

Секция «31.5 Социализация российской молодежи в условиях изменяющейся реальности:
норма и отклонение»

Субкультура как фактор социализации молодежи в цифровом обществе

Научный руководитель – Сорокин Олег Владимирович

Гавричева Марина Алексеевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа современных социальных наук (факультет), Кафедра социологии знания, Москва, Россия
E-mail: gavrlicheva2005@gmail.com

Современное общество характеризуется стремительным развитием цифровых технологий, трансформацией коммуникационных практик и изменением механизмов социализации. Интернет, социальные сети и онлайн-платформы становятся ключевыми пространствами формирования социальных связей, обмена информацией и культурных практик. В этих условиях особую роль начинают играть молодежные субкультуры, которые выступают важным фактором социализации молодых людей и оказывают существенное влияние на формирование их идентичности и ценностных ориентиров.

Актуальность исследования обусловлена тем, что процессы социализации молодежи происходят в условиях кризиса традиционных институтов социализации — семьи, школы и других социальных структур. В результате значительная часть функций социализации переносится в цифровое пространство, где формируются новые формы коллективной идентичности и социального взаимодействия. Молодежные субкультуры в цифровой среде становятся важным механизмом адаптации молодых людей к быстро меняющемуся миру, предоставляя возможности для самовыражения, коммуникации и поиска единомышленников.

Цифровая среда значительно расширяет возможности формирования субкультурных сообществ. Онлайн-платформы позволяют молодым людям объединяться вокруг общих интересов независимо от географических границ, участвовать в коллективных культурных практиках и формировать новые формы социального взаимодействия. В этих условиях субкультуры выступают не только пространством культурной самореализации, но и важным инструментом социализации, способствующим интеграции молодежи в современное общество.

Таким образом, исследование влияния субкультур на социализацию молодежи в цифровом обществе позволяет выявить особенности формирования идентичности молодых людей, а также определить основные риски и возможности, возникающие в условиях цифровизации социальной жизни.

Теоретическое осмысление молодежных субкультур опирается на классические и современные социологические концепции. Основы анализа процессов социализации были заложены в трудах классиков социологии — Э. Дюркгейма, М. Вебера и Т. Парсонса, которые рассматривали социализацию как процесс усвоения индивидом норм, ценностей и моделей поведения общества [1].

Существенный вклад в развитие теории субкультур внесли представители Чикагской школы социологии, а также исследователи Бирмингемского центра культурных исследований, рассматривавшие субкультуры как формы коллективной идентичности и культурного сопротивления доминирующим социальным нормам [2].

В условиях цифрового общества субкультуры приобретают новые формы и особенности. Как отмечает М. Кастельс, развитие сетевых технологий создает новые структуры

социальной организации, в рамках которых формируются виртуальные сообщества и новые формы культурной идентичности [3]. Интернет становится пространством, где молодежь может взаимодействовать, обмениваться опытом и формировать новые культурные практики.

Особое значение в контексте цифровой социализации имеют современные социальные теории, объясняющие особенности коммуникации в цифровой среде. Одним из ключевых феноменов является формирование информационных пузырей, описанных Э. Паризером. Алгоритмы социальных сетей формируют персонализированные информационные среды, в которых пользователи получают преимущественно информацию, соответствующую их интересам и убеждениям [4].

Связанным с этим явлением является феномен эхо-камер, при котором повторение одних и тех же идей внутри информационного пространства усиливает поляризацию мнений и ограничивает доступ к альтернативным точкам зрения. В результате цифровая среда может способствовать формированию замкнутых субкультурных сообществ, в которых воспроизводятся одни и те же ценности и нормы. Другим важным аспектом функционирования цифровых субкультур является феномен эскапизма — стремления индивида уйти от повседневной реальности в виртуальные миры и альтернативные культурные пространства. В рамках субкультурных сообществ участники получают возможность временно дистанцироваться от социальных проблем и найти эмоциональную поддержку среди единомышленников.

Кроме того, цифровая коммуникация создает условия для возникновения новых форм социального взаимодействия, включая сетевые сообщества и онлайн-социальные группы. Однако наряду с положительными аспектами цифровой коммуникации возникают и новые риски, такие как кибербуллинг — форма агрессивного поведения в онлайн-среде, которая может оказывать негативное влияние на психологическое состояние молодых людей.

Таким образом, современные социальные теории позволяют рассматривать цифровые субкультуры как сложный социальный феномен, сочетающий как возможности для развития личности, так и определенные риски для процессов социализации молодежи.

Одним из ключевых аспектов функционирования молодежных субкультур является формирование субкультурной идентичности. В процессе взаимодействия внутри субкультурных сообществ молодые люди усваивают определенные ценности, нормы поведения и культурные коды, которые становятся важной частью их социальной идентичности.

Цифровые платформы играют важную роль в формировании субкультурной идентичности. Социальные сети, форумы и онлайн-сообщества предоставляют молодежи возможность объединяться вокруг общих интересов, обмениваться информацией и участвовать в коллективных культурных практиках. Как отмечает Е. Л. Омельченко, современные молодежные субкультуры характеризуются высокой степенью автономии и креативности, что позволяет участникам создавать собственные культурные продукты и формировать альтернативные модели поведения [5].

Онлайн-коммуникация также способствует развитию новых форм самопрезентации. Пользователи социальных сетей формируют свои цифровые образы, демонстрируя принадлежность к определенным субкультурным сообществам через подписки, публикации и участие в сетевых практиках.

В результате формируется гибридная идентичность, сочетающая элементы реального и виртуального «Я». С одной стороны, цифровая среда расширяет возможности самовыражения и экспериментов с идентичностью, а с другой — может приводить к конфликту между онлайн-образом и реальной социальной ролью индивида.

Молодежные субкультуры выполняют важные функции в процессе социализации молодых людей. Одной из ключевых функций является интегративная функция, связанная

с формированием чувства принадлежности к группе. Участие в субкультурных сообществах позволяет молодежи находить единомышленников, устанавливать социальные связи и формировать устойчивые социальные сети.

Субкультуры также способствуют развитию креативности и культурного творчества. В рамках цифровых сообществ молодые люди активно участвуют в создании контента — фанатских произведений, художественных работ, видеоматериалов и других культурных продуктов.

Кроме того, участие в субкультурах способствует развитию коммуникативных навыков, навыков сотрудничества и критического мышления. Взаимодействие с другими участниками сообществ формирует навыки дискуссии, аргументации и коллективной деятельности.

Однако наряду с положительными эффектами существуют и определенные риски. Одним из них является социальная изоляция, которая может возникать в результате чрезмерного погружения в виртуальные сообщества.

Другой риск связан с усилением информационных пузырей и эхо-камер, которые ограничивают доступ к альтернативным точкам зрения и могут способствовать радикализации взглядов.

Кроме того, цифровые субкультуры могут становиться пространством распространения агрессивного поведения, включая кибербуллинг. Анонимность интернет-коммуникации нередко снижает уровень социальной ответственности пользователей и способствует проявлению деструктивных форм поведения.

Для наглядного рассмотрения подобных проявлений было проведено эмпирическое исследование, которое было посвящено анализу особенностей социализации молодежи в сетевых сообществах, популяризирующих произведения жанра фэнтези. В качестве объекта исследования было выбрано онлайн-сообщество поклонников «Гарри Поттера» в социальной сети ВКонтакте.

Методом исследования выступило глубинное интервью. Всего было опрошено 14 респондентов в возрасте от 26 до 34 лет, активно участвующих в деятельности фанатских сообществ. Интервью проводились преимущественно в онлайн-формате, что позволило привлечь участников из различных регионов.

Результаты исследования показали высокий уровень вовлеченности респондентов в цифровые коммуникационные практики. Большинство участников активно используют социальные сети и проводят значительное количество времени в онлайн-пространстве.

Основными мотивами участия в сообществе оказались эмоциональная привязанность к фэнтезийному миру, ностальгия, стремление к творческой самореализации и поиск единомышленников. Для многих респондентов участие в сообществе выполняет функцию эмоциональной поддержки и психологической разгрузки.

Также было выявлено, что участие в субкультурном сообществе способствует развитию творческих навыков, коммуникативных компетенций и социальной активности. Многие респонденты участвуют в создании фанатского контента, обсуждениях и коллективных проектах.

В то же время результаты исследования подтвердили существование элементов эскапизма, когда участие в субкультурном сообществе становится способом временного ухода от реальных социальных проблем.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что молодежные субкультуры играют значительную роль в процессе социализации в условиях цифрового общества. Они выступают важным пространством формирования социальной идентичности, развития коммуникативных навыков и культурного творчества.

Цифровая среда существенно расширяет возможности формирования субкультурных

сообществ, позволяя молодежи объединяться вокруг общих интересов независимо от географических границ.

Вместе с тем влияние цифровых субкультур носит двойственный характер. Наряду с возможностями для самореализации и социальной интеграции существуют риски, связанные с социальной изоляцией, усилением информационных пузырей и распространением кибербуллинга.

Таким образом, субкультуры в цифровом обществе представляют собой важный фактор социализации молодежи, который требует дальнейшего научного изучения и осмысления.

Источники и литература

- 1) Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
- 2) Паризер Э. Фильтрующий пузырь: Что Интернет скрывает от вас / Э. Паризер ; пер. с англ. А. Каргашова. – М.: Альпина Паблишер, 2012. – 304 с.
- 3) Андерсон Б. Воображаемые сообщества: Размышления об истоках и распространении национализма / Б. Андерсон ; пер. с англ. В. Г. Николаева. – М.: Канон-Пресс-Ц, 2001. – 288 с.
- 4) Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гофман ; пер. с англ. А. Д. Ковалёва. – М.: Институт социологии РАН, 2000. – 304 с.
- 5) Мид Дж. Г. Сознание, самость и общество / Дж. Г. Мид ; пер. с англ. В. Г. Николаева. – М.: Директ-Медиа, 2007. – 290 с.
- 6) Бек У. Общество риска: На пути к другому модерну / У. Бек ; пер. с нем. В. Седелника, Н. Фёдоровой. – М.: Прогресс-Традиция, 2000. – 384 с.