

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 364.12

СУБКУЛЬТУРА ДЕТСТВА В СОВРЕМЕННОМ СЕТЕВОМ ПРОСТРАНСТВЕ: ПРОБЛЕМНОЕ ПОЛЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

*Карабанов Андрей Андреевич**Аспирант 2 курса кафедры философии и культурологии
НОУ ВПО "Санкт-Петербургского Гуманитарного университета профсоюзов",
город Санкт-Петербург*

SUBCULTURE OF CHILDHOOD IN MODERN NETWORK SPACE: PROBLEMATIC FIELD OF RESEARCH

*Karabanov Andrey**2nd year postgraduate student of the Department of Philosophy and Cultural Studies
NOU VPO "Saint-Petersburg Humanitarian University of Trade Unions",
Saint Petersburg*DOI: 10.31618/nas.2413-5291.2021.3.65.395

АННОТАЦИЯ

В статье представлен феномен субкультуры детства в современном сетевом пространстве на примере нескольких отечественных и зарубежных социальных сетей, ресурсов и платформ. Анализируется соотношение субкультуры детства и доминантной культуры. А также обосновывается видоизменение культуры досуга подростка, размытие ее в сетевом пространстве. Рассматривая популярные социальные сети и сервисы анализируется характер и формат участия в них подростковых групп населения, используемый ими лингвистический код, а также образовательный потенциал данных сетевых ресурсов. На частных примерах осуществляется сравнительный анализ "взрослых" и "подростковых" сетевых сообществ.

ABSTRACT

The article presents the phenomenon of the subculture of childhood in the modern network space using the example of several domestic and foreign social networks, resources and platforms. The relationship between the subculture of childhood and the dominant culture is analyzed. It also substantiates the modification of the teenager's leisure culture, its blurring in the network space. Considering popular social networks and services, the nature and format of participation in them of adolescent groups of the population, the linguistic code they use, as well as the educational potential of these network resources are analyzed. Comparative analysis of "adult" and "teenage" network communities is carried out on specific examples.

Ключевые слова: субкультура детства; доминантная культура; сетевое пространство; культура досуга подростка; YouTube; Instagram; ВКонтакте; Twitch; TikTok; Amino; лингвистический код; образовательный ресурс.

Keywords: subculture of childhood; dominant culture; network space; culture of adolescent leisure; YouTube; Instagram; VKontakte; Twitch; TikTok; Amino; linguistic code; educational resource.

Современная субкультура детства в сетевом пространстве – это макрокосм, а не микрокосм, как думают ортодоксальные представители доминантной культуры. Это параллельно существующий мир, не имеющий языковых барьеров, благодаря сленгу, но создающий фоновые шумы между субкультурными образованиями, чтобы сохранить безопасность собственной ойкумены. Это мир, который позволил бы ребенку существовать в нем, не возвращаясь в реальность, так как он практически с ней не связан, если бы не физиологические потребности. И мир, который кардинально противоположен микрокосму взрослого человека в сетевом пространстве.

Несколько лет назад в трудах теоретического и эмпирического характера звучало понятия «культура досуга подростка». Исследователи считали, что поведение и деятельность подростка

определяются по совокупности его интересов, потребностей, навыков проведения досугового времени, а формы выбора досуга основываются на ценностных ориентациях. Но вот структура «культуры досуга подростка», которую исследователи формировали как многофакторный образ, состоящий из содержательного, целевого и операционного компонентов, на самом деле размыта в сетевом пространстве [1, с.139]. Образовательные учреждения на регулярной сдают отчеты о досуговой занятости детей, родители стремятся найти для них множество объединений дополнительного образования, но все это верхний пласт «культуры досуга подростка» - ее оболочка. Далее идет еще множество культурных слоев, наслоений грунта на создаваемый родителями и обществом образ подростка. Чуть ниже располагаются чаты с совместным просмотром контента, группы по интересам, стримы. Еще ниже

огромный пласт аудио-визуальной информации, проникающей в картину мира ребенка в процессе «пролистывания им ленты» в различных приложениях и сервисах, которые даже он сам не контролирует, так как подборку информации осуществляет программный код, призванный к удержанию целевой аудитории сервисов.

Некоторые исследователи прослеживают причинно-следственные связи от наскальной живописи к современному меди. Исторические перипетии здесь затрагивают камеру-обскура, иные оптические элементы, позволяющие совершать определенные манипуляции с различными изображениями. На этом пути «культура печатного» сменяется «аудио-визуальной». Человек, действительно, все меньше читал и все больше слушал и смотрел. Но это был XX век, рубеж столетий, а что же происходит сейчас? Люди были потребителями информации, а стали ее производителями. YouTube превратился в синоним «видео» в сетевом пространстве, Instagram в синоним «фото», читательская культура зародилась вновь в LiveJournal, ойкумены детства – кочующий сегмент, который перемещается по новым и новым сервисам с целью скрыться от влияния взрослых и их догматической культуры [3, с.80-81].

Взрослые создают для детей пространства, платформы, ресурсы, но «опаздывают». Когда, например, широко тиражируемые ресурсы «Российского движения школьников» берутся за продвижение новой идеи, то для ребенка данная идея уже не новая, он уже ее прошел, обработал. Пространство, создаваемое взрослыми для детей в социальных сетях, никогда не будет столь же интересным для них, как собственные ойкумены. Почему? Постараемся проанализировать несколько вполне распространенных явлений, которые и взрослым давно известны.

Социальная сеть «ВКонтакте» - группы «Подслушано». Это достаточно широкая сеть медиа групп и сообществ, которые используют и взрослые, но у детских и взрослых групп есть отличительные особенности: 1. Детские группы – закрытые, взрослые – имеют свободный вход; 2. Детские группы – локальны (школа, малая социальная общность по интересам), взрослые – локализируются в масштабах города, большой социальной общности; 3. Детские группы – малочисленны, взрослые – стремятся к максимизации аудитории; 4. Детские группы – являются мобильной гиперссылкой, направленной на дробление малых групп на еще более малочисленные, взрослые группы – самоцель; 5. Детские группы – обсуждают один и тот же малый спектр событий из реальной жизни, взрослые – широкий вариативный ряд реальных событий.

Одним из самых важных моментов в данных сообществах являются – «мобильные гиперссылки», например, «кулигина стримит на твиче». Отсутствуют конкретные URL, но благодаря сленговым выражениям определенная аудитория, являющаяся целевой для данного сообщения, понимает, что имелось в виду. «Twitch»

- одна из платформ, обеспечивающая трансляцию видео в режиме реального времени. Многие «стримеры» сервиса в 2020 году были втянуты в скандалы, связанные с сексуальными домогательствами [4]. Помимо игр стримеры могут петь, есть, распространять иной контент. При этом «Twitch» требует регистрации только в мобильном приложении, а при переходе на сайт через браузер регистрация не является обязательной, хотя компания выставляет возрастной ценз. При этом в чате под видео сообщения двигаются с очень большой скоростью, они состоят в основном из сленга и специфических эмодзи, но встречаются и осмысленные сообщения с большим количеством лингвистических символов. Язык устной речи стримеров оставляет желать более высокого уровня образованности. Трансляциями сервиса, естественно, можно поделиться в любой из доступных социальных сетей. При этом «ведение стримов» – это целая наука, которая может приносить и неплохой доход.

Существует еще множество сервисов потокового вещания видео через специализированные приложения для различных устройств. Например, «Periscope», созданный «Twitter». Правда данный сервис более популярен во взрослой среде. В сервисе «TikTok» можно обнаружить коммуникацию детской аудитории и в чатах под видео популярных авторов, и под собственными видео, которые, по сути, копируют поведение более-менее популярных персонажей хостингов, а также в чатах прямых эфиров, как правило, определенной направленности.

Но существуют неочевидные социальные сети, в которых дети проводят свое время. Некоторые из них позволяют нам выделить множество субкультурных образований, некоторые являются "узкоспециализированными". Например, мобильное приложение «Amino», созданное в 2014 году, как аниме-сообщество. Само по себе приложение является очень сложным для восприятия неискушённым зрителем. Картинка в картинке, тут же чат с большим количеством символической нагрузки, музыкальное сопровождение, живая речь. Все это не позволяет воспринимать информацию, но только тому, кто не принадлежит к целевой аудитории. Представители последней общаются в сервисе быстро, умело, используя собственный лингвистический код, и это не вызывает у них никаких сложностей. Также существует, сервис «Discord», обладающий упрощенной процедурой регистрации. Сервис позволяет создавать собственные чаты с большим спектром возможностей (трансляции, запись голосовых сообщений) или присоединиться к другим каналам, если у Вас имеется соответствующая ссылка. Кстати стоит сказать, что оба сервиса, в отличии от обсуждаемых ранее снизили даже официальный возрастной ценз с 17-ти до 12-ти лет.

Стоит отметить, что поскольку большинство платформ являются зарубежными продуктами, то Российской Федерации вряд ли в ближайшее время

удастся контролировать потоки информации, проходящие через данные ресурсы хотя бы в минимальном объеме. На этом фоне особенно несбыточными кажутся попытки Роскомнадзора и грядущие законопроекты. Остается надеяться на то, что законодательству подчинятся владельцы социальных сетей [2].

Платформы, сервисы, хостинги используются большим количеством людей сегодня и как образовательные ресурсы. COVID-19 внес в жизнь организаций среднего образования новые технологии электронного обучения с использованием дистанционных образовательных технологий, которые ранее использовались, но крайне редко или в формате экспериментов в отдельных взятых учреждениях. Формат обучения в школах, лицеях, гимназиях уже более никогда не вернется к строго консервативному укладу, но и примеров успешного объединения очной и дистанционной форм обучения пока крайне мало. Еще меньше примеров успешного использования социальных сетей и платформ в образовательных целях. Традиционалисты в образовании "требуют"

забыть о нововведениях, инноваторы "требуют" забыть о традиционном укладе получения знаний. Но чего бы не хотели первые и вторые стихийный процесс образования и инкультурации через призму сетевого пространства уже запущен. Поэтому стоит "отложить в сторону" споры и прения, смириться с новыми реалиями и "взять их на вооружение".

Список литературы

1. Давлетчин И.Л. Понятие "Культура досуга подростков" // Педагогическое образование в России. - 2015. - №3. - С. 137-141.
2. Российская газета RG.RU [Электронный ресурс]: Интернет-портал / ФГБУ "Редакция "Российской газеты": 1998. - режим доступа: <https://rg.ru/>.
3. Фокин А.А. Эпоха интернет-визуальности: YouTube, Instagram, Gif, Coub // Челябинский гуманитарий. - 2013. - №2 (23). - С.80-86.
4. Sostav [Электронный ресурс]: Интернет-портал / агентство Deport WPF: 1998. - режим доступа: <https://www.sostav.ru/>.