*Научно-исследовательская работа*

*«Интерактивные субкультуры»*

*Выполнил: Гладкий Богдан Евгеньевич,11Ф класс.*

*Научный руководитель: Лиманская Марина Петровна, учитель информатики.*

**Актуальность** нашего ученического исследования обусловлена вниманием к социокультурному феномену субкультур, и, в частности, субкультур интернета, а также интересом к психологическим, педагогическим, социологическим, культуроведческим, политическим аспектам данного явления.

**Целью** доклада является условная классификация и анализ субкультур Всемирной сети, а также изучение влияния этого явления на подрастающие умы и души.

**Гипотеза** исследования состоит в следующем. Мы полагаем, что понятие интерактивных субкультур является относительно молодым, т.к. получило распространение примерно с середины 90-х годов 20-го века, мало изучено и нуждается в более четком определении и дальнейшем осмыслении.

В своей работе мы использовали данные социологии, антропологии, культурологии, а также данные различных социальных сетей, форумов, блогов.

Большой интерес к проблемы культуры в Сети появился в последние годы. Так, сами пользователи Сети стали классифицировать себя как представителей той или иной социокультурной группы, которая устанавливает собственные правила поведения, нормы общения, проводит акции, флешмобы и др., т.е. живет по собственным неписаным законам. Это позволяет говорить о наличии так называемых интерактивных субкультур, т.е. дословно «подкультур», подобных субкультурам вообще, таким, как хиппи, готы, панки и многие другие.

В данном исследовании приведен обзор таких известных интерактивных субкультур, как *падонки, тролли, «Anonymous», геймеры, блоггеры,* а также проанализированы их основные идеологические установки.

**Субкультура** (лат. *Sub*-под и *cultura-*культура; *подкультура*) - понятие в социологии, антропологии и культурологии, обозначающее часть культуры общества, отличающейся своим поведением от преобладающего большинства.

«Субкультуры привлекают людей со схожими вкусами, которых не удовлетворяют общепринятые стандарты и ценности».

Субкультуры могут в своей основе содержать различные интересы: от музыкальных стилей и направлений искусства до политических убеждений и сексуальных предпочтений.

Существует огромное многообразие субкультур, приведем лишь несколько ярких примеров: хиппи, готы, скинхеды, эмо, панки, гопники и т.д.

С середины 90-х годов 20-го века, с распространением повсеместно Интернет-технологий, стали расти и появляться интерактивные субкультуры.

Самой первой можно считать Фидо-сообщество (сеть Фидонет).

Нередко хакеров относят к субкультуре.

Падонки - это современная субкультура, которая возникла и продолжает развиваться в интернет-сообществах.

Дату ее образования относят к 2000 году, когда петербургский пользователь всемирной сети Дмитрий Соколовский создал русскоязычный ресурс **udaff.com**, куда начал выкладывать свои творческие экзерсисы.

Новый язык и образная система в сети прижилась и получила название **«падонковской культуры»** по названию тех, кому был, собственно, посвящен этот ресурс.

Одной из характерных черт ресурса Удафф (**udaff.com)** стало использование нового языка, с точки зрения классической орфографии и стилистики, изобилующего ошибками.

Подобный слэнг очень быстро вышел за пределы одного веб-сайта и перебрался на собрание блогов (т.е. индивидуальных страничек) «Живого журнала».

Посетители блогов разделяются на **«аффтаров»**, то есть тех, кто пишет, и **«каментаторов»**, то бишь тех, кто оставляет «каменты». В «каментах» выражается оценка написанного **«криатиффа»** фразами-клише типа:

* **«аффтар – жжот!»,**
* **«аффтар – Аццкий Сотона!»,**
* **«аффтар – убей себя ап стену»,**
* **«афтар, выпей йаду»,** и другими.

Нередко эта клишированность вызывает ассоциацию с бессмертной Эллочкой-Людоедкой из романа Ильфа и Петрова «Двенадцать стульев».

Эта лексика перешла из печатного языка в устный и теперь нередко встречается не только на заборах, но и на рекламных плакатах или в видеороликах.

Часто встречаются такие деформации, как:

* **пирсонаж**
* **претчуствие**
* **аригинал**
* **жывотное**
* **пазетиф**
* **фенол**
* **мущщина**
* **чилавег**
* **песъмо**
* **Багатый**
* **ниунывающий**
* **описую**
* **напесал и т.д.**

Большинство слов этого языка – оценочные прилагательные или обстоятельства, типа **гламурно, готично** и так далее. Особая популярность употребления их в интернет-речи объясняется стремлением не упасть в грязь лицом и продемонстрировать свою осведомленность по части современных тенденций.

Новые слова и выражения по большей части являются обычными трансформированными (т.е. написанными с ошибками) словами. Причем видоизменяются как слова литературного лексикона, так и ругательства.

Иногда выражение приходит из популярного анекдота или ситуации, известной многим пользователям, как это произошло с «аффтар, учи албанский!» (это был ответ на вопрос одного из американцев, на каком языке написаны комментарии).

**Тро́ллинг**, **тролление** — вид виртуального общения, в котором один из участников — тролль — нагнетает гнев, конфликт, скрыто или явно задирая, принижая, оскорбляя другого участника или участников, при этом зачастую нарушая правила сайта и этику сетевого взаимодействия.

Выражается в форме агрессивного, издевательского и оскорбительного поведения, является аналогом энергетического вампиризма в реальной жизни. Используется как персонифицированными участниками, заинтересованными в большей узнаваемости, публичности, эпатаже, так и анонимными пользователями без возможности их идентификации.

Тролль - индивид, занимающийся троллингом. Троллинг - это провокационное сообщение или действие.

Целью тролля является производство лулзов (**lulz**): согласно определению, данному газетой «Нью-Йорк таймс», «**lulz** означает радость от нарушения чьего-либо душевного равновесия».

**Признаки тролля:** постоянные попытки перейти на личности в разговоре.

Использование темы спора только для вызова эмоциональной реакции собеседника (демагогия).

Напускная недалёкость и неосведомлённость — или, наоборот, знание всего на свете (обычно прослеживается обратная зависимость между реальным и показываемым).

Мнение, коренным образом отличающееся от мнения большинства.

Невоспитанность, хамское поведение (обычно это признак толстого, то есть неинтересного, очевидного, тролля).

Затрагивание заведомо спорных провокационных тем.

Уверенность, что все остальные - «унылое барахло», и прочая демонстрация своего превосходства.

**Мотивация:** удовольствие от чувства собственного интеллектуального превосходства над толпой так называемых «хомячков», т.е. посетителей блогов, форумов, которые и являются жертвами троллинга; наслаждение от умелого провоцирования, стравливания толпы, подобно тому, какое чувствовал небезызвестный нам герой Дж.К.Джерома:

*«Жизненный идеал Монморенси состоит в том, чтобы всем мешать и выслушивать брань по своему адресу. Лишь бы втереться куда-нибудь, где его присутствие особенно нежелательно, всем надоесть, довести людей до бешенства и заставить их швырять ему в голову разные предметы, — тогда он чувствует, что провел время с пользой. Высшая цель и мечта этого пса — попасть кому-нибудь под ноги и заставить проклинать себя в течение целого часа. Когда ему это удается, его самомнение становится совершенно нестерпимым».*

Джером К. Джером «Трое в лодке, не считая собаки».

**Виды деятельности тролля:**

**ФЛУД** (от неверно произносимого англ. **Flood** - наводнение, затопление) - сообщения в интернет-форумах и чатах, занимающие большие объемы и не несущие никакой полезной информации;

**ФЛЕЙМ** (от англ. **Flame** - огонь, пламя) - «спор ради спора», обмен сообщениями в местах многопользовательского сетевого общения (напр. интернет-форумы, чаты, социальные сети и др.), представляющий собой словесную войну;

**ОФФТОП** - (иначе офтопик, **оффтоп** от англ. off topic) любое сетевое сообщение, выходящее за рамки заранее установленной темы общения.

Также существует и множество других интернет субкультур, например:

**Геймеры** - люди, «залипающие» в игры;

**Блоггеры** - люди, ведущие свой блог, делящиеся интересными (с их точки зрения) ссылками, фото, видео и тд.

**Anonymous** - современная свободно организованная группа хактивистов. Первоначально термин появился в 2003 году на имиджборде 4chan как концепция множества онлайн- и оффлайн-сообществ пользователей, представляющих собой анархический цифровой глобальный мозг. Также под этим термином понимается субкультура, возводящая в идеал идею анонимности и свободы в интернете.

Анонимус выступает строго против цензуры в интернете, преследования и надзора. В знак протеста группа взломала различные государственные веб-сайты. Также атаки были направлены и на крупные организации по безопасности.

Участники и сторонники Анонимус могут быть опознаны по ношению маски Гая Фокса, ставшей одним из его символов. Маска Гая Фокса является также напоминанием о борьбе с репрессивным правительством, как это показано в фильме «V значит Вендетта».

Идеология: Анонимус относится к хактивистам. Один из представителей Анонимус, назвавшийся именем «Холоднокровный», объяснил свою точку зрения и философию движения газете «Гардиан»:

* Мы против корпораций и правительств, которые вмешиваются в Интернет.
* Мы считаем, что Интернет должен быть открытым и свободным для всех.
* Мы не забываем, мы не прощаем, имя нам — легион!
* Существует девиз Анонимус, ставший известным в интернете:
* Мы — Анонимус. Мы — Легион. Мы не прощаем. Мы не забываем. Ждите нас.
* В оригинале звучит как:
* We are Anonymous. We are Legion. We do not forgive. We do not forget. Expect us.
* Комментаторы указывают на параллели между «Мы — Легион» и бесовским ответом «Имя мне — легион» в Новом Завете.

**Акции протеста:**

* Проект «Чанология» — протест против деятельности Церкви саентологии, организованный Анонимус.
* The Pirate Bay - протест против антипиратства и авторского права.
* SOPA - Протест против цензуры в интернете.
* EX.UA - взлом и DDOS-атаки правительственных серверов с целью протеста против закрытия крупнейшего украинского сайта EX.UA.

Приведенный нами список интерактивных субкультур далеко не является исчерпывающим.

Встает вопрос: насколько увлечение той или иной субкультурой безопасно?

Иногда та или иная субкультура перестает быть достаточно безобидной средой, культивирующей определенные вкусы в одежде, музыке и кинематографе, и становится социально опасной группой агрессивно настроенной группы лиц, ведущую пропаганду наркотиков, постулаты насилия, шовинизма, расизма и откровенно фашизма, как, например, запрещенная группа *скинхеды*. Существование и деятельность подобных группировок должны быть пресечены.

Итак, при обзоре интерактивных субкультур возникают вопросы соблюдения прав человека, культуры общения, уважения к политическим, религиозным, национальным, культурным убеждениям других людей.

Представители интерактивных субкультур давно перестали быть анонимными пользователями интернета, зачастую они являются персонифицированными лицами. Нередкими стали явления «выхода в люди», т.е. проведения неких, чаще всего политических, акций. Например, приведенные выше акции протеста группы «Anonymous» имели широкий общественный резонанс и позволяют говорить об интернет-субкультурах как о политически и общественно значимом явлении, зачастую вызывающем известную озабоченность общественности.

Подводя **итоги** нашего исследования, хотелось бы отметить, что увлеченность той или иной субкультурной группировкой – вопрос неоднозначный и спорный. Хотелось бы разделить все субкультуры на «опасные» и «безопасные», но, к сожалению, это невозможно.

Вот лишь некоторые примеры.

Группировка *геймеры* – с одной стороны, эти люди наносят вред только самим себе, бездумно тратя свою жизнь на компьютерные игры, бесконечно обсуждая их с единомышленниками, с другой стороны, существует масса примеров тяжелейших форм психологической зависимости, расстройств психики, дезадаптации, социопатии, агрессивного, социально опасного поведения.

*Блоггеры* – варьируются от группы людей, объединенных общими культурными интересами (музыка, литература, кинематограф), до откровенно преступных интернет-сообществ, пропагандирующих насилие, педофилию, наркотики, шовинизм, суицид. И т.д.

В ходе исследования мы пришли к следующим **результатам**.

Феномен субкультур давно привлекает к себе внимание многих исследователей: педагогов, психологов, социологов. Каковы причины их появления? Насколько опасно их влияние на становление личности?

В увлечении той или иной субкультурой решающую роль играют потребности духовного характера:

* потребность в развитии личности;
* в осуществлении самого себя;
* в самоутверждении;
* в самореализации;
* в самоактуализации;
* в осмыслении своего назначения в мире.

Но какими способами выражаются все эти, такие важные, потребности?

Не нарушают ли они чьи-то права, не унижают ль чье-то достоинство?

Все это подчеркивает важность изучения данной темы в социальном, педагогическом, психологическом и политическом аспектах.

Уверены, что сделанные нами наблюдения будут полезны всем интересующимся культурой поведения, нормами общения, самими основополагающими принципами взаимодействия пользователей Всемирной сети.