Заключение 91](#_Toc452484362)

[Список использованной литературы: 95](#_Toc452484363)

# Введение

Социальные исследователи всё чаще пишут об инфляции социальной реальности, росте социальной и политической апатии. Одной из причин данных процессов является распространение эскапизма, который особенно сильно проявляется в молодёжной среде. Молодёжь обладает определённой ролью, которая заключается в воспроизводстве и обновлении общественного строя. Именно в период молодости человек определяет себя в профессиональной сфере и создаёт свой круг общения. Однако эскапистские увлечения часто заставляют молодых людей забыть о действительности. Эскапизм проникает во все сферы жизни индивида, влияя на мировоззрение, ценности и стиль жизни человека. В обществе виртуализации реальности, медиатизации, индивидуализации и постоянного фрагментирования социокультурного мира эскапизм становится массовым явлением, а его изучение особенно актуальным.

Феномен эскапизма имеет огромное количество разнообразных дефиниций в психологии, философии, культурологии и социологии. В психологии его чаще всего понимают как психологическую характеристику, которая получает массовое распространение из-за изменений структуры общества. Психологический эскапизм исследовался немецкими учёными, изучавшими данный феномен в связи с количеством времени, которое человек проводит перед телевизором. В России исследование психологического эскапизма проводил Гусейнов А.Ш., который пришёл к выводу, что эскапизм является последствием внутриличностных и межличностных конфликтов. Большинство психологов, в том числе Медведев Б.П., заключают, что эскапизм – это способ адаптации личности к тенденциям развития современного общества.

В философии эскапизм изучался Давыдовым О.Б., Козыревой Л.В., Труфановой Е.О. и Грековым М.А. Исследователи в данной области знания связывают эскапизм со способностью разума человека к трансцендированию, но отмечают, что на феномен оказывают влияние темпы развития общества. В культурологии эскапизм исследовался Шестаковым В.П. и Шапинской Е.Н. В этой сфере причину роста уровня эскапизма видят в современной культуре. Подходов к определению достаточно много, но исследователями часто указываются одинаковые причины и следствия эскапизма. Массовость данного феномена чаще всего связывают именно с тенденциями развития общества, поэтому важно исследовать эту категорию с социологической точки зрения.

В отечественной социологии количество публикаций по проблеме эскапизма растёт с каждым годом. Следует отметить таких исследователей, как Суворова И.М., Скирдачева Е.А., Нятина Н.В., Фёдоров И.А. и Поздняков М.М., которые рассматривают данный феномен в связи с социальными процессами. Именно на их работах и будет основываться наше понимание эскапизма в качестве жизненной стратегии, которая появляется у молодых людей в результате переосмысления общепринятых ценностей и норм и приводит к уходу из социальной действительности в сконструированные людьми или медиаканалами социокультурные пространства. Социологические работы зарубежных исследователей по проблеме эскапизма оказались труднодоступными, поэтому не рассматриваются в данной работе.

Нами будут изучены особенности распространения эскапизма в современном виртуализированном обществе эпохи Постмодерна. Данный феномен будет рассмотрен в качестве механизма адаптации к постсовременному обществу. Он будет изучен в связи с массовой культурой и феноменами индивидуализации и информатизации. В работе будут определены основные последствия эскапизма, среди которых рост количества одиноких людей, политическая и социальная апатия.

Автор исходит из того, что идея виртуализации во многом может объяснить распространение эскапизма. Благодаря увеличению количества пользователей Интернета, у эскапистов появляются безграничные возможности для создания новых виртуальных социокультурных пространств. Это даёт людям новые возможности реализации своих способностей, новый образ жизни, следовательно, и новые жизненные стратегии, цели и ценности. Концентрируемся мы именно на изучении молодёжных виртуальных эскапистских пространства, поскольку погружение в них оказывается простым для современной молодёжи, которая увлекается новыми технологиями в важнейший этап развития личности. В наше время молодёжь часто реализует себя в виртуальных пространствах, что влияет и на процесс социального воспроизводства.

В работе будут выделены два вида виртуального эскапизма. Продуктивный эскапизм способствует социальной самореализации человека и его культурному развитию, позволяет переносить социальные практики из виртуального пространства в действительность. При деструктивном эскапизме, наоборот, социальные практики перемещаются в виртуальную реальность, позволяя человеку реализовать себя в виртуальной среде.

Феноменологически-конструкционистский подход Бергера П. и Лукмана Т. используется для того, чтобы рассмотреть, посредством каких процессов виртуальное пространство становится для человека объективной социальной реальностью. Используя типологию Царевой А.В., автор анализирует, как у разных сетевых поколений происходит институционализация, легитимация и интернализация. Особое внимание мы уделяем «поколению подключённых» и теоретическому обзору понятия «виртуальная реальность».

Было решено определять эскапизм в виртуальных пространствах в качестве одной из жизненных стратегий современной молодёжи, поскольку многими исследователями отмечается, что современная молодёжь стремится к независимости от общества. Исследователи также указывают на большое количество молодых людей, которые не включены в жизнь общества. Появление этих новых черт жизненных стратегий, по нашему мнению, связано именно с распространением эскапизма и доступностью виртуальных пространств.

Объектом исследования являются эскапистские виртуальные пространства, предметом – особенности конструирования виртуальных эскапистских пространств в молодёжной среде. Цель - разработка теоретико-методологической базы для исследования эскапизма в качестве социокультурного феномена. Для достижения данной цели необходимо решение следующих задач:

1. Изучить подходы к определению эскапизма в смежных дисциплинах, проанализировать существующие подходы, выявить сущность эскапизма как социологической категории.
2. Проанализировать причины и последствия распространения эскапизма.
3. Раскрыть особенности проявления эскапизма в виртуальном пространстве.
4. Рассмотреть эскапизм в виртуальном пространстве в качестве жизненной стратегии современной молодёжи.

Работа состоит из введения, трёх глав, заключения и списка использованной литературы. В первой главе будут рассмотрены существующие подходы к определению эскапизма, причины и следствия массового распространения данного феномена. Во второй главе мы определим особенности виртуальных эскапистских практик и проанализируем эскапизм в виртуальных пространствах как жизненную стратегию. На основе проанализированных в первых главах теоретических работ в третьей главе будут описаны методологические основания для выделения индикаторов эскапизма. Отмечаются следующие группы причин эскапизма: личностные, микро-социальные, макро-социальные и мировоззренческие. Будет создана теоретическая модель эскапизма, в которой будет продемонстрирована связь между эскапизмом и феноменом хикикомори.

Третья глава посвящена эмпирическому исследованию жизненной стратегии хикикомори. Хикикомори – это критический случай эскапизма, при котором человек уходит из социальной действительности физически. Для анализа было выбрано сообщество «Hikikomori», поскольку оно имеет наибольшее количество участников среди сообществ подобной тематики. Более того, в сообществе имеется большое количество жизненных историй, которые позволят узнать об образе жизни участников и их ценностных установках.

Цель эмпирического исследования заключается в исследовании жизненной стратегии участников сообщества «Hikikomori». Для достижения данной цели необходимо будет провести контекстуальный анализ сообщества, количественный анализ наиболее часто используемых хештегов и нарративный анализ жизненных историй. Полученные результаты позволят сформулировать рекомендации для социальных работников, которые занимаются изолированной молодёжью, а также будут полезны исследователям эскапизма и хикикомори. Сделанные выводы также могут быть учтены авторами программ по работе с молодёжью и другими людьми, которые связаны с молодёжной политикой.

# Глава 1. Эскапизм: теоретические основания изучения эскапизма как феномена в жизни современной молодёжи

# 1.1.Эскапизм как междисциплинарная категория: основные подходы к изучению феномена

Термин «эскапизм» всё чаще встречается в повседневных разговорах, в которых люди придают этому феномену негативный оттенок, связывая его со слабостью эскаписта, с его неспособностью принять реальный мир. В научном дискурсе количество публикаций по данной тематике увеличивается с каждым годом. Несмотря на это, единой дефиниции эскапизма не существует. Данное понятие используется для анализа психологических, философских, культурологических и социологических явлений, но понимается в каждой области знания по-разному. Именно поэтому для того, чтобы понять какие причины распространения эскапизма являются социальными, необходимо разобраться в том, как он определяется и исследуется в других областях: психологии, философии и культурологи.

Многие исследователи утверждают, что эскапизм является изначально психологической категорией, изучение которой в других науках возможно вследствие массового распространения данного феномена. Одной из самых цитируемых работ по психологическому эскапизму является исследование немецких учёных, которые выделили три вида эскапизма: социологический, социально-психологический и индивидуально-психологический. Сконцентрировались они на изучении последнего, который понимается ими как побег из реальности, в которой люди живут в эмоциональном и когнитивном отношении. Основным результатом их исследования является выявление отрицательной корреляции между потребностью в познании и количеством времени, которое уходит у человека на такую эскапистскую практику как просмотр телевизора. Наличие же признаков социологического эскапизма у исследуемых не подтвердилось.[[1]](#footnote-2)

Психологическим эскапизмом также можно назвать неосознанный протест современной молодёжи против тенденций развития общества, против общества, которое даёт человеку только неопределённость. Гусейнов А.Ш. считает эскапизм «одной из форм протестного реагирования на интенсивные социокультурные изменения, показательным симптомом системного неблагополучия во взаимодействии личности с социумом, личности с государством».[[2]](#footnote-3) Он также полагает, что одним из предикторов эскапизма в молодёжной среде может быть неприятие в среде сверстников. Ссылаясь на исследование Самохваловой А. Г., Гусейнов подтверждает свою идею, рассуждая о том, как отстранённые от своего окружения эмо-подростки более склонны к протестному поведению, чем их группа сверстников. В виртуальном же пространстве Гусейнов считает эскапистами хакеров, которые выражают свой протест в Сети. Интернет для них становится пространством, где они могут не только выразить свой протест, но и продемонстрировать способности.

В результате своего исследования, выборочная совокупность которого составила 900 человек в возрасте от 12 до 35 лет, Гусейнов делает вывод, что эскапизм является реакцией на межличностные и внутриличностные конфликты. Он определяет данное явление как «демонстративный уход от проблем, которые субъект хочет решать самостоятельно, но не способен решить сам».[[3]](#footnote-4) Возникает вопрос: если эскапизм – это протест, то каковы реальные действия эскапистов? Мы можем сказать, что эскапизм – это пассивное протестное поведение. Как утверждает Мельникова Л.Г.: «молчаливый протест – это тоже протест».[[4]](#footnote-5) Если эскапизм является мировоззрением человека, то он проявляется в нежелании интегрироваться в общество. В другом случае эскапизм может появляться по причине неспособности социализироваться. К примеру, Гусейнов предполагает, что эскапизм может указывать на изначально низкие адаптивные способности индивида.

Медведев Б. П. также видит причину психологического эскапизма в тенденциях развития современного общества, среди которых он отмечает модернизацию, глобализацию и информатизацию.[[5]](#footnote-6) По его мнению, эти процессы оказывают влияние на социокультурные модели, изменение которых ведёт к трудностям адаптации и самоидентификации личности. В таком случае эскапизм становится стилем жизни, мировоззрением человека, его стратегией адаптации к современному миру. Ещё одно причиной эскапизма школьников младшего возраста Медведев считает синдром выученной беспомощности, который проявляется в нежелании преодолевать трудности. Появляется он, когда человек чувствует отсутствие возможности контролировать свою жизнь, а именно неопределённость отмечалась многими постмодернистами как одна из основных черт современного общества. Таким образом, мы можем видеть, что большинством исследователей психологический эскапизм понимается как способ адаптации личности к тенденциям развития общества, средство избавления от стресса и рутины повседневной жизни.

Норвежские исследователи эскапизма создали двумерную модель мотивов для данного феномена. По их мнению, одни люди прибегают к эскапистским практикам для того, чтобы достичь положительных эмоций, а другие пытаются таким образом избежать негативных.[[6]](#footnote-7) Поведение последних напоминает поведение людей с астеническим характером. Известный психолог Волков П.В. в своей книге «Разнообразие человеческих миров» описывает этот характер, главной чертой которого является дефензивность. «Дефензивный конфликт астеника многообразно проявляется в его поведении. Характерно сказал про себя один из них: «Я бегаю из норки во дворец». Астеник ищет в жизни маленький уютный уголок, чтобы спрятать там душевную ранимость, комплекс неполноценности»[[7]](#footnote-8). В психологии следует также понимать разницу между эскапизмом и зависимостью. Зависимость может быть следствием эскапизма, когда у человека появляется постоянная потребность в побеге, но не всегда зависимость является эскапизмом. Подросток может быть зависим от компьютерных игр, но в то же время являться социально-активным человеком, который реализует себя в социальной реальности.

В философских школах, как отмечает отечественная исследовательница Козырева Л.В., эскапизм осмысливают по-разному. Однако она также замечает, что во всех случаях «человек стремится выйти за пределы собственного «Я», подчеркивается его способность к трансцендированию за пределы примитивного рассудка и прямой рациональности». [[8]](#footnote-9) По её мнению, в детстве эту функцию выполняла спонтанная игровая деятельность, переход в которую позволял ребёнку создавать в своём сознании множество реальностей и исполнять в них различные роли. Об этой трансгрессии, о переходе непроходимой границы писали Ж.Делеза, М.Фуко, М.Бланшо ещё до того, как стал широко использоваться термин «эскапизм». Сам феномен эскапизма Козырева понимает как «как стиль жизни субъекта, в котором происходит сознательная подмена его искренних и линейных отношений с социальными институтами и другими субъектами на уровень, который изначально предполагает в них притворство, имитацию, неискренность и фальшивость».[[9]](#footnote-10) Она также выделяет три вида причин формирования эскапизма: психологические (излишняя индивидуализация, стресс, неуверенность в будущем и т.д.), социальные (давление социальности, неопределенность мира) и познавательные (ограниченность знания, относительность истины).

Массовый эскапизм, эпоха «человека в футляре», по мнению Козыревой, возникает вследствие трансформации социальной, политической и экономической структуры общества. [[10]](#footnote-11) Поскольку исследовательница рассматривает эскапизм как социальное явление, она отмечает, что появление эскапистских ценностей, мировоззренческих установок и моделей жизни оказывает влияние на многие области общественной жизни.[[11]](#footnote-12)Она отмечает такие последствия, как депрессия и апатия молодых людей, а также утверждает, что по причине крайнего конформизма эскапистов «постепенно устанавливается обстановка тотального социального примитивизированного спектакля».[[12]](#footnote-13)

Суворовой И. М. эскапизм рассматривается как проблема современного образования, в котором школьник лишается возможности эстетического переживания в коммуникациях. Причины для эстетической элиминации она называет следующие: превращение системы образования в сферу услуг; использование тестовых методик, не включающих в себя проверку рефлексивной способности личности; пренебрежение предметами эстетического цикла (музыка, литература, изобразительное искусство). Вследствие этого «ярко проявляя свою инфантильность и социальную дезориентацию, школьники эскапируют от утилитарной и прагматичной школы и семьи в сеть Интернет, которая становится для них основным каналом чувственно-эмоциональных коммуникаций».[[13]](#footnote-14) Суворова обращает внимание на деформацию моральных и эстетических ценностей у несформировавшейся личности, реализующей себя в виртуальном пространстве. Так, например, она замечает, что смерть человека кажется менее трагичной из–за того, что в игре она обратима.

Ещё один исследователь эскапизма в области философии Греков М. А. рассматривает возникновение медиасреды, как одну из предпосылок распространения данного феномена наряду с расширением культурного пространства свободы и усилением потребительской составляющей. Он определяет эскапизм как «уход индивида от подлинного бытия через его симуляцию в развлечениях».[[14]](#footnote-15) По его мнению, в современном медианасыщенном обществе развлечения становятся частью информационного потока, то есть само существование медиатехнологий (телевизор, компьютер) предполагает их использование.

Мы можем видеть, что в философских определениях эскапизма есть свои сходства. Если в психологии эскапизм понимается как стратегия адаптации личности к современному обществу, то в философии эскапизм рассматривается как онтологическая характеристика человека. Как утверждает Труфанова Е.О., «необходимо исследовать эскапистское сознание как неотъемлемо присутствующую у любого индивида составляющую его сознания и психики».[[15]](#footnote-16) Однако философами отмечается и влияние тенденций и темпа развития общества на распространение эскапизма. Например, Мельникова Л.Г. устанавливает: «Зафиксированная Ф.Лиотаром «атомизация» социума, разрушение базовых метанарративов ведет к широчайшему распространению субкультур эскейпистского толка, выпадению целых гетеротопий (М.Фуко) из единого социокультурного пространства».[[16]](#footnote-17)

Определяя эскапизм как бегство от действительности в мир фантазий и грёз, отечественный культуролог Шестаков В.П. пишет про данное явление, что оно является одним из главных в массовой культуре. Он замечает, что именно благодаря эскапизму массовая культура «осуществляет подмену или, выражаясь языком психоанализа, компенсацию реальности миром обманчивых и утешительных иллюзий»[[17]](#footnote-18). Шестаков утверждает, что эскапизм не является безобидным явлением, так как вымысел для многих людей может заместить действительность. По его мнению, эскапизм, распространяющийся через массовую культуру, оказывает влияние на людей, которые впоследствии живут в своих иллюзиях и мечтах вместо того, чтобы действовать в социальном мире.

Другая исследовательница в области культурологии Шапинская Е.Н. связывает распространение эскапизма с расширением пространства повседневности, рутинизацией социальной жизни. «Чем больше упорядочивается повседневная жизнь во всех сферах социума, чем легче выполнение повседневных действий и проще их программирование, тем больше человек недоволен этим монотонным существованием, в котором даже драматические или трагические события опосредованы масс медиа и приобретают характер еще одной сконструированной по законам культурной индустрии картинки».[[18]](#footnote-19) Она отмечает, что эскапизм существовал всегда, но его форма зависела от социокультурного контекста. С появлением сети Интернет уход от материнской культуры в мир фантазий и мифических образов стал гораздо проще и доступен для каждого. Появление такого киберпространства, по мнению Шапинской, является одним из явлений постмодернисткой культуры. Реальный опыт в ней заменяется разнообразными симулякрами, киберкультура приобретает ризомаобразное строение, а медиатизация приводит к фрагментации, кризису субъета и множественной идентичности. Несмотря на то, что эскапизм зачастую помогает справиться со «стрессом монотонии» и скукой повседневности, существует опасность того, что индивид найдёт слишком трудным возврат из виртуальной реальности в мир повседневности, поскольку стираются различия между реальным и виртуальным. Также эскапизм может стать причиной для растворения идентичности или полного ухода от реальности повседневного мира. «Виртуальный эскапист продолжает свое физическое существование, но оно становится для него иллюзией, надоедливой необходимостью, серой скукой в сравнении в яркостью переживаний виртуального мира. В результате происходит разрыв семейных и социальных связей, дезадаптация и, в конечном итоге, ментальное расстройство, которое всегда сопутствовало наиболее страстным эскапистам».[[19]](#footnote-20) В связи с легкодоступностью виртуального пространства количество эскапистов увеличивается, поэтому Шапинская предлагает задуматься об альтернативных путях примирения с культурой современного мира.

Эскапизм по-разному понимается исследователями даже в рамках одной научной области, и в социологии тоже существует не одно определение для данного феномена. Скирдачева Е. А. определяет эскапизм как «социальное явление, характеризующееся уходом индивида или социальной группы от ценностей, норм и стандартов социума для формирования собственной социокультурной реальности в материальной форме посредством социальной изоляции и миграции».[[20]](#footnote-21) Исследователь подчёркивает, что социокультурная реальность создаётся именно в материальной форме, в процессе реальных взаимодействий. В таком случае эскапизмом не считается уход в виртуальный мир игры, наркотические образы или действительность литературного произведения. Таким образом, Скирдачева убирает из определения психологическую основу. Однако мы считаем, что все эти проявления эскапизма могут стать и социальными феноменами, так как существует возможность для создания нового социокультурного пространства. Например, существует огромное количество видеоигр, в которых участникам приходится взаимодействовать для прохождения определённых моментов игры. Существуют исследования, в которых авторы пишут не только об опасностях видеоигр, но и об их продуктивном потенциале. «Виртуальная реальность, конструируемая в рамках современ­ных компьютерных игр, выступает пространством для реализации самых различных потребностей, а за обращением к ней скрывается множество самых разнообразных мотивов: от снятия напряжения до самовыражения и желания пожить жизнью персонажа».[[21]](#footnote-22) Виртуальное пространство уже давно стало привычным инструментом социального взаимодействия людей, поэтому его так же можно изучать с точки зрения социологии. Например, исследовательница Жичкина А. замечает, что игры часто изучаются как форма эскапизма, то есть как бегство от действительности в виртуальную реальность.[[22]](#footnote-23)

Наркомания также является как предметом психологического исследования, так и социальной проблемой. Многие социологи и философы, изучающие феномен эскапизма, обращают своё внимание на рост алкоголизма и наркомании (Мельникова Л. Г.[[23]](#footnote-24), Мантов Р.Е.[[24]](#footnote-25)). Существуют и субкультуры потребителей наркотиков, а мир литературного произведения может стать ресурсом для ролевого движения, изучением которых занимается и социология. Именно поэтому мы не можем согласиться с мнением Скирдачевой и считаем, что новые социокультурные реальности, создаваемые эскапистами, могут появиться и в процессе виртуальных взаимодействий.

Широков Ф.О. также рассматривает эскапизм в качестве социального феномена, понимая его как «процесс, действие или совокупность действий и стратегию, в основе которых лежат сомнение в целесообразности общепринятых норм и как следствие попытка критического переосмысления тех или иных общественных представлений».[[25]](#footnote-26) Интересно, что исследователь связывает большую распространённость данного феномена в современном высокоразвитом обществе с беспокойством, которое в этом обществе возникает. Эту же причину указывают и многие исследователи психологического эскапизма. В таком случае данное явление становится формой адаптации через побег, а не просто бегством от реальности в мир иллюзий.

Фёдоров И.А. и Поздняков М. М. рассматривают эскапизм как отказ от социальной действительности и уход в свой собственный сконструированный мир. Сложно полностью согласиться с таким определением, так как индивид может уходить не только в свой собственный сконструированный мир, но и в мир, сконструированный другими людьми или медиаканалами. Исследователи предполагают, что «эскапизм также обнаруживает себя и как стихийный бунт, протест против невозможности существовать вне социальной действительности, вброшенности в мир социальных отношений и рамок, которые необходимо соблюдать для обеспечения нормальной жизнедеятельности».[[26]](#footnote-27) Также исследователи создают свою классификацию эскапизма, выделяя следующие социальные формы: сценарий интеллектуализации, при котором человеку становится важно упорядочивание и понимание мира; «драйв-гедонистический» сценарий, при котором гедонистические ценности ставятся выше социальных; перфекционизм, который выражается в преобразовании себя и действительности в соответствии с представлениями об идеале. Интересным моментом работы является то, что, по мнению исследователей, эскапист сомневается не только в целесообразности общепринятых норм, как утверждается во многих других работах. Сомнение распространятся на всю социальную сферу, поскольку она антропоморфна, а, следовательно, субъективна. Эскапист осознаёт шаткость основ, их историческую изменчивость, условность всего человеческого.

В связи с выводами Фёдорова И.А. и Позднякова М.М. о природе эскапизма интересна идея Нятины Н.В., которая исследует эскапизм как отклонение в социализации молодёжи, ведь именно в процессе первичной социализации у человека должно сформироваться лояльное отношение к системе, ценностям и нормам поведения «обобщённого другого». По её мнению, данное явление распространяется в результате появления сомнений о целесообразности использования существующих моделей взаимодействия. Эскапизм рассматривается Нятиной Н.В. через адаптацию к социальной среде, поэтому она называет социальные процессы, с которыми связан данный феномен. Среди них: маргинализация общества, возникающая из-за отсутствия возможности для молодёжи реализовать свои стремления; антисоциальное и девинатное поведение; радикальная молодёжная активность; участие в акциях протеста; участие в неформальных объединениях политической направленности, вследствие отстранения молодёжи от традиционных институтов социализации; аполитичность, которая проявляется в уклонении от участия общественно-политической жизни. Нятина Н.В. отмечает негативные последствия распространения данного явления: нарушение преемственности опыта, деградация личностного развития, потеря понимания с Другими. Основной причиной этого она считает слишком большое количество моделей действия и оценок. Ссылаясь на работу К.Мангейма, она пишет о необходимости в такой ситуации «найти метод постепенной стандартизации основных ценностей, чтобы восстановить равновесие установок и мнений».

Таким образом, на основании проанализированных работ мы можем дать следующее определение эскапизма: жизненная стратегия, которая возникает в результате переосмысления общепринятых норм и представлений и проявляется в уходе от социальной действительности в сконструированное индивидом или другими людьми и медиаканалами социокультурное пространство. Также причиной для эскапизма могут служить отклонения в социализации, вследствие которых нормы и ценности усваиваются некорректно или не усваиваются вовсе. Можно видеть, что в определении данного понятия существуют некоторые разногласия. С одной стороны, эскапизм можно считать отрицательным явлением, которое разрывает коммуникативные и социокультурные связи, приводит к деформации ценностей современной молодёжи. Касьянова даже даёт следующее определение эскапизму: «практика уклонения от выполнения общественных, профессиональных, семейных обязанностей».[[27]](#footnote-28) С другой стороны, многие исследователи отмечают положительный эффект, который оказывает данный феномен на личность, позволяя человеку избавиться от стресса и рутины повседневности.

# 1.2. Особенности возникновения и распространения эскапизма в современном обществе

Несмотря на то, что подходов к определению понятия «эскапизм» в социологии довольно много, исследователи часто называют одни и те же причины и последствия. Среди причин распространения эскапизма можно выделить следующие: информатизация, индивидуализация, рутинизация социальной жизни, распространение массовой культуры, отсутствие у современной молодёжи стойких ценностных ориентаций, медиатизация, виртуализация, распространение сети Интернет и влияние постмодернистской культуры.

Основными свойствами, которыми можно описать общество Постмодерна являются: отсутствие иерархии, кризис метанарративов, неопределённость, децентрация, фрагментарность, плюрализм, изменчивость, контекстуальность. По мнению Бодрийяра, мы живём в гиперреальности, в реальности симулякров, когда средства массовой информации уже не отображают действительность, а становятся даже более реальными, чем эта действительность. Примером могут служить телевизионные шоу, которые преподносят зрителям искажённые факты и ложь, тем самым предлагая им другую реальность. В результате этого действительность становится подчинённой этой гиперреальности шоу, а затем и вовсе исчезает, теряется грань между реальным и виртуальным. В гиперреальности зачастую сложно отличить вымысел от действительности, особенно с учётом того, что каждый субъект получает возможность самостоятельно выбирать для себя каналы получения новостей. Образы начинают жить своей жизнью благодаря современным технологиям, дающим человеку гораздо больше возможностей для построения виртуальных реальностей, которые могут не только имитировать, но и симулировать действительность. Дэвис Эрик утверждает, что «симулируя сложные реальности со всё большей и большей математической точностью, компьютерные миры действительно становятся более реальными».[[28]](#footnote-29)

Не случайно именно в эпоху Постмодерн начало широко использоваться и понятие виртуальной реальности, ведь «постмодернизм – это признание изначальной плюралистичности мира».[[29]](#footnote-30) Виртуальная реальность становится необходимой для человека в нашем постоянно изменяющемся мире. Ему сложно принимать действительность, поэтому такое распространение получают современные технологии, которые дают возможность погрузиться в другой мир, где у него нет необходимости постоянно меняться ради успешной социализации в реальном мире со всеми его трудностями и кризисами. Современное общество не может дать человеку уверенности в завтрашнем дне. «Скорость нарастания социальных изменений становится нечеловекоразмерной, и, соответственно, рациональное осмысление современной сложной действительности становится все более недоступным для обыденного сознания».[[30]](#footnote-31) Наше поликультурное и сверхдинамичное общество не может дать молодому человеку однозначные социальные ориентиры. Он не имеет представления о собственных долгосрочных целях или стремится вообще уйти от таковых. «Бессилие, несостоятельность - вот названия позднемодернистской, постмодернистской болезни, das Unbehagen der Postmoderne. И это не боязнь неприспособления, но неспособность приспособиться. Не ужас, вызываемый нарушением запретов, а террор полной свободы. Не требования, превышающие возможности личности, а беспорядочные действия в напрасных поисках надежного и непрерывного пути».[[31]](#footnote-32)

В социологии постмодернизма на первый план ставится плюрализм современного общества. Не существует единой для всех системы ценностей. У людей возникает недоверие к метанарративам, под которыми понимаются глобальные теоретические идеологии и принципы. «В упадке рассказов можно видеть результат быстрого технического и технологического подъема после Второй мировой войны, перенесшего акцент с цели действия на средства ее достижения, а может быть - результат активизации внешнеэкономических связей либерального капитализма, развившегося после периода его отступления перед моделью Кейнса в 30-ые - 60ые годы, обновления, устранившего коммунистическую альтернативу и придавшего ценность индивидуальному обладанию благами и услугами».[[32]](#footnote-33) Бек в своей книге «Общество риска: на пути к новому модерну» пишет об исчезновении важнейших классовых различий и ориентации на рост богатства. Вместо этого, по его мнению, появляется всеобщая неуверенность и страх. Он описывает метаморфозу общества, когда «люди освобождаются от социальных форм индустриального общества – от деления на классы и слои, от традиционных семейных отношений и отношений между полами, точно так же как в ходе Реформации они освобождались от господства церкви и переходили к формам жизни светского общества».[[33]](#footnote-34)

Эскапизм может быть рассмотрен как реакция на общественные изменения, как форма адаптации к постсовременному обществу, проявляющаяся в формировании новых социокультурных пространств и уходе от стандартов социума. В связи с этим следует вспомнить высказывание Нятиной Н.В.: «В основе эскапизма – сомнение в целесообразности и необходимости использования существующих моделей взаимодействия и, как следствие, попытка критического переосмысления общепринятых норм».[[34]](#footnote-35)

Индивидуализация общества также упоминается многими авторами в качестве одной из причин массового распространения эскапизма. О самом процессе индивидуализации писали такие классики социологии, как Эмиль Дюркгейм, Георг Зиммель, Алексис де Токвиль и Фердинанд Тённис. Однако и сейчас эта тема остаётся актуальной. Жиль Липовецки в послесловии 1993 года к книге «Эра пустоты» пишет: «Мощный прилив второй индивидуалистической революции только начинается».[[35]](#footnote-36) Он также описывает современное общество как «интимистское», которое характеризуется тем, что индивиды так сильно поглощены своим «я», что уже не в состоянии выполнять социальные роли. Такой нарциссизм выражается в оторванности индивида от общества и может быть ещё одной причиной для эскапизма.

Другой причиной распространения эскапизма может быть информатизация. Ещё в 1959 году американский социолог Чарльз Райт Миллс писал, что «скорость, с которой ныне история обретает новые формы, опережает способность человека ориентироваться в мире в соот­ветствии с подлинными ценностями». [[36]](#footnote-37) Именно в этом он увидел причину того, что люди чувствуют себя беспомощными, не способными понять смысла исторической эпохи. C процессом информатизации эта проблема обостряется. Основатель конференции TED Ричард Сол Вурмен даже вводит такой термин, как «информационное беспокойство». Когда информации слишком много, люди зачастую не могут принять решение, поэтому стараются избегать этого процесса. И современность даёт нам множество способов отвлечься на другие дела и даже на другие миры.

Ещё одной причиной является широкое распространение массовой культуры и эскапистской литературы. Одним из самых известных произведений в среде современных молодых эскапистов является работа английского литературоведа Толкина «Властелин колец». «Толкин предельно детализировал свой воображаемый мир Средиземья при помощи песен, языков и фольклора, тщательно проработав социальную экологию эльфов, энтов, людей и хоббитов и мастерски продумав топографию».[[37]](#footnote-38) Такая детализированность даёт читателю возможность полностью погрузиться в воображаемый мир и поверить в его существование, а сам автор считает побег во «вторичные миры» сугубо положительным явлением.

Эскапистская литература существовала всегда. В 1516 году с выходом книги Томаса Мора «Золотая книжечка, столь же полезная, сколь и забавная о наилучшем устройстве государства и о новом острове Утопия» в литературе появился жанр утопии, всегда близкий эскапистам. Однако первой утопией обычно считают произведение Платона «Государство» (427—347 гг. до н. э.), где он противопоставляет земному миру свой «идеальный» мир. Это говорит о том, что эскапистские мотивы уже давно присутствовали в творчестве. Построение этих виртуальных миров помогало выжить в жёстких условиях реального мира не только авторам, но и читателям этих книг. Многие причисляют к эскапистам и русского философа-утописта Н. Г. Чернышевского, который в своем романе «Что делать?» изображает самодостаточную коммуну людей, трудящихся вместе для взаимной выгоды. Чернышевский, прошедший и заключение, и ссылку, показывает в своей книге светлый мир справедливости, где исчезает проблема неудовлетворенности реалиями жизни. И именно это может являться главной причиной ухода из реальной жизни в виртуальную. Современные же литературные произведения отличаются своей мультиплатформенностью. Они существуют не только как книги, но и как фильмы, события, видеоигры. Большую популярность в молодёжной среде приобретает сочинение «фанфиков», любительских произведений по мотивам фильмов, сериалов, аниме и компьютерных игр. Эта мультиплатформенность делает погружение в виртуальный мир ещё проще.

Изучением причин эскапизма также занимаются голландские исследователи, которые понимают его как средство избавления от стресса и рутины повседневной жизни. Они соединили в одну таблицу четыре мотивации для эскапизма (прерывание рутины, избавление от стресса, поиск удовольствия, использование воображения) с четырьмя видами эскапистской активности, которые выделил Эванс (уклоняющая, пассивная, активная, экстремальная). На основе этой таблицы они провели исследование, используя метод фокус-группы с активными участниками многопользовательских игр. В итоге более половины респондентов назвали поиск удовольствия самой важной причиной эскапизма через компьютерные игры.[[38]](#footnote-39)

На классификации голландских исследователей основывают свою работу учёные из Дании, которые в результате исследования пришли к выводу, что такая мотивация для эскапизма, как прерывание рутины негативно коррелирует с усилением слабых связей, в то время как остальные три мотива коррелируют положительно.[[39]](#footnote-40) Исходя из этого, что у широкого распространения эскапизма есть свои положительные и отрицательные последствия. Растёт количество одиночных домохозяйств, для многих людей стирается грань между реальным и виртуальным, происходит разрыв семейных и социальных связей, появляется политическая и социальная апатия, политический абсентеизм, возврат из виртуального мира в повседневность для многим людей оказывается слишком сложным. В то же время эскапизм может способствовать адаптации к современному обществу, уменьшению уровня стресса и реализации творческих способностей человека.

Некоторыми исследователями высказывается мнение, что эскапизм связан с распространением одиночества. Давыдов О.Б. рассматривает эскапизм, как отказ от участия в социальной жизни уход в добровольное одиночество. Он называет социальные факторы, которые вызывают рост числа эскапистов в современной России: «катастрофическое разрушение социальных взаимосвязей, моральный релятивизм, крайняя индивидуализация и атомизация общества, унификация потребностей в обществе потребления, коммерциализация практически всех сфер жизни».[[40]](#footnote-41) Алейникова О.С. считает, что основная причина распространения одиночества в «переходности» современного российского общества. По её мнению, столкновение коммунистических ценностей с западными культурными ценностями ведёт к противоречию ценностных систем, плюрализму и релятивизму ценностей. Это приводит к утрате людьми чувства стабильности и порождению чувства отчуждённости. [[41]](#footnote-42) В такой атмосфере растёт количество эскапистов, разрывающих социальные связи.

Количество одиноких людей растёт по всему миру. Например, согласно данным Euromonitor International в Японии в 2011 году количество домохозяйств с одним человеком превысило 16 миллионов и составило 31, 5% от количества всех домохозяйств. Это значительно выше, чем в 2001 году, когда их количество составляла 27,9% от всех домохозяйств. Исследователи связывают это с изменениями в культуре и жизненных стилях населения.[[42]](#footnote-43) Эрик Кляйненберг даже говорит о появлении субкультуры одиночек, которые не желают жить по навязанным нормам. [[43]](#footnote-44)

Поскольку эскапистская молодёжь всё больше погружается в свои миры, появляется апатия к политическим и социальным процессам. В 2011 году проводилось исследование Левада-Центра, посвящённое анализу современной молодёжной среды России. Авторы пишут об обнаруженном политическом и культурном эскапизме. Они считают важнейшим признаком отторжения социальной реальности отказ молодёжи от чтения общенациональных журналов и газет. По их мнению, на протяжении последних лет «происходил постепенный процесс отказа читательской публики от более сложного понимания и анализа политической, экономической, социальной и культурной жизни постсоветского общества, а значит, и от осмысленного участия в ней, возможности на неё влиять». [[44]](#footnote-45)

На смену активизму приходит слактивизм (от slack — «лентяй» и activism — «активизм»). Слактивизм (или диванный активизм) – это акт участия в заведомо бессмысленной деятельности как альтернатива реальному участию в решении проблемы. В наше время социальные сети позволяют человеку “участвовать” в решении проблемы, не прилагая особых усилий: поставить лайк, сделать репост, подписать онлайн-петицию. Это даёт людям ложное ощущение сопричастности, чувство, что они совершили что-то важное. Как правильно указала Кушнарева: «На смену информационному интернету пришел социальный»[[45]](#footnote-46).

Можно утверждать, что слактивизм – это одно из последствий виртуализации общества. Д.В. Иванов пишет о том, что виртуализацию общества можно наблюдать во всех сферах жизни человека, что «в настоящее время обозначаются многие новые экономические, политические, культурные феномены, не связанные непосредственно с компьютеризацией, но обнаруживающие сходство логики человеческой деятельности с логикой виртуальной реальности. Сущностный принцип этой логики - замещение реальных вещей и поступков образами – симуляциями». [[46]](#footnote-47)

Большую роль в производстве симулякров играет масс медиа. СМК формируют особую картину мира, область конструирования социального смысла, гиперреальность, которая способна подчинять себе реальный мир. По мнению А. Шюца, главной её особенностью является то, что она маскируется под реальностью повседневной жизни. Однако, медийная, виртуальная реальность строится по своим законам. Одни социальные проблемы в ней почти отсутствуют, потому что не удовлетворяют требованиям (драматичность, новизна, соответствие интересам властных элит и культурным предпочтениям, доминирующим в обществе). В то же время могут появляться проблемы, которые не присутствуют в реальной жизни. Примером может служить эксперимент Андерса Колдинг-Йоргенсона, организовавшего в Facebook группу по защите Фонтана Аистов в Копенгагене, который якобы хотят снести власти. Через несколько месяцев количество участников превысило 27 тысяч человек. Это при том обстоятельстве, что фонтану на самом деле ничего не угрожало. Это яркий образец того, как симуляция вытесняет действительность.

У слактивизма есть свои критики и защитники. Одни считают, что слактивизм уменьшает политическое участие в реальной жизни. «Мобилизационного потенциала социальных сетей с их «слабыми связями» недостаточно, чтобы вывести людей на улицу и заставить их перейти к акциям, направленным на свержение политического режима».[[47]](#footnote-48) О наркотизирующей дисфункции средств массовой коммуникации писали ещё Пол Ф. Лазарсфельд и Роберт К. Мертон. Они утверждали, что активное участие замещается пассивным знанием. Чтение и прослушивание новостей замещает социальное действие. Сейчас мы можем говорить о пассивном участии (слактивизме). Была даже создана кампания "Liking Isn’t Helping", которая представила серию изображений людей в нужде. На фотографиях была подпись: «"Лайк" не поможет. Будь волонтером. Измени жизнь». В 2013 году UNICEF запустила схожую кампанию: «Поставь like, и мы сделаем прививку от полиомиелита 0 детей».

Защитники же полагают, что слактивисты привлекают внимание к социальным проблемам, помогают донести информацию до других и чаще жертвуют деньги. В любом случае, человек создаёт свой симулякр в виртуальном пространстве. Иногда он никак не связан с его создателям (фейк страница), а иногда этот симулякр занят защитой фонтана, угроза которому также существует только в виртуальном мире. Однако можно видеть, как виртуальная реальность всё же влияет на действительность. «Вокруг сетевых групп в городах вырастают локальные городские сообщества самого разного толка, возникают новые социальные практики, придуманные в сетевом мире и перенесенные затем в город. Это культура флешмобов и хеппенингов, дискуссионных клубов и кофеен как «третьих мест» между работой и домом».[[48]](#footnote-49)

В связи с тем, что некоторые сетевые практики находят своё воплощение в действительности, а другие остаются в Сети, можно выделить два вида виртуального эскапизма. Первый мы назовём продуктивным. Это эскапизм как поиск возможности для социальной самореализации и культурного развития, использования и развития своих умственных и физических способностей. Например, Скирдачева определяет социальную практику эскапизма как «вид практики, в ходе которой конкретно-исторический субъект, используя общественные эскапистские институты, организации и учреждения, воздействуя на систему общественных отношений, изменяет общество и развивается сам».[[49]](#footnote-50) Это также может быть появление новых субкультур, поиск идентичности, заработок в играх, в Интернете, создание сообществ по интересам. Для многих людей увлечение компьютерными играми – это – «не бегство от проблем реальной жизни, а своеобразный способ решения их».[[50]](#footnote-51)

Второй вид эскапизма можно назвать деструктивным. Он заключается в реализации себя в виртуальной реальности, уходе в уже существующее социокультурное простарнство и пассивном участии в нём. Виртуальная реальность действительно для многих выполняет компенсаторную функцию. В Интернете человек может быть, кем угодно, и сообщество даёт человеку шанс утвердиться хотя бы в виртуальной среде, даёт возможность самореализации. Деструктивный эскапизм проявляется в практиках, которые остаются виртуальными. Например, проведение большого количества времени в компьютерной игре. Доктор философских наук Баева Л.И. пишет про то, что социализация в компьютерных играх «лишь имитирует социальное взаимодействие, не создавая реальных межличностных связей и отношений».[[51]](#footnote-52) Большинство хикикомори также являются безучастными потребителями массовой культуры. Таким образом, основное отличие этих двух видов эскапизма в том, что при деструктивном эскапизме социальные практики становятся виртуальными, а при продуктивном – виртуальное становится социальным, перемещаясь из Сети в действительность.

# Глава 2. Эскапистские практики в виртуальном пространстве

# 2.1 Социальное конструирование виртуальной реальности: феноменологический анализ и теоретический обзор

Основной посыл феноменологической социологии заключается в том, что социальная реальность конструируется и реконструируется людьми, зависит от их сознания и интерпретаций. Задача исследователей в этой парадигме мышления заключается в том, чтобы показать, как сумма субъективных мнений становится объективной социальной реальностью с институциональным порядком, который посредством легитимации даёт человеку понять, что он есть и что ему нужно делать. Виртуальная реальность в этом случае может рассматриваться либо как сфера конструирования социальной реальности, либо как автономная реальность.

Современные виртуальные пространства интересны именно тем, что приобретают черты социальной реальности. По мнению Шюца, люди обмениваются мирами личного опыта в процессе коммуникации при помощи механизма типизации. Эта передача смысла из поколения в поколение и образует социальную реальность, но в мире постмодерна личный опыт людей слишком разнообразный. Про мир повседневной жизни Альфред Шюц написал, что это «интерсубъективный мир, который существовал задолго до нашего рождения, пережитый и проинтерпретированный другими, нашими предшественниками, как организованный мир».[[52]](#footnote-53) Скоро то же самое можно будет сказать и про Интернет, который становится самостоятельной интерсубъективной реальностью, позволяющей пользователям участвовать в её конструировании. Именно поэтому для её анализа можно использовать методы феноменологической социологии, изучать, как виртуальная реальность конструируется человеком и его субъективными значениями, как эта реальность впоследствии создаёт новый тип человека, чьё сознание детерминировано не только социально, но и виртуально. Виртуальная реальность сети Интернет также приобретает онтологический статус, становится объективной реальность, внешней по отношению к человеку. Виртуальные пространства воспринимаются людьми в качестве социальных. С одной стороны, в виртуальной реальности люди могут выполнять те же действия, что и в физической реальности: знакомиться, общаться, находить новых друзей, делать покупки и т.д. С другой стороны, у этих действий есть своя специфика в виртуальным пространстве. Более того, человеку становится доступны и те действия, которые в физическом мире невозможны.

Поскольку механизмы конструирования виртуальной реальности схожи с механизмами конструирования социальной реальности, мы можем использовать феноменологически-конструкционистский подход Питера Бергера и Томаса Лукмана, который они применили к анализу социальной действительности. В своей книге они пытались разобраться, в результате каких процессов знание становится автономной реальностью, влияющей на каждого человека в обществе. Мир понимался ими как состоящий из множества реальностей. Как и Шюц, верховной, высшей реальностью они считали повседневную жизнь, поскольку она интерсубъективна. Сейчас же многими исследователями отмечается, возникновение социальной виртуальной реальности - это «своеобразный ответ на распад старых социальных связей между людьми».[[53]](#footnote-54) Потому как виртуальная реальность также разделяется с другими людьми, мы рассмотрим, как в ней происходит институционализация, легитимация и интернализация.

Легитимация возникает в том случае, когда новому поколению необходимо передать институциональный порядок. В случае с пространством Интернета довольно сложно выделить эти поколения, однако одной из исследовательниц Сети это удалось. Впрочем, и в первом выделенном поколении уже происходят не только процессы хабитуализации, типизации и институционализации, но и процесс легитимации, в ходе которого «само собой разумеющееся знание» передаётся новым пользователям. Царева А.В. выделяет несколько «сетевых поколений». «Поколение создателей» существует в 1970 – 1980-е годы. Его появление связано с первой компьютерной сетью ARPANET, созданной для коммуникации между исследователями. В 1975 году было зарегистрировано уже около 2000 пользователей, которые использовали сетевое пространство не только для выполнения проектов, но и в личных целях. В результате объединения Usenet и ARPANET появилась возможность для каждого человека принять участие в интернет-коммуникации, вследствие чего в 1979 году появляются смайлы, ники, MUD (MultiUsersDomain), спам и т.д. «Коллективное творчество, свободный обмен информацией и идеями, неформальный игровой тон коммуникации характеризуют этот первоначальный, некоммерческий, во многом утопический этап развития Сети».[[54]](#footnote-55) В этом мы можем увидеть, как упорядочивается индивидуальный опыт членов сообщества, который затем легитимируется «символическим универсумом», подтверждается в символических действиях и объектах. Происходит признание и оправдание социального порядка в Сети, пользователями усваивается знание того, что и каким образом должно быть сделано.

В 1990-е годы появляется «поколение потребителей», использующее сетевое пространство не для разработки технологий, а для общения, покупок и т.д. Появляется первый коммерческий провайдер, интернет-магазины и игровые пространства. «На смену преобладающему в сообществах 1970–1980-х гг. коллективному творчеству, основанному на общности интересов и сходстве культурных и образовательных характеристик, приходят коллективный обмен и потребление информации».[[55]](#footnote-56) В связи с этим интересно высказывание Несговорова А. А. о превращении Интернета в отражение реального общества с четырьмя фундаментальными институтам.[[56]](#footnote-57) Институт государства выражается в совокупности правил и норм, а также, например, в наличии модератов, следящих за порядком и устраняющих девиантное поведение. Институт семьи может быть обнаружен в указании своего семейного положения на странице в социальной сети. Под Институтом производства имеется в виду вся электронная коммерция, наличие виртуальных денежных средств. Духовная сфера также присутствует в Сети, поскольку у пользователей есть возможность приобщиться к массовой культуре. В этих институтах мы можем увидеть, как воплощается социальный контроль, поддерживаются образцы поведения, устанавливаются роли и статусы.

«Поколение подключенных» возникает в 2000-е годы, когда, по мнению Царевой, происходит интеграция Сети с процессами «реальной» жизни. В противовес Web 1.0 один из сторонников движения за свободное программное обеспечение Тим О’Райли назвал новое явление Web 2.0, которое заключается в появлении блогов, социальных сетей, наполнении сайтов пользователями, создании коллективных баз знаний и пр. Основываясь на исследовании Д. Тапскотта, Царева отмечает появление новых жизненных стратегий: «подключенность, многозадачность и быстрое реагирование, практически постоянное обращение к Сети — за информацией для принятия решения, за рецептами готовых действий, за мнением по поводу событий, за новостями и поддержкой».[[57]](#footnote-58) В появление этой новой жизненной стратегии мы можём чётко увидеть процесс интернализации. Появление и распространение технологии Web 2.0 влияет на социализацию современной молодёжи, поскольку Интернет не только отражает современную реальность, но и оказывает на неё влияние. Некоторые исследователи пишут о возникновения феномена киберсоциализации, в связи с чем интересно высказывание Бергера и Лукмана о том, что «неуспешная социализация в одном социальном мире может сопровождаться успешной социализацией в другом».[[58]](#footnote-59) Когда человек социализируется в киберпространстве, социальная реальность релятивизируется, а у самого человека возникает позиция стороннего наблюдателя. Мы можем предположить, что такие люди становится «индивидуалистами» в терминологии Бергера и Лукмана. Это люди, которые ясно видят возможность перемещения между доступным мирами и вследствие этого сознательно конструируют своё «Я». Это может привести к тому, что у человека сформируется пренебрежительное отношение к нормам и ценностям общества, в котором он живёт. Ввиду этого Кораблёва В.Н. пишет о массовом распространении цинизма в качестве жизненной стратегии. «Люди превратились в «двойных агентов» (П. Слотердайк), усвоивших в процессе социализации этические нормы и идеалы, но в повседневной жизни руководствующихся прагматичными соображениями».[[59]](#footnote-60)

«Поколение подключённых» - не единственный термин для современной молодёжи, погружённой в цифровые технологии и виртуальные пространства. Исследователи часто пишут о поколении «Y», «Next», «Millennials», «NetGen», «сетевом» поколении. Это поколение появляется во время развития новых коммуникационных технологий и медиа-ресурсов, во время виртуализации общества. В это период Интернет превращается из информационного поля в новое коммуникационное пространство. Многие исследователи пишут о том, что виртуальное становится социальным, поскольку «перенесённые в виртуальное пространство социальные практики сегодня обретают статус не «параллельных», аналогичным настоящим, а реальным».[[60]](#footnote-61) Именно поэтому испанский социолог Мануэль Кастельс говорит о возникновении культуры реальной виртуальности, так как термин виртуальной реальности его не совсем устраивает. Он полагает, что реальность всегда была виртуальной, так как она переживается через смыслы. Реальную виртуальность он определяет так: «система, в которой сама реальность (т.е. материальное/символическое существование людей) полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом».[[61]](#footnote-62) В культуре прежнего общества образы являлись отражением реального опыта. В культуре виртуальной реальности существование человека полностью погружено в образы, которые могут заменять любой смысл. В виртуальной реальности производятся знаки смыслов и устанавливаются связи между ними, что порождает смыслы других порядков. Уже не социальное переносится в виртуальную реальность, а реальная виртуальность оказывает влияние на осуществление социальных практик.

Отечественные исследователи О. А. Антонова и С. В. Соловьёв выделяют две человеческие способности, которые помогают создавать и поддерживать иллюзии виртуальной реальности: воображение и умение абстрагироваться. Они полагают, что склонность человека к «удвоению реальности» появилась намного раньше склонности к осмыслению и рефлексии. «Трудно сказать, с какой степенью чувственной достоверности участник пещерного ритуала способен был воображать изображённых на стенах пещеры животных, однако прежде всего он должен был интерпретировать эти, порою довольно абстрактные человеческие фигурки с членами своего племени».[[62]](#footnote-63)

Розин В. М. утверждает, что «человек и раньше мог, причём достаточно легко, попасть в мир виртуальной реальности, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или просто увлечённо поглощая книгу».[[63]](#footnote-64) Пупышева И.Н. также отмечает, что виртуальная личность существовала до появления Интернета, проявляясь в псевдонимах и актёрских амплуа.[[64]](#footnote-65) Именно поэтому нельзя рассматривать виртуальные пространства без изучения среды, которая подготовила базу для их возникновения.

Первоначально термин «виртуальная реальность» использовался для обозначения технологий, имитирующих реальность. Однако существует и более широкое толкование. Часто можно услышать о «виртуальных деньгах», «виртуальном туризме», «виртуальном рабочем месте». Под виртуальной реальностью можно понимать любую реальность, которая подменяет собой действительность. Она может выражаться в художественном творчестве, в литературных произведениях, в компьютерных играх, театре, кино, политической пропаганде Отечественный учёный Носов Н. А. считает виртуальную реальность частью психологической реальности человека и выделяет следующие её свойства: порождённость, актуальность, автономность, интерактивность. [[65]](#footnote-66)

В современном социологическом дискурсе сложилось несколько подходов к определению данного понятия. Многие исследователи полагают, что возникновение виртуальной реальности связано именно с развитием и распространением компьютерных технологий и глобальной сети (А. Бюль, А.И. Воронов). Однако такой подход часто критикуют за акцентирование внимания на технической стороне и игнорирование естественного содержания.

Канадские исследователи Артур Крокер и Мишель Вэйнстейн также занимались исследованием данного феномена. «Виртуализацией Крокер и Вэйнстейн называют новый тип отчуждения: отчуждение человека от собственной плоти в процессе пользования компьютерами и превращение ее в потоки электронной информации, подпитывающие виртуальный капитал».[[66]](#footnote-67) Однако компьютерный мир – это лишь один из видов виртуальной реальности наряду с реальностями, которые создаются посредством творчества, наркотических веществ, кино и т.д.

Социальная реальность виртуализируется, так как у современного человека возникает потребность в конструировании виртуальной реальности. По мнению британского социолога польского происхождения Зигмунта Баумана эта потребность возникает из-за отсутствия сбалансированности между общественным и частным. Он считает реальностью нашего дня индивидуализированное общество. Это общество неопределённости и неуверенности людей, в котором подавляются те проявления человеческого духа, которые вдохновляли людей к социальным преобразованиям. Люди не верят в то, что коллективным образом можно достичь чего-либо существенного, поэтому теряет значение устойчивость любых межличностных отношений. От этой неопределённости многим людям хочется сбежать. Австрийский социолог Питер Людвиг Бергер пишет о возможности «построить крепость для своего разума, пребывание в которой изо дня в день позволит почти не обращать внимания на ожидания со стороны общества».[[67]](#footnote-68) Именно по этой причине виртуальная реальность находит такое распространение. В её рамках человек имеет возможность взаимодействовать с другими субъектами, но это взаимодействие носит другой характер.

Французский философ Жан Бодрийяр пишет о процессах деинституализации и развеществления социума, об усилении символичности современного общества. По его мнению, человек в наше время взаимодействует с симуляциями, а не с реальными вещами. О возникновении гиперреальности в своей книге «Символический обмен и смерть» он писал ещё в 1976 году. Это реальность, «где виртуальное уже неотделимо от реального, поскольку и то, и другое в равной степени обладает или не обладает «объективностью», «экстравертностью» и «карающей силой», которые Эмиль Дюркгейм определил как признаки любой реальности».[[68]](#footnote-69)

Отечественный исследователь Д. В. Иванов строит свою концепцию виртуализации общества, основываясь на этой теории симулякров. Он объясняет тенденции общества, «исходя из анализа стремлений-ценностей, из представления об обществе не как о системе институтов, но как о процессе реализации ценностей, процессе, историческими моментами которого являются формирование и упадок социальных институтов как реальности sui generis».[[69]](#footnote-70) Иванов выделил три универсальные характеристики виртуальной реальности: нематериальность воздействия, условность параметров (конструирование времени и пространства участниками), эфемерность (свободы входа и выхода, возможность манипулировать реальностью).

Другая группа исследователей считает виртуальную реальность результатом производства обществом новых форм коммуникации (Н. Луман, М. Паэтау, М. Кастельс, Е. Е. Таратута). По мнению немецкого учёного Михаэля Паэтау, виртуализация является социальным процессом изменения общества в целом, а не созданием параллельного. «Паэтау интерпретирует возникновение гиперпространства сети Internet как результат "использования" обществом новых форм коммуникации для самовоспроизводства - аутопойесиса (по терминологии Лумана). Наряду с традиционными формами, "реальными" интеракцией и организацией, коммуникация посредством компьютера вносит вклад в производство социальности».[[70]](#footnote-71)

Мануэль Кастельс считает, что человек воспринимает окружающую среду через символы, которые передаются в процессе коммуникации. По его мнению, в наше время коммуникации формируют культуру реальной виртуальности. «Появление новой системы электронной коммуникации характеризуется ее глобальными масштабами, интегрированием всех средств массовой информации, и ее потенциальная интерактивность уже меняет нашу культуру и изменит ее необратимо».[[71]](#footnote-72)

Таратута Е.Е. заключает, что «в современном обществе имеется некая область конструирования социального смысла, которая называется виртуальной реальностью».[[72]](#footnote-73) Главным отличием виртуальной реальности от подлинной является возможность манипулирования событиями и информационными потоками. По мнению исследовательницы, конструирование виртуальной реальности привлекает людей из-за возможности её возможно отредактировать, что невозможно в социальной реальности.[[73]](#footnote-74) Она воспроизводит условия, которые близки к социальной реальности, но даёт иную свободу действий. В ней возможно не только посещение магазина или оплата счёта, но и то, что недоступно человеку в реальном мире. Многие явления социальной жизни сейчас приобретают признаки виртуальности, которая дополняет социальную реальность там, где реальные предметы и явления недоступны человеку. «Потребность в конструировании виртуальной реальности возникает именно тогда, когда повседневность начинает проблематизироваться по тем или иным причинам».[[74]](#footnote-75) В 1999 году английский социолог Энтони Гидденс на программе Рейта утверждает: «Переживаемое нами ощущение бессилия – не признак нашей собственной слабости, а отражение недееспособности наших институтов».[[75]](#footnote-76) Он предлагает реформировать старые или создавать новые институты, но мы видим, что процесс виртуализации институтов уже начался.

Подводя итоги, мы можем заключить, что виртуальная реальность – это не только одна из сфер социальной реальности, но также огромное количество автономных эскапистских социокультурных пространств, которые оказывают влияние на жизненные практики людей и существующие социальные институты. Более того, процесс виртуализации способствуют замене реальных практик на виртуальные и позволяет появиться совершенно новым практикам, существование которых возможно только в виртуальном пространстве.

# 2.2 Эскапизм в виртуальном пространстве как жизненная стратегия

Поскольку виртуальная реальность даёт людям возможность конструировать собственные социокультурыне пространства, необходимо рассмотреть бегство в такие пространства в качестве одной из жизненных стратегий, доступных для молодёжи. Существует несколько подходов к изучению жизненных стратегий. Основное их различие, по мнению А. А. Волокитиной заключается в том, что «одни связывают жизненные стратегии скорее с адаптацией, другие с активным выбором».[[76]](#footnote-77) Исследовательница считает одной из особенностей жизненных стратегий молодёжи их краткосрочный характер. Она также замечает, что на построение стратегий влияет «переходность, промежуточность, неустойчивость и маргинальность социальных статусов и жизненных позиций»[[77]](#footnote-78) молодёжи. В исследовании, проведённым М.М. Акулич и В.В. Пить, делается вывод, что основными жизненными стратегиями молодёжи остаются: «желание материального благополучия; стремление молодых людей добиться успеха в своей профес­сии; получить профессиональное образование и создать крепкую и счастли­вую семью».[[78]](#footnote-79) У эскапистов же появляется альтернативная этим жизненная стратегия.

Медведев А.М. пишет о процессах, которые являются причиной отказа молодёжи от стратегий прошлого для построения новых. Он отмечает такие признаки переходности современного общества как «радикальная переоценка ценностей, неясность перспектив, нарушение преемственности в отношениях между поколениями, отсутствие ясных социально признанных способов реализации индивидуальных жизненных стратегий»[[79]](#footnote-80). Именно это, по его мнению, ведёт к тому, что молодёжь стремится к независимости от общества. Об этом же пишут и другие исследователи (Здравомыслова О., Арутюнян М., Шурыгина И.): «в современной модели успеха наивысшим достижением считается максимальная независимость от общества». [[80]](#footnote-81) Ещё одна исследовательница жизненных стратегий современной молодёжи Лунина Ю.В. пишет о невключённости молодёжи в жизнь общества.[[81]](#footnote-82)

Жизненные стратегии молодёжи меняются под воздействием современных коммуникативных технологий. Американский социально-культурный антрополог, индийского происхождения Арджун Аппадураи пишет о возрастающей роли воображения в сегодняшней повседневной жизни, которое, в отличие от фантазии, является основанием для действия. По его мнению, именно электронные средства коммуникации предоставляют новые ресурсы и задают новые рамки для конструирования виртуальных пространств и формирования идентичности. Он полагает, что «технологические изменения последних десятилетий привели к сдвигу, вследствие которого воображение стало коллективным социальным фактом».[[82]](#footnote-83) Такое развитие событий он считает основой множественности воображаемых миров. Антрополог утверждает, что воображение теперь не связано с пространством искусств, мифов и ритуалов. Люди начали использовать воображение в практике повседневной жизни, что сказывается и на распространении эскапизма.

В меняющемся мире появляются новые жизненные стратегии. Эскапизм в виртуальной реальности – одна из них. По мнению Таратуты Е.Е. «Субъект виртуальной реальности оказывается в ситуации массового авторства: он предпочитает сам выбирать, строить социальность – в той ситуации, когда регулярная социальность оказывается слишком облигатной, нормативной, «трудной» для существования в ней, - а также, в ещё большей степени, слишком неиндивидуализированной и оставляющей данному субъекту только занимать существующие позиции».[[83]](#footnote-84) Деятельность по конструированию виртуальных эскапистских пространств становится референтной для некоторой части молодёжи, что влияет на их основную деятельность, так как времени на неё становится меньше.

Интернет имеет большое количество именно молодых пользователей. Согласно данным ФОМ 81% от опрошенной молодёжи посещал Интернет за последние сутки.[[84]](#footnote-85) Можно выделить несколько причин того, что человек вступает в виртуальное сообщество. Одним из главных факторов является недостаток общения в реальной жизни. «Общение посредством сети Интернет – это не извращенная форма человеческого общения, не плохая пародия на коммуникацию «лицом к лицу». Это просто новая форма общения, прочно занимающая свое место в социуме».[[85]](#footnote-86) Интернет позволяет человеку удовлетворить потребность в сообществе, в групповой принадлежности, увеличить количество социальных контактов. Основной проблемой средств массовой коммуникации Кастельс считает однонаправленность коммуникационной системы. В отличие от телевидения, которое порождает однонаправленные коммуникации, Интернет даёт людям возможность взаимодействовать. «Участие в виртуальных сообществах является разновидностью коммуникативной практики, реализующей потребность пользователей в свободном общении в Интернете».[[86]](#footnote-87)

Ещё одной причиной является возможность играть роли, не реализованные в реальной жизни. В Интернете человек может быть, кем угодно. Сообщество даёт человеку шанс утвердиться хотя бы в виртуальной среде, даёт возможность самореализации. «Первый, социальный мир, традиционно жестко объектен и структурирован, он исходно задает человеку рамки для самокатегоризации, ограничивая его как социальный объект (границами пола, возраста, национальности, профессиональной принадлежности и пр.); второй же - информационный - принципиально безграничен, и, следовательно, необходимым условием существования в нем является решение задачи самоопределения, поиска идентичности».[[87]](#footnote-88)

Социальные институты локализуют взаимодействие людей, но коммуникации в Интернете избавлены от надзора социальных институтов, что даёт людям возможность взаимодействовать вне традиционных рамок. В киберпространстве можно достигнуть тех же целей, что и в реальной жизни, но эти социальные институты можно включать и выключать. Неудовлетворённость социальным окружением также может стать причиной увлечения виртуальными сообществами. Социальные сети дают человеку возможность найти свой круг общения и в то же время прервать разговор в любой момент. Этот новый вид коммуникации устраняет все пространственные и временные барьеры, позволяя человеку общаться с людьми по всему миру.

Виртуальные сообщества всегда являются и социальными. « Internet - среда развития виртуальных сообществ, альтернативных реальному обществу».[[88]](#footnote-89) В них также происходит социальное расслоение, складывается социальная структура, формируются системы норм и ценностей, появляется общий язык и традиции. Но в то же время они с неизбежностью остаются симуляцией действительности. «Эти компьютерно-опосредованные способы не переносят общество и социальность в виртуальное (в смысле параллельного «реальному») пространство не-сущего, а инкорпорируются в систему общества, становясь в один ряд с привычными способами осуществления практик».[[89]](#footnote-90)

Про виртуальную реальность отечественный исследователь Саяпин Владислав Олегович пишет так: «Она виртуальна в том плане, что за ней может стоять и нечто реальное, и фикция, и симулякр. Она реальна в том плане, что становится реальной социальной силой, влияющей на способ жизнедеятельности людей, их стиль повседневной жизни».[[90]](#footnote-91) Трудно не заметить, что виртуальные коммуникации влияют на жизнь человека в социальной реальности. Для многих интернет-коммуникации становятся важнее реальных коммуникаций. Времяпрепровождение в социальных сетях для многих заменяет общение с друзьями. Люди сами создают эту вторичную социальную реальность, от которой вскоре начинают зависеть не меньше, чем от первичной. «При этом нужно понимать, что перспектива полного замещения реального общения виртуальным обществу вряд ли грозит. Та же «рукописная» письменность не канула в небытие, просто изменилась область ее применения».[[91]](#footnote-92) Виртуальная форма общения для многих людей кажется настолько привлекательной, что исследователи начали говорить о таком понятии, как Интернет-аддикция, но подобная увлечённость является крайним проявлением.

Виртуальное сетевое сообщество может оказывать влияние на убеждения, взгляды человека, на его поведение в реальной жизни. «Отсутствие в мире объектов и перенос в мир виртуальных образов меняет сущность индивида, так как он в меньшей степени связан с социальной ответственностью, заботой о другом, моральными требованиями».[[92]](#footnote-93) Сообщество становится транслятором моделей поведения, стандартов и установок. Существуют институты, которые пропагандируют пренебрежительное отношение к модным тенденциям, политике, морали. Участники такого сообщества, включаясь в коммуникационные процессы, постепенно перенимают ценностные ориентиры сообщества и руководствуются ими при взаимодействии с людьми в процессе реального общения.

Американский социолог Шерри Тёркл изучает влияние технологий на нашу жизнь. В своей книге «The Second Self» она писала о том, как компьютер становится порталом в виртуальные миры, как он меняет нас, наши отношения, наши способы думать. В 1995 году в работе «Life on the Screen» она изобразила виртуальное пространство как возможность для исследования своей идентичности. Последняя часть этой трилогии называется «Alone Together». В ней автор задаётся вопросом, влияет ли виртуальная близость на опыт в реальном мире, и показывает, что изменилось за последние 15 лет. Она пишет: «Мы перешли от многозадачности к многожизненности».[[93]](#footnote-94) Доказывает это Тёркл примерами из интервью, в которых люди рассказывают о своей жизни в видеоиграх и социальных сетях. По её мнению, в виртуальной реальности у человека появляется возможность побывать в новом сообществе, найти новых друзей и чувство принадлежности. Понимая, что в таком пространстве человек может чувствовать себя гораздо комфортнее, чем в реальном мире, она поднимает вопрос о том, кто будет заботиться о реальном.

О возможностях и опасностях эскапизма в киберпространстве пишет отечественная исследовательница Шапинская Е. Н., которая рассматривала виртуальный мир Интернета как часть постмодернисткой культуры. По её мнению, киберпространство заполнено симулякрами, «которые человек «посткультуры» с радостью потребляет, заменяя ими реальный опыт, сопряженный с тяготами, напряжением и затратами».[[94]](#footnote-95) Возможность, которую получает человек – это возможность создания иной идентичности в виртуальном мире. Главная опасность заключается в том, что человек может стать зависим от этого мира, поскольку многим людям становится всё труднее возвращаться в рутинную повседневность.

Некоторые социологи и философы обеспокоены тем, что распространение культуры реальной виртуальности может привести к опасностям, связанным с социализацией молодёжи. Всё чаще можно услышать о «киберсоциализации». Например, Николаева Е.М. И Николаев М.С. пишут о том, что для огромного числа молодых людей Интернет становится одним из важнейших институтов социализации. Это приводит к тому, что «киберреалии (функции, роли, контакты) становятся более значимыми, чем реально-социальные».[[95]](#footnote-96) Они также пишут о возникновении «плавающей социализации», что связано с процессом детерриторизации, утратой локальности. Действительно, с появлением новой среды социализации у человека появилась возможность значительно расширить систему своих контактов и референтов, общаясь не только со своим непосредственным окружением, но и с людьми других культур.

Количество пользователей Интернета постоянно растёт. В 2015 году их стало 3.2 миллиарда, что значительно больше по сравнению с количеством пользователей в 2000 году, когда пользователей было 400 миллионов. В России к концу 2015 года аудитория Интернета составляла 84 миллиона человек в возрасте от 16 лет.[[96]](#footnote-97) С появлением технологий Web 2.0 у этих пользователей появилась возможность не только создать своё виртуальное пространство в сети, но и повлиять на реальный мир через виртуальную реальность. Например, после нападений в Париже современная группа хактивистов Anonymous объявила войну террористам ИГИЛ. Они взломали более пяти тысяч аккаунтов боевиков и опубликовали пошаговую инструкцию по онлайн-борьбе для неопытных пользователей. Некоторые исследователи считают такой хактивизм бесполезным, потому что все его результаты остаются в сети и не влияют не реальный мир. Более того, иногда хактивизм, слактивизм и кликтивизм считают негативными явлениями, поскольку они заменяют реальные действия. Однако недавно экпертами в области медиа было проведено исследование на основе базы твитов о политических волнениях и демонстрациях. Исследователи пришли к выводу, что именно слактивистиы способствуют распространению информации, благодаря чему-то протесты и получают освещение и развитие. [[97]](#footnote-98)

В сети Интернет также появляются новые виртуальные субкультуры, некоторым из которых удаётся перерасти в нечто большее. Например, seapunk начался с шутки в интернете и перерос в целое направление в музыке. Webpunk – субкультура, демонстрирующая собой размытие границ реального и виртуального. Witch house – стиль электронной музыки с особенным стилем визуализации, включающим элементы оккультизма, колдовства, шаманизма и ужасов. Своё распространение также получил через Интернет и обрёл популярность в России, в связи чем в Санкт-Петербурге проводится мероприятие «Ведьмин дом». Субкультура хиккикомори возможна только в Интернете, а для отаку в Японии есть квартал в Токио – Акихабара.

Во всех примерах, приведённых выше, можно видеть проявление продуктивного эскапизма. Люди сначала создают виртуальные сообщества и группы в сети Интернет, а затем эти виртуальные группы переносятся в повседневность и становятся частью социальной действительности. Так виртуальная реальность всё больше приобретает черты реальной виртуальности, о которой писал Кастельс.

# Глава 3. Эмпирическое исследование жизненной стратегии хиккикомори на примере сообщества «Hikikomori» в социальной сети «Вконтакте»

# 3.1 Программа исследования

**Актуальность:** Виртуальное пространство уже давно стало неотъемлемой частью жизни человека, а сообщества в сети Интернет являются привычным инструментом социального взаимодействия людей. По мнению Мудрика А.В., общение в Интернете «в наибольшей степени привлекательно в подростковом и раннем юношеском возрасте, когда ищут новых друзей и новые субкультуры, пытаясь обрести чувство принадлежности к той или иной группе».[[98]](#footnote-99) Тем не менее, виртуальные молодёжные субкультуры и сообщества всё ещё мало изучены.

Коммуникации в Интернете избавлены от надзора социальных институтов, поэтому виртуальное пространство является идеальным местом для образования и распространения субкультур, не принимающих ценности доминирующей культуры. Одним из самых интересных моментов является то, что в Интернете также появляются субкультуры, существование которых в реальном мире невозможно . Примером является субкультура хикикомори.

Хикикомори – это молодёжь, которая отказывается от социальной жизни и уходит в добровольное затворничество. Первоначально это явление появилось в Японии, но с развитием технологий оно распространяется по всему миру. В других странах можно услышать о «basement dwellers» или NEET (Not in Employment, Education or Training). Казалось бы, как сообществом могут стать люди, чьей основной ценностью является изоляция? Это становится возможным с появлением виртуальных пространств. С одной стороны, хикикомори могут находиться в почти полной изоляции от общества, с другой – в среде таких же изолированных, выпавших из общества.

В данном исследовании мы рассматриваем особенности эскапизма в виртуальном пространстве на примере сообщества «Hikikomori» в социальной сети «Вконтакте». Так же исследование позволит изучить саму субкультуру хикикомори через феномен эскапизма.

**Объект исследования** – подписчики сообщества «Hikikomori» в социальной сети «Вконтакте». **Предмет исследования** – записи подписчиков на стене сообщества.

**Цель** исследования: изучение и выявление особенностей жизненной стратегии участников сообщества «Hikikomori».

На основании цели нами поставлены следующие задачи:

- рассмотреть сообщество в качестве социального пространства и пространства для коммуникации;

- изучить сообщество в качестве трансмедийного и гиперреального;

- определить механизмы формирования нового виртуального социокультурного пространства;

- выявить причины распространения субкультуры хикикомори;

- описать образ хикикомори в России;

- выявить, каким образом воспроизводится дискурс о хикикомори

- установить степень влияния виртуального сообщества на жизненные установки индивида;

**Методы исследования:**

В исследовании предполагается использование как количественных, так и качественных методов исследования.

1. Контекстуальный анализ с элементами обоснованной теории позволяет сформулировать теоретически-нагруженные интерпретации, основанные как на данных, так и на контекстуальном знании исследователя. В ходе анализа происходит рассмотрение сообщества в качестве поля для коммуникации; социального пространства; технологии, гиперреального и трансмедийного пространства. Выявляются новые индикаторы причин и следствий эскапизма, которые будут использоваться в дальнейшем нарративном анализе.

2. Количественный анализ хештегов с последующей интерпретацией полученных данных позволит создать образ хикикомори в России.

3. Категориально-содержательная модель нарративного анализа (контент-анализ) используется для определения ценностей, жизненных установок и стратегий участников сообщества. Будут учтены категории причин и следствий эскапизма, полученные из теоретических работ и индикаторы, выявленные в ходе контекстуального анализа. В результате анализа будут выделены новые индикаторы, которые позволят доработать теорию. Для качественного анализа данных будет использована программа Nvivo 10. Данный подход позволяет избежать основных недостатков качественного исследования, так как процедуры проведения исследования формализуются. Анализируются не выборочные цитаты, а все посты, полученные в ходе стихийной выборки.

Основания для выделения категорий и индикаторов:

Изначально категории и индикаторы выделяются из причин и следствий эскапизма, которые были упомянуты в теоретических работах по эскапизму. В ходе контекстуального и нарративного анализа могут возникнуть новые индикаторы, которые также добавляются в таблицу.

Причины: Личностные причины связаны с внутренним миром человека, его мироощущением и самоидентификацией. В психологических и философских исследованиях эскапизма отмечаются такие факторы образования эскапизма, как состояние здоровья (например, синдром выученной беспомощности в статье Медведева Б.П. «Практики инструментального эскапизма как средство адаптации к трудностям в процессе школьного обучения»), психологические черты индивида (например, низкие адаптивные способности в статье Гусейнова А.Ш. «Специфика эскапизма в контексте протестной активности личности»), успешность самоидентификации (например, индивидуальный кризис субъективной идентичности в статье Давыдова О.Б. «Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности»), степень индивидуализации, уровень стресса и уверенности в будущем.

Микро-социальные причины связаны с процессом, агентами и механизмами социализации индивида, влияния социокультурной среды и значимых других на него. Это, в первую очередь, такие институты социализации, как семья, школа и среда сверстников. Например, Суворовой И.М. в статье «Эстетический эскапизм как актуальная проблема современного образования» утилитаризм современной системы образования рассматривается в качестве одной из предпосылок формирования эскапизма. Ещё одной микро-социальной причиной является отсутствие возможностей для реализации потребностей. Козырева Л.В. в своей работе «Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации» указывает нереализованность субъекта в трудовой деятельности в качестве основной причины эскапизма.

Макро-социальные причины связаны с глобальными процессами и изменением структуры общества. Среди них коммерциализация (в статье Давыдова О.Б. «Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности»); виртуализация (процесс подробно описан в книге Иванова Д.В. «Виртуализация общества»); медиатизация (важно отметить возникновение технологии Веб 2.0, описанной в статье Царёвой А.В. «Человек в сети: смена веб-поколений»); повышение качества жизни (проявлется в культе протестной праздности, описанным Петровым В.В. в работе «Практики праздности, недеяния и эскапизмав молодёжных сообществах ХХ в. Как стратегия элитизации личности»); распространение массовой культуры; информатизация (которая приводит к «информационному беспокойству» - термин Ричарда Сол Вурмена) и распространение культуры общества Постмодерн.

Мировоззренческие причины связаны с системой взглядов и представлений человека. В данном случае причиной может быть как сомнение в существующих моделях взаимодействия (подобным образом эскапизм рассматривается в статье Нятиной Н.В. «Эскапизм – отклонение в социализации молодёжи»), так и уверенность в их нецелесообразности, а также осознание ограниченности знания и относительности истины. В этой ситуации у человека появляется позиция стороннего наблюдателя и возникает циничная мировоззренческая стратегия, которая легитимирует социальный эскапизм (подробнее описано в статье Кораблёвой В.Н. «Цинизм как идеологический стержень индивидуализированного общества»). Ещё одну мировоззренческую причину выделяет Гусейнов А.Ш. в статье «Специфика эскапизма в контексте протестной активности личности», анализируя эскапизм в качестве протеста против курса развития современного общества.

Последствия: В результате эскапизма человек выпадает из социальной структуры общества и не участвует в его развитии. Это проявляется в социальной и политической апатии; увеличении уровня одиноких людей (Эрик Кляйненберг о субкультуре одиночек в книге «Жизнь соло: Новая социальная реальность», Давыдов О.Б. о добровольном одиночестве в статье «Философский аспект виртуального эскапизма в эпоху виртуальности»); снижении интеллектуального потенциала молодёжи по причине избегания общественной жизни (предположение, высказанное Нятиной Н.В. в статье «Эскапизм – отклонение в социализации молодёжи) и социальной разобщённости.

Для индивида: В отличие от последствий для общества, которые отмечаются исследователями в качестве негативных, на отдельного индивида эскапизм может оказывать и положительное воздействие, в связи с чем исследователи обычно выделяют два вида эскапизма. Например, Медведев Б.П. выделяет экзистенциальный эскапизм, который приводит к разрыву связей и инструментальный эскапизм, который является формой адаптации вследствие ухода индивида от монотонной повседневности с рутинными практиками. Таким образом, адаптация индивида к постсовременному обществу является одним из следствий эскапизма. Однако следует учитывать, что эскапизм может быть как средством реализации в виртуальной реальности, так и средством самореализации в социальном мире.

**Таблица 1.** *Индикаторы причин и следствий эскапизма*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Категория** | **Описание, определение** | | **Индикаторы** |
| **Причины** | | | |
| ***Личностные*** | | | |
| Состояние здоровья. | Физическое и психическое. | Социофобия, расстройства личности, избегание попыток к улучшению своего состояния. | |
| Психологические черты. | Черты, свойства личности, тип темперамента и характера. | Интроверсия, неконфликтность, низкие адаптивные способности, мечтательность, недовольство своим полом. | |
| Успешность самоидентификации. | Наличие межролевого внутриличностного конфликата, образованного в результате противоречия ценностей, полученных из микро-среды и макро-среды. | Неспособность реализовать свою роль, разобраться в собственной жизни, отсутствие жизненной стратегии, жизненных планов. | |
| Излишняя индивидуализация. | Индивидуализация является в определённой степени процессом, который противоположен социализации. Он заключается в накоплении индивидом своего уникального опыта, вследствие чего может произойти обособление от других. | Ориентированность на свой внутренний мир или на индивидуальный вклад в культуру. | |
| Стресс. | В том числе стресс монотонии. | Отсутствие разнообразия, условий для получения новых эмоций. | |
| ***Микро-социальные*** | | | |
| Семья. | Семья – это одна из сред для социализации. Важно выявить, созданы ли в семье условия для интеграции индивида в общество, воспитываются ли в нём навыки преодолевать психологические проблемы и социальные трудности. | Отношение с членами семьи, финансовое положение семьи, наличие эскапистской традиции в семье, непонимание со стороны семьи. | |
| Образование. | Формализация учебного процесса, в результате которой теряется функция школы в качестве среды для социализации. В условиях капитализма образование отчуждается и становится услугой. | Неуспешность образования, коммуникативные аспекты общения с учителями и другими сотрудниками школы. | |
| Отношения со сверстниками. | Как среда социализации. Неприятие в среде сверстников может привести к замыканию человека в своём индивидуальном мире. | Ярлыки, оскорбления, избегания, насмешки. | |
| Отсутствие возможностей для удовлетворения потребностей | Отсутствие среды общения для формирования коммуникативных навыков, реализации творческих и профессиональных способностей. Невозможность достичь желаемый статус. | Личностная нереализованность в трудовой (карьера) или внеучебной деятельности (кружки, внеклассные занятия, музыкальные и художественные школы, досуг). | |
| Макро-социальные | | | |
| Усиление потребительской составляющей,  коммерциализация сфер жизни. | Превращение практики потребления из материальной в социально-культурную. | Финансовые проблемы, доступность к материальным благам, материальные потребности. | |
| Виртуализация, медиатизация. | Возникновение и распространение технологии Веб 2.0. Наличие современной техники (компьютеры, смартфоны с доступом к Сети), которая предполагает её использование. Широкое применение средств связи. | Интернет-зависимость, время, проведённое за компьютером. | |
| Повышение качества жизни, увеличение свободного времени. | Возникновение культа протестной праздности. | Поиск удовольствия, гедонизм, развлечения. | |
| Распространение массовой культуры. | Глобальность массовой коммуникации, интерактивность новых технологий. Появление трасмедийных и мультимедийных проектов. | Упоминание трансмедийных проектов и своего участия в них. | |
| Культура общества Постмодерн | Атомизация социального, террор свободы, трансформация процесса конструирования идентичности. | Разрушение целостной картины мира, неуверенность, постоянный поиск своей роли, необходимость постоянно меняться, сравнение себя с другими. | |
| ***Мировоззренческие*** | | | |
| Сомнение в эффективности существующих моделей взаимодействиям. | Эскапизм как стадия поиска себя, жизненная стратегия, заключающаяся в самопознании. Эскапизм как образ жизни и философия. | Нежелание реализовать свою роль, поиск себя, ограниченность своим миром, собственное понимание жизни. Заявления о несправедливости мира, о нежелании жить по стандартам, становиться похожими на родителей, находить себе место в системе. | |
| Цинизм как мировоззренческая стратегия. | Эскапизм становится жизненной позицией человека вследствие осознания ограниченности знания и относительности истины. Позиция стороннего наблюдателя, «деперсонифицирующая самоидентификация». | Обесценивание дружбы, любви, семейных отношений, понятия долга и ответственности. Заявление об относительности современных ценностей, негативные высказывания об обществе. Нежелание сотрудничать с другими, неприятие их мнения. | |
| **Последствия** | | | |
| ***Для общества*** | | | |
| Социальная и политическая апатия. | Потеря способности к социальной активности и политической активности. Социальная апатия может стать стилем поведения. | Абсентеизм (уклонение от участия в выборах), индифферентность, социальная пассивность, утрата интереса к социальной действительности, нежелание что-либо делать, неспособность отстаивать свои интересы. | |
| Распространение добровольного одиночества. | Отказ от социальной жизни в пользу изоляции или виртуальной жизни.  Возникновение субкультуры одиночек, чьё появление влияет на структуру общества. | Неучастие в массовых культурных мероприятиях, затворничество, сокращение социальных связей. | |
| Снижение интеллектуального потенциала молодёжи. | Падение интеллектуального потенциала вследствие того, что молодёжь распределена по группам «своих». | Самообразование, неучастие в образовательном процессе. | |
| Социальная разобщённость. | Разнообразие ценностных ориентиров и взглядов на общество. | Потеря людьми социальных ориентиров, отсутствие взаимопомощи, разрыв коммуникативных и социокультурных связей, социальная алиенация, которая проявляется в дистанцировании от окружающих. | |
| ***Для индивида*** | | | |
| Адаптация к изменениям в социальной реальности | Адаптация к новому статусу, которая происходит за счёт частичной социальной дезадаптации через освобождение от монотонных рутинных практик. Может выражаться как в деструктивном, так и в продуктивном эскапизме и приводить к дальнейшему ослаблению навыков социальной адаптации. | Отказ от повседневности, безработность, анскулинг, осознание своего нового места в социальной структуре. | |
| Деформация моральных, нравственных и эстетических ценностей | Человек может руководствоваться новыми ценностными ориентирами в общении с другими людьми в социальной реальности. | Инфантилизм, асоциальное поведение, цинизм, солипсизм, моральный релятивизм. | |
| Утрата самотождественности, размытая идентичность. | Иллюзорная самореализация. Такой человек может стать «внутренним диссидентом», то есть человеком, который внешне разделяет установки, господствующие в обществе, в внутренне их не принимать. | Частичная или полная утрата ценностей, отказ от социальной идентичности, принадлежности к обществу, потеря гражданской идентичности из-за конфликта с обществом, отсутствие ощущения себя частью общества | |
| Сокращение социальных контактов, социального взаимодействия. | Имитация социальной активности. Сокращение контактов ведёт к неумению жить в соответствии с устоями и общепринятыми нормами. | Отсутствие или крайняя избирательность социальных связей. | |
| Аддикция | Постоянное обращение к Сети за информацией для принятия решений, рецептов, мнений. Процесс киберсоциализации. | Интернет-зависимость, использование специфичного сленга. | |

**Основная гипотеза:**

В жизненной стратегии участников сообщества «Hikikomori» преобладает эскапистская установка, то есть они стремятся к формированию и вовлечению в эскапистские социокультурные пространства.

**Дополнительные гипотезы:**

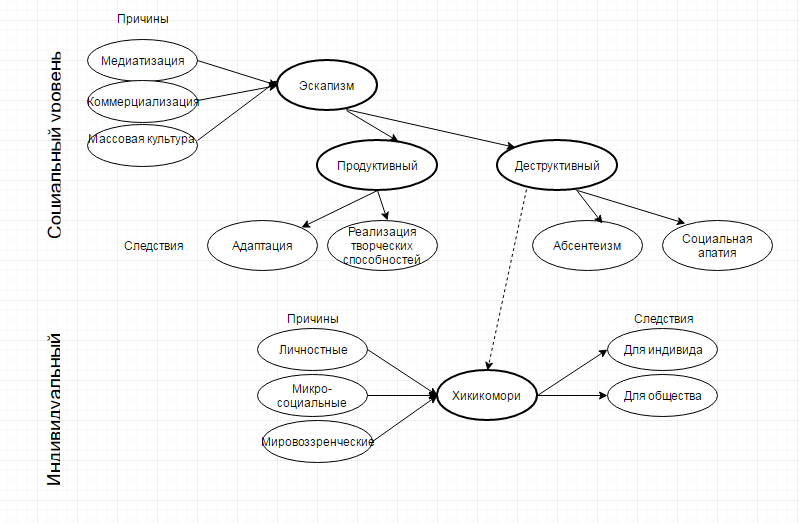
1. В процессе коммуникации подписчиков сообщества «Hikikomori» в cети «Вконтакте» образуется новое социокультурное пространство и, следовательно, новая идентичность.

2. Массовое вовлечение в виртуальные пространства эскапистского толка становится легче в связи с распространением современных технологий

3. Образ хикикомори в России тесно связан с культурой Японии

4. Основной причиной появления пространства «Hikikomori» является неприятие группой людей ценностей современного общества и стандартов социума.

**Рисунок 1.** *Теоретическая модель.*



**Выборка:**

Для количественного анализа хештегов: Все записи в сообществе с 1 марта 2015 года по 1 марта 2016 года без репостов (14906 постов, 13243 хештегов).

Для нарративного анализа: Генеральная совокупность – все записи (исключая репосты) в сообществе с 1 марта 2015 года по 1 марта 2016 без хештегов, 80+ символов, без слова «ТОП» и знака «●» в начале, исключая анонсы событий и описания к медийным проектам (2268 постов). Выборочная – бесповторная случайная выборка с доверительной вероятностью 95%. (329 постов).

**Ключевые термины, используемые в исследовании:**

Эскапизм – жизненная стратегия, которая возникает в результате переосмысления общепринятых норм и представлений и проявляется в уходе от социальной действительности в сконструированное индивидом или другими людьми и медиаканалами социокультурное пространство.

Социокультурное пространство – сознательно создаваемая социальная реальность, которая формируется в определённой культурной микросреде и влияет на мировоззрение человека.

Виртуальное пространство (социальная виртуальная реальность) – «это не только взаимосвязанные посредством коммуникационного оборудования и программ компьютеры, а прежде всего взаимодействующие в этой среде люди с продуктами своей активности».[[99]](#footnote-100)

Хикикомори. «Это слово состоит из двух частей: «хики» (яп. ‘приходить, становиться’) и «комори» (яп. ‘находиться в уединении, сидеть в заперти’), оно означает состояние человека, самостоятельно изолировавшегося от общества на длительное время, разорвавшего все межличностные отношения, оставившего учебу или работу и затворившегося в собственном жилище с минимальными контактами с внешней реальностью».[[100]](#footnote-101)

Медиасреда – совокупность разнообразных каналов получения информации, порождающих мифы, которые легитимируются посредством неформальной коммуникации и оказывают влияние на представление человека об окружающей действительности и его культурную идентичность.

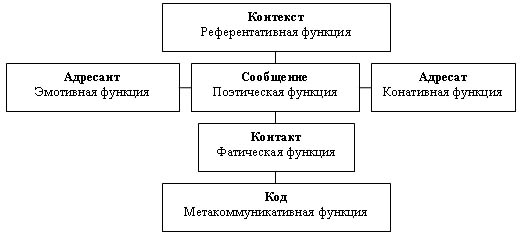
Жизненная стратегия –  «умение соединять свои индивидуальные, статусные, возрастные возможности, собственные притязания с требованиями общества, окружающих».[[101]](#footnote-102)

# 3.2 Полученные результаты и их анализ

# 3.2.1 Контекстуальный анализ с элементами обоснованной теории

Рассмотрение сообщества в качества социального пространства и пространства для коммуникации позволит понять, как происходит коммуникация между участниками сообщества по схеме Р. Якобсона, как формируется новое социокультурное пространство, появляется новая идентичность и воспроизводится дискурс о хикикомори (через теорию о социальном конструировании реальности и анализ дискурсивных практик, которые также конструируются социально). Выявление дискурсивных практик позволит представление об участниках коммуникации, их целях и установках. Анализ группы в качестве трансмедийного, гиперреального сообщества и технологии даст понять, как новые участники вовлекаются в данное пространство и как это связано с их жизнью в повседневном мире.

**Рисунок 2.** *Модель и функции коммуникации по Р. Якобсону.*



Как поле для коммуникации: Адресантами в сообществе становятся люди, чьи посты администратор группы решил подходящими для публикации. Чаще всего публикуются истории, чьих авторов действительно можно назвать хикикомори, что важно, поскольку на страницу подписано более 400 000 человек. Неизвестно, какая доля подписчиков данного сообщества являются настоящими хикикомори, какая доля является участником того, что можно назвать эскапистской субкультурой хикикомори, а какая часть подписалась на сообщество ради контента. Одни из подписчиков – затворники, другие понимают и уважают ценности хикикомори, а сами являются вполне социальными людьми, которые на улицу выходят и с людьми общаются, но воспроизводят дискурс о субкультуре. Есть и такие подписчики, которые просто заинтересованы только в контенте.

1) Эмотивная функция (экспрессивная). Её цель – отображение отношения адресанта к тому, о чём он говорит. Следует учитывать, что к сообщениям в сообществе имеются определённые требования. Одно из них звучит так: «Не надо писать текст, который как-либо относится к социуму, например про ваши половые отношения или отношения с друзяшками».  Это уже многое говорит о том, что исключается из дискурсивных практик хикикомори. Также администратор пишет, что публикуется не только «нытьё», но на странице его действительно очень много. Например, часто встречаются записи о ненависти к себе, недовольстве собой, о своём нежелании что-либо делать, о стагнации, об апатии, о бессмысленности дальнейшего существования и несправедливости мира. Для историй о ненависти к какому-либо аспекту жизни или событию даже имеется отдельный тег #пекло. В период с 1 марта 2015 года по 1 марта 2016 этот тег использовался 45 раз, то есть в сообществе за год появилось 45 историй, связанных с ненавистью. Основная проблема, если судить по беглому анализу историй подписчиков, заключается в том, что они не могут разобраться в собственной жизни. На странице постоянно появляются посты людей о том, что они не могут заставить себя подготовиться к экзаменам, доделать работу, убраться в комнате и даже позаботиться о своём здоровье.

2) Поэтическая (информационная, содержательная) функция связана с характером сообщения. В сообществе «Hikikomori» можно выделить два основных типа контента. Первый – это жизненные истории подписчиков, которые будут подробнее анализироваться в нарративном анализе. Второй – это советы от подписчиков посмотреть, послушать, приготовить что-нибудь. Для этого существуют специальные теги: #music, #книги,  #кино, #art,  #game,  #anime,  #manga, [#mnomgame](https://vk.com/feed?section=search&q=%23mnomgame), #рецептики, которые также будут подробнее анализироваться в количественном анализе хештегов. Все они дают узнать многое о субкультуре, так как многие посоветованные фильмы, книги и комиксы повествуют именно о вымышленных, параллельных мирах. Большая часть постов посвящена японской культуре, но хикикомори этим не ограничиваются, часто упоминая и современную популярную культуру. Исследовательница Катасонова Е.Л. подчёркивает, что увлечение фэнтези становится уже мировой тенденций и приводит в пример роман Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец» и произведение Джоан Роулинг «Гарри Поттер». Её взгляд заключается в том, что увлечение аниме и мангой «приводит к образованию нового социокультурного сообщества, и в этой среде появляется возможность создания своеобразных «комьюнити» по интересам для широкого общения молодёжи в условиях нашего разобщённого мира».[[102]](#footnote-103) Это её замечание интересно нам, поскольку на его основе мы можем выделить два типа хикикомори. Отличаются они причиной вступления в сообщество. Первый тип хикикомори – это настоящие затворники или люди с типичным для хикикомори поведением, которые пишут свои истории, тем самым воспроизводя дискурс о хикикомори. Второй тип – это люди, которые вступили в сообщество ради контента или по причине того, что в молодёжной культуре какое-то время «модно» было быть хикикомори. Этот тип людей вовлекается в данную субкультуру через контент сообщества и дискурс участников о себе, впоследствии приписывая себя к хикикомори.

3) Конативная функция служит для привлечения внимания. Это ориентация на адресата, и она хорошо видна в публикуемых записях. Истории начинаются с вопроса участникам сообщества, обращения или фраз «видишь ли», «знаешь ли» и т.д. Можно выделить два основных обращения – это «Анон» (распространённое на имиджбордах обращение, отсылающее к анонимности) и «Хиккач» (обращение ко всему сообществу). То есть участники пишут свои истории либо для неизвестного человека, анонима, либо для всех подписчиков сразу.

  4) Фатическая функция направлена на поддержание коммуникации. Так как у участников нет возможности комментировать записи на странице, они оставляют свой комментарий, когда делают репост. Чаще всего это репост остаётся без комментария, но бывают и развёрнутые ответы, просьбы к автору написать личное сообщение. Обычно это всё же «Репостну, чего уж», «Да», «+».

5) Референтивная функция (коммуникативная)  указывает на смысл сообщения, его контекст и объект, о котором идёт речь. Одной из основных и самых важных черт хикикомори является неприятие господствующей культуры, которое также проявляется в записях. Участники пишут о никчёмности существования людей, о нежелании становиться похожими на родителей и принимать их правила, о бессмысленности и относительности современных ценностей, о неспособности полюбить устои большинства, о социуме как системе, которая превращает людей в шестерёнки («деперсонифицирующая самоидентификация»).

6) Метакоммуникативная функция (Метаязыковая) — это функция толкования. Она устанавливает адекватность декодирования. В сообществе хикикомори можно заметить использование определённого сленга. Примером является слово «самовыпил», которое означает самоубийство. Судя по постам, участники сообщества довольно часто приходят к мысли о самоубийстве, но заявляют о своей нерешительности в этом вопросе и неспособности лишить себя жизни. На подобные сообщения реагируют по-разному. Одни говорят, что понимают, другие отвечают: «хватит ныть». Поскольку субкультура изначально появилась на имиджбордах, хикикомори также часто используют жаргон и аббревиатуры их посетителей: анон, ЧСВ, IRL, небыдло, PROFIT, кун, тян и т.д. Их значение знает не каждый пользователь сети Интернет, поэтому адресату необходимо понимать код сообщения и правильно декодировать его.

Подведём выводы о том, как происходит коммуникация между участниками. Коммуникация в сообществе происходит в процессе чтения публикуемых подписчиками записей на стене сообщества. Обратную связь можно увидеть в комментариях к репостам. Более того, люди в сообществе коммуницируют не только посредством слов, но и посредством фотографий, о чём будет подробнее сказано в дальнейшем анализе. Основной причиной формирования данного сообщества является потребность в коммуникации людей, которые по какой-либо причине не могут или не хотят общаться с людьми в реальном мире и не принимают ценности социума. Следует также отметить, что данная страница в какой-то мере является сообществом по интересам. Формируется данное социокультурное пространство исключительно его подписчиками при контроле администратора страницы, который, по его словам, также является хикикомори.

Как социальное пространство: Далее мы рассмотрим сообщество в качестве социального, рассмотрим, как конструируется новое социокультурное пространство и новая идентичность (у первого типа подписчиков – настоящих хикикомори), каким образом воспроизводится дискурс о хикикомори и как он воспринимается (вторым типом подписчиков – представителями субкультуры хикикомори).

Публичную страницу «Hikikomori» можно считать коммуникационным проектом для молодёжи, которая отказывается от социальной жизни и уходит в добровольное затворничество. По крайней мере, именно так определяются хикикомори на главной странице сообщества – как молодёжь, которая зачастую стремится к социальной изоляции. Это сообщество можно также назвать субкультурой одиноких людей, о которой американский социолог Эрик Кляйненберг, ссылаясь на работу Итана Уотерса «Городские племена», пишет как о субкультуре людей, которые помогают друг другу жить по отдельности.[[103]](#footnote-104) Возникает вопрос: как именно могут помогать друг другу люди, которые не знакомы в реальной жизни, которые в своём большинстве не общаются с другими участниками сообщества не только в физическом, но и в виртуальном мире. Ответить на этот вопрос можно, вспомнив теорию Бергера П. и Лукмана Т. о социальном конструировании реальности. В данном случае нам важен процесс интернализации реальности, в процессе которого индивидом принимаются нормы, установки и ценности тех людей, с которыми он взаимодействует.

Поскольку настоящие хикикомори мало или вовсе не взаимодействует с внешним социальным миром, то зачастую референтной группой для них становится именно это маленькое сообщество единомышленников, вследствие чего происходит социализация с частичной десоциализацией, то есть осуществляется некоторая потеря социального опыта индивида. Если человек не общается с людьми, которые могут подтверждать реальность повседневной жизни, но общается с людьми, у которых есть своё определение реальности, то в итоге человек со временем перенимает это новое восприятие социального мира. Вследствие процесса интернализации это сообщество становится и наиболее значимой социальной реальностью для человека. У индивида, прошедшего подобную социализацию в частичную реальность, отличается «обобщённый другой», который теперь связан не с всеобщностью других (т.е. обществом), а с общностью определённых людей – участников сообщества. Переосмысливается тот объективный мир, который сформировался у индивида в процессе первичной социализации, его интернализированный мир. То же самое можно сказать и про участников имиджбордов, веб-форумов, на которых люди могут получить социальное одобрение своим заблуждениям по поводу устройства общества. Самих хикикомори на имиджбордах тоже довольно много, поэтому для них даже существуют отдельные треды, «ветви обсуждения».

Бергер П. и Лукман Т. утверждают в своей книге: «Важнейшим средством поддержания реальности является общение».[[104]](#footnote-105) Сам наш способ понимания мира создаётся и подкрепляется социальными процессами, в которых мы участвуем. Поскольку настоящие хикикомори общаются только с узким кругом единомышленников (если вовсе общаются с кем-то), то и определение реальности у них другое. Можно утверждать, что происходит контр-определение реальности, в которую они были социализированы, а само сообщество становится контр-реальностью, которая объективируется её участниками. В данном случае мы можем говорить о процессе альтернации, то есть переходе индивидов из одной базовой реальности в другую. Для этого выполнены все условия. Участниками культивируется новый образ реальности (который отображается в их историях), этот образ поддерживается участниками сообщества (через лайки и репосты) в то время как повседневная реальность становится всего лишь одним из миров, с людьми из которого человек перестаёт общаться. В этой контр-реальности для человека появляются новые значимые другие, определения ситуации которых являются для него объективной реальностью. Далее в процессе интернализации он делает собственными их роли и установки, ими созданный мир. Например, передаётся идея, что во всех проблемах виноваты окружающие люди, но не сам индивид. В итоге это может повлиять на его выбор своего места в социальной структуре.

Признание мира отдельного хикикомори значимыми другими легитимирует для него подобное существование. Подписчики сообщества часто жалуются на то, что родственники и знакомые презирают и не понимают их образ жизни. В данном же сообществе их стиль жизни принимают, что позволяет им воспринимать его в качестве нормального. Можно утверждать, что между участниками происходит непрерывная взаимная идентификация, которая является элементом любой коммуникации. Как утверждают Бергер П. И Лукман Т.: «Мы не только живём в одном и том же мире, мы участвуем в бытии друг друга».[[105]](#footnote-106) Таким образом, происходит социализация человека не в объективный мир общества, а в объективный мир отдельного социокультурного пространства хикикомори. Также важно заметить, что сообществу свойственна бесстатусность, отсутствие социальной структуры, так как у всех примерно одни и те же проблемы, для решения которых в сообществе нет обособленной группы людей.

Когда мы анализируем дискурсивные практики, мы изучаем не объективные и субъективные проблемы, которые возникают в жизни участников сообщества. Мы смотрим на их представление о том, почему они стали хикикомори и на то, как воспроизводится дискурс о хикикомори. Ведь вполне вероятно, что в данной субкультуре просто принято говорить о том, что их не принимают сверстники, что родители их не понимают, что у них социофобия, а в затворничестве виновата ужасная система школьного образования. В субкультурах такое наблюдается довольно часто. Например, эмо зачастую перенимали образцы поведения друг друга, не вкладывая в них никакой смысл, в результате чего в Интернете было много фотографий с подростками, которые порезали себе вены. То же самое может быть и с модой на затворничество.

Дискурс о хикикомори воспроизводится в опубликованных жизненных историях, во многом одинаковых, в которых участники жалуются, например, на социофобию (одна из причин эскапизма) и одиночество (одно из следствий эскапизма). Многие пишут о том, что сознательно отказываются от дружеских отношений с людьми, потому что воспринимают это в качестве тягостной ноши на плечах. Это может быть проявлением циничного отношения к жизни и людям. Часто подписчики жалуются на материальную неблагополучность своей семьи, что противоречит утверждению Касьяновой, которая пишет, что хикикомори – это болезнь среднего класса: «В бедных семьях хикикомори не встречаются. Знакомство с реальной жизнью происходит с малых лет, и необходимость заработать на кусок хлеба не дает время на самокопание и самобичевание».[[106]](#footnote-107) Проверить правомерность данного высказывания можно будет в ходе дальнейшего нарративного анализа или методом анкетного опроса в последующих исследованиях. Несмотря на то, что некоторые люди просят совета в конце своей истории, большинство участников делает репост записи без какого-либо комментария, давая понять лишь то, что им близка описанная ситуация, но они тоже не знают решения. Через эти истории и их репосты и воспроизводится дискурс о данной субкультуре. Если опубликованная история соответствует образу хикикомори, который сложился в сознании подписчиков, то количество лайков и репостов увеличивается, в противном случае – наоборот.

Следует отметить, что «предложение другой реальности» посредством книг, кино, компьютерных игр и т.д. – это одна из дискурсивных практик, распространённых в сообществе. В связи с этим для новых членов сообщества, которые приобретают идентичность хикикомори, есть два варианта развития событий: либо социальных связей становится больше, так как есть люди, с которыми можно обсудить общие интересы (манга, аниме, Японий, косплей); либо человек получает психологическую легитимацию своего существования в качестве асоциального отаку – хикки. В Японии большинство хикикомори выбрали подобный образ жизни по причине социальных факторов, в силу которых социальное давление привело к внутриличностному конфликту. В данном же сообществе есть группа людей, которых скорее можно было бы назвать асоциальными отаку. Но, как утверждает автор самой популярной книги о хикикомори «Добро пожаловать в Эн.Эйч.Кей!», Тацухико Такимото: «Когда речь идёт об отаку, следует помнить, что они редко вступают в контакт с человеком. Люди, которые редко вступают в контакт с человеком, имеют тенденцию становиться хикикомори».[[107]](#footnote-108) Даже сам термин «хикикомори» появился в России благодаря процессам глобализации и медиатизации. Возможно, именно по причине этих процессов в России появились и сами хикикомори, которые избегают социальную реальность ради более приятных, создаваемых медийными каналами пространств.

Важно помнить, что этот дискурс не только конструируется, но и конструирует. Может ли человек, который подписался на обновления сообщества ради контента, действительно перенять образцы поведения хикикомори, намеренно или неосознанно? В процессе того, как человек участвует в деятельности сообщества и стигматизирует себя в качестве хикикомори, меняется его идентичность. Размытая идентичность проявляется именно у второго типа участников сообщества (которые являются частью субкультуры), так как они являются членами общества, утверждая, что не хотят быть его частью. В связи с этим следует упомянуть, что «в последнее время идентичности стали ещё более фрагментарными и непостоянными, поскольку они сконструированы сквозь множество противоречивых и часто антагонистических дискурсов».[[108]](#footnote-109) Эти участники сообщества занимаются социальной активностью и не делают почти ничего для того, чтобы изолировать себя от общества, в то же время считая его во многом несправедливым и демонстрируя свою неприязнь к социальному миру и социальным людям. Это приводит к внутриличностному конфликту, вследствие которого и происходит размытие идентичности. Настоящие же хикикомори приняли для себя новое восприятие реальности, поэтому размытая идентичность – это не про них. Они точно знают, что не хотят быть частью социальной системы и делают всё, чтобы этого избежать. Или хотят быть частью социальной системы, но осознают, что это слишком сложно для них. Зависит от того, является ли такое затворничество частью мировоззрения или последствием неразрешённых конфликтов.

Таким образом, человек может вступить в сообщество ради контента, не являясь хикикомори, но имея потенциальную возможность стать им. Когда он понимает, что его личные взгляды больше соответствуют взглядам участников сообщества, чем взглядам членов «большого» общества, у него возникает диссонанс и сомнение по поводу целесообразности моделей действий и взаимодействий, принятых в обществе. Разрешается этот конфликт, когда человек определяется со своей позицией. Следует также помнить, что виртуальное сообщество может служить транслятором моделей поведения, и влиять на стандарты, установки и поведение его участника в реальной жизни. В сообществе хикикомори также транслируются свои ценности. Его участники, включаясь в коммуникационные процессы, постепенно перенимают ценностные ориентиры сообщества, которыми могут руководствоваться при взаимодействии с людьми в процессе реального общения.

У данной субкультуры свои ценности, интересы и образ жизни. Кляйненберг обращает внимание на то, что подобная субкультура одиночек может стать достаточно сильной, чтобы влиять и изменять материнскую культуру, поэтому нам важно учитывать влияние субкультуры одиночек на общество в качестве одного из последствий распространения эскапизма. Это последствие проявляется в том, что появляется определённая группа людей, чей процесс социализации в некоторых аспектах серьёзно отличается от того, который проходил у большей части населения. В итоге такие индивиды, судя по историям в группе, даже не чувствуют себя частью этого «большого» общества, в котором им всё же приходится жить. Целая социальная группа хикикомори просто выпадает из структуры социальной системы. Это действительно сообщество, которое находится вне социальной структуры. Подобные «выпавшие» культуры Щепанская называет экстернальными (их внутренние ценности противопоставляемы общественным).[[109]](#footnote-110)

Как отмечается некоторыми исследователями, хикикомори не принимают ценности господствующей культуры, поэтому и создают свою, для создания которой в современном мире даже не нужно выходить из дома. Однако причины у них разные. Для одних участников сообщества затворничество – это ценность, часть их мировоззрения, а для других – единственный способ избежать социальную реальность, которая их пугает. Например, один из участников группы утверждает, что постоянно сравнивает себя с другими, находясь в обществе, а дома, в изоляции чувствует себя прекрасно. Многие недовольны своим полом, утверждают, что ненавидят своё тело. В рамках виртуальной реальности эта проблемы в какой-то степени решается, поскольку человек имеет возможность взаимодействовать с другими субъектами, но это взаимодействие носит иной характер, так как есть возможность быть анонимным. Более того, виртуальная реальность предлагает и иные идентичности. Другой участник сообщества утверждает, что не находился в контакте с другим человеком уже больше года, включая общение в Интернете, то есть он является участником сообщества и иногда пишет посты, но контактов даже со «своими» избегает. На примере этих участников мы можем выделить ещё два типа хикикомори, которые отличаются таким показателем, как социальные контакты. Одни участники группы заменяют контакты в социальном мире на контакты в виртуальном мире, другие не контактируют с людьми вовсе, являясь пассивными потребителями информации или же, наоборот, авторами историй о своей жизни, которые публикуются на стене сообщества. То есть одним участникам сообщество позволяет увеличить количество социальных связей (хоть и виртуальных), найти свой круг общения. Другим даёт возможность не думать об отсутствии социальных контактов как о проблеме, так как в сообществе подобный образ поведения считается нормальным, а как утверждает Зигмунт Бауман: «”Сумасшедшими” являются лишь неразделяемые смыслы. Безумие перестает быть безумием, если оно коллективно».[[110]](#footnote-111)

Подводя итог, мы хотим отметить, что процесс социального конструирования реальности тесно связан с дискурсивными практиками, которые используются индивидами, ведь новый образ социальной реальности легитимируется именно посредством дискурсивных практик. Более того, как процесс конструирования дискурса, так и процесс конструирования социокультурного пространства переплетён с процедурой формирования идентичности, которая претерпевает серьёзные изменения при переходе из одной базовой реальности в другую и смене референтной группы. Собственно, это и является ответом на вопрос, как субкультура одиночек помогает друг другу – через легитимацию и взаимную идентификацию позволяет человеку почувствовать себя интегрированным в новое сообщество. Также следует отметить, что данное виртуальное сообщество транслирует определённые ценности, которые оказывают влияние на поведение человека в социальном мире. Среди них: неприятие господствующей культуры, недоверие к коренным основаниям бытия, затворничество, уход в мир иллюзий и т.д.

Как технология, гиперреальное и трансмедийное пространство: Помимо советов подписчиков, которые появляются на станице, в сообществе есть несколько альбомов с цепочками фотографий. В одном из них выкладывают фотографии фигурок на фоне своего компьютера, в другом – фотографии своих рук на фоне монитора с изображением предыдущего фото. Получается так, что на каждой фотографии присутствует несколько людей, которые не знакомы и никогда не встречались. Они могут жить в разных странах и городах, но у них будет эта общая фотография. В данном случае медийная технология действительно является продолжением человека. Она меняет не только наше сознание и образ мышления, но и восприятие пространства. Более того, в этом процессе коммуникации участвует огромное количество людей. В альбоме с фигурками на фоне монитора компьютера более 800 фотографий, в другом альбоме – более 4000 фото. Эта коммуникация происходит без слов, только благодаря технологии. Даже комментариев в альбоме достаточно мало для такого большого сообщества.

Маклюэн выделяет «горячие» (характеризующиеся высокой определённостью и низкой степенью участия аудитории) и «холодные» (характеризующиеся низкой определённостью и высокой степенью участия аудитории) технологии.[[111]](#footnote-112) Про сообщество хикикомори можно сказать, что оно «холодное», така как большую часть контента можно додумать. Однако подписчики часто советуют книги, видеоигры и фильмы, которые сами по себе уже являются «горячими» технологиями и могут ввести человека в состояние транса. Можно сказать, что подписчики предлагают именно другие реальности, в которые можно полностью погрузиться. В этих реальностях и живёт сообщество. Каждый создаёт себе свою реальность или погружается в уже созданную, но приходит в сообщество для того, чтобы почувствовать, что его идентичность признаётся значимыми другими.

Не все социологи согласны с утверждением, что мир меняется из-за развития технологий. Многие утверждают, что происходит обратное, что технологии появляются, поскольку существует потребность в них. Хикикомори как сообщество и субкультура (а не отдельные затворники) возникает именно из-за потребности некоторых людей в её появлении. Как упоминалось ранее, не у всех получается смириться с реальностью эпохи постмодерна. И даже по работам многих современных социологов, по их данным можно сказать, что таких людей становится всё больше. К тому же, появление сети Интернет даёт человеку огромное количество возможностей избежать социальную реальность и создать свою или погрузиться в более приятное социокультурное пространство единомышленников.

Поскольку некоторая доля участников группы вовлекается в субкультуру именно через контент сообщества, нам необходимо рассмотреть сообщество «Hikikomori» в качестве гиперреального и медийного. Сообщество хикикомори – это проект, который может существовать только в виртуальном пространстве. Это симулякр настоящего сообщества, симулякр, который ни к чему не отсылает и создаёт свою особую гиперреальность. Случается, что участники просят совета у подписчиков, но это скорее риторические вопросы, чем реальное желание изменить что-то в своей жизни: «Как люди понимают, что им нравится, чем они хотят заниматься всю жизнь?», «За что мне всё это?» и т.д. У хикикомори происходит замещение социального мира виртуальным, который интегрирован в их повседневность, поэтому мы можем утверждать, что им свойственен уход в мир иллюзий и эскапизм. Например, некоторые участники сообщества признаются, что им нравится представлять себя в другом мире – постапокалиптическом или мире любимого произведения. Для этих людей использование воображения действительно стало одной из практик повседневной жизни. Про сообщество хикикомори можно сказать то же, что и говорил Щюц про миры фантазий: «Живя в одном из многих миров фантазии, мы больше не обязаны покорять внешний мир и преодолевать сопротивление его объектов. Мы свободны от прагматического мотива, который управляет нашей естественной установкой в отношении мира повседневной жизни; мы свободны также от пут «интеробъективного» пространства и интерсубъективного стандартного времени. Мы больше не ограничены пределами нашей актуальной, восстановимой или доступной досягаемости. Все, что происходит во внешнем мире, больше не навязывает нам свои альтернативы выбора, и не ограничивает возможности наших свершений».[[112]](#footnote-113)

Главную задачу социолога Альфред Шюц видел не в постижении реального мира, а в исследовании способов, с помощью которых люди конструируют этот мир в своём сознании. Именно поэтому изучение виртуальных сообществ наподобие «Hikikomori» сейчас крайне актуально, ведь в какой-то мере это действительно отдельный мир, который конструируется людьми в сознании. Ещё более актуальной эту сферу делает то, о чём писал Бодрийяр. По его мнению, мы живём в гиперреальности, в реальности симулякров, когда средства массовой информации уже не отображают действительность, а становятся даже более реальными, чем эта действительность. В связи с этим мы можем говорить о вовлечении молодёжи в данное сообщество через медийное пространство. Нет больше главенствующей реальности, нет метанарратива, но есть микронарративы и множественность реальностей, плюралистичность миров, часть которых создаётся медиаканалами. И социологи в мире постмодерна должны изучать именно эти созданные людьми и медиаканалами миры. Сообщество хикикомори является одним из самых интересных случаев, так как в реальной жизни такое сообщество одиночек и затворников в принципе невозможно.

Данное сообщество погружено в трансмедийное пространство, т. е. информационное пространство, которое образовано взаимодействием разнообразных медийных каналов. Мы живём в эпоху трансмедиа, когда теряется грань между реальным и виртуальным. Например, в Польше открыли аналог замка Хогвартс из фильмов про Гарри Поттера, а некоторые компании интегрируют элементы из сериалов и фильмов в повседневность человека, чтобы заинтересовать его и завлечь в созданную ими реальность. Для хикикомори эта созданная виртуальная реальность становится более реальной, чем мир повседневности, поэтому их часто путают с отаку, людьми, которые помешаны на какой-либо компьютерной игре, сериале, аниме, манге, вокалоиде и т.д. У хикикомори специфический стиль жизни и поведения, своеобразные нормы и ценности. Это особая социальная общность, с которой идентифицируют себя её члены. У них есть самоназвание и самосознание, свои блоги (<http://hikki-nauma.ru/>), форумы (http://hikkikomori.ru/), сайты (<http://hikky.ru/>) и собственные треды на имджбордах.

В итоге трнасмедийность сообщества делает погружение в него гораздо легче для индивида, а поскольку это сообщество является ещё и гиперреальным, то в какой-то степени оно может заменять для него действительность. В связи с этим мы можем сформулировать новую гипотезу: «На степень участия в социальной жизни влияют медиаканалы, по которым индивид получает понимание реальности». К сожалению, в данном исследовании эту гипотезу вряд ли получится проверить, но она может служить основой для дальнейших исследований.

# 3.2.2 Количественный анализ хештегов

Анализ хештегов, которые были использованы 10 и более раз в период с 1 марта 2015 года по 1 марта 2016 года должен дать представление об образе хикикомори в России. Он позволит понять, чем увлекаются подписчики сообщества, что они смотрят, слушают, что считают интересным. Интерпретация данных позволит понять, связаны ли их интересы с эскаписткими мотивами. Нами также была просмотрена статистика за период с 1 марта 2014 года по 1 марта 2015 года, которая по используемым хештегам не сильно отличается от изучаемого нами периода, поэтому можно утверждать, что увлечения участников сообщества носят довольно стабильный характер. Хештеги #music@hikkikomorii, #книги@hikkikomorii, #кино@hikkikomorii, #art@hikkikomorii, #game@hikkikomorii, #anime@hikkikomorii, #manga@hikkikomorii, #cute@hikkikomorii, #интересности@hikkikomorii, #mnomgame, #draw@hikkikomorii, #рецептики@hikkikomorii, #помогашки@hikkikomorii, #крипи@hikkikomorii, #voice\_plus@hikkikomorii  используются довольно часто, так как продвигаются администратором сообщества. Само существование этих хештегов уже говорит о том, что в сообществе присутствует разнообразный контент, который может привлекать людей, не являющихся хикикомори. Так как вышеперечисленные хештеги несут в себе мало информации, мы будем анализировать их в связи с хештегами, которые используются в записях вместе с ними. Если хештег используется сам по себе (например, #music@hikkikomorii, #книги@hikkikomorii), то мы посмотрим на основное содержание самих записей.

**Таблица 2.** *Хештеги, использованные в сообществе 10 и более раз в период с 1марта 2015 года по 1 марта 2016 года.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Хэштег** | **Описание** | **Количество** |
| #art  #art@hikkikomorii | Творчество поклонников разнообразных медийных проектов и произведений искусства. Рисованные работы по аниме, манге, книгам, мультфильмам, играм, фильмам и сериалам. | 3663 (2963 + 970) |
| #music  #music@hikkikomorii | Музыка. | 1204 (757 + 447) |
| #интересности  #интересности@hikkikomorii | Интересные факты, новости, ссылки, необычные места, фотографии, скульптуры. | 524 (281 + 243) |
| #hq | Спортивная манга и аниме-сериал “Haikyuu!!” | 521 |
| #tg | Фантастическая манга и аниме-сериал “Tokyo Ghoul”. | 432 |
| #кино  #кино@hikkikomorii | Кинофильмы. | 378 (287 + 91) |
| #cute  #cute@hikkikomorii | Фото котов, собак, других домашних животных, всего, что может показаться милым. | 360 (284 + 76) |
| #manga  #manga@hikkikomorii | Советы прочитать определённую мангу, отрывки из комиксов. | 343 (279 + 64) |
| #eva  #nge | Манга и аниме-сериал “Neon Genesis Evangelion” в жанре «меха». | 321 (166 + 155) |
| #touken\_ranbu  #tourabu | Веб-браузерная игра, в которой игрок отправляется в прошлое, чтобы сразиться со злыми силами, пытающимися изменить ход истории. | 317 (166 + 151) |
| #книги  #книги@hikkikomorii | Литература. | 285 (187 + 98) |
| #anime  #anime@hikkikomorii | Советы посмотреть опредёлённое аниме, их описание и скриншоты. | 253 (197 + 56) |
| #game  #game@hikkikomorii | Советы поиграть в определённую игру, трейлеры и видео с геймплеем игр, ивент, связанный с поиском человека для игры по сети. | 252 (174 + 78) |
| #opm | Манга и аниме-сериал, высмеивающий тематику, свойственную для боевиков и супергеройских фильмов. | 207 |
| #Japan | Необычные японские места, здания, пейзажи, сладости; факты о стране. | 202 |
| #omnomn  #omnomnom | Фотографии сладостей, кулинарных блюд, традиционной еды других стран и еды которая просто выглядит аппетитно. | 161 (151 + 10) |
| #рецептики  #рецептики@hikkikomorii | Кулинарные рецепты. | 141 (114 + 27) |
| #Free | Аниме-сериал “Free!” о пятерых молодых людях, которые занимаются плаванием. | 126 |
| #draw  #draw@hikkikomorii | Изображения и видеоуроки по рисованию. | 125 (92 + 33) |
| #kurobasu  #knb | Манга и аниме-сериал “Kuroko no Basuke” о приключениях баскетбольной команды. | 116 (106 + 10) |
| #ons | Постапокалиптическая манга и аниме-сериал “Owari no Seraph”. | 101 |
| #snk | Постапокалиптическая манга, аниме-сериал и игра “Атака на титанов”. | 99 |
| #dragon\_age  #Dragon\_age | Серия компьютерных ролевых игр в жанре фэнтези. | 96 (53 + 43) |
| #room  #room@hikkikomorii | Фотографии комнат, рабочих мест. Скриншоты комнат из аниме. | 93 (74 + 19) |
| #сериал | Рецензии на сериалы, рекомендации посмотреть определённый сериал. | 78 |
| #gintama  #Gintama | Комедийная манга, аниме-сериал, анимационный фильм и игра “Gintama”. | 66 (49 + 17) |
| #hxh | Манга, аниме-сериал и анимационный фильм “Hunter x Hunter” о мире, населённым волшебными животными. | 63 |
| #pokemon | Медиафраншиза “Покемон”. | 55 |
| #LiS  #life\_is\_strange | Эпизодическая компьютерная игра “Life is strange” в жанре интерактивное кино. | 50 (35 + 15) |
| #naruto | Манга и её аниме-экранизация о ниндзя-подростке “Naruto”. | 48 |
| #дорама | Японские телесериалы. | 48 |
| #gangsta | Манга, аниме-сериал и роман “Gangsta”. | 46 |
| #пекло | Истории подписчиков сообщества о том, что их раздражает в современном обществе и поведении других людей. | 45 |
| #yowapeda | Манга и аниме-сериал “Yowamushi Pedal”. | 42 |
| #sw | Культовая фантастическая сага, мультимедийный проект о событиях в единой фантастической Вселенной «Звёздных войн». | 39 |
| #madoka | Манга, аниме-сериал и игра “Mahou Shoujo Madoka Magica”. | 39 |
| #dmmd | Манга, анимационный сериал и игра “DRAMAtical Murder”. | 39 |
| #su  #steven\_universe | Американский мультсериал “Steven Universe” | 37 (23 + 14) |
| #FF | Серия компбютерных игр “Final Fantasy”, кинофильмы, аниме и журналы по тематике. | 32 |
| #love\_live | Мультимедийный проект о группе школьниц “Love Live! School Idol Project”. | 28 |
| #voice\_plus | Размышления участников сообщества в формате аудиофайла. «Никаких стихов, повестей, перечитывания с книг. Исключительно ваши мысли, ситуации, истории из жизни». | 26 |
| #hannibal | Американский телесериал об отношениях агента ФБР Уилла Грэма и психотерапевта Ганнибала Лектера “Ганнибал”. | 25 |
| #osomatsu | Манга и аниме-сериал “Osomatsu-kun”. | 24 |
| #kekkai\_sensen | Японская сёнэн-манга и аниме сериал “Kekkai Sensen”. | 23 |
| #undertale | Компьютерная инди-игра “Undertale”. | 22 |
| #klk | Аниме-сериал и манга “Kill la Kill”. | 22 |
| #cosplay | Фотографии косплея известных персонажей из аниме и компьютерных игр. | 22 |
| #bh6 | Американский анимационный фильм и комиксы “Big Hero 6”. | 22 |
| #fma  #FMA | Манга и аниме-сериал “Fullmetal Alchemist”. | 21 (11 + 10) |
| #gsnk | Аниме-сериал и манга в жанре романтической комедии “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”. | 20 |
| #bjd | Изображения шарнирных кукол ( *ball-jointed doll, BJD*). | 18 |
| #monogatari | Серия лайт-новел, аниме-сериал и игра “Monogatari”. | 18 |
| #persona | Аниме-сериал “Persona: Trinity Soul”. | 18 |
| #drrr | Серия лайт-новел, манга, аниме-сериал и игра “Durarara!!” | 17 |
| #one\_piece | Манга, аниме-сериал и серия фильмов “One Piece”. | 17 |
| #magi | Манга и аниме-сериал “Magi”. | 17 |
| #berserk | Манга, аниме-сериал и анимационный фильм “Berserk”. | 16 |
| #помогашки | Просьбы приютить бездомных животных, подписать петицию, помочь найти книгу и т.д. | 16 |
| #fate | Японский визуальный роман, игра, аниме-сериал и анимационный фильм “Fate/stay night”. | 16 |
| #HP | Серия из семи книг и мультимедийный проект “Harry Potter”. | 15 |
| #until\_dawn | Видеоигра “Until Dawn” в жанре интерактивное кино. | 15 |
| #админ | Объявления администратора публичной страницы. | 15 |
| #dishonored | Компьютерная игра в жанре стелс-экшен “Dishonored”. | 14 |
| #lotr | Роман-эпопея Дж.Р.Р.Толкина и его экранизация “Властелин колец”. | 14 |
| #jjba | Манга, серия лайт-новел и аниме-сериал “JoJo’s Bizarre Adventure” | 14 |
| #punpun | Манга “Goodnight Punpun”. | 13 |
| #gravity\_falls | Американский анимационный телесериал о летних каникулах двух близнецов в вымышленном городе Гравити Фолз. | 12 |
| #AC | Серия мультиплатформенных игр о войне между ассасинами и тамплиерами “Assassin’s Creed”. | 12 |
| #the\_witcher | Компьютерная ролевая игра “Ведьмак”. | 12 |
| #dgm | Манга, аниме-сериал и игра “D.Gray Man”. | 11 |
| #kuroshitsuji | Манга и аниме-сериал “Black Butler”. | 10 |
| #az | Аниме-сериал “A.Z”. | 10 |

С хештегом #music@hikkikomorii чаще всего советуют музыку из игр, аниме и фильмов. Популярны японские исполнители и вокалоиды. Встречаются и песни отечественных исполнителей, тексты которых соответствуют тематике группы. Примером является песня «Словно тень» группы «1,5 Кг Отличного Пюре» про одиночество. Также упоминается большое количество малоизвестных зарубежных и российских проектов, среди которых: Ef (музыкальный коллектив из Швеции, исполняющий музыку в жанре пост-рок); Cats Never Die (российский музыкальный проект в стиле пост-рок, инди-рок, инструментальный рок); Nicholas Allbrook – (австралийский музыкант, играющий в жанре психоделический рок). К записи с музыкальными произведениями последнего был комментарий автора о том, что музыкант постоянно ходит в домашних тапочках и рубашке, которую носит с 12 лет, а живёт он с друзьями, которые употребляют наркотики. Этот момент является интересным, поскольку автор записи намеренно делает акцент на необычном и не совсем приемлемом в обществе образе жизни исполнителя.

Книга в большинстве случаев советуются вместе с хештегом #книги@hikkikomorii и довольно большой рецензией на неё, в которой автор записи аргументирует то, почему именно эту книгу необходимо прочитать подписчикам. Присутствует большое количество произведений японских авторов и книг в жанре социально-психологической драмы. Можно заметить, что и в выбранной хикикомори литературе присутствует неприязнь к современному обществу и его ценностям. Например, советуется книга Теодора Драйзера  «Американская Трагедия», которую автор записи описал как трагедию человека из общества, где ценят достаток, а не личность. Другой подписчик посоветовал книгу Ирвина Уэлша «Кошмары аиста Марабу» о трипах современного английского люмпена. Ещё один пример – книга Джорджа Оруэлла «Да здравствует Фикус» о пороках современного общества.

С хештегом #кино@hikkikomorii часто советуют тайваньские, корейские, японские фильмы и сериалы, но попадаются и кинокартины из других стран, если они соответствуют тематике. Хештеги #cute@hikkikomorii и #рецептики@hikkikomorii существуют для контента, который популярен в почти любых сообществах в Интернете – это фотографии милых животных и кулинарных блюд. Любая информация, которая может показаться интересной публикуется с хештегом #интересности@hikkikomorii, но чаще всего это опять же факты о японских субкультурах, традициях, архитектуре и местах.

Хештег #art@hikkikomorii чаще всего используется совместно с хештегом мультимедийного проекта и рисунками в стиле аниме по его тематике. Так же с рисованием связан хештег #draw@hikkikomorii, который используется нередко, что говорит о большом количестве участников, увлекающихся рисованием. Об этом свидетельствует ещё и то, что в альбомах с фотографиями комнат часто можно увидеть графический планшет на рабочем столе, а в альбоме с обменом вещей люди постоянно предлагают художественные принадлежности. Это не только говорит о большой доле творческих людей в сообществе, но и позволяет назвать часть подписчиков просьюмерами, то есть не только потребителями, но и производителями контента. Не только рассматривание, но и создание собственных артов по вселенным медиапроектов позволяет человеку погрузиться в вымышленный мир ещё больше.

С хештегом #game@hikkikomorii связан ивент, который существует для тех, кому не с кем поиграть в массовую многопользовательскую онлайн игру. Его смысл заключатся в том, что человек должен сделать репост записи с названием игры, в которую играет, а затем выбрать кого-то самостоятельно или ждать, когда ему напишут. Такая запись собрала 36 репостов 1 марта, 27 репостов 23 февраля и 24 репоста 19 февраля, что говорит о том, что в сообществе всегда есть люди, которые готовы пообщаться и поиграть в компьютерные игры с другими участниками группы. Это позволяет некоторым подписчикам пообщаться и повзаимодействовать в виртуальном пространстве игры. Также это позволяет участникам оправдывать эскапизм друг друга.

Посредством записей с хештегами #anime@hikkikomorii, #manga@hikkikomorii и #Japan происходит вовлечение некоторых людей в сообщество через интересы. Существование отдельного тега для манги (японских комиксов) и аниме уже говорит о приверженности российских хикикомори к культуре Японии. Мангу советуют тоже специфичную: «Её Дом» (про девочку с очень богатым воображением); «Eden: It's an Endless World! » ( про мир, в котором чума унесла жизни 15 % населения); «Shoujo Gensou Necrophilia» (про девочку, которая перестала взрослеть). По популярным аниме (#hq, #tg, #eva, #opm, #Free, #kurobasu, #ons, #snk) постоянно публикаются новые арты. Следует отметить, что интерес к аниме также часто приводит к увлечению косплеем, который является формой эскапизма и в какой-то степени игрой с идентичностью.

Хештег #пекло существует для жизненных историй участников о том, что они ненавидят. Именно в них чаще всего проявляется цинизм, неприятие господствующих в обществе ценностей и норм: «ПОЧЕМУ я должна уважать кого-то просто из-за того, что у него циферки в паспорте другие?»; «Ненавижу. Люто ненавижу, когда мне в лицо тычат родством»; «Анон, вот скажи, давят ли на тебя родители из-за того, что ты одинок?»; «Я знаю, что некоторые люди мечтают завести друзей, близкого человека, кого-то родного. Но я не вхожу в категорию таких людей, потому что дружба и любые близкие отношения уже давно открылись для меня в другом свете».

Чаще всего используются хештеги с названиями современных и популярных медийных проектов. Например, такие произведения как «Властелин колец» и «Гарри Поттер» упоминаются не более 15 раз, хоть и являются довольно крупными мультимедийными проектами, о которых можно многое сказать. С другой стороны, игра “Life is strange”, релиз которой состоялся 30 января 2015 года, упоминается за изучаемый промежуток 50 раз, так как эта игра стала популярной в молодёжной среде. Это говорит о том, что большая часть сообщества не зацикливается на определённом мире игры или книги, а пробует погружаться в новые социокультурные пространства, которые создаются медиаканалами и неформальными коммуникациями.

Сообщество «Hikikomori» существует не для адаптации хикикомори. Это социокультурное пространство, через которое происходит вовлечение молодёжи в деструктивный эскапизм, в котором поощряется проживание в медиасреде через легитимацию подобного стиля жизни значимыми другими. Поскольку большая часть советуемых проектов является мультимедийными, дающими опыт разного качества посредством разнообразных источников, они делают включение в новое медийное социокультурное пространство проще для эскаписта. Деструктивный эскапизм проявляется в том, что индивид включается в уже существующее социокультурное пространство и принимает в нём пассивное участие, в какой-то степени потребляет культуру, не принося в неё и не создавая ничего нового.

Мы можем видеть большое количество хештегов с названиями сериалов (#сериал – 78), дорам (#дорама – 48), фильмов (#sw, #HP), аниме (#hq, #tg, #eva, #opm), и компьютерных игр (#touken\_ranbu, #dragon\_age, #life\_is\_strange, #FF, #undertale). Это может говорить о преобладании экранной культуры в сообществе, о всё большей роли символа в жизни современного человека, о формировании «зрелищем» нового вида реальности. Распространение экранной культуры ведёт к дифференциации социального пространства и выделению отдельной медийной реальности, которая становится всё более оторванной от повседневности в связи с эффективностью современных технологий. В результате у индивида появляется возможность самостоятельно выбирать каналы для получения информации. Более того, благодаря распространению компьютерных игр человек может сам становиться участником зрелища, а при сопоставлении социальной реальности и медиареальности выбирать последнюю. Это может привести к изменению восприятия мира, вследствие чего увеличится число апатичных созерцателей социальных процессов, ведь одним из последствий эскапизма, подобного ухода в медийное социокультурное пространство является социальная и политическая апатия.

Судя по анализу хештегов, это сообщество существует не для хикикомори, а для отаку, которые сильно увлечены мангой, аниме и культурой Японии. Возникает вопрос: существует ли в России вообще отличие между хикикомори и отаку, если сообщество хикикомори больше похоже на сообщество отаку? Есть вероятность того, что типичных хикикомори в России нет, а называют себя так любители модных течений и массовой культуры Японии. С другой стороны, настоящие хикикомори могут существовать и в России, поскольку сама медиасреда получает своё распространение, а качество жизни улучшается. Тут следует помнить о том, что отаку имеет большую вероятность стать хикикомори, если начнёт ассоциировать себя с ними и перенимать их ценностные установки и взгляды.

# 3.2.3. Нарративный анализ

Категориально-содержательная форма нарративного анализа заключается в контент-анализе жизненных историй с целью найти в них причины и следствия эскапизма, которые были ранее выделены исследователями данного феномена. Мы можем использовать два способа для объяснения полученных результатов. С одной стороны, мы можем воспринимать использованные авторами постов причины как действительно существующие, объективные. С другой стороны, в процессе контекстуального анализа нами был сделан вывод о трёх типах участников сообщества, которые по-разному вовлекаются в сообщество и вносят различный вклад в его конструирование. По этой причине следует учитывать, что некоторые указанные причины могут являться лишь частью дискурса о субкультуре хикикомори.

Большинство постов начинается с приветствия, которое чаще всего обращено Анону. Далее люди часто утверждают, что им необходимо высказаться, поделиться с кем-нибудь. Многие пишут о том, что не способны измениться или справиться со своими проблемами самостоятельно, что им нужен совет. В репостах записей редко можно увидеть обратную связь, но в выборке записей было обнаружено 23 пожелания или совета для подписчиков. В одних записях авторы призывают читателей измениться и стать лучше: «Анон, пока не поздно, перестань быть тумбочкой в комнате маман, а стань стулом, который бьет прохожих в мизинец своей индивидуальностью»; «Учитесь уважительно подавать информацию другим людям». Другие, наоборот, утверждают, что меняться не стоит, нужно принять себя и найти в этом счастье. Также в некоторых записях можно увидеть, как трепетно участники относятся к образу хикикомори. Некоторые подписчики жалуются на то, что школьники называют себя хикикомори, но в то же время ходят в школу. Другой подписчик рассказывает о том, как его друзья хикикомори перестали с ним общаться после того, как он устроился на работу. Далее приводится таблица нодов, которые были выделены в процессе анализа и упомянуты подписчиками сообщества более пяти раз.

**Таблица 3.** *Ноды, выделенные в результате анализа.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название нода** | **Содержнание** | **Связь с категориями из теории** | **Количество упоминаний** |
| Семья | Отсутствие внимания со стороны родителей, плохие отношения в семье, ненависть к родственникам. Есть подписчики, которые утверждают, что именно воспитание сломало их. | Семья является средой для социализации, поэтому проблемы в ней могут являться микро-социальной причиной эскапизма. | 53 |
| Отношение к себе | Отрицательная оценка человеком самого себя, своих достижений, качеств, возможностей и способностей. | Личностная причина. | 32 |
| Близкие друзья и компания | Отсутсвие близкий людей, с которыми можно поговорить, чувство одиночества, неспособность найти подходящую компанию. | Микро-социальная причина. | 27 |
| Эскапистское пространство | Важное значение реальности книги/аниме/манги и любого другого виртуального пространства для человека. Трепетное отношение к персонажам любимых произведений. Любовь к чтению. | Распространение современных технологий, мультимедийных и трансмедийных проектов позволяет эскапистам легко создавать и погружаться в новые социокультурыне пространства. Это может быть как макро-социальной причиной, так и следствием эскапизма. | 24 |
| Жизненная стратегия | Отсутствие планов на будущее, желаний, целей, амбиций. Нежелание что-либо делать. | Мировоззренческая причина эскапизма, которая возникает, когда появляются сомнения и несогласие с основными жизненными стратегиями, с тем, как люди соотносят свои притязания с требованиями общества. | 22 |
| Мнение о людях | Отделение себя от большинства. Описание «обитателей реальности» в качестве глупых и агрессивных эгоистов. | В утверждениях о людях можно видеть мировоззренческие установки подписчиков, которые не хотят принимать ценности общества и становиться похожими на других людей, которых они считают лицемерными и жестокими. | 20 |
| Издевательства | Словесные запугивания, физическое насилие, манипуляции со стороны окружающих людей. | Микро-социальная причина, которая проявляется в неприятии человека в среде сверстников. | 19 |
| Компьютерные игры | Положительное отношение к компьютерным играм. Большое количество времени, проведённое в игре. | Компьютерные аддикции, которые появляются вследствие того, что реальность компьютерных игр становится всё более реалистичной и даёт людям возможность коммуницировать. Макро-социальная причина и следствие эскапизма. | 18 |
| Деньги и финансовое положение | Плохое финансовое положение семьи, маленький доход с работы. Подписчики жалуются на то, что не хватает денег на образование, переезд в другой город и одежду, как у сверстников. | Отсутствие возможностей для реализации своих потребностей, микро-социальная причина. | 18 |
| Общение, контакты с людьми | Нежелание или страх контактировать с людьми, общаться. Утверждение о том, что настоящей дружбы не существует или определение её в качестве взаимовыгодного или одностороннего использования. Игнорирование со стороны близкого человека, недоверие к людям после предательства друга, использование людей. | Предательство или уход друга может привести к недоверию к сверстникам и другим людям, вследствие чего человек избегает среды социализации. Микро-социальная причина. | 18 |
| Выход из дома | Страх или нежелание выйти из дома, любовь к домоседству. Постоянное пребывание дома. | Личностная причина, связанная с психологическим расстройством. Также может быть следствием эскапизма. | 17 |
| Работа | Большая часть подписчиков пишет о том, что они либо безработные, либо являются фрилансерами. | Человек лишает себя ещё одной среды для социализации. Микро-социальная причина. | 15 |
| Внешность | Недовольство своей внешностью, которое приводит к неуверенности в себе. | Личностная причина. | 15 |
| Психическое здоровье | Нервные срывы, посещение психотерапевтов, поставленные психиатром диагнозы. Многие утверждают, что разговаривают с собой, воображаемыми другими или с пустотой. | Личностная причина. | 14 |
| Образование | Неудовлетворённость системой образования, нежелание получать образование, проблемы в общении с одногруппниками. | Отсутствие общения со сверстниками приводит к потере коммуникативных навыков. Микро-социальная причина. | 14 |
| Сон | Любовь ко сну, яркие описания своих сновидений. Один из подписчиков даже написал, что сон является для него бегством. | Сон как один из способов эскапизма. Любовь к сновидениям может быть личностной причиной для эскапизма или его следствием. | 13 |
| Отношения с людьми в виртуальной реальности | Многие пишут о том, что с единственными или настоящими друзьями они познакомились в Интернете. | Распространение Интернета, технологий Веб 2.0 позволило человеку быть в постоянном общении с людьми, которые его интересуют, выражать себя в виртуальном пространстве. Макро-социальная причина. | 12 |
| Жилищные условия | Отсутствие своего личного пространства, необходимость делить комнату с родителями. Несколько людей написали о том, что живут в маленьком посёлке и мечтают уехать в большой город, в котором их никто не знает. Другие, наоборот, утверждают, что город давит на них. | Неимение личного физического пространства может привести к желанию погрузиться в личное виртуальное. Личностная причина. | 11 |
| Смерть | Подписчики пишут о невозможности жить и неспособности покончить с жизнью. | Нестабильное психоэмоциональное состояние. Личностная причина. | 11 |
| Развлечения | Использование развлечений для убийства времени. Увлечение компьютерными играми, современными мультфильмами и сериалами, мангой. | Распространение массовой культуры – макро-социальная причина. Погружение в виртуальные миры также может быть следствием эскапизма. | 11 |
| Физическое состояние | Хронические болезни, плохое состояние здоровья. | Личностная причина. | 10 |
| Чужое мнение | Есть группа людей, которые пишут о своей зависимости от чужого мнения. Другие советуют не обращать внимания на насмешки других и формировать собственное мнение. | Неприятие мнения других людей является одним из индикаторов мировоззренеских причин эскапизма. Также это может быть следствием деформации ценностей. | 10 |
| Мечтательность | Хорошее воображение, склонность к фантазиям, увлечённость своим внутренним миром. | Воображение позволяет подписчикам погружаться в собственные придуманные миры, миры медиапроектов и ролевых игр. Личностная причина. | 9 |
| Объяснение общества | Попытки объяснить читающим, как устроено общество и отношения между людьми. Собственное понимание жизни. Ощущение себя винтиком системы. Способность играть нужные роли в зависимости от ситуации. Несправедливость, которая проявляется вследствие того, что мир создан для «социальных». | Позиция стороннего наблюдателя и социального аналитика позволяет переосмыслить некоторые общественные ценности и нормы. Мировоззренческая причина. | 8 |
| Эмоции и чувства | Большая часть подписчиков утверждает, что они разучились чувствовать и испытывать эмоции. Некоторые утверждают, что хотят избавиться от эмоций и стать равнодушными. | Изменение личностных характеристик может быть как следствием, так и личностной причиной эскапизма. | 8 |
| Другие ценности | Заявления об относительности ценностей, о несогласии жить в соответствии с ними. Образование иных ценностей в процессе получения жизненного опыта. | Мировоззренческая причина эскапизма. Проявляется в собственном понимании мира и нежелании жить по стандарту. | 7 |
| Нереализованность потенциала | Неиспользование шанса, личностная нереализованность, отсутствие успехов в творечской деятельности. | Личностная причина. | 6 |

«Семья» – это наиболее часто упоминаемая категория в записях сообщества. В большей части постов эта тема упоминается вскользь в качестве одной из причин психологических проблем, комплексов и отсутствия успеха в жизни. В то же время некоторые подписчики посвящают данному предмету целую историю. В нашей выборке из 329 историй данная категория встречается 53 раза. Из них 3 раза в положительном свете и 3 раза в нейтральном контексте, 47 раз семейная среда оценивается негативно. В этих 47 постах подписчики сообщества жалуются чаще всего на крики, унижения, упрёки, издевательства, оскорбления и непонимание. «Как жаль, скоро придет мать и начнет орать по поводу и без». В связи с этим следует упомянуть, что нами выделена отдельная категория «Издевательства», которая используется в выборочной совокупности 19 раз. Авторы историй часто пишут об унижении как в семье, так и в школьной среде, где виновниками, по их мнению, являются не только другие ученики, но и учителя.

Возвращаясь к категории семьи, следует отметить, что ещё одной часто упоминаемой темой является отсутствие поддержки и внимания со стороны родителей. «Наверное мне всегда не хватало этого, банальных фраз от родителей о том, что я красивый или хороший, не хватало каких-то банальных поддерживающих фраз вроде "все будет хорошо" или что-то вроде». Также упоминаются такие проблемы, как избиения и алкоголизм. «Мать и я ходим с огромными синяками и гематомами. Отчим начал пить каждый вечер». Подписчики также часто пишут о давлении со стороны родителей и о неспособности отстоять своё мнение перед ними. «Мать уже решила, в какой я институт поступлю, и в какой город я поеду. Она ведь лучше знает, что мне нужно правда? Ведь если я сама выберу что-то, то это будет неверным решением, неподходящим моей натуре и т.д.»

В выборку попало несколько записей на тему ненависти к братьям и сёстрам по причине того, что они получают всё внимание и любовь родителей. «И ты, неблагодарная мразь, должен отдать его своему маленькому братцу, которого все любят». Часто в связи с семьёй упоминается и финансовое положение, а также жилищные условия. Многие пишут о том, что им не повезло родиться в бедной семье, а для некоторых подписчиков большой проблемой является то, что им приходится жить с родителями в одной комнате, поскольку это лишает их личного пространства. Однако, имеются и такие подписчики, которые в своих записях демонстрируют, что мнение родителей важно для них. «У меня мало увлечений, и так неприятно когда что-то из этих вещей начинают высмеивать, и ладно это бы делали личности, чьё мнение мне не важно, но мои родители». Некоторые пишут о своих попытках понравиться родителям, но утверждают, что взамен получают всё то же непонимание или упрёки.

Положительные отклики о семье заключаются в том, что родители автора не давят на него, не обвиняют, не заставляют искать работу или получать образование. «Иногда я даже слегка рад, что моя мамка знает, что на меня положиться нельзя. Она от меня ничего не ждет, и тем самым не усложняет мне жизнь своими ожиданиями». Можно утверждать, что «хорошими» семьями считаются те, в которых хикикомори позволено «комфортно хикковать».

Следующей по частоте использования является категория отношения к себе. Она используется 32 раза, из которых больше половины заключается в том, что автор истории называет себя никем, ничтожеством, бесполезным человеком, который не способен стать лучше. Некоторые также упоминают, что это мнение поддерживается и их ближайшим окружением, то есть они не только сами себя стигматизируют, но и стигматизируются другими. Многие подписчики пишут о разочаровании в себе и ненависти к себе. «Я, по сути, ничтожество. Я абсолютно заурядный человек. Нет такого диагноза, который мог бы оправдать мои ощущения, нет обстановки в жизни, которой они могли бы быть вызваны. У меня всё относительно хорошо. Я имею возможность общаться и жить, никаких трагедий у меня не происходит. Тогда почему я не живу "нормальной" жизнью?» В связи с этим следует отметить, что маскотом сообщества является авторский рисунок, изображающий восемнадцатилетнего парня по имени Минору. В описании сказано, что Минору – один из тех людей, которых называют «абсолютно бесполезными». Именно так хикикомори часто говорят и про себя, то есть образ маскота связан с представлением хикикомори о себе.

Следующая категория по количество упоминаний – «Близкие друзья и компания». Она используется 27 раз и тесно связана с категориями «Мнение о людях» (используется 20 раз), «Общение, контакты с людьми» (18 раз) и «Отношения с людьми в виртуальной реальности» (12 раз). Подписчики часто пишут об отсутствии друзей или даже хороших знакомых. Некоторые высказывают свою надежу на то, что когда-нибудь найдут человека, который способен их понять. Другие утверждают, что уже давно не верят в это. О людях в целом подписчики высказываются в большинстве случаев негативно, называя их опухолью планеты, бессмысленными и жестокими эгоистами, лицемерами без принципов. По поводу людей в виртуальных пространствах мнения расходятся. Для одной части подписчиков общение в Интернете является такой же невыполнимой задачей, как и общение вживую. Они очень хотят влиться в какую-нибудь компанию, но не могут из-за своих личных характеристик, поэтому остаются «ридонли». Некоторые авторы историй считают, что даже в Интернете найти достойного человека слишком сложно, поэтому оно того не стоит. Можно утверждать, что у некоторой доли участников был негативный опыт общения с людьми, поскольку они пишут о том, что их предают все люди, которым они доверяли. Ещё одна доля подписчиков находит себе близких людей в Интернете, которые позже становятся для них ключевыми. Вследствие этого и само виртуальное пространство приобретает другую значимость, так как именно в нём происходит взаимодействие с референтной группой.

Категория «Эскапистское пространство» была выделена в связи с тем, что многие подписчики пишут о виртуальных, потенциальных реальностях, которые имеют для них огромное значение, а порой и заменяют реальность повседневности. Напомним, что эскапизм понимается нами как уход от социальной действительности в иное социокультурное пространство. Именно это и описывают авторы записей, когда утверждают, что компьютерные игры намного лучше реальности, что страницы в социальных сетях являются историями их жизни, а 2D-персонажи из аниме предпочтительнее настоящих людей.

Эскапизм проявляется у подписчиков в разных формах, отличается и их отношение к эскапистским пространствам. Например, если смотреть на посты об Интернете, то можно заметить, что одни авторы пишут о тёплом чувстве, которое возникает у них при общении в этом виртуальном пространстве, о том, что именно в Интернете они смогли найти настоящих друзей. День без Интернета кажется им настоящей пыткой. Ещё один подписчик пишет: «Интернет. Он открывает для тебя целый мир, закрывая в одной комнате». Другие подписчики считают виртуальное пространство сети Интернет аналогичным реальному. Например, один из них высказался о том, что отношения с людьми в обществе и в виртуальном фендомном сообществе почти не отличаются, поскольку даже в этом виртуальном социокультурном пространстве не ценят тех, кто не разделяет их взгляды, имеет альтернативное мнение.

Для некоторых важным социокультруным пространством становится реальность игры. Так про компьютерную игру пишет автор одной истории: «Это был новый мир для меня, в котором я мог говорить все что хотел, где меня слушали. Где я был полезен, где нашлось место моей верности, моему чувству справедливости. Я нашел клан (точнее клан лидер нашел меня), у меня появились верные друзья в игре, я следовал указаниям клан лидера, мы сражались с другими кланами, в перерывах между сражениями я отдыхал в городах, общался с другими игроками, помогал новичкам советами, иногда давал немного денег тем, кому не хватало на телепорт в другой город». Вследствие анализа категории «Компьютерные игры», которая упоминается 18 раз, становится ясно, что большинство игроков увлекается массовыми многопользовательскими играми. Это интересно в связи с тем, что именно такие игры делают процесс создания своих социокультурных пространств в виртуальной среде очень простым, поскольку создание собственного клана не занимает много времени, а участникам этого клана приходится постоянно находиться в общении для выполнения совместных заданий.

Многие авторы историй пишут о связи с персонажами своих любимых историй. Они рассказывают о том, как представляют себя героями любимых книг и фильмов, как начинают верить в их реальное существование. «Дело в том, что при ознакомлении с различными книгами/дорамами/аниме нахожу себе персонажа с ужасно печальной историей. Причем, мой мозг начинает воспринимать его как реально человека, который где-то сейчас ходит». Мы можем заметить, что эскапистские мотивы довольно сильно распространены в сообществе. Один из постов в выборочной совокупности даже полностью посвящён этой теме. Автор назвал его «О преимуществах эскапизма» и, обращаясь к подписчикам, написал о том, что именно эскапизм делает их теми, кем они являются. Он заявляет: «Ты — создатель. Ты — наблюдатель. Тебе не нужно набивать шишки в реальности, потому что ты уже всё смоделировал, ты всё видел, ты всё давным-давно пережил. И это более реально, чем что-либо в мире людей». В этом проявляется и жизненная позиция некоторой части участников группы.

Хикикомори понимаются нами как люди с альтернативной жизненной стратегией, и нарративный анализ позволяет нам увидеть, в чём именно она заключается. Категория «Жизненная стратегия» оказалась довольно популярной и встретилась в выборке 22 раза. Как и категория семьи, она также часто упоминается подписчиками в контексте других проблем, которые они выделяют, но также существует довольно много историй, которые полностью посвящены проблеме поиска цели в жизни и её соотношении с требованиями окружающих. Авторы историй пишут об отсутствии амбиций, планов на будущее, о том, что определиться им сложно не только с планами дальнейших действий, но и, например, с выбором любимого цвета. Такие люди сильно зависят от мнения окружающих людей, поэтому подвергаются сильному воздействию, участвуя в группе «Hikikomori». Один из авторов пишет о том, что постоянно сравнивает себя с другими и не может понять, почему у большинства людей есть цели и планы, а у него даже мотивации искать эти цели нет. Это говорит о том, что одной и причин появления жизненной стратегии является неспособность найти и реализовать себя.

Таким образом, результаты анализа позволяют сделать вывод о том, что жизненная стратегия многих хикикомори заключена в самопознании. Проблема возникает вследствие того, что они не переходят от самоопределения, поиска себя к самореализации, а если и переходят, то делают это в виртуальной реальности: в пространстве компьютерной игры или виртуального социокультурного пространства в сети Интернет. Согласно определению жизненной стратегии следует, что у хикикомори она отсутствует, поскольку у них нет способности соединить свои притязания с требованиями окружающих.

Данные также позволяют нам ответить на вопрос о том, почему хикикомори не принимают основные жизненные стратегии современной молодёжи. В теоретической части мы писали об исследования Акулич М.М. и Пить В.В, которые пришли к выводу, что молодёжь стремится к материальному благополучию, получению образования, реализации себя в профессии и создании крепкой семьи. Всё это противоречит ценностям, которые подписчики отмечают в своих историях. Например, один из подписчиков пишет: «я не хочу учиться, не хочу много зарабатывать, не хочу путешествовать, не хочу создавать свою собственную семью, не хочу больше жить в мире, который стал для меня ненавистным». Многие подписчики пишут о том, что жить без планов на будущее сложно и страшно, но считают этот вариантом лучше, чем жизнь по стандартной схеме «учёба-работа-семья». Это же можно увидеть и в таких категориях, как «Работа» и «Образование».

Ещё одной жизненной стратегией хикикомори является гедонистическая: «Вы же знаете, что жизнь не более чем получение удовольствий и удовлетворение собственных, эгоистичных желаний. Нет никакой высшей цели, я бы также не стал особо заморачиваться на окружающих, хотя, безусловно, люди обладают не слишком полезным эмоциональным фактором». Один подписчик даже утверждает, что ему приятно жить без целей, потому что не нужно часто выходить на улицу. Подводя итог, можно утверждать, что хикикомори не реализуют себя в соответствии с основными жизненными стратегиями современной молодёжи, поскольку не принимают ценности большинства людей. В то же время некоторая часть подписчиков не может найти для себя иную стратегию, поэтому их временная альтернативная стратегия проявляется в уходе от социальной действительности и участии в ином социокультурном пространстве. Другая же часть подписчиков делает гедонизм частью своего мировоззрения, что позволяет им не волноваться по поводу отсутствия образования и работы.

Важно отметить, что категория «Выход из дома» также упоминается часто. Она была использована подписчиками 17 раз. В своих историях хикикомори описывают чувства по поводу выхода из дома. Один из них утверждает, что на улице ему становится плохо физически. Другой пишет об ощущении стыда и неловкости, которое возникает у него вне дома. Многие пишут о том, что выходят из дома только за продуктами, а большую часть товаров заказывают через Интернет. В то время как для одних подписчиков сообщества выход из дома является проблемой, с которой они не могут справиться психологически, другие утверждают, что не выходят из дома, поскольку у них нет причин для этого. В категории «Работа» большая часть людей пишет либо о том, что они не работают вовсе, либо о том, что у них есть подработка в виде фриланса. От образования хикикомори тоже часто отказываются, потому что не могут находиться в компании своих одногруппников или изучать специальность, которая была навязана им родителями. Вследствие этого и получается, что некоторым подписчикам действительно выходить на улицу не нужно, но большинство участников всё же не выходят из дома по психологическим причинам. Для определения основного вида причин мы посчитали количество упоминаний по категориям.

**Таблица 4.** *Количество упоминаний по категориям причин.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Причины | Названия нодов | Количество упоминаний |
| Личностные | Отношение к себе; Выход из дома; Внешность; Психическое здоровье; Сон; Жилищные условия; Смерть; Физическое состояние; Мечтательность; Эмоции и чувства; Нереализованность потенциала | 146 |
| Микро-социальные | Семья; Близкие друзья и компания; Издевательства; Деньги и финансовое положение; Общение, контакты с людьми; Работа; Образование; | 164 |
| Макро-социальные | Эскапистское пространство; Компьютерные игры; Отношения с людьми в виртуальной реальности; Развлечения | 65 |
| Мировоззренческие | Жизненная стратегия; Мнение о людях; Чужое мнение; Объяснение общества; Другие ценности | 67 |

Чаще всего упоминаются микро-социальные причины, которые связаны с процессом социализации и личностные, которые связаны с психическим и физическим состоянием человека. Далее по количеству использований идут мировоззренческие и макро-социальные причины, которые выражаются в нежелании или неспособности индивида адаптироваться к социальным изменениям.. Из анализа следует, что одной из основных причин возникновения эскапизма у подписчиков сообщества «Hikikomori» является неприятие в микро-среде, негативный опыт общения с людьми. Многие подписчики рассказывают о непонимании в семье и издевательствах со стороны одноклассников и одногруппников. Также большую значимость имеют психологические проблемы. Авторы постов часто пишут о том, что они ненавидят себя и свою внешность, страдают социофобией, боятся выходить из дома, не способны сопротивляться воле родителей и делать свой выбор.

Вследствие эскапизма и затворничества у подписчиков появляются нарушения в процессе социализации, из-за которых человек не усваивает основные общественные ценности и нормы. В связи с этим у хикикомори возникают альтернативные жизненные стратегии, которые проявляются в уходе от социальной действительности и реализации себя в иных социокультурных пространствах, в которых они могут найти свою референтную группу. Поскольку многими подписчиками основная деятельность и общение переносится в виртуальное пространство, выход из дома становится для них бессмысленным, а после долгого отсутствия общения с людьми в реальной жизни ими утрачиваются некоторые ранее приобретённые социальные навыки. В итоге даже общение с продавцом в магазине может оказаться слишком сложной задачей для хикикомори, многие из которых предпочитают заказывать все необходимые вещи через Интернет. В этом случае распространение эскапизма оказывает влияние не только на индивида, но и на общество в целом.

**Выводы**

Каждый метод помог понять глубже выводы, полученные в результате другого метода, поэтому в заключении мы делаем выводы о гипотезах, исходя из результатов анализа нескольких методов.

В ходе нарративного анализа подтвердилась гипотеза о преобладании эскапистской установки в жизненной стратегии участников сообщества. Однако следует отметить, что проявляется она по-разному. Для одних подписчиков участие в этом сообществе действительно является частью жизненной стратегии, для других сообщество выступает в качестве пространства, которое может подтолкнуть их к изменению жизненной стратегии. В сообществе можно выделить три основных типа участников: настоящие хикикомори-затворники (критический случай эскапизма, включающий несогласие с общеприянтыми нормами, уход от социальной действительности и погружение в новое социокультурное пространство); хикикомори как участники эскапистской субкультуры (несогласие с нормами и погружение в новое сообщество, уход от социальной действительности может быть следствием участия в сообществе); участники, которые подписались на обновления ради контента (погружение в новое пространство, жизненные установки могут измениться в процессе чтения жизненных историй). Из этого следует, что все участники сообщества – это хикикомори и потенциальные хикикомори. Даже если человек не читает жизненные истории, а состоит в сообществе ради артов по своим любимым медийным проектам, то не следует забывать, что отаку часто становятся хикикомори, поскольку в большинстве случаев имеют малое количество социальных контактов.

Коммуникация в сообществе происходит в виде чтения публикуемых подписчиками записей на стене сообщества, комментариев к репостам и фотографиям в альбомах. Дискурс о хикикомори воспроизводится посредством опубликованных жизненных историй, лайков и репостов к ним, то есть в достаточной степени контролируется администратором. Группа является как сообществом по интересам, так и коммуникативным проектом для людей, которые не могут или не хотят общаться с людьми в реальном мире. Подписчиками сообщества формируется новое социокультурное пространство, контр-реальность, которая в процессе интернализации становится объективной и значимой для человека. В процессе участия в сообществе идентичность человека подвергается изменениям, вследствие чего у участников субкультуры хикикомори может появиться размытая идентичность.

В результате анализа хештегов мы обнаружили, что в сообществе большое количество записей с популярным контентом, что говорит о направленности сообщества на массовую аудиторию. Также мы можем утверждать, что участниками сообщества предлагаются именно эскапистские реальности, крупные мультимедийные и трансмедийные проекты, которые позволяют погружаться в них через разнообразные медиаканалы. О существовании этих проектов постоянно напоминается подписчикам посредством публикации музыки, скриншотов и артов по тематике этих вселенных. В сообществе публикуется не только контент для созерцания, но и уроки по рисованию, большая часть которых связана с медийными проектами. Именно эта трансмедийность сообщества делает погружение в него проще для индивида, а поскольку это сообщество является ещё и гиперреальным, то в какой-то степени оно может заменять для него действительность.

В результате анализа хештегов можно заключить, что в России образы отаку и хикикомори тесно переплетены, так как почти все хештеги связаны именно с крупными популярными медийными проектами. Эскапизм в данном случае может являться причиной перехода от увлечения медиасредой к погружению в неё. Следуя из того, что большинство записей и хештегов связано с аниме, мангой и культурой Японии в целом, можно предположить, что российский хикикомори – это попытка имитировать японского хикикомори. Однако это свойственно только для тех участников сообщества, которые являются частью субкультуры. Мы также выделили два типа участников, которые отличаются по отношению к социальным контактам. Первым сообщество позволяет увеличить количество социальных связей (хоть и виртуальных), найти свой круг общения, другим же даёт возможность не думать об отсутствии социальных контактов как о проблеме, так как в сообществе подобный образ поведения считается нормальным.

В ходе анализа было замечены некоторые индикаторы причин и следствий, которые упоминаются авторами в теоретических работах по эскапизму. Также анализ помог выявить новые индикаторы. Неприятие ценностей современного общества оказалось одной из значительных причин эскапизма хикикомори, но не основной. Также следует отметить, что это относится не ко всем участникам, а только к хикикомори-затворникам и хикикомори как участникам субкультуры. Для третьей категории участников изменение жизненных ценностей может стать следствием погружения в сообщество.

Таким образом, следует считать, что задачи исследования полностью выполнены, а цель достигнута. Основная гипотеза и первые четыре дополнительные гипотезы нашли своё подтверждение. Пятая гипотеза подтвердилась частично. Поскольку в сообществе не все являются хикикомори, но эскапизм в разной степени проявляется в каждом типе участников этого сообщества, мы можем экстраполировать выводы на всех эскапистов.

# Заключение

Существует много работ по проблеме эскапизма в разнообразных дисциплинах: в философии, в культурологии, в религиоведении, в педагогике, в психологии и других. Многие исследователи анализируют данное явление в связи с общественными процессами. Среди них: Гусейнов А.Ш., изучающий эскапизм как протест против тенденций развития современного общества; Нятина Н.В., связывающая эскапизм с отклонениями в социализации; Шапинская Е.Н., которая видит причину в рутинизации социальной жизни. Скирдачева Е. А. убирает из определения психологическую основу и изучает практики эскапизма, которые проявляются в материальной форме. Мы считаем, что в современном виртуализированном обществе, наоборот, следует обратить особое внимание именно на эскапизм в киберпространстве.

Виртуализация является одной из основных причин массового распространения эскапизма наряду с влиянием культуры Постмодерна, расширением пространства повседневности и информатизацией общества. Виртуальная реальность выступает в качестве пространства для конструирования социального смысла, следовательно, процесс виртуализации способствует распространению массового эскапизма.

В наше время Интернет способствует появлению коммуникации, которая позволяет человеку не только увеличить количество социальных контактов, но и самоопределиться, найти себя и свой круг общения, удовлетворить свою потребность в групповой принадлежности. Именно молодёжь является активным пользователем сети и современных технологий. В сети Интернет образуются не только новые формы связанности, но и новые группы, происходит поиск идентичности, появляются новые жизненные стратегии. Часто случается так, что виртуальное сообщество оказывает влияние не только на взгляды индивида, но и на его поведение.

Распространение эскапистских стратегий приводит к росту политической и социальной апатии, невключённости молодёжи в общественные процессы. Особое внимание мы уделили такой эскапистской практике, как слактивизм, которая проявляется в том, что молодые люди ставят лайки, делают репосты и подписывают онлайн-петиции в виртуальном пространстве, но не участвуют в политической жизни в действительности. С другой стороны, в Сети часто появляются практики, которые затем переносятся в реальную жизнь людей. В связи с этим мы выделили два вида эскапизма. Продуктивный эскапизм появляется при поиске человеком возможности для самореализации в реальном мире. Деструктивный же эскапист реализует себя в виртуальной реальности.

Понятие виртуальное реальности так же имеет несколько дефиниций. В широком смысле виртуальная реальность может быть определена как любая реальность, подменяющая собой действительность (реальность театрального представления, кино, литературного художественного произведения). В более узком смысле виртуальная реальность означает пространства, созданные современными коммуникативными и медийными технологиями. Виртуальный мир Интернета, согласно данным статистики, становится всё более распространённым в молодёжной среде. Особенно ярко виртуальный эскапизм проявляется в «поколении подключённых», возникающем в 2000-е годы, когда Интернет превращается из информационного пространства в социальное и становится одним из институтов социализации. Появляются виртуальные субкультуры (Webpunk, Witch House), виртуальный активизм (слактивизм, хактивизм, кликтивизм), новые виртуальные практики и новые жизненные стратегии. Всё это может быть подробнее рассмотрено в дальнейших исследованиях через феномен виртуального эскапизма.

Субкультура хиккикомори – один из самых ярких примеров жизненной стратегии людей, реализующих себя через виртуальное пространство Интернета. Хиккикомори создают свои виртуальные социокультурные пространства, благодаря которым у них появляется возможность общаться друг с другом, делиться ценностями и интересами, представлениями о мире и людях. В результате исследования было выявлено, что подобные сообщества могут оказывать влияние на поведение человека в реальной жизни, поэтому важно их более подробное изучение. Более того, было также выявлено, что хикикомори в России имеют свои особенности. Многие из них растут в бедных семьях, а не в обеспеченных, как в Японии. Также следует отметить, что в Японии хикикомори становятся затворниками из-за давления социальной среды, которое приводит к внутриличностному конфликту, а в России некоторые молодые люди хотят жить, как хикикомори, но не имеют возможности. Они приписывают себя к субкультуре хикикомори, перенимают привычку критиковать общество и становятся сторонними наблюдателями Вследствие этого необходимо более глубокое исследование особенностей хикикомори в России.

Проведённое исследование позволило нам получить новую информацию о ценностях и жизненных установках хикикомори, причинах и следствиях распространения данного феномена. Мы можем сделать вывод, что в жизненной стратегии участников сообщества преобладает эскапистская установка. Однако следует отметить, что проявляется она по-разному. Для одних подписчиков участие в этом сообществе действительно является частью жизненной стратегии, для других сообщество выступает в качестве пространства, которое может подтолкнуть их к изменению жизненной стратегии. В сообществе можно выделить три основных типа участников: настоящие хикикомори-затворники (критический случай эскапизма, включающий несогласие с общепринятыми нормами, уход от социальной действительности и погружение в новое социокультурное пространство); хикикомори как представители эскапистской субкультуры (несогласие с нормами и погружение в новое сообщество, уход от социальной действительности может быть следствием участия в сообществе); участники, которые подписались на обновления ради контента (погружение в новое пространство, жизненные установки могут измениться в процессе чтения жизненных историй). Из этого следует, что все участники сообщества – это хикикомори и потенциальные хикикомори. Даже если человек не читает жизненные истории, а состоит в сообществе ради артов по своим любимым медийным проектам, то не следует забывать, что отаку часто становятся хикикомори, поскольку в большинстве случаев имеют малое количество социальных контактов.

На основании полученных выводов мы можем дать рекомендации социальным работникам, авторам государственных программ по работе с молодёжью и исследователям субкультуры хикикомори. Основной причиной социальной изоляции участников сообщества являются проблемы в микро-среде: непонимание со стороны семьи и издевательства одноклассников в школе. Это говорит о том, что социальным работникам, которые занимаются изолированной молодёжью, необходимо в первую очередь обращать внимание на отношения хикикомори с членами семьи и сверстниками. Также требуется пересмотр программ воспитания молодёжи, поскольку существующие на данный момент не всегда способствуют благополучной интеграции молодёжи в общество.

Так как целью государственной молодёжной политики в Российской Федерации является создание условий для реализации молодёжью своего потенциала, мы можем утверждать, что рост количества хикикомори и эскапистов является проблемой для государства, ведь многие хикикомори не ставят себе цели в жизни и не видят смысла в том, чтобы приносить пользу обществу. Имеющие формы работы с молодёжью ориентированы либо на интегрированную и благополучную молодёжь, либо на молодёжь, предрасположенную к девиантному поведению. Создание специализированных государственных программ и мероприятий по включению хикикомори и склонных к эскапизму молодых людей в жизнь общества может стать решением проблемы отчуждённости молодёжи от общества и её неучастия в социальной жизни. Также необходимо отметить, что современная государственная молодёжная политика не решает проблем, связанных с новыми моделями поведения молодёжи, поэтому есть потребность в создании программ по профилактике критических случаев эскапизма и продвижению деятельности, которая могла бы заменить эскапистскую.

Поскольку существующие механизмы интеграции молодёжи в общество работают не во всех случаях, возникает необходимость провести новое исследование способов адаптации и интеграции. Полученные нами в ходе нарративного анализа жизненных историй данные могут позволить исследователям сделать выводы о мотивах молодёжи, которая не желает становиться частью общества, а также о причинах неспособности части молодых людей интегрироваться в социальную систему. Таким образом, проведённое исследование в первую очередь имеет практическую значимость для социальных исследователей, социальных работников и людей, которые связаны с молодёжной политикой.

Возможными методами дальнейшего исследования могут быть: опрос подписчиков сообществ хиккикомори, глубинное интервью с активными участниками, сбор биографического материала методом жизнеосписания и визуальный анализ контента в сообществе. Метод ведения дневника позволит посмотреть, как меняются жизненные установки человека, когда он попадает в социокультурное пространство, созданное хикикомори.

# Список использованной литературы:

Акулич М.М., Пить В.В. Жизненные стратегии современной молодёжи // Вестник Тюменского государственного университета. 2011. №8.

Алейникова О.С. Влияние культурного кризиса на проявление социального одиночества в современной России. // Antropology URL: http://anthropology.ru/ru/text/aleynikova-os/vliyanie-kulturnogo-krizisa-na-proyavlenie-socialnogo-odinochestva-v-sovremennoy (дата обращения: 12.01.2016).

Антонова О.А., Соловьёв С.В. Теория и практика виртуальной реальности:логико-философский анализ. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2008.

Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет:воздействие на личность // Relarn URL: http://www.relarn.ru/human/pers.html (дата обращения: 22.05.2015).

Баева Л.В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр // Информационное общество. 2014. №2.

Бауман З. Глобализация. Последствия для человека и общества. М.: Весь мир, 2004.

Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2005.

Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну. М.: Прогресс-Традиция, 2000.

Бергер П. Приглашение в социологию. М.: Аспект пресс, 1996.

Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: Медиум, 1995.

Волков П.В. Разнообразие человеческих миров. М.: Аграф, 2000.

Волокитина А.А. Жизненные стратегии молодёжи в условиях профессионального выбора // Знание.Понимание.Жизнь. 2012. №4.

Гидденс Э. Ускользающий мир: как глобализация меняет нашу жизнь. М.: Весь Мир, 2004.

Греков М.А. Феномен эскапизма в медианасыщенном обществе: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. Омск, 2008.

Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности // Грамота. 2012. №9.

Гудков Л.Д., Дубин Б.В., Зоркая Н.А. Разложение публичного пространства: от низового рессентимента до политического и культурного эскапизма // Молодёжь России. 2011.

Гусейнов А.Ш. Специфика эскапизма в контексте протестной активности личности // Человек.Сообщество.Управление. 2013. №3.

Давыдов О.Б, Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности // Вестник СВФУ. 2015. №12.

Давыдов С.Г., Немудрова Т.А. Опыт сегментирования российской аудитории геймеров // Социология: 4М. 2011. №32.

Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра.Культура, 2008.

Жизненные стратегии современной молодежи // Owl URL: http://www.owl.ru/win/womplus/1998/zdrav.htm (дата обращения: 14.12.2015).

Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете // Флогистон URL: http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf (дата обращения: 13.05.2015).

Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000.

Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000.

Касьянова Е. В. Философский базис эскапизма и социального протеста молодёжных субкультур // Теория и практика сервиса: экономика, социальная сфера, технологии. 2013. №1 (15).

Касьянова Е.В. Идеалы эскапизма и гедонизма в XXI веке: возрождение этики удовольствия // Теория и практика сервиса: экономика, социальная сфера, технологии. 2012. №3 (13).

Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Вост. лит. 2012.

Кляйненберг Э. Жизнь соло: Новая социальная реальность. М.: Альпина нон-фикшн, 2014.

Козырева Л.В. Нетипичный эскапизм как личностная практика субъекта // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2011. №10.

Козырева Л.В. Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации // Современные проблемы науки и образования. 2012. №2. URL: <http://www.science-education.ru/102-6067> (дата обращения: 11.01.2016)

Козырева Л.В. Феномен эскапизма: социально-философский анализ: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11. Уфа, 2014.

Количество пользователей интернета в России // Интернет в России и в мире URL: http://www.bizhit.ru/index/users\_count/0-151 (дата обращения: 16.12.2015).

Кораблёва В. Н. Цинизм как идеологический стержень индивидуализированного общества // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2013. №7-1.

Кушнарева И. Ко всему приделать лайки // Логос. 2012. №2.

Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Алетейя, 1998.

Липовецки Ж. Эра пустоты. Эссе о современном индивидуализме. СПб.: Владимир Даль, 2001.

Лунина Ю.В. Жизненные стратегии молодёжи: основные направления социальной поддержки // Вестник ОГУ. 2008. №80.

Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.: Канон-пресс Ц, Кучково поле, 2003.

Мамчур Е.А. Концепция возможных миров и мир научного знания // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000.

Мантов Р.Е, Виды эскапизма и современное искусство: На материале кинематографа: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.04. М., 2002.

Мартынов К. От слактивизма к республике: почему интернет-революции становятся реальностью // Логос. 2012. №2.

Медведев А. М. Особенности формирования жизненной стратегии современной молодёжи // Мир современной науки. 2011. №4.

Медведев Б.П. Практики инструментального эскапизма как средство адаптации к трудностям в процессе школьного обучения // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2014. №42.

Мельникова Л.Г. Бытие эскейпиза в культуре: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. Ростов-на-Дону, 2009.

Миллс Ч. Социологическое воображение. М.: Стратегия, 1998.

Мудрик А.В. Социализация человека: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2004.

Мурзина К.Б. Способы понимания электронной культуры: от виртуальных музеев к хакерской этике // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2014. №2.

Ненавшев А.И. Развитие социального виртуального пространства в сети Интернет // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008. №73-1.

Несговоров А. А. Виртуальные сетевые сообщества: новая социальная реальность // Известия высших учебных заведений. Социология. Экономика. Политика. 2012. №1.

Николаева Е. М., Николаев М. С. Социальное становление личности в условиях коммодификации: инфляция социальной реальности // Учёные записки Петразаводского государственного университета. 2013. №1. С. 78

Носов Н. А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000.

Нятина Н.В. Эскапизм - отклонение в социализации молодёжи // Вестник Кемеровского государственного университета. 2013. №2.

Пупышева И.Н. На подступах к «виртуальной» антропологии // Вестник Тюменского государственного университета. 2011. №10.

Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000.

Рыков Ю.Г. Виртуальное сообщество как социальное поле: неравенство и коммуникативный капитал // Журнал социологии и социальной антропологии. 2013. №4.

Саяпин В. О. Искусственная социальная виртуальная реальность и её воздействие на социокультурное пространство современного общества // Грамота. 2012. №4.

Скирдачева Е. А. Эскапизм в социологии: разработка понятия и определение социальных практик // Современная социологическая методология - от теории к практике.Сборник научных статей по итогам Зимней социологической школы в 2011 году. СПб.: Скифия-Принт, 2013.

Суворова И.М. Эстетический эскапизм школьника как актуальная проблема современного образования // Учёные записки Петрозаводского государственного университета. 2014. №1.

Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: Апории, 2007.

Труфанова Е.О. Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий // Философия и культура. – 2012. – № 3.

Фёдоров И.А., Поздняков М.М. О субкультуре молодёжного "перфекционного эскапизма" // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2014. №7 (135).

Филлипс Л., Йоргенсен М.В. Дискурс-анализ. Теория и метод. 2-е изд. Харьков: Гуманитарный центр, 2008.

Царева А.В. Человек в сети: смена веб-поколений // Журнал социологии и социальной антропологии. 2012. №5 (64).

Шапинская Е.Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал URL: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/215.html&j\_id=15 (дата обращения: 10.12.2015).

Шестаков В. П. Мифология XX века: Критика теории и практики буржуазной «массовой культуры». М.: Искусство, 1988.

Широков Ф.О. Триггеры эскапизма в повседневности современного общества // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2015. №3.

Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 2003. Т. 3 № 13.

Щепанская Т.Б. Символика молодежной субкультуры. Опыт этнографического исследования системы 1986 -1989 гг.. СПб.: Наука, 1993.

Appadurai A. Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization. 7th printing Minneapolis: University of Minnesota press, 2005.

Henning B., Vorderer P. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition //Journal of Communication. – 2001. – Vol. 51. – №. 1.

Single-person Households on the Rise in Japan // Euromonitor International URL: http://blog.euromonitor.com/2012/03/single-person-households-on-the-rise-in-japan.html (дата обращения: 12.01.2016).

Stenseng F., Rise J., Kraft P. Activity engagement as escape from self: The role of self-suppression and self-expansion //Leisure Sciences. – 2012. – Vol. 34. – №. 1.

Sudzina F., Razmerita L. Escapist Motives for Playing On-Line Games: Preliminary Results from an Exploratory Survey //25th Bled eConference eDependability: Reliable and Trustworthy eStructures, eProcesses, eOperations and eServices for the Future. – 2012.

Takimoto T. Welcome to the NHK!. Los Angeles: Tokyopop, 2007.

The Critical Periphery in the Growth of Social Protests // Plos One URL: http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0143611 (дата обращения: 14.12.2015).

Turkle S. Alone together : why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2011.

Warmelink H., Harteveld C., Mayer I. Press Enter or Escape to play: Deconstructing escapism in multiplayer gaming //Proceedings of DiGRA. – 2009.

1. Henning B., Vorderer P. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition //Journal of Communication. – 2001. – Vol. 51. – №. 1. – P. 117 [↑](#footnote-ref-2)
2. Гусейнов А.Ш. Специфика эскапизма в контексте протестной активности личности // Человек.Сообщество.Управление. 2013. №3. С. 20. [↑](#footnote-ref-3)
3. Там же С. 30. [↑](#footnote-ref-4)
4. Мельникова Л.Г. Бытие эскейпиза в культуре: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. Ростов-на-Дону, 2009. С. 6. [↑](#footnote-ref-5)
5. Медведев Б.П. Практики инструментального эскапизма как средство адаптации к трудностям в процессе школьного обучения // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2014. №42. С. 100. [↑](#footnote-ref-6)
6. Stenseng F., Rise J., Kraft P. Activity engagement as escape from self: The role of self-suppression and self-expansion //Leisure Sciences. – 2012. – Vol. 34. – №. 1. – P. 22. [↑](#footnote-ref-7)
7. Волков П.В. Разнообразие человеческих миров. М.: Аграф, 2000. С. 34 [↑](#footnote-ref-8)
8. Козырева Л.В. Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации // Современные проблемы науки и образования. 2012. №2. URL: <http://www.science-education.ru/102-6067> (дата обращения: 11.01.2016) [↑](#footnote-ref-9)
9. Козырева Л.В. Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации // Современные проблемы науки и образования. 2012. №2. URL: <http://www.science-education.ru/102-6067> (дата обращения: 11.01.2016) [↑](#footnote-ref-10)
10. Козырева Л.В. Нетипичный эскапизм как личностная практика субъекта // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2011. №10. С. 134. [↑](#footnote-ref-11)
11. Козырева Л.В. Феномен эскапизма: социально-философский анализ: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11. Уфа, 2014. С. 3. [↑](#footnote-ref-12)
12. Козырева Л.В. Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации // Современные проблемы науки и образования. 2012. №2. URL: <http://www.science-education.ru/102-6067> (дата обращения: 11.01.2016) [↑](#footnote-ref-13)
13. Суворова И.М. Эстетический эскапизм школьника как актуальная проблема современного образования // Учёные записки Петрозаводского государственного университета. 2014. №1. С. 87. [↑](#footnote-ref-14)
14. Греков М.А. Феномен эскапизма в медианасыщенном обществе: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. Омск, 2008. С. 8. [↑](#footnote-ref-15)
15. Труфанова Е.О. Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий // Философия и культура. – 2012. – № 3. – С. 96. [↑](#footnote-ref-16)
16. Мельникова Л.Г. Бытие эскейпиза в культуре: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. Ростов-на-Дону, 2009. С. 3. [↑](#footnote-ref-17)
17. Шестаков В. П. Мифология XX века: Критика теории и практики буржуазной «массовой культуры». М.: Искусство, 1988. С. 33 [↑](#footnote-ref-18)
18. Шапинская Е.Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал URL: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/215.html&j\_id=15 (дата обращения: 10.12.2015). [↑](#footnote-ref-19)
19. Шапинская Е.Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал URL: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/215.html&j\_id=15 (дата обращения: 10.12.2015). [↑](#footnote-ref-20)
20. Скирдачева Е. А. Эскапизм в социологии: разработка понятия и определение социальных практик // Современная социологическая методология - от теории к практике.Сборник научных статей по итогам Зимней социологической школы в 2011 году. СПб.: Скифия-Принт, 2013. С. 149. [↑](#footnote-ref-21)
21. Давыдов С.Г., Немудрова Т.А. Опыт сегментирования российской аудитории геймеров // Социология: 4М. 2011. №32. С. 107 [↑](#footnote-ref-22)
22. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете // Флогистон URL: http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf (дата обращения: 13.05.2015). [↑](#footnote-ref-23)
23. Мельникова Л.Г. Бытие эскейпизма в культуре: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. Ростов-на-Дону, 2009. С. 5. [↑](#footnote-ref-24)
24. Мантов Р.Е, Виды эскапизма и современное искусство: На материале кинематографа: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.04. М., 2002. [↑](#footnote-ref-25)
25. Широков Ф.О. Триггеры эскапизма в повседневности современного общества // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2015. №3. С.93. [↑](#footnote-ref-26)
26. Фёдоров И.А., Поздняков М.М. О субкультуре молодёжного "перфекционного эскапизма" // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2014. №7 (135). С. 2. [↑](#footnote-ref-27)
27. Касьянова Е.В. Идеалы эскапизма и гедонизма в XXI веке: возрождение этики удовольствия // Теория и практика сервиса: экономика, социальная сфера, технологии. 2012. №3 (13). С. 123. [↑](#footnote-ref-28)
28. Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра.Культура, 2008. С. 352 [↑](#footnote-ref-29)
29. Мамчур Е.А. Концепция возможных миров и мир научного знания // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000. С. 231 [↑](#footnote-ref-30)
30. Николаева Е. М., Николаев М. С. Социальное становление личности в условиях коммодификации: инфляция социальной реальности // Учёные записки Петразаводского государственного университета. 2013. №1. С. 78 [↑](#footnote-ref-31)
31. Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2005. С. 55 [↑](#footnote-ref-32)
32. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Алетейя, 1998. С. 92 [↑](#footnote-ref-33)
33. Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну. М.: Прогресс-Традиция, 2000. С. 105 [↑](#footnote-ref-34)
34. Нятина Н.В. Эскапизм - отклонение в социализации молодёжи // Вестник Кемеровского государственного университета. 2013. №2. С.133 [↑](#footnote-ref-35)
35. Липовецки Ж. Эра пустоты. Эссе о современном индивидуализме. СПб.: Владимир Даль, 2001. С. 329. [↑](#footnote-ref-36)
36. Миллс Ч. Социологическое воображение. М.: Стратегия, 1998. С.11. [↑](#footnote-ref-37)
37. Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра.Культура, 2008. С.295 [↑](#footnote-ref-38)
38. Warmelink H., Harteveld C., Mayer I. Press Enter or Escape to play: Deconstructing escapism in multiplayer gaming //Proceedings of DiGRA. – 2009. P.5 [↑](#footnote-ref-39)
39. Sudzina F., Razmerita L. Escapist Motives for Playing On-Line Games: Preliminary Results from an Exploratory Survey //25th Bled eConference eDependability: Reliable and Trustworthy eStructures, eProcesses, eOperations and eServices for the Future. – 2012. –P. 507. [↑](#footnote-ref-40)
40. Давыдов О.Б, Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности // Вестник СВФУ. 2015. №12. С. 79. [↑](#footnote-ref-41)
41. Алейникова О.С. Влияние культурного кризиса на проявление социального одиночества в современной России. // Antropology URL: http://anthropology.ru/ru/text/aleynikova-os/vliyanie-kulturnogo-krizisa-na-proyavlenie-socialnogo-odinochestva-v-sovremennoy (дата обращения: 12.01.2016). [↑](#footnote-ref-42)
42. Single-person Households on the Rise in Japan // Euromonitor International URL: http://blog.euromonitor.com/2012/03/single-person-households-on-the-rise-in-japan.html (дата обращения: 12.01.2016). [↑](#footnote-ref-43)
43. Кляйненберг Э. Жизнь соло: Новая социальная реальность. М.: Альпина нон-фикшн, 2014. С. 22. [↑](#footnote-ref-44)
44. Гудков Л.Д., Дубин Б.В., Зоркая Н.А. Разложение публичного пространства: от низового рессентимента до политического и культурного эскапизма // Молодёжь России. 2011. С. 22. [↑](#footnote-ref-45)
45. Кушнарева И. Ко всему приделать лайки // Логос. 2012. №2. С. 4. [↑](#footnote-ref-46)
46. Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. С. 7 [↑](#footnote-ref-47)
47. Мартынов К. От слактивизма к республике: почему интернет-революции становятся реальностью // Логос. 2012. №2. С. 24. [↑](#footnote-ref-48)
48. Мартынов К. От слактивизма к республике: почему интернет-революции становятся реальностью // Логос. 2012. №2. С. 27. [↑](#footnote-ref-49)
49. Скирдачева Е.А.Эскапизм в социологии: разработка понятия и определение социальных практик // Современная социологическая методология - от теории к практике.Сборник научных статей по итогам Зимней социологической школы в 2011 году. СПб.: Скифия-Принт, 2013. С. 152. [↑](#footnote-ref-50)
50. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет:воздействие на личность // Relarn URL: http://www.relarn.ru/human/pers.html (дата обращения: 22.05.2015). [↑](#footnote-ref-51)
51. Баева Л.В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр // Информационное общество. 2014. №2. С. 31. [↑](#footnote-ref-52)
52. Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 2003. Т. 3 № 13. С. 3. [↑](#footnote-ref-53)
53. Ненавшев А.И. Развитие социального виртуального пространства в сети Интернет // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008. №73-1. С. 338. [↑](#footnote-ref-54)
54. Царева А.В. Человек в сети: смена веб-поколений // Журнал социологии и социальной антропологии. 2012. №5 (64). С. 43. [↑](#footnote-ref-55)
55. Царева А.В. Человек в сети: смена веб-поколений // Журнал социологии и социальной антропологии. 2012. №5 (64). С. 45. [↑](#footnote-ref-56)
56. Несговоров А. А. Виртуальные сетевые сообщества: новая социальная реальность // Известия высших учебных заведений. Социология. Экономика. Политика. 2012. №1. С. 109. [↑](#footnote-ref-57)
57. Царева А.В. Человек в сети: смена веб-поколений // Журнал социологии и социальной антропологии. 2012. №5 (64). С. 49. [↑](#footnote-ref-58)
58. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: Медиум, 1995. С. 269. [↑](#footnote-ref-59)
59. Кораблёва В. Н. Цинизм как идеологический стержень индивидуализированного общества // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2013. №7-1. С. 260. [↑](#footnote-ref-60)
60. Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности // Грамота. 2012. №9. С. 50 [↑](#footnote-ref-61)
61. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. С. 351 [↑](#footnote-ref-62)
62. Антонова О.А., Соловьёв С.В. Теория и практика виртуальной реальности:логико-философский анализ. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2008. С.46 [↑](#footnote-ref-63)
63. Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000. С. 56 [↑](#footnote-ref-64)
64. Пупышева И.Н. На подступах к «виртуальной» антропологии // Вестник Тюменского государственного университета. 2011. №10. С. 175 [↑](#footnote-ref-65)
65. Носов Н. А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. С. 417 [↑](#footnote-ref-66)
66. Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. С. 16 [↑](#footnote-ref-67)
67. Бергер П. Приглашение в социологию. М.: Аспект пресс, 1996.С. 122 [↑](#footnote-ref-68)
68. Бауман З. Глобализация. Последствия для человека и общества. М.: Весь мир, 2004. C. 128 [↑](#footnote-ref-69)
69. Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. С. 18 [↑](#footnote-ref-70)
70. Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. С. 17 [↑](#footnote-ref-71)
71. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. С.315 [↑](#footnote-ref-72)
72. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: Апории, 2007. C. 68 [↑](#footnote-ref-73)
73. Там же С. 73 [↑](#footnote-ref-74)
74. Гидденс Э. Ускользающий мир: как глобализация меняет нашу жизнь. М.: Весь Мир, 2004. С. 86 [↑](#footnote-ref-75)
75. Там же С. 36 [↑](#footnote-ref-76)
76. Волокитина А.А. Жизненные стратегии молодёжи в условиях профессионального выбора // Знание.Понимание.Жизнь. 2012. №4. С. 216. [↑](#footnote-ref-77)
77. Там же С. 217. [↑](#footnote-ref-78)
78. Акулич М.М., Пить В.В. Жизненные стратегии современной молодёжи // Вестник Тюменского государственного университета. 2011. №8. С. 43. [↑](#footnote-ref-79)
79. Медведев А. М. Особенности формирования жизненной стратегии современной молодёжи // Мир современной науки. 2011. №4. С. 3. [↑](#footnote-ref-80)
80. Жизненные стратегии современной молодежи // Owl URL: http://www.owl.ru/win/womplus/1998/zdrav.htm (дата обращения: 14.12.2015). [↑](#footnote-ref-81)
81. Лунина Ю.В. Жизненные стратегии молодёжи: основные направления социальной поддержки // Вестник ОГУ. 2008. №80. С. 37. [↑](#footnote-ref-82)
82. Appadurai A. Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization. 7th printing Minneapolis: University of Minnesota press, 2005. P. 4 [↑](#footnote-ref-83)
83. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: АПОРИИ, 2007. С.94 [↑](#footnote-ref-84)
84. Количество пользователей интернета в России // Интернет в России и в мире URL: http://www.bizhit.ru/index/users\_count/0-151 (дата обращения: 16.12.2015). [↑](#footnote-ref-85)
85. Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности // Грамота. 2012. №9. С. 50 [↑](#footnote-ref-86)
86. Рыков Ю.Г. Виртуальное сообщество как социальное поле: неравенство и коммуникативный капитал // Журнал социологии и социальной антропологии. 2013. №4. С. 46 [↑](#footnote-ref-87)
87. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете // Флогистон URL: http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf (дата обращения: 13.05.2014). [↑](#footnote-ref-88)
88. Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. С. 63 [↑](#footnote-ref-89)
89. Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности // Грамота. 2012. №9. С. 50 [↑](#footnote-ref-90)
90. Саяпин В. О. Искусственная социальная виртуальная реальность и её воздействие на социокультурное пространство современного общества // Грамота. 2012. №4. С. 180 [↑](#footnote-ref-91)
91. Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности // Грамота. 2012. №9. С. 50 [↑](#footnote-ref-92)
92. Мурзина К.Б. Способы понимания электронной культуры: от виртуальных музеев к хакерской этике // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2014. №2. С. 62. [↑](#footnote-ref-93)
93. Turkle S. Alone together : why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2011. P.160 [↑](#footnote-ref-94)
94. Шапинская Е.Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал URL: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/215.html&j\_id=15 (дата обращения: 22.05.2015). [↑](#footnote-ref-95)
95. Николаева Е. М., Николаев М. С. Социальное становление личности в условиях коммодификации: инфляция социальной реальности // Учёные записки Петразаводского государственного университета. 2013. №1. С. 78 [↑](#footnote-ref-96)
96. Количество пользователей интернета в России // Интернет в России и мире URL: http://www.bizhit.ru/index/users\_count/0-151 (дата обращения: 13.01.2016). [↑](#footnote-ref-97)
97. The Critical Periphery in the Growth of Social Protests // Plos One URL: http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0143611 (дата обращения: 14.12.2015). [↑](#footnote-ref-98)
98. Мудрик А.В. Социализация человека: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2004. С. 252. [↑](#footnote-ref-99)
99. Ненашев А.И. Развитие социального виртуального пространства в сети Интернет // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008. №73-1. С. 336. [↑](#footnote-ref-100)
100. Давыдов О.Б, Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности // Вестник СВФУ. 2015. №12. С. 78. [↑](#footnote-ref-101)
101. Волокитина А.А. Жизненные стратегии молодёжи в условиях профессионального выбора // Знание.Понимание.Жизнь. 2012. №4. С. 217. [↑](#footnote-ref-102)
102. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Вост. лит. 2012. С. 149. [↑](#footnote-ref-103)
103. Кляйненберг Э. Жизнь соло: Новая социальная реальность. М.: Альпина нон-фикшн, 2014. С. 22. [↑](#footnote-ref-104)
104. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: Медиум, 1995. С. 247. [↑](#footnote-ref-105)
105. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: Медиум, 1995. С. 212. [↑](#footnote-ref-106)
106. Касьянова Е. В. Философский базис эскапизма и социального протеста молодёжных субкультур // Теория и практика сервиса: экономика, социальная сфера, технологии. 2013. №1 (15). С. 130. [↑](#footnote-ref-107)
107. Takimoto T. Welcome to the NHK!. Los Angeles: Tokyopop, 2007. P. 17. [↑](#footnote-ref-108)
108. Филлипс Л., Йоргенсен М.В. Дискурс-анализ. Теория и метод. 2-е изд. Харьков: Гуманитарный центр, 2008. С. 188. [↑](#footnote-ref-109)
109. Щепанская Т.Б. Символика молодежной субкультуры. Опыт этнографического исследования системы 1986 -1989 гг.. СПб.: Наука, 1993. С. 17. [↑](#footnote-ref-110)
110. Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2005. С. 34. [↑](#footnote-ref-111)
111. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.: Канон-пресс Ц, Кучково поле, 2003. С. 27. [↑](#footnote-ref-112)
112. Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 2003. №2. С. 20. [↑](#footnote-ref-113)