

УДК 364.12

DOI: 10.34670/AR.2021.93.73.024

**Социокультурные последствия
развития современной субкультуры детства
в информационной среде «крайней итерации»**

Карабанов Андрей Андреевич

Аспирант,
кафедра философии и культурологии,
Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов,
192238, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15;
e-mail: karub07@mail.ru

Аннотация

В статье проанализированы основные социокультурные последствия развития субкультуры детства в «новой итерации» информационно-коммуникационной среды. Феномен рассматривается в «гипермедиажанрах», выявляются его негативные и позитивные аспекты, приводятся результаты практических исследований. В научно-исследовательской работе рассматриваются различные возрастные группы, производится сравнительный анализ их поведения в глобальной информационной сети, на основании чего выводится функциональный аппарат субкультуры детства и прогнозируются ее будущее по отношению к доминантной культуре. Субкультура детства в информационном обществе так же мобильна, как и ее типичный представитель, на много лет опережающий тенденции образования к информатизации и интеркультурации. Хотя типичного представителя у данной субкультуры, на самом деле, нет, потому что информационное общество позволяет каждому человеку, тем более ребенку и подростку с гибкими психикой и интеллектом, сформировать собственную культуру и собственную картину мира. Каждый ребенок и подросток является субкультурированным в информационном мире, лишь в зависимости от его интересов и потребностей ранжируется то, относит ли он себя к какой-то микро или макроподгруппе общего пространства или нет. Автор исследования заключает, что субкультура детства в информационном пространстве «крайней итерации» стремится к размытию всех барьеров, а те барьеры, которые продолжают существовать, создают ей представители мира взрослых, борясь за свои «устаревшие» культурно-ценностные установки «последней итерации» доминантной культуры реальности.

Для цитирования в научных исследованиях

Карабанов А.А. Социокультурные последствия развития современной субкультуры детства в информационной среде «крайней итерации» // Культура и цивилизация. 2021. Том 11. № 6А. С. 186-193. DOI: 10.34670/AR.2021.93.73.024

Ключевые слова

Субкультура детства, подообразования, стрим, доминантная культура, идентичность, информационное пространство.

Введение

Социокультурные последствия существуют у любого трансформирующегося явления и (или) феномена. В качестве примера можно привести активно обсуждающийся научным сообществом современный процесс – «цифровизация игрушки». На фоне данного процесса исследователи выделяют целый ряд последствий перехода обычной юлы в аниматорный формат или появлению на месте плюшевой собачки пластмассового аналога на радиоуправлении: снижение ценности игры ради удовольствия, повышение индивидуализации игры, дистанцирование объекта и субъекта игры [Долгошеина, 2020, 85]. Двигаясь от частного к общему можно выделить определенные аспекты (подразделив их в дальнейшем на дифференцируемые по знаку) и у субкультуры детства, но многообразие и вариативность данного феномена [Разварина, 2017, 2] не позволяют провести данный анализ в строго известном современной науке формате, который бы отвечал критериям простоты, верифицируемости, когерентности и красоты.

Субкультура детства в информационном пространстве активно проявляется в новых «гипермедиажанрах», таких, например, как стримы. В современных исследованиях стрим рассматривается в различных аспектах от социально-коммуникативного до финансово-экономического [Болотнов, 2021, 112]. Американский исследователь медиа Б. Барроу предлагает понимание стриминга не как технологической, а как строго культурной практики – тактического вызова «собственнической стратегии» культуры потребления. Говоря о стриминговом («потокном») вещании, Барроу определяет наличие пользователей сервисов как производителей контента отличительной чертой стриминга. По мнению ученого, стриминговое вещание – «последняя итерация» «цифровой медиа-индустрии» [Болычева, 2018, 159-160]. Субкультура детства размывается интернет пространством «крайней итерации», смешиваясь с некоторыми субкультурными группами взрослых и профессионально ориентированными субкультурными образованиями. Таким образом, межсубкультурные барьеры полностью нивелируются, но вместе с этим нивелируется и возрастная планка, «отключается контентная фильтрация» и дети получают доступ к вещам, имеющим строгие возрастные ограничения.

Негативные и позитивные аспекты развития субкультуры детства в современном информационном пространстве

Практически любой негативный аспект субкультуры детства в информационном пространстве может иметь свой противоположный по знаку аналог. Однако, сложности процесса субкультурной коммуникации в таких группах демонстрируют большие коммуникативные проблемы, проявляющиеся даже между членами одного субкультурного сообщества в реальной, а не виртуальной, жизни.

Субкультура блокирует популяризацию небинарной гендерной идентичности, но она и не популяризирует принадлежность к ее бинарному аналогу. Действуя индивидуально, не в рамках малых субкультурных групп, но в рамках крупных групп, размытых в информационном пространстве различных сервисов, субкультуристы демонстрируют признаки и бинарной, и небинарной гендерной идентичности. Осуществляя это также вне рамок какого-то возрастного ценза.

Финансово-экономическая сторона современного информационного пространства – («донаты»). Для некоторых сетевых информационных направлений данный феномен может

считаться как вызовом «собственнической стратегии» культуры потребления, так и демонстрацией принадлежности к ней.

В Таблице 1 систематизированы основные негативные аспекты субкультуры детства и их позитивные аналоги. Данные выводы сделаны на основе проведения интервьюирования реальных респондентов (стримеров сервиса Twitch, подходящей возрастной категории), анализа исследований медиа Б. Барроу, сравнения образований субкультуры детства в сетевом пространстве и более ранних субкультурных образований реального мира, а также наблюдений за видеоизменениями представителей последней категории в результате процесса взросления.

Таблица 1 - Негативные и позитивные аспекты субкультуры детства в информационном пространстве

Негативный аспект	Позитивный аспект
Проникновение в субкультуру детства явлений с более высоким возрастным цензом	Нивелирование барьеров коммуникации, распространенных в детской среде
Элемент «подражания», способный остановить или «затормозить» собственное развитие личности ребенка, внося необратимые изменения в данный процесс на различных возрастных этапах	Психологическая разрядка, предотвращение или «торможение» развития психических заболеваний
«Донаты» как «подрыв» всей системы построения современного общества (обесценивание товарно-денежных отношений и связанных с ними процессов)	«Донаты» как первый самостоятельный опыт использования денежных средств
Снижение уровня качества контента массовой культуры, «подрыв» профессиональной системы создания видеоконтента	Дети – производители элементов культуры [Галеева, 2018, 40], что способствует их личностному развитию
Подоброобразования ¹ субкультуры детства не обладают строго отличительными внешними маркерами	
Сообщества субкультуры детства объединяются в «сиюминутном порыве», что размывает общий культурный фон	Некоторые сообщества субкультуры детства могут существовать на долговременной основе
Низкий уровень участия «убеждений» в выборе субкультурного образования	Отсутствие феномена «зашоренности» у представителей субкультурных сообществ
Наличие субкультурной группы, деятельность которой зависит от цифрового пространства, не гарантирует наличие реальной коммуникации среди ее членов (не в процессе совместной деятельности)	
Группа имеет высокую зависимость от одобрения сетевого сообщества, выраженного в количественных показателях [Гарина, 2020, 74]	Группа менее уязвима перед качественным негативным откликом на результаты своей деятельности субкультурной направленности
Группа «гасит» проявление и бинарной, и небинарной гендерной идентичности	Индивидуальная деятельность в сети вне группы (особенно среди женского пола) часто построена на демонстрации ярко выраженных признаков и бинарной, и небинарной гендерной идентичности

¹ Существующая зашифрованная субкультурная группа (не имеющая четкого внутреннего возрастного и гендерного деления) в информационной среде, следующая за определенным краткосрочным или долговременным трендом (или его культурным следом), ежесекундно изменяющаяся, выставляющая незначительные внутренние барьеры и фоновые шумы в изначальный период своего образования и развития с целью самосохранения (что не свойственно субкультуре детства в целом), впоследствии сливающаяся с единой массой детско-подростковой субкультурной общности.

Обособившись от ортодоксальной «доминирующей» культуры [Попкова, 2009, 85], субкультура детства «объявила ей войну». Ведь своими действиями представители субкультуры детства в информационном пространстве не только «подрывают» существующие в доминантной культуре оплоты и установки, но и затрагивают основы существования социума в целом.

Краткое описание результатов эмпирической деятельности

Включенное наблюдение за реальными активными субкультурными малыми общностями позволяет сделать выводы об их недолговечности, зависимости от реальных оснований для объединения, подавлении такими группами интересов большей части их участников, и о необходимости лишь количественной обратной связи для таких групп, а значит их низкой склонности к групповой рефлексии.

Автором данной работы проводилось исследование в формате анкетирования через сервис Anketolog.ru с получением обратной связи посредством использования метода фокус-групп (от 80% массы респондентов). Анкетирование длилось с октября 2020 года по октябрь 2021 года. Количество респондентов, принявших участие в исследовании – 60 человек (дифференцируемых по возрастному признаку на основании объединения классификаций Выготского и Эриксона: от 3 до 7 лет, от 7 до 12 лет, от 12 до 18 лет и сравнительная группа от 18 до 25 лет [Махова, 2006]). При анализе результатов проведенного исследования удалось сделать определенные выводы.

Большинство исследователей субкультур, начиная с 1950-х годов, говорили о внешних маркерах принадлежности к субкультурному образованию, таких как манера одеваться, прическа; приверженность особому стилю жизни и системе ценностей, системе символов и выразительных средств [Дементьева, 2015, 42]. Субкультура детства современного формата не имеет таких маркеров, она достаточно зашифрована, в связи с этим трудно поддается анализу, как качественному, так и количественному. Смежные возрастные группы, выходящие за границы 6-17 лет, субкультура детства практически вмещает в себя (см. Рисунок 1). Хотя присутствуют определенные отличия, например, пласт людей в возрасте от 18 до 25 лет гораздо с большей вероятностью выступит респондентом в каком-либо анкетировании, размещенном в социальной сети, чем субъекты дошкольного, младшего и старшего школьного возрастов.

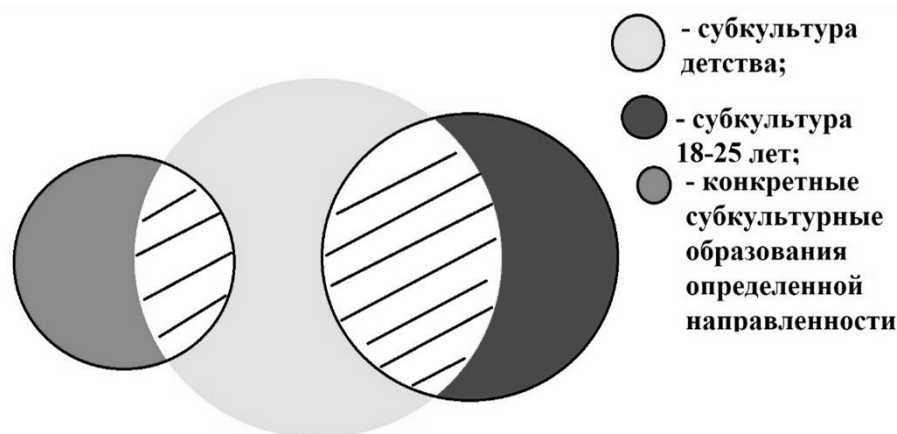


Рисунок 1 - «Размытие» границ субкультуры детства в информационной среде

Дети дошкольного возраста (от 3 до 7 лет) формируют пласт культуры еще более нового поколения, чем современная субкультура детства, субкультура детства 2.0. Группа опрошенных из данной возрастной категории наиболее всего отличается по ответам от общей группы и микрогрупп других возрастов.

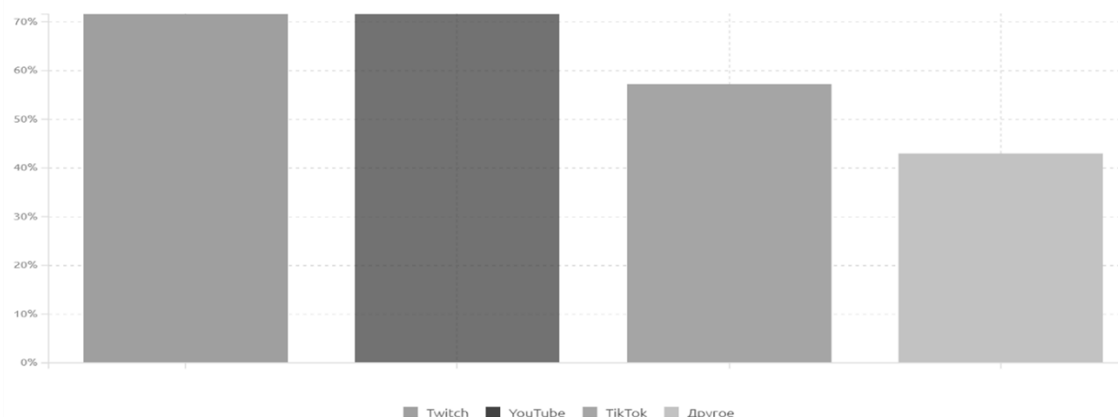


Рисунок 2 - Популярность видеохостингов у детей дошкольного возраста

Субкультура детства скрыта и предпочитает для коммуникации мессенджеры с наилучшими системами шифрования, и с наименьшей вероятностью отслеживания (см. Таблицу 2).

Таблица 2 - Ответы на вопросы исследования респондентами школьного возраста от 7 до 12 лет

Вопрос анкеты	Ответ представителей группы (от 7 до 12 лет)
Какие социальные сети Вы используете для общения?	66,67% - Telegram; 33,33% - Предпочитают реальное общение
Какие ресурсы, содержащие видео контент, Вы посещаете?	66,67% - YouTube; 33,33% - Другое
Вы относите себя к какой-либо субкультуре, сообществу по интересам?	Да – 33,33%; Нет – 33,33%; Периодически – 33,33%
Если «Да», то напишите к какой субкультуре Вы себя относите?	Варианты ответов, свидетельствующие о монетизации норм, ценностей и смыслов. Ответы, относящиеся к особому лингвистическому коду – «го в доту» и т.д.

Заключение

Все возрастные категории детско-подросткового возраста предпочитают наиболее визуализированные и унифицированные ресурсы для просмотра видео и проведения досуговой активности. Узконаправленные платформы лишь изредка интересны определенным категориям детско-подростковой общности.

Чем старше дети и подростки, тем реже они готовы строго ответить «Да» на вопрос об соотношении себя с определенной субкультурой. Правила входа/выхода в субкультурных

подообразованиях больше не существуют, общие законы их функционирования размыты, как таковых названий у них тоже нет, лингвистический код, хоть и своеобразен, но схож – это свидетельствует о единой субкультуре детства, не имеющей больше конкретных подообразований. К тому же, стремящейся нивелировать неравенство, оставляя определенные кастовые границы, лишь навязываемые ей обществом потребления. Но монетизация как таковая уже преобразуется в рамках субкультуры детства, и как только она заменит доминирующую культурную установку, то вернет общества к состоянию обмена. Полностью изменив не только его ценностную структуру, но и экономическую составляющую. Закольцевав историю культуры, которая по Й. Хейзинга имела своей изначальной формой игру [Хейзинга, 1997, 13], и вернув ее к усовершенствованной форме игры, но уже в рамках информационного пространства.

Ценностных установок и нравственных оплотов у субкультуры детства нет, но она стремится к следованию за трендами, которые испаряются так же быстро, как и появляются, оставляя за собой определенный культурный след на долгие годы. Субкультура детства в информационном обществе так же мобильна, как и ее типичный представитель, на много лет опережающий тенденции образования к информатизации и интеркультурации. Хотя типичного представителя у данной субкультуры, на самом деле, нет, потому что информационное общество позволяет каждому человеку, тем более ребенку и подростку с гибкими психикой и интеллектом, сформировать собственную культуру и собственную картину мира. Каждый ребенок и подросток является субкультивированным в информационном мире, лишь в зависимости от его интересов и потребностей ранжируется то, относит ли он себя к какой-то микро или макроподгруппе общего пространства или нет.

Субкультура детства приобретает, в сегодняшней реальности, определенные функции, преобразуя функции культуры доминантной. Согласно А.С. Кармину, культура имеет следующие основные функции: адаптивную, коммуникативную, интегративную и функцию социализации [Кармин, 2010, 75-83]. Функциональный аппарат субкультуры детства в итоговом варианте, по мнению автора данной работы, выглядит следующим образом: дезадаптивная функция; психотерапевтическая функция; VPN – функция; прогностическая функция; дробленная на две части архаичная коммуникативная функция доминантной культуры – лингвонимотворящая и символотворящая; функция идентификации. Игровая функция в субкультуре детства не выделяется, поскольку игра – это общее состояние субкультуры детства, к которому последняя ведет и всю культуру цивилизации в целом.

Субкультура детства в информационном пространстве «крайней итерации» стремится к размытию всех барьеров, а те барьеры, которые продолжают существовать, создают ей представители мира взрослых, борясь за свои «устаревшие» культурно-ценностные установки «последней итерации» доминантной культуры реальности.

Библиография

1. Болотнов А.В. Стрим как новый гипермедиажанр // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание. 2021. Т. 20. № 2. С. 111-119.
2. Бобычева М.Д. Стриминговое вещание как социально-культурное явление // Коммуникология. 2018. Том 6. № 4. С. 159-169.
3. Галева Н.В. Генезис субкультуры детства как социокультурного и педагогического феномена // Вестник Сибирского государственного университета путей сообщения: Гуманитарные исследования. 2018. № 1 (3). С. 36-43.
4. Гарина Е.Д. Проблема социально-психологической зависимости подростков от социальных сетей //

- Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2020. № 4-1 (43). С. 73-77.
5. Дементьева М.А. Роль субкультуры в формировании личности // Человек в мире культуры. 2015. № 2. С. 41-43.
 6. Долгошеина А.А. Социокультурные последствия цифровизации игрушки // Гуманитарное знание и искусственный интеллект: стратегии и инновации. Екатеринбург, 2020. С. 85-87.
 7. Кармин А.С. Функции культуры // Культурология: Краткий курс. СПб.: Питер, 2010. 240 с.
 8. Махова И.Ю. Психология развития: теоретические основы. Хабаровск, 2006. 85 с.
 9. Попкова Т.Д. Экзистенциальный мир современной детской субкультуры // Гуманизация образования. 2009. № 6. С. 83-88.
 10. Разварина И.Н. Междисциплинарный подход к изучению понятия «детство» // Вопросы территориального развития. 2017. № 5 (40). С. 1-15.
 11. Хейзинга Й. Номо Ludens. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

Socio-cultural consequences of the development of the modern subculture of childhood in the information environment of “extreme iteration”

Andrei A. Karabanov

Postgraduate,
Department of Philosophy and Cultural Studies,
Saint Petersburg Humanitarian University of Trade Unions,
192238, 15, Fuchika str., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: karub07@mail.ru

Abstract

The article analyzes the main socio-cultural consequences of the development of the subculture of childhood in the “new iteration” of the information and communication environment. The phenomenon is considered in “hypermedia genres”, its negative and positive aspects are revealed, and the results of practical research are presented. In the research work, various age groups are considered, a comparative analysis of their behavior in the global information network is carried out, on the basis of which the functional apparatus of the childhood subculture is derived and its future is predicted in relation to the dominant culture. The article also provides a detailed analysis of new generation network communities. The author considers visualization and globalization as processes that changed completely intercultural exchange, a picture of the world of the modern child and the child of the future. Scientific work analyzes not only subcultural Internet phenomena, but also universal platforms and services used by everyone without exception. This study is only part of the author's more global study. The author of the study concludes that the subculture of childhood in the information space of the “extreme iteration” tends to blur all the barriers, and those barriers that continue to exist are created for it by representatives of the adult world, fighting for their “outdated” cultural and value attitudes of the “last iteration” of the dominant culture reality.

For citation

Karabanov A.A. (2021) Sotsiokul'turnye posledstviya razvitiya sovremennoi subkul'tury detstva v informatsionnoi srede «krainei iteratsii» [Socio-cultural consequences of the development of the modern subculture of childhood in the information environment of “extreme iteration”]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 11 (6A), pp. 186-193. DOI: 10.34670/AR.2021.93.73.024

Keywords

Childhood subculture, sub-education, stream, dominant culture, identity, information space.

References

1. Bolotnov A.V. (2021) Strim kak novyj gipermediazhanr [Stream as a new hypermediazhanr]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2: Yazykoznanie*. [Bulletin of Volgograd State University. Series 2: Linguistics], 20, 2, pp. 111-119.
2. Bolycheva M.D. (2018) Strimingovoe veshhanie kak sotsial'no-kul'turnoe yavlenie [Streaming as a sociocultural phenomenon]. *Kommunikologiya*. [Communicology], 6, 4, pp. 159-169.
3. Dement'eva M.A. (2015) Rol' subkul'tury v formirovanii lichnosti [The role of the subculture in the formation of personality]. *Chelovek v mire kul'tury*. [Man in the world of culture], 2, pp. 41-43.
4. Dolgosheina A.A. (2020) Sotsiokul'turnye posledstviya tsifrovizatsii igrushki [Sociocultural consequences of digitalization of toys]. In: *Gumanitarnoe znanie i iskusstvennyj intellekt: strategii i innovatsii* [Humanitarian knowledge and artificial intelligence: strategies and innovations]. Ekaterinburg.
5. Galeeva N.V. (2018) Genezis subkul'tury detstva kak sotsiokul'turnogo i pedagogicheskogo fenomena [Genesis of the subculture of childhood as a socio-cultural and pedagogical phenomenon]. *Vestnik Sibirskogo gosudarstvennogo universiteta putei soobshheniya: Gumanitarnye issledovaniya*. [Bulletin of the Siberian State University of Railways: Humanitarian Studies], 1, 3, pp. 36-43.
6. Garina E.D. (2020) Problema sotsial'no-psikhologicheskoi zavisimosti podrostkov ot sotsial'nykh setei [The problem of social and psychological dependence of adolescents on social networks]. *Mezhdunarodnyj zhurnal gumanitarnykh i estestvennykh nauk* [International Journal of Humanities and Natural Sciences], 4-1 (43), pp. 73-77.
7. Huizinga J. (2014) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Fine Books.
8. Karmin A.S. (2010) Funktsii kul'tury [Functions of Culture]. In: *Kul'turologiya: Kratkii kurs* [Cultural Studies: Short Course]. St. Petersburg: Piter Publ.
9. Makhova I.Yu. (2006) Psikhologiya razvitiya: teoreticheskie osnovy [Psychology of Development: Theoretical Foundations: Educational Subjects]. Khabarovsk.
10. Popkova T.D. (2009) Ekzistentsial'nyj mir sovremennoi detskoj subkul'tury [Existential world of modern children's subculture]. In: *Gumanizatsiya obrazovaniya* [Humanization of education], 6, pp.83-88.
11. Razvarina I.N. (2017) Mezhdistsiplinarnyi podkhod k izucheniyu ponyatiya «detstvo» [Interdisciplinary approach to the study of the concept of childhood]. *Voprosy territorial'nogo razvitiya* [Issues of territorial development], 5 (40), pp.1-15.