

РОЛЬ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ В ФОРМИРОВАНИИ СУБКУЛЬТУРНОЙ АКТИВНОСТИ¹²

Алексей Александрович Шаров

аспирант кафедры социальной психологии образования и развития факультета ППиСО
ФГБОУ ВО «СГУ имени Н.Г. Чернышевского»

e-mail: alsh2013mag@gmail.com

Аннотация. Данная статья посвящена краткому рассмотрению значения виртуальной среды в формировании активности молодежных субкультур. Определяются социально-психологические функции и роль виртуальной среды в рассматриваемом аспекте. Делается вывод о важности киберпространства в рассматриваемом контексте, перспективе дальнейшего изучения виртуальной активности.

Ключевые слова: активность, виртуальная среда, интеракция, сеть, среда, субкультура.

THE ROLE OF VIRTUAL ENVIRONMENTS IN THE FORMATION OF SUBCULTURAL ACTIVITY

A. A. Sharov

Post-graduate student of the Department of Social Psychology of Education and Development
of the Faculty of Pedagogical and Special Needs Education

Saratov State University

e-mail: alsh2013mag@gmail.com

Abstract. This article is devoted to a brief consideration of the value of the virtual environment in the formation of youth subcultures activity. The socio-psychological functions and the role of the virtual environment in the considered aspect are determined. The conclusion is made about the importance of cyberspace in the considered context, the prospect of further study of virtual activity.

Key words: activity, virtual environment, interaction, network, environment, subculture.

Выдающийся российский ученый, основатель Саратовской психологической школы И.В. Страхов проявлял интерес к исследованию различных психологических аспектов жизнедеятельности молодого поколения [1]. Мы, в свою очередь, почитая заложенные им знания и традиции, обратим внимание на некоторые современные аспекты социальной активности молодежи.

Виртуальная среда в современном социуме стала привычной сферой жизнедеятельности практически любого индивида. Существует большое разнообразие сообществ, сайтов и прочего контента, который посвящен практически любой тематике, интересам и т.п. В связи с этим современное киберпростран-

¹ © Шаров А.А., 2018

© Саратовский университет, 2018

² Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 18-18-00298).

ство играет огромную роль и является составной частью социальной активности личности.

Можно выделить выделяет следующие социально-психологические аспекты виртуальной среды: возможность самопрезентации, самореализации, идентификации и самоутверждения. По всей вероятности, формирование виртуальной субкультурной активности может быть обусловлено удовлетворением в киберпространстве акцентированных потребностей индивидов (поддержание и повышение статуса и самооценки, идентификации и успехе). Виртуальная среда – это современное и актуальное пространство социально-психологической реальности, в которой индивид создает и обогащает социальные связи, формирует специфическую структуру отношений, производит и использует интересную ему информацию посредством различных коммуникационных каналов [2].

По мнению О.В. Асеевой, виртуальная социальная активность в молодежной среде развивается вследствие отсутствия возможностей разрешения конфликтов отдельной личности в аспекте взаимодействия с различными социальными институтами (семья, занятость, образование и т.д.) Виртуальная активность – это сознательный процесс перемещения деятельности субъекта из реального в сетевое пространство [3].

Современные отечественные эмпирические исследования показывают, что происходит сдвиг социальной активности в молодежном (студенческом) обществе в виртуальную среду. Это может привести к неблагоприятным последствиям социально-психологического аспекта: редукции реального взаимодействия между сторонами, мифологизации отражения объективной реальности, Интернет-аддикции [4]. Эмпирическое социологическое исследование субкультурных сообществ (рокеры, футбольные фанаты, геймеры, реперы, металлисты и т.д.), проведенное О.А. Богатовой, Н.В. Шумковой показало следующие результаты. Несмотря на то, что основным фундаментом взаимодействия с представителями своей субкультуры являются личностные контакты, современная виртуальная среда изменила систему интеракции молодежных субкуль-

тур [5]. Н.А. Бобкова с соавторами, повествуют о достаточно высоком уровне виртуальной активности представителей относительно новой субкультуры – роупджамперов (сторонников экстремальной активности, которая выражается в прыжках с высокого объекта со сложной системой снаряжения) [6].

За рубежом активно появляются новые субкультуры, существующие только в виртуальном пространстве (например, виртуальная субкультура «Otherskin», члены которой верят в реинкарнацию и идентификацию с существами неземного характера; субкультура «Tumblr girls», девушки, желающие популярности посредством постинга своих фотографий). Данные обстоятельства предполагают следующую перспективу в зарубежной молодежной субкультуре: утрата автономии и уникальности ввиду виртуального распространения. С социально-психологической точки зрения, может произойти обесценивание и частичная, но значимая утрата социальных навыков общения, умения привлекать внимание собеседника и способность вести диалог [7,8].

Представим выводы. Под социальной активностью мы понимаем всю совокупность единиц поведения личности, обусловленную включением ее в различные социальные группы. Учитывая всеобщую распространенность и доступность глобальной сети Интернет, ее немаловажную роль в жизнедеятельности социума, мы выделяем виртуальную и реальную социальную активность. Реальная активность – это все компоненты человеческой деятельности, фундаментом которой является непосредственная, кратковременная или долговременная, постоянная или эпизодическая пространственно-временная интеракция. Виртуальная активность подразумевает под собой опосредованное киберпространством взаимодействие индивидов и (или) групп. Различные субкультуры создают в киберпространстве такие виды виртуальных сообществ, как: сайты, группы, чаты, паблики, форумы и т.п. Предпримем попытку обозначить преимущества виртуальной активности. К ним можно отнести: моментальный контакт с большим числом людей, мгновенный обмен важной для данной субкультуры информацией; полная или частичная анонимность, возможность замены имени, фамилии, пола, социального статуса и т.д. Однако нельзя забывать и о

том, что виртуальная сеть может значительно вытеснить или даже заменить реальную субкультурную активность, сделать ее минимальной, что может привести к утрате уникальности сообщества. Социально-психологические функции виртуальной сети в аспекте субкультурной активности могут выглядеть следующим образом: удовлетворение потребности в общении и самовыражении; восприятие социального опыта других участников субкультурного сообщества; формирование социального «Я» посредством причисления себя к данной субкультуре. Из вышеизложенного мы видим, что виртуальные взаимоотношения играют важную роль в формировании активности отечественных молодежных субкультур, постепенно становясь современной платформой их деятельности. Другими словами, активность в киберпространстве – это пласт становления и опосредованного общения как состоявшихся, так и вновь появляющихся субкультурных сообществ. Для более детального рассмотрения специфики реальной и виртуальной социальной активности в молодежной среде, мы планируем провести ряд эмпирических исследований и осветить их результаты в серии статей.

Библиографический список

1. Страхов В.И. Профессор И.В. Страхов как организатор науки // Ученые записки. 2008. Т. 1. Сер. Психология. Педагогика. № 1–2. С.93-98.
2. Безбогова М.С. Социальные сети как фактор формирования социальных установок современной молодежи: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.05. М., 2016. 212 с.
3. Асеева О.В. Виртуализация социальной активности молодежи в сетевых сообществах: автореферат дис. ... кандидата социологических наук: 22.00.04. Белгород, 2015. 21 с.
4. Зайко А.П. Социальная активность студентов колледжей в социальных сетях: региональный аспект // Известия Уральского федерального университета. Сер. 3, Общественные науки. 2017. Т. 12, № 2 (164). С. 106-113.
5. Богатова О.А., Шумкова Н.В. Субкультурные сообщества провинциальной молодежи // Мониторинг. 2014. №4 (122). С.150-156
6. Бобкова Н.А., Гладков М.В., Мелехов С.П. Роупджемпинг. Анализ активности субкультуры в социальной сети «ВКонтакте» // Молодой ученый. 2018. №2. С. 220-224.
7. Бессарабова И.С., Глебова Е.А., Воробьев Н.Е. Молодежные субкультуры за рубежом: учебно-методич. пособие для студентов высших учебных заведений [Электронный ресурс] Волгоград: Изд-во Волгоградского филиала ФГБОУ ВПО РАНХиГС, 2014. 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). Загл. с экрана.
8. Теплякова А.О., Лебедева М.Н. Субкультура «Tumblr girls»: противоречия виртуальной идентичности // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2017. № 27. С.270-276.