

УДК 37

DOI: 10.34670/AR.2023.51.36.074

Субкультура виртуальной среды: социально-педагогический аспект

Новиков Алексей Валерьевич

Доктор педагогических наук, кандидат юридических наук, профессор;
главный научный сотрудник,
Научно-исследовательский институт Федеральной службы исполнения наказаний России,
125130, Российская Федерация, Москва, ул. Нарвская, 15-а;
профессор кафедры уголовного права, Астраханский государственный университет,
414056, Российская Федерация, Астрахань, ул. Татищева, 20-а;
профессор кафедры частного права,
Пермский институт Федеральной службы исполнения наказаний России,
614012, Российская Федерация, Пермь, ул. Карпинского, 125;
e-mail: novikov.pravo@mail.ru

Аннотация

В последние десятилетия с появлением и развитием интернета, виртуальная среда стала неотъемлемой частью жизни социума. Однако, внутри этого мира существует целая субкультура, собирающая под своим знаменем миллионы пользователей. Виртуальная среда предоставляет уникальную возможность для самовыражения и творчества, что привлекает множество пользователей различных виртуальных субкультур. Отмечено, что субкультура виртуальной среды способна оказать влияние на социальные и политические процессы в обществе. Благодаря активности виртуальной субкультуры в социальных сетях, могут оперативно организовываться массовые акции, и привлекать внимание широкой аудитории. Необходимо учитывать, что виртуальная субкультура имеет свои негативные аспекты, такие как распространение недостоверной информации и негативное влияния на молодежь.

Для цитирования в научных исследованиях

Новиков А.В. Субкультура виртуальной среды: социально-педагогический аспект // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 9А. С. 568-574. DOI: 10.34670/AR.2023.51.36.074

Ключевые слова

Виртуальная среда, субкультура, интернет, блогер, интернет-платформа, Ютуб, социальные сети.

Введение

Субкультура виртуальной среды – это сообщество людей, объединенных общими интересами, социальными связями, хобби или жизненными принципами, которые они совершают исключительно в виртуальном пространстве. Примером такой субкультуры может служить блогеры-геймеры, которые создают контент о компьютерных играх и собирают огромную аудиторию.

Российский интернет также известен своими форумами и сайтами, которые стали настоящими центрами субкультурных сообществ. Например, виртуальная среда предоставляет площадку для общения и обмена опытом фанатов Аниме (японская мультипликация).

Субкультура виртуальной среды продолжает расширяться и развиваться, привлекая все больше людей. Она стала не только способом общения и развлечения, но и платформой для обмена знаниями и опытом. Российский интернет предлагает множество примеров таких субкультур, которые позволяют пользователям находить единомышленников и реализовывать свои интересы в виртуальном пространстве.

Виртуальная среда – это пространство, созданное с помощью компьютерных технологий, где пользователи имеют возможность взаимодействовать друг с другом через интернет [Телешина, 2013]. В этой среде развивается особая культура и формируются различные субкультуры, которые отражают интересы и предпочтения пользователей.

Основное содержание

Субкультура виртуальной среды обладает своей историей и особенностями. Одним из первых проявлений такой субкультуры стала научная фантастика, которая получила новое развитие благодаря возможностям интернета. Например, в России популярным сайтом для общения фанатов является «Киберпанк» (<https://www.cyberpunk.net/ru/ru/>) – это художественная смесь таких жанров, как научная фантастика, ретрофутуризм, фэнтези и антиутопия. Термин «киберпанк» происходит от слов «кибернетика» и «панк» — двух ярких символов тех времен. Кибернетика представляет собой науку, изучающую взаимосвязь и взаимодействие людей, животных и машин, а «панк» — это музыкальный и социальный жанр, восставший против установленных норм и ценностей [www], где фанаты конкретной субкультуры могут делиться своими творческими работами и обсуждать новинки жанра.

Другой популярной подсубкультурой виртуальной среды является игровая культура. Существуют целые сообщества игроков определенных онлайн-игр, которые объединены общими интересами. Например, популярная «World of Warcraft» имеет свои русскоязычные форумы и блоги, где игроки делятся опытом и обсуждают новости игры.

Одной из особенностей субкультуры виртуальной среды является её групповая закрытость и анонимность участников. Пользователи имеют возможность скрывать свою настоящую личность и создавать виртуальные персонажи – «аватары». Это открывает широкие возможности для самовыражения и предоставляет варианты экспериментирования с имиджем. Этот анонимный форум стал популярным местом общения для молодежи, где пользователи обсуждают различные темы, от политики и культуры до мемов и юмора. «Двач» имеет свои особенности и специфику общения, которая отличается от традиционных интернет-форумов. Здесь формируются свои термины и шутки, которые затем переходят в повседневную жизнь молодежи.

Следующая особенность субкультуры виртуальной среды – это различные сообщества блогеров (блогосфера). Блогеры активно влияют на общественное мнение, формируют свою аудиторию и выражают свои взгляды на различные темы. Примером такой субкультуры может служить блог «Живой Журнал», который существует с 1999 года и является одним из самых популярных блог-сервисов в России. Здесь пользователи ведут свои онлайн-дневники, обсуждают актуальные события и делятся своими мыслями.

В России есть множество популярных блогов, которые стали целыми сообществами со своими интересами и традициями. Например, блог Александра Проханова писателя и журналиста, стал одним из популярных политических ресурсов, объединяющих активистов и интересующихся политикой людей.

Стоит отметить, что субкультура виртуальной среды является активно развивающимся явлением, которое отражает интересы и предпочтения пользователей. Интернет в России предлагает широкий спектр возможностей для взаимодействия виртуальной среды, создания сообществ и самовыражения.

Субкультура виртуальной среды представлена множеством различных групп и сообществ, объединяющих людей с общими интересами. Они формируются вокруг определенных тематик и играют значительную роль в развитии онлайн-коммуникаций. Рассмотрим основные группы и сообщества, которые можно найти в российской виртуальной среде.

Одна из самых массовых групп – игровые сообщества. Они собирают любителей компьютерных игр конкретного жанра или серии. Например, фанаты «World of Warcraft» создали множество сайтов и форумов для обсуждения этой популярной онлайн-игры. Существуют также сообщества, посвященные другим популярным играм: «Dota 2» (многопользовательская командная компьютерная игра), «Counter-Strike» (многопользовательская компьютерная игра в жанре шутера от первого лица) и даже старые классические игры, такие как «Heroes of Might and Magic III (Герои меча и магии 3 – компьютерная игра в жанре пошаговой стратегии с элементами) [www. journal.tinkoff.ru].

Еще одна крупная группа – блогеры и видеоблогеры [Ягудина, 2023]. В России есть множество успешных блогеров, которые приобрели широкую популярность благодаря своим контентам на YouTube или других платформах. Например, блогер Эльнар Мансуров собрал огромное количество подписчиков, создавая разнообразные ролики о своей жизни и путешествиях. Также есть блогеры, которые специализируются на обзорах игр, книг, фильмов и других востребованных обществом тематиках.

Следующая группа – любители фотографии. Виртуальные сообщества фотографов объединяют людей, увлеченных процессом съемки и редактирования фотографий. Например, сайт «Фотострана» предоставляет возможность делиться своими работами, получать оценки от других пользователей (которых, к слову, 6.160.000) и обсуждать актуальные темы в мире фотографии.

Также стоит упомянуть сообщества по интересам: литературные клубы, клубы по интересам моды или дизайна, группы для обмена опытом в индустрии IT и множество других.

Важно отметить, что данные группы не являются закрытыми: каждый может присоединиться к ним или создать свое сообщество с уникальной тематикой. Это делает виртуальную среду более доступной для всех пользователей и позволяет развиваться личности.

Социальные сети и платформы играют важную роль в формировании и развитии субкультуры виртуальной среды. Они предоставляют пользователям возможность обмена информацией, общения с единомышленниками и создания виртуальных сообществ.

Одной из самых популярных платформ в России является «ВКонтакте». Эта социальная сеть объединяет миллионы пользователей и предлагает широкий спектр возможностей для коммуникации и создания сообществ. На примере «ВКонтакте» можно рассмотреть различные субкультуры, которые формируются и развиваются в виртуальной среде [Морозова, 2019]. Например, существуют группы и сообщества, посвященные музыкальным направлениям, таким как рэп, рок, электронная музыка и т.д. В этих группах пользователи обсуждают новые треки, делятся мнениями и находят единомышленников. Также существуют группы, посвященные различным видам искусства, моде, фотографии и другим интересам.

Еще одной популярной до недавнего времени платформой в России был «ТикТок» (запрещенная в России соцсеть). Это приложение для создания и просмотра коротких видео. Здесь пользователи могли выражать себя через танцы, музыку, комедийные сценки и другие формы творчества. На «ТикТок» также формировались различные субкультуры, например, «ток-токеры» – люди, которые активно создают и публикуют видео на платформе. Они обмениваются опытом, взаимодействуют друг с другом, создают и продвигают свои собственные тренды.

Однако, следует акцентировать внимание, что в начале марта 2022 года TikTok приостановила деятельность в России, как уточнили представители компании, они на время остановили распространение нового контента и проведение прямых эфиров. Компания приняла это решение вскоре после того, как в России был подписан закон об уголовном наказании за фейки о Вооруженных силах России и за призывы к антироссийским санкциям.

Еще одним интересным примером является блогерская платформа YouTube. Здесь пользователи могут создавать и публиковать свои видеоролики на различные темы [Аймалова, 2022]. На «Ютубе» существуют различные субкультуры, как, например, «летсплееры» – люди, которые комментируют прохождение компьютерных игр. Они создают свои сообщества, обмениваются опытом и популяризируют интересные игры.

При все при том, считаем обязательным отразить, что платформа Ютуб излишне политизирована именно в отношении к России. Контент с иным отличным от позиции Запада, мнением и взглядом удаляется или блокируется. В первом квартале 2023 года сервис YouTube удалил свыше 900 российских каналов за поддержку специальной военной операции (СВО) на Украине и репортажи об уровне повседневной жизни в РФ.

По нашему частно-научному мнению, необходимо отметить противоправную деятельность администратора Ютуб в отношении патриотических каналов, освещающих реальные новостные события на территории проведения СВО, по окончании просмотра указанного контента, сразу в автоматическом режиме по умолчанию Ютуб запускает фейковые новости и видеосюжеты проукраинских информационных агентств. «Естественно» украинские каналы в негативном свете показывают деятельность подразделений вооруженных сил Российской Федерации, порочат честь и достоинство военнослужащих РФ и т.п. [Новиков, 2023]

Влияние субкультуры виртуальной среды на реальное общество и культуру стало неотъемлемой частью современного информационного пространства. Интернет сегодня является не только средством коммуникации, но и своеобразной площадкой для формирования и развития различных субкультур.

Также виртуальная среда оказывает влияние на культуру и искусство. Многие молодые музыканты и художники используют интернет для продвижения своего творчества. Например, популярный российский певец SHAMAN (Ярослав Дронов): «...раньше я считал, что интернет – вообще не моя тема. И уж тем более не мог мечтать получить такую известность благодаря

социальным сетям...», которые получил широкую известность благодаря YouTube. Менее чем за год клипы артиста на песни «Встанем» и «Я — русский» набрали более 40 млн просмотров [www.rbc.ru]. Это яркий пример того, как виртуальная среда помогает молодым талантам найти свою аудиторию и стать известными.

Субкультура виртуальной среды также оказывает влияние на социальные и политические процессы в обществе. Например, благодаря активности виртуальной субкультуры в социальных сетях, массовые протесты и акции могут быстро организовываться и привлекать внимание широкой аудитории [Слабкая, 2023]. Один из примеров такой негативной активности – антисемитская акция в аэропорту Махачкалы, когда призыв в социальных сетях: «...изгнать евреев из региона...» послужил поводом к массовому выступлению местных мусульман, захвату здания аэропорта и попытке штурма прилетевшего из Тель-Авива авиалайнера [www.lenta.ru]. Виртуальная субкультура в данном случае стала мощным инструментом мобилизации и координации действий участвующих в акции.

Заключение

Влияние субкультуры виртуальной среды на реальное общество и культуру не может быть недооценено. Она формирует новые ценности, образы мышления и способы общения. Интернет стал площадкой для выражения своей индивидуальности и общения с единомышленниками. Однако, необходимо учитывать, что виртуальная субкультура имеет свои негативные аспекты, такие как распространение недостоверной информации и негативного влияния на молодежь.

Библиография

1. Абилькенова В. А. Станет ли блогерство профессией? (блогерство – новый феномен среди профессий?) // Вестник прикладной этики. 2022. № 59. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stanet-li-bloggerstvo-professiey-bloggerstvo-novyy-fenomen-sredi-professiy>
2. Аймалова, Ю. А. YOUTUBE как канал влияния на общественное мнение / Ю. А. Аймалова // Вестник науки. – 2022. – Т. 1, № 3(48). – С. 10-23. – EDN XJWNEV.
3. Интернет-источник: <https://gdostavka.ru/igry/kiberpank-cto-eto-za-subkultura>
4. Интернет-источник: <https://journal.tinkoff.ru/homm3-only-and-forever/?ysclid=lp3vzbm4pj370458838>
5. Интернет-источник: https://lenta.ru/news/2023/11/03/rkn_tt/?ysclid=lp3x0hp3e6628226617
6. Интернет-источник, Цензура YouTube удалила почти тысячу российских каналов – нельзя поддерживать СВО и рассказывать о жизни в РФ: <https://d-russia.ru/cenzura-youtube-udalila-pochti-tysjachu-rossijskih-kanalov-nelzja-podderzhivat-svo-i-rasskazyvat-o-zhizni-v-rf.html?ysclid=lp3y2fk3ej547595217>
7. Интернет-источник. «Место выбрано не случайно» В чем причина беспорядков в аэропорту Махачкалы и что будет с тысячами евреев на Кавказе? <https://lenta.ru/articles/2023/11/16/evreikavkaza/?ysclid=lp3zigqby1826590049>
8. Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Виртуальные субкультуры и их особенности // Международный научный журнал «Синергия наук»: <http://synergy-journal.ru/archive/article3575?ysclid=lp3plcqwq545765467>
9. Морозова, А. А. Мультимедийные возможности социальной сети ВКонтакте / А. А. Морозова // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2019. – № 1(31). – С. 200-208. – EDN RAVMJR.
10. Новиков А.В. Дестабилизирующее влияние экстремизма на российское общество // Теории и проблемы политических исследований. 2023. Том 12. № 8А. С. 33-41. DOI: 10.34670/AR.2023.92.69.007
11. Ноздрин, Н. А. Инструменты вовлечения молодежи в протестную деятельность: обобщение международного опыта / Н. А. Ноздрин, Д. Н. Слабкая, А. В. Новиков // Теории и проблемы политических исследований. – 2023. – Т. 12, № 5-6-1. – С. 101-108. – DOI 10.34670/AR.2023.11.54.016. – EDN PXODOP.
12. Сергеева Ю. Интернет и соцсети в России в 2021 году – вся статистика // Web-Canape.ru. 12 февраля 2021. URL: <https://www.web-canape.ru/business/internet-i-socseti-v-rossii-v-2021-godu-vsya-statistika/>
13. Слабкая, Д. Н. Политический механизм радикализации протестной деятельности / Д. Н. Слабкая, А. В. Новиков, Н. А. Ноздрин // Теории и проблемы политических исследований. – 2023. – Т. 12, № 5-6-1. – С. 125-131. – DOI 10.34670/AR.2023.66.18.001. – EDN BCRUHV.

14. Смирнова И.А. Интернет как фактор субкультуры виртуального сообщества : диссертация ... кандидата культурол. наук : 24.00.04.- Санкт-Петербург, 2000.- 163 с.
15. Тетерин П.В. Российская печать и блогосфера об особенностях ведения холодной войны на рубеже смены технологических укладов // Журнал: ЖУРНАЛ ПОЛИТИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ Том 2 № 3 , 2018: <https://naukaru.ru/ru/nauka/article/23669/view>
16. Телешина Н.Н., Виртуальное пространство как новая юридическая конструкция: к постановке проблемы // Юридическая техника. 2013. № 7 (ч.2). С. 740-747
17. Федотов М.А. Конституционные ответы на вызовы киберпространства // LEX RUSSICA № 3 (112) март 2016. С. 164-182: <file:///C:/Users/Alexis%20Novikoff/Downloads/konstitutsionnye-otvety-na-vyzovy-kiberprostranstva.pdf>
18. Шапинская Е.Н. Субкультуры в цифровом мире: анахронизм или основа формирования виртуальных сообществ? // Культура культуры. 2020. <file:///C:/Users/Alexis%20Novikoff/Downloads/subkultury-v-tsifrovom-mire-anahronizm-ili-osnova-formirovaniya-virtualnyh-soobschestv-1.pdf>
19. Ягудина А. Р. Блогеры как регуляторы общественного мнения // Мир науки и мысли. The World of Science and Ideas. 2023. № 2. С. 105-112.

Subculture of the virtual environment. Social and pedagogical aspect

Aleksei V. Novikov

Doctor of Pedagogy, PhD in Law, Professor;
Chief Researcher,

Scientific-Research Institute of the Federal Penitentiary Service of the Russian Federation,
125130, 15-a, Narvskaya str., Moscow, Russian Federation;

Professor of the Department of Criminal Law,
Astrakhan State University,

414056, 20-a, Tatishcheva str., Astrakhan, Russian Federation;

Professor of the Department of Private Law,

Perm Institute of the Federal Penitentiary Service of the Russian Federation,
614012, 125, Karpinskogo str., Perm, Russian Federation;

e-mail: novikov.pravo@mail.ru

Abstract

In recent decades, with the advent and development of the Internet, the virtual environment has become an integral part of social life. However, within this world there is a whole subculture that gathers millions of users under its banner. The virtual environment provides a unique opportunity for self-expression and creativity, which attracts many users of various virtual subcultures. It is noted that the subculture of the virtual environment can influence social and political processes in society. Thanks to the activity of the virtual subculture on social networks, mass actions can be quickly organized and attract the attention of a wide audience. It must be taken into account that the virtual subculture has its negative aspects, such as the dissemination of false information and negative influence on young people.

For citation

Novikov A.V. (2023) Subkul'tura virtual'noi sredy: sotsial'no-pedagogicheskii aspekt [Subculture of the virtual environment. Social and pedagogical aspect]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 13 (9A), pp. 568-574. DOI: 10.34670/AR.2023.51.36.074

Keywords

Virtual environment, subculture, Internet, blogger, Internet platform, YouTube, social networks

References

1. Abil'kenova V. A. Stanet li blogerstvo professiyey? (blogerstvo – novyy fenomen sredi professiy?) // *Vedomosti prikladnoy etiki*. 2022. № 59. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stanet-li-blogerstvo-professiyey-blogerstvo-novyy-fenomen-sredi-professiy>
2. Aymalova, YU. A. YOUTUBE kak kanal vliyaniya na obshchestvennoye mneniye / YU. A. Aymalova // *Vestnik nauki*. – 2022. – T. 1, № 3(48). – S. 10-23. – EDN XJWNEV.
3. Internet-istochnik: <https://gdostavka.ru/igry/kiberpank-cto-eto-za-subkultura>
4. Internet-istochnik: <https://journal.tinkoff.ru/homm3-only-and-forever/?ysclid=lp3vbm4pj370458838>
5. Internet-istochnik: https://lenta.ru/news/2023/11/03/rkn_tt/?ysclid=lp3x0hp3e6628226617
6. Internet-istochnik, Tsenzura YouTube udalila pochti tysyachu rossiyskikh kanalov – nel'zya podderzivat' SVO i rasskazyvat' o zhizni v RF: <https://d-russia.ru/cenzura-youtube-udalila-pochti-tysyachu-rossijskih-kanalov-nelzja-podderzivat-svo-i-rasskazyvat-o-zhizni-v-rf.html?ysclid=lp3y2fk3ej547595217>
7. Internet-istochnik. «Mesto vybrano ne sluchayno» V chem prichina besporyadkov v aeroportu Makhachkaly i chto budet s tysyachami yevreyev na Kavkaze? <https://lenta.ru/articles/2023/11/16/evreikavkaza/?ysclid=lp3zigqby1826590049>
8. Kropacheva M.A., Litvinova Ye.S. Virtual'nyye subkul'tury i ikh osobennosti // *Mezhdunarodnyy nauchnyy zhurnal «Sinergiya nauk»*: <http://synergy-journal.ru/archive/article3575?ysclid=lp3plcqwkq545765467>
9. Morozova, A. A. Mul'timediynnye vozmozhnosti sotsial'noy seti VKontakte / A. A. Morozova // *Znak: problemnoye pole mediaobrazovaniya*. – 2019. – № 1(31). – S. 200-208. – EDN RAVMJR.
10. Novikov A.V. Destabiliziruyushcheye vliyaniye ekstremizma na rossiyskoye obshchestvo // *Teorii i problemy politicheskikh issledovaniy*. 2023. Tom 12. № 8A. S. 33-41. DOI: 10.34670/AR.2023.92.69.007
11. Nozdrina, N. A. Instrumenty вовлечения молодежи в протестную деятельность: обобщение международного опыта / N. A. Nozdrina, D. N. Slabkaya, A. V. Novikov // *Teorii i problemy politicheskikh issledovaniy*. – 2023. – T. 12, № 5-6-1. – S. 101-108. – DOI 10.34670/AR.2023.11.54.016. – EDN PXODOP.
12. Sergeeva YU. Internet i sotsseti v Rossii v 2021 godu – vsya statistika // *Web-Canape.ru*. 12 fevralya 2021. URL: <https://www.web-canape.ru/business/internet-i-socseti-v-rossii-v-2021-godu-vsya-statistika/>
13. Slabkaya, D. N. Politicheskiy mekhanizm radikalizatsii protestnoy deyatel'nosti / D. N. Slabkaya, A. V. Novikov, N. A. Nozdrina // *Teorii i problemy politicheskikh issledovaniy*. – 2023. – T. 12, № 5-6-1. – S. 125-131. – DOI 10.34670/AR.2023.66.18.001. – EDN BCRUHV.
14. Smirnova I.A. Internet kak faktor subkul'tury virtual'nogo soobshchestva : dissertatsiya ... kandidata kul'turologii : 24.00.04.- Sankt-Peterburg, 2000.- 163 s.
15. Teterin P.V. Rossiyskaya pechat' i blogosfera ob osobennostyakh vedeniya kholodnoy voyny na rubezhe smeny tekhnologicheskikh ukладov // *Zhurnal: ZHURNAL POLITICHESKIKH ISSLEDOVANIY* Tom 2 № 3 , 2018: <https://naukaru.ru/ru/nauka/article/23669/view>
16. Teleshina N.N., Virtual'noye prostranstvo kak novaya yuridicheskaya konstruktsiya: k postanovke problemy // *Yuridicheskaya tekhnika*. 2013. № 7 (ch.2). S. 740-747
17. Fedotov M.A. Konstitutsionnyye otvety na vyzovy kiberprostranstva // *LEX RUSSICA* № 3 (112) mart 2016. S. 164-182: <file:///C:/Users/Alexis%20Novikoff/Downloads/konstitutsionnyye-otvety-na-vyzovy-kiberprostranstva.pdf>
18. Shapinskaya Ye.N. Subkul'tury v tsifrovom mire: anakhronizm ili osnova formirovaniya virtual'nykh soobshchestv? // *Kul'tura kul'tury*. 2020. <file:///C:/Users/Alexis%20Novikoff/Downloads/subkul'tury-v-tsifrovom-mire-anakhronizm-ili-osnova-formirovaniya-virtualnyh-soobshchestv-1.pdf>
19. Yagudina A. R. Blogery kak regulatory obshchestvennogo mneniya // *Mir nauki i mysli. The World of Science and Ideas*. 2023. № 2. S. 105-112