Министерство науки и высшего
образования Российской Федерации
Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Философский факультет

INITIA:
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
(24–25 апреля 2020 г)

Материалы XXII Международной конференции молодых ученых

Томск
2020

ЦИФРОВОЙ ЭСКАПИЗМ ТОМСКИХ ПОДРОСТКОВ

М.А. Нурузова
Научный руководитель: д.ф.н. Н. А. Мишанкина
Национальный исслдовательский Томский государственный университет

Слово «эскапизм» в переводе с английского escape – «выход», «спасение», или глагол «вырваться». В исследовательской работе рассматривается цифровой эскапизм – бегство из реального мира, в более желанный красивый «фильтрованный», который представлен на экране электронного устройства. Этот «бункер», скроет от проблем, неприятных людей и событий. И сегодня многие рискуют осознанно или бессознательно попасть в этот бункер, особенно молодежь.

В современном мире технические средства играют большую роль в жизни человека и это влияние с каждым годом увеличивается. С этим связана актуальность изучения поведения человека в сети. Просыпаясь утром, мы первым делом взаимодействуем со смартфоном – выключаем будильник, проверяем соцсети и смотрим прогноз погоды. Как часто вы ловили себя на том, что «залезли» в телефон сами того не осознавая или бесцельно? Почему так распространен просмотр сериалов и другого развлекательного контента в эпоху, когда у человека максимально ограниченно время, мы ничего не успеваем, а слово «дедлайн» есть нечто пугающее?

Дети этой цифровой эпохи, которые могут самостоятельно выбирать контент, и ведут активную «медиажизнь» сегодня находятся в подростковом возрасте – от 12 до 17 лет. Они родились в то время, когда интернет уже был довольно распространен. Вместе с ним они росли и развивались. Следовательно, они как никто другой являются яркими представителями цифровой пользовательской аудитории. На это также влияет большее количество свободного времени у подростков по сравнению с другими возрастными группами, например, молодыми и зрелыми людьми, которые заняты трудовой деятельностью. Этот фактор обусловливает интерес исследователей и представителей медиарынка к обучающейся и неработающей молодежи – в силу свободного времени, они основной сегмент пользовательской аудитории.

Большинство исследователей рассматривают явление эскапизма как психическое отклонение и социальную девиацию. Их аргументы сводятся к тому, что в сложной ситуации человек не решает проблему, а просто бежит от нее. Таким образом, эскапизм приравнивают к алкогольной, наркотической, сексуальной зависимости, одной из целью которых является забвение реальности. Все еще остается спорным вопрос о границах «здорового» эскапизма и патологического. Сложно категорично определить, является ли ежедневный просмотр сериала болезнью или же это банальная медиа привычка.

Цель исследования – выявить причины и особенности цифрового эскапизма на материале изучения медиапрактик школьников (12–17 лет) Томска и Томского района.

Эмпирической базой исследования стали результаты онлайн опроса, в котором приняли участие 127 школьников города Томска и Томского района, а также результаты фокусированного группового интервью, проведенного в трех населенных пунктах Томского района.

Причины цифрового эскапизма имеют психологический, социальный и технологический характер, или являются пограничными. Психологические причины заключаются в следующем: часто человек восполняет в сети то, чего у него нет в жизни. Также причины цифрового эскапизма обусловлены его рекреативной функцией. 55 % опрошенных школьников после учебного дня расслабляются посредством определенных медиапрактик, в частности, просмотром видеоматериалов.

Из особенностей цифрового эскапизма можно выделить и то, что все эмоции, переживаемые в реальной жизни, проецируются на виртуальную жизнь, сохраняя определенные черты, но при этом трансформируясь. Например, при прохождении видеоигры подростки испытывают полный спектр чувств: волнение/возбуждение/азарт, увлечение, счастье, отвлеченность, расслабление.

Изучив мотивы медиапотребления подростков, автор работы выявил ключевой аспект цифрового эскапизма: школьники смотрят те или иные видео, руководствуясь собственным интересом, таким образом они снимают эмоциональное напряжение. Большинство исследуемых не считает, что бежит из реальной жизни в виртуальную. Они делают это только потому, что им нравится листать ленты соцсетей, смотреть видео в Ютуб или играть в компьютерные игры.

Установлено, что подросткам больше нравится общаться вживую, свой выбор они объясняют преимуществами непосредственного общения: эмоции, мимика и жесты, возможность более точно понять собеседника.

Большинство томских подростков не являются цифровыми эскапистами, потому что продолжительность и мотивы их медиаактивности не соответствуют феномену эскапизма.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Белов В.И.* Эскапизм: причины, функции и границы // Инновационная наука. 2017. № 3(1). С.270–275.

2. *Шапинская А.Н.* Эскапизм в пространстве массовой культуры // Ярославский педагогический вестник. 2019. №1. С. 180–185.

3. *Яйленко А.А.* Проблемы подросткового возраста // Смоленский медицинский альманах. 2016. №4. С. 198–206.