

УДК 141.319.8:[316.772.5:004.738.5]

КРАСНОПЬОРОВ ПЕТРО,

аспірант Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна

ФЕНОМЕН ІНТЕРНЕТ-СУБКУЛЬТУР: ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ

У статті з філософсько-антропологічної точки зору автор розглядає Інтернет-субкультури, звертаючи увагу на особливості їх прояву та діяльності, ґрунтовно характеризує геймерську, хакерську субкультури, наводячи їх класифікацію та приклади функціонування. На думку автора, Інтернет-субкультура може бути визначена як набір технологій (матеріальних та інтелектуальних), практик, позицій, режимів мислення та цінностей, які розвинулись із розвитком кіберпростору й дали можливість для формування різних варіантів життєвої поведінки особи - від творення нових особистісних і соціальних стратегій до побудови віртуальних симулякрів масової культури, заснованих на моді й поп-арті.

Ключові слова: Інтернет-субкультура; геймери; хакери; блогери; тролінг.

Постановка проблеми. Поява Інтернету та організація віртуального простору зумовила стрімке збільшення кількості користувачів Інтернету, видозмінюючи стереотипи їхнього світосприйняття та спосіб життя. Інтернет стирає кордони між державами, змінює відстані, які роз'єднують людей, і, врешті-решт, вибудовує навколо себе специфічну форму культури. Розвиток глобальної мережі зумовив і значне розширення сфери соціальної взаємодії окремої людини, і появу ідеї звільнення тіла від зумовленості - можливості зміни ідентичності, схожої на зміну одягу залежно від ситуації та контексту. Людина наразі перебуває в процесі постійного становлення.

Наслідком та одночасно ознакою розвитку Інтернету є поява різноманітних віртуальних спільнот як нових типів товариств, які виникають і функціонують в електронному просторі з метою сприяння вирішенню своїх професійних, політичних завдань, задоволення своїх інтересів у мистецтві, дозвіллі тощо. При цьому фактична неможливість їх масштабності пов'язана з домінуванням індивідуалістських тенденцій у Всесвітній мережі. Відтак, більш обґрунтованим є розгляд віртуального простору не як певного універсуму, а як безлічі різних субкультур, що реалізують себе в кіберпросторі глобальної мережі [1, с. 127].

Аналіз досліджень і публікацій з проблеми. Поняття "субкультури" неодноразово розглядали у своїх роботах Г. Коджаспірова, О. Коджаспіров, С. Левікова, Ю. Лисенко [4], Л. Мардахаєв, А. Мудрик, С. Пальчевський, С. Сергеев, В. Сорочинська, О. Столяренко, А. Шариков та ін. Завдяки їхнім теоретичним рефлексіям субкультури прийнято розглядати як систему цінностей, настанов, способів поведінки і життєвих стилів певної соціальної групи.

Окремим субкультурам та формам комунікативної взаємодії присвячені дослідження С. Масленченкової (субкультура хакерів), М. Рижкова (мовні стратегії учасників Інтернет-дискурсу), А. Білозерцева (аналіз особистісно орієнтованої комунікації), І. Ксенофонової (специфіка мережевої комунікації в умовах анонімності), О. Анкудінової та Т. Виноградової (аналіз специфіки сучасної Інтернет-комунікації на прикладі соціальних мереж). Однак, феномен Інтернет-субкультур, актуалізують

як соціальне явище, що набуває все більшого поширення, потребує подальшого детального вивчення.

Мета статті полягає в дослідженні феномена Інтернет-субкультури на сучасному етапі розвитку Інтернету та віртуального простору.

Виклад основного матеріалу. Починаючи з 1990-х рр., ми спостерігаємо прискорену динаміку розвитку соціальних мереж у віртуальному просторі. Вони активно структуруються, профілюються, збільшується кількість самих мереж і їх учасників. Глобальні соціальні мережі об'єднують сьогодні сотні мільйонів користувачів, незалежно від статі, віку, рівня освіти й національної приналежності [2, с. 48]. В інформаційному суспільстві спілкування в мережі Інтернет, у тому числі соціальних мережах та на Інтернет-форумах, стає активною потребою багатьох індивідів, що дозволяє їм ділитися своїми проблемами, отримувати поради, висловлювати свої думки [3, с. 48]. Отже, починає формуватися й розвиватися такий феномен як Інтернет-субкультура.

Термін "субкультура" походить від лат. *sub* - під і *culture* - оброблення, виховання, розвиток, що означає підкультура. Зважаючи на це, дослідники різних наукових галузей вважають субкультуру підсистемою загальної системи культури будь-якої країни чи суспільства. Поняття "субкультура" увійшло в науковий обіг ще в 30-х рр. XX ст. і вперше було використано в американській соціологічній літературі. Згодом термін почав набувати актуальності в радянському науковому просторі (лише наприкінці 80-х рр. XX ст.), поступово зацікавлюючи дослідників різних соціальних сфер.

Науковці по-різному визначають сутність поняття "субкультура". Так, І. Зязюн вважає поняття "субкультура" похідним від родового "культура" й таким, що позначає культурну спільність з деякими особливими рисами та ознаками, виділеними з тієї чи іншої культури [4, с. 12]. С. Левікова дає таке визначення субкультури: "...це часткова культурна підсистема всередині системи "офіційної", базової культури суспільства, яка визначає ціннісну ієрархію та менталітет (тобто світосприйняття), стиль життя її носіїв" [Там само, с. 13]. Соціолог Ю. Волков визначає субкультуру, перш за все, як систему цінностей, "настанов, способів поведінки й життєвих стилів певної соціальної групи, яка відрізняєть-

ся від панівної в суспільстві культури, хоча й пов'язана з нею" [Там само, с. 14]. Соціально-педагогічне трактування субкультури представлено А. Мудриком - це "сукупність специфічних соціально-психологічних ознак (цінностей, норм, стереотипів, смаків і т. ін.), які впливають на стиль життя та мислення певних номінальних і реальних груп людей, дозволяючи їм усвідомити й утвердити себе в якості "ми", відмінного від "вони" (інших представників соціального середовища)" [5, с. 66].

Що стосується саме Інтернет-субкультури (інші поширені назви в англомовному світі "cyberculture" або "computer culture"), то, як характеризує це явище видатний дослідник у галузі "нових медіа" Лев Манович (Lev Manovich) "кіберкультура або комп'ютерна культура - це культура, яка виникла або виникає через використання комп'ютерних мереж для спілкування, розваги та бізнесу. Інтернет-культура - це також вивчення різних соціальних явищ, пов'язаних з Інтернетом, та інших нових форм мережевого спілкування, таких як онлайн-спільноти, мережеві ігри, обмін текстовими повідомленнями, і це явище включає питання, пов'язані з ідентичністю, приватним життям, та формування мереж [6, р. 13-25].

Численні специфічні визначення кіберкультури були сформовані такими авторами, як Лев Манович, Артуро Ескобар та Фред Форест [7]. Однак, їхній аналіз концентрується тільки на деяких аспектах, пов'язаних з основним предметом досліджень (електронними ЗМІ чи сучасним мистецтвом). Окремі автори (наприклад, Д. Лістер) намагаються досягти більш конкретного розуміння між ранньою та сучасною кіберкультурою або між кіберкультурою в культурному контексті інформаційної технології та кіберкультурою як "визначеним підходом до вивчення феномену "культура+технологія" [8].

Отже, Інтернет-субкультуру будемо розглядати як частину культури суспільства, представники якої вирізняються своєю поведінкою, а також соціальні групи носіїв цієї культури, які ведуть свою діяльність у рамках віртуального простору. Інтернет-субкультура може відрізнятися від домінуючої культури власною системою цінностей, мовою, манерою поведінки, одягом та іншими проявами.

На підставі вивченої наукової літератури можемо виділити основні ознаки Інтернет-субкультури, або кіберкультури. Насамперед це:

- існування в середовищі інформаційно-комунікаційних технологій;
- "опосередкованість комп'ютерними моніторами" [9, р. 63];
- базування на концепції обміну інформацією та знанням;
- збільшення в рази можливості вивчення (узагальнення) думок з будь-якої проблеми, що раніше було неможливо із застосуванням традиційних засобів, якщо брати до уваги фізичні, географічні та часові обмеження;
- буття "когнітивною та соціальною культурою, а не географічною" [Там само, р. 61];
- буття "продуктом людей зі спільними зацікавленнями, які шукають "загальний майданчик" для взаємодії" [10, р. 58];
- більша "крихіткість", ніж у традиційних форм спільнот та культур.

Таким чином, кіберкультура може бути взагалі визначена як набір технологій (матеріальних та інтелектуальних), практик, позицій, режимів мислення та цінностей, які розвинулись із виникненням кіберпростору.

Дослідження Інтернет-субкультур пов'язані з політичними, філософськими, соціологічними, психологічними, технічними та технологічними питаннями, які виникають у процесі мережевої взаємодії людей.

Розглянемо далі деякі з найбільш поширених Інтернет-субкультур.

Геймери. Геймери - це прихильники комп'ютерних ігор, які вбачають в іграх сенс свого життя, тобто ігри є домінуючою об'єднавчою цінністю цієї спільноти. Найчастіше геймерами стають підлітки. Фактично, гра у підлітка займає весь вільний від навчання час. Найбільш організованим різновидом геймерів є "квакери", прихильники комп'ютерної гри "Quake".

Субкультура геймерів зародилася нещодавно. З появою комп'ютерних ігор, а пізніше й Інтернету молодь стала активно спілкуватися в мережі. Комп'ютерні мережеві ігри для них - це можливість спілкуватися в дії: разом з іншими, часто іноземними однолітками виконувати завдання та перемагати ворогів. Існують також і немережеві ігри, що мають розважальну функцію. Багато ігор типу "Діабло" чи "Варкрафт", які дуже поширені серед молоді, мають сюжет, і процес проходження перетворюється немовби в спільне читання книги, де є кістяк - сюжетна лінія, а решту потрібно нарощувати на кістяк самостійно [11].

Сучасна індустрія комп'ютерних ігор є дуже різноманітною, ігри розрізняють за жанрами, і серед самих комп'ютерних гравців дуже важко виділити (через різноманітність ігор), так зване "субкультурне ядро", яке є носієм та джерелом субкультурної ідеології. Існує величезна кількість критеріїв, за якими людей можна віднести до субкультури комп'ютерних гравців. Залежно від того, які критерії ми оберемо, ми отримаємо дуже різні визначення субкультури. Можна сказати, що гра слугує для учасників каналом комунікації. Цікавість до командних ігор через Інтернет пояснюється тим, що саме в цих іграх люди отримують можливість реалізуватися, беручи участь у соціальній комунікації. "Команди", "клани", "гільдії", у які об'єднуються гравці, конкурують з іншими організаціями, а також об'єктами віртуальної реальності. Часто такі організації мають розподіл функцій та власну ієрархію, причому ця віртуальна нерівність сприймається учасниками як елемент гри. Що також важливо, ігрові організації можуть створювати симуляри соціальних зв'язків між членами, або сприяти виникненню справжніх соціальних зв'язків.

Хакери. Значення слова "хакер" у первинному його розумінні, імовірно, виникло в стінах Массачусетського технологічного університету в 1960-х рр., задовго до того, як комп'ютери стали предметом масового користування. Тоді воно було частиною місцевого сленгу й могло означати просте, але грубе вирішення якої-небудь проблеми.

Згідно з функціями, які виконують хакери, їх поділяють на хакерів-дослідників, хакерів-зломлювачів, вандалів, крєкерів, вірмейкерів, кібертерористів, санітарів та кардерів.

Хакери-дослідники - невелика, але найбільш освічена частина суспільства комп'ютерного андеграунду, основним заняттям якої є дослідження різноманітного програмного забезпечення, яким може скористатись зломлювач або яке може покращити роботу комп'ютерної системи, мережі, збільшуючи її ефективність.

Хакери-зломлювачі - досить широка група, члени якої з різною метою здійснюють "чисті зломи". "Чисті" в перекладі з комп'ютерного сленгу, це злом, проникнення, при якому жодна інформація не була знищена на

будь-яких носіях, система продовжувала працювати без зниження своєї ефективності, після цього хакер повідомляє відповідним особам, відповідальним за безпеку цієї системи про проникнення, його способи й детально описує процедуру вторгнення.

Хакери-вандали - агенти андеграунду, які планують і здійснюють вторгнення в комп'ютерні системи з метою свідомого нанесення шкоди цим системам. У цій групі ми спостерігаємо формування ідейного базису на основі протесту, невдоволення конкретними ідейними, політичними, соціальними подіями та процесами.

Кракери (крекери) - ті, хто цілеспрямовано займається комерційним зломом комп'ютерних систем і мереж із корисливою метою. Крекери займаються дослідженням програмного забезпечення, зокрема отриманням алгоритму генерації серійного номера в платних програмах.

Пірати - агенти, які найчастіше об'єднуються в групи, що спеціалізуються на "зломі" програмного забезпечення для його продажу. Майже завжди це добре організовані команди, клани, зі своєю чіткою спеціалізацією й обов'язками членів такої групи.

Кібертерористи - нове явище, пов'язане з феноменом віртуального терору. Ця група людей цілеспрямовано намагається завдати якнайбільшої шкоди країні чи будь-якій групі людей за ідеологічними поглядами.

Вірмейкери - люди, які займаються написанням комп'ютерних вірусів. Їх ще називають "вексерами". Написання комп'ютерних вірусів - від соціальної агресії по відношенню до оточуючого світу. Група вірмейкерів досить неоднорідна й включає в себе багато підгруп.

Кардери - одна з найбільш закритих груп через особливий характер своєї протизаконної діяльності. Агенти цієї групи вибрали своєю спеціалізацією вивчення особливостей кредитних карток і банкоматів [12, с. 161-171].

Блогери. У класичному розумінні блогером називають будь-яку людину, яка має особистий журнал або щоденник в Інтернеті й час від часу залишає там записи (пости) різного характеру: особисті, рецензійні, новинні, коментарі. Блог - похідне від англ. "web-log", у перекладі саме й означає "мережевий журнал" або "щоденник подій". Блог являє собою веб-сайт, основний зміст якого становлять регулярно поповнювані записи, що містять текст, зображення й відео. Як правило, блоги створюються на основі певних шаблонів, спеціалізованих сайтів і не вимагають особливих навичок програмування, веб-дизайну й просування в мережі Інтернет. Позначені особливості сприяють популяризації й поширенню віртуальних блогів. Для блогів характерні короткі записи тимчасової значущості, відсортовані у зворотному хронологічному порядку (останній запис зверху).

Як правило, блогери позначають себе оригінальними "ніками" (від англ. *nickname* - мережне ім'я, псевдонім), наприклад: "RobinaGudina", "Koff kathecat", "Estonianna", "elena864", "wikky3000" та ін.

Для інформаційного обміну блогери, як і інші представники субкультури, можуть використовувати свою кодифіковану систему мовних засобів. Продемонструємо це на прикладі б'юти-блогерів, тобто осіб, які ведуть інтернет-журнали на тему "Краса, зовнішність людини та догляд за собою". Як і всі представники молодіжних субкультур, вітчизняні б'юти-блогери активно наслідують західних представників. Більшість їх каналів є "калькою" закордонних аналогів. Відбувається практично повне копіювання всього, починаючи зі специфічного сленгу й закінчуючи русифікованими (або українізованими) позначеннями категорії косметичних товарів, напри-

клад: "своич" (swatch - зразок косметики, нанесений на шкіру); "мастхев" (must have - необхідний продукт, що "повинен бути"); "шимер" (shimmer - перламутр, блиск, засіб із мерехтливими частками); "фініш" (finish - результат, наприклад "матовий фініш на обличчі"); "праймер" (primer - база під макіяж); "б'юти-блендер" (спонж для кремових текстур), "тег" (tag - відео, яке містить яке-небудь позначення, знак, зразок); "лайк" (like - "мені подобається"); "смокі" (smoky eyes - один із варіантів макіяжу очей), "аут фіт" (outfit - повний ансамбль одягу), "лук" (look - закінчений образ). Також є російські та українські слова, які є загальноживаними й зустрічаються на всіх каналах: "лімітка" (лімітований випуск косметичної продукції), "умивалка" (засіб для очищення), "тушка" (туш для вій), "тоналка" (тональна основа).

Дуже часто в арсеналі б'юти-блогерів є типові відео (теги), наприклад: "мої пріоритети", "10 випадкових фактів про мене", "резуме 2015 р.", "фаворити осені", "правила мого життя", "11 питань блогеру" [13, с. 70].

Тролі. Поняття "тролінг" зародилося в Інтернет-мережі на початку 1990-х рр. Якщо раніше зрідка виникали спроби публікувати провокаційні повідомлення в Інтернеті лише заради цікавості, то зараз будь-який популярний форум, сайт, група новин і т. ін. рано чи пізно зазнає тролінгу.

Основною метою тролінгу є привернення уваги до власної особи. Створюючи певний віртуальний образ, троль прагне загального визнання, популярності, намагається залишити яскраве враження про себе, неважливо, позитивне чи негативне, головне - самовираження, виокремлення з натовпу. Зазвичай інші користувачі сприймають тролів негативно, схильні до думки, що це люди, які страждають на комплекс неповноцінності, розчаровані чи втомлені від повсякденності. Але психологічна база тролінгу дещо інша. Психологи пов'язують причини тролінгу із таким явищем, як деіндивідуалізація, тобто втрата єдності із власною особистістю, зменшення рівня самоусвідомлення, що досить легко відбувається за умов Інтернет-спілкування. Унаслідок деіндивідуалізації людина стає менш схильною до дотримання суспільних норм поведінки, що може вилитись у досить провокативну, навіть агресивну манеру, часто не властиву тролі в реальному житті [14]. Головною метою тролінгу є внесення в суспільство розладу, хаосу. Провокаційні, інколи гумористичного, іронічно-саркастичного характеру повідомлення тролів спрямовані на залучення інших Інтернет-користувачів до непотрібної конфронтації. Чим більше реагує віртуальне суспільство, тим більша можливість тролінгу з боку ініціатора, оскільки увага інших стверджує його впевненість у тому, що його дії досягають поставленої мети - викликати хаос.

Тролів можна умовно поділити на дві групи: тролі-провокатори та тролі-егоцентристи [15, с. 57-60]. Найхарактернішою рисою тролінгу є те, що його кінцева мета - привернути увагу до власної персони. Але слід пам'ятати, що, крім цілком суб'єктивних проявів, тролів узято на озброєння бійцями інформаційних воєн. У такому разі мета застосування тролінгу - це, зокрема, відвернення уваги від гострих тем і переведення конструктивного обговорення у сварку, а також один із методів нападу шляхом агресивного викидання наклепу, компромету, чуток тощо [16]. За методами і цілями атак тролів розрізняють індивідуальну терапію пацієнта - звичайну поведінку тролів. Можуть застосовуватися будь-які навички, тут не має на увазі припинення життєдіяльності сайту. Руйнування ресурсу - більш складний процес. Знищити в основному вдається тільки щойно ство-

рений сайт, поки він не знайшов власної атмосфери і будь-які дії накладають сильне враження на потенційних пацієнтів. З великими ресурсами справи йдуть складніше [17].

Отже, явище тролінгу в Інтернет-мережі досить поширене, і його легко відстежити навіть простому користувачеві Інтернету. Проте дуже важко відстежити чіткі межі між свідомою, навмисною маніпуляцією та випадковою і несвідомою.

Висновки

Будь-яка субкультура, виступаючи невід'ємним елементом сучасної культури суспільства, створює передумови для осмислення можливостей, відповідальності та самореалізації особистості. Досить широким, неоднорідним явищем у сучасну добу є численні різновиди Інтернет-субкультури, яка поширюється й актуалізується по мірі освоєння людиною віртуального простору. Найпершою (виникла на початку 90-х років ХХ століття) можна вважати субкультуру Фідо (користувачі Фідонету, аматорської комп'ютерної мережі), пізніше виникла субкультура хакерів. Сьогодні найбільш поширеними Інтернет-субкультурами є геймери, хакери, блогери, тролі. Кожна з цих Інтернет-субкультур має свої характерні риси, свої властивості, які дають можливість для розкриття екзистенційного потенціалу учасника цієї спільноти. Реалізація цього потенціалу може мати як позитивний характер, результатом чого є формування й реалізація різноманітних життєвих стратегій і свободи вибору, так і посилювати негативні характеристики особи, зокрема деструктивні чи нігілістичні.

Інтернет-субкультура може бути визначена як набір технологій (матеріальних та інтелектуальних), практик, позицій, режимів мислення та цінностей, які розвинулись із розвитком кіберпростору й дали можливість для формування різних варіантів життєвої поведінки особи - від творення нових особистісних і соціальних стратегій до побудови віртуальних симулякрів масової культури, заснованих на моді й поп-арті.

Для наукової характеристики всіх сторін Інтернет-субкультур (як технічних, так і гуманітарних) потрібні подальші наукові дослідження (технічні, медико-психологічні, соціальні, філософсько-антропологічні) проблематики Інтернет-субкультур.

ЛІТЕРАТУРА

1. Трач Ю. В. Особливості віртуальної реальності в сучасній культурі / Ю. В. Трач // Питання культурології : зб. наук. праць Київського національного унів-ту культури і мистецтв. - К., 2014. - Вип. 30. - С. 127-133.

2. Внебрачных Р. А. Троллинг как форма социальной агрессии в виртуальных сообществах / Р. А. Внебрачных // Вестник Удмурт. ун-та. - Серия 3: Философия. Социология. Психология. Педагогика. - 2012. - Вып. 1. - С. 48-51.

3. Акулич М. М. Интернет-троллинг: понятие, содержание и формы / М. М. Акулич // Вестник Тюмен. гос. ун-та. - 2012. - № 8. - С. 47-54.

4. Лисенко Ю. О. "Молодіжна субкультура" як соціально-педагогічне поняття / Ю. О. Лисенко // Соціальна педагогіка: теорія та практика. - 2009. - № 2. - С. 12-18.

5. Мудрик А. В. Социальная педагогика / А. В. Мудрик ; [под ред. В. А. Сластенина]. - М. : Академия, 2002. - С. 66-106.

6. Manovich L. New Media From Borges to HTML / L. Manovich // The New Media Reader ; [ed. Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort]. - Cambridge, Massachusetts, 2003. - P. 13-25.

7. Forest F. Pour un art actuel, l'art à l'heure d'Internet [Електронний ресурс] / F. Forest. - Режим доступу : <http://www.fredforest.org/artactuel/index.html>.

8. Lister D. New Media: A Critical Introduction / D. Lister // New Media: A Critical Introduction. - Routledge, 2003.

9. Rheingold H. Daily Life in Cyberspace / H. Rheingold // The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. - HarperCollins, 1993.

10. Kitchin R. Theoretical Perspective: Approaching Cyberspace / R. Kitchin // Cyberspace: The World in the Wires. - New York : Wiley, 1998. - P. 58.

11. Карп'як В. Молодіжні субкультури [Електронний ресурс] / В. Карп'як // Спілка української молоді. - Режим доступу : <http://www.cym.org/ua/content/subcult1.asp>.

12. Дроздов О. Комп'ютерні хакери в уявленнях та оцінках молоді / О. Дроздов // Соціальна психологія. - 2004. - № 6 (8). - С. 161-171.

13. Мартыянов Д. С. Виртуальные сообщества в блогах: практика взаимодействия с политическими акторами / Д. С. Мартыянов // Изв. РГПУ им. А. И. Герцена. - 2007. - Т. 13. - № 36. - С. 70.

14. How to handle a Troll and beat them at their own game [Електронний ресурс]. - Режим доступу : <http://www.angelfire.com/space/usenet>.

15. Могилко С. В. Тролінг як спосіб психологічної маніпуляції в Інтернеті / С. В. Могилко // Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях студентської молоді "Роздумки - 2008" : Х Всеукр. студ. наук. конф., ЧНУ ім. Б. Хмельницького. - Черкаси : Вид-во ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2008. - С. 57-60.

16. Тролінг: Вільна енциклопедія Вікіпедія [Електронний ресурс]. - Режим доступу : <http://uk.wikipedia.org/wiki/Тролінг>.

17. Тролінг - хуліганство або культура спілкування? [Електронний ресурс]. - Режим доступу : <http://merfo.com.ua/troiling-huliganstvo-abo-kulturaspiikuvannya/>.

Красноперов Петр,

аспірант Харківського національного університета ім. В. Н. Кармазіна

ФЕНОМЕН ІНТЕРНЕТ-СУБКУЛЬТУР: ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

В статье рассматривается феномен Интернет-субкультур с философско-антропологической точки зрения. В частности, анализируется влияние Интернет-субкультур на идентичность их представителей.

Дается подробная философско-антропологическая характеристика геймерской, хакерской субкультур и субкультуры троллей, приводится их классификация и принципы функционирования. По мнению автора, Интернет-субкультура может быть определена как набор технологий (материальных и интеллектуальных), практик, позиций, режимов мышления и ценностей, которые развились с развитием киберпространства и дали возможность для формирования различных вариантов жизненного поведения человека - от создания новых личностных и социальных стратегий до построения виртуальных симулякрів масової культури, основаних на моді й поп-арте.

Ключевые слова: Интернет-субкультура; геймеры; хакеры; блогеры; троллинг.

Krasnopyorov Petro,

Post-graduate of the Kharkiv National V.N. Karazin University

THE PHENOMENON OF INTERNET SUBCULTURES: PHILOSOPHICAL AND ANTHROPOLOGICAL ANALYSIS

The article is devoted to Internet subcultures. The author draws attention to the features of the existence and activities of Internet subcultures. Given the extensive feature gaming, hacker subculture, their classification and function.

Much analysis in the article is devoted to the aspects of changes of human identity under the influence of the Internet and how the behavior stereotypes and lifestyle is changed under the influence of the Internet.

The emergence of specific Internet-culture, as well as the influence of the Internet on culture changes is analyzed in the article.

The conditions under which the new Internet-communities are formed and how Internet neglects the frontiers between the countries and time zones are examined in the article. The emergence of new Internet-communities, which evolve and function in the electronic network in order to serve various professional, political, social tasks as well as satisfying person's interests in Arts are analyzed and characterized in the article.

Internet-subcultures are considered as a part of the general culture of society, the representatives of which differ in their behavior from the majority of the society. Internet-subculture, however, may differ from the dominant culture by the system of values, manner of behavior, clothes and other aspects.

Finally, Internet-subcultures are characterized as a specific cultural phenomenon, which was formed due to rapid development of the new information technologies.

Keywords: Internet subculture; gamers; hackers; bloggers; trolling.

REFERENCES

1. Trach Y. (2014), Features virtual reality in contemporary culture, in: *Pytannia kulturolohii. Coll. Science. works of the Kyiv National University of Culture and Arts*, Vol. 30, Kyiv, pp. 127-133 (ukr).
2. Vnebrachnykh R. A. (2012), Trolling as a form of social aggression in virtual communities, *Bulletin of Udmurt University, Ser. 3: Philosophy. Sociology. Psychology. Pedagogy*, Vol. 1, pp. 48-51 (rus).
3. Akulich M. M. (2012), Internet trolling: concept, content and form, *Bulletin of Tumen University*, № 8, pp. 47-54 (rus).
4. Lysenko Y. O. (2009), «Youth subculture» as a socio-pedagogical concept, *Sotsialna pedahohika: teoriia ta praktyka*, № 2, pp. 12-18 (ukr).
5. Mudrik A.V. (2002), Social pedagogy, Academy Publishing, Moscow, pp. 66-106 (rus).
6. Manovich L. (2003) New Media From Borges to HTML, *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, pp.13-25 (eng).
7. Forest F. *Pour un art actuel, l'art à l'heure d'Internet*, available at: <http://www.fredforest.org/artactuel/index.html> (french).
8. Lister D. (2003), New Media: A Critical Introduction, in: *New Media: A Critical Introduction*. W.p., Routledge (eng).
9. Rheingold H. (1993), Daily Life in Cyberspace, in: *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Harper Collins (eng).
10. Kitchin R. (1998), Theoretical Perspective: Approaching Cyberspace, in: *Cyberspace: The World in the Wires*, Wiley, New York, p. 58 (eng).
11. Karpiak V. *Youth Subculture*, available at: <http://www.cym.org/ua/content/subcult1.asp> (ukr).
12. Drozdov O. (2004), Computer hackers in perceptions and evaluations of youth, *Sotsialna psykholohiia*, № 6 (8), pp. 161-171 (ukr).
13. Martianov D. S. (2007), Virtual communities in blogs: the practice of interaction with political actors, *News RGPU. Herzen*, Vol. 13, № 36, p. 70 (rus).
14. How to handle a Troll and beat them at their own game, available at: <http://www.angelfire.com/space/usenet> (eng).
15. Mohylko S. V. (2008), Trolling as a way of psychological manipulation in the Internet, *Actual problems of natural sciences and humanities in studies of students «Rodzynka - 2008»*, ChNU Publishing, Cherkasy, pp. 57-60 (ukr).
16. Trolling: free encyclopedia Wikipedia, available at: <http://uk.wikipedia.org/wiki/Тролінг> (ukr).
17. Trolling - hooliganism or culture of communication?, available at: <http://merfo.com.ua/trolling-huliganstvo-abo-kulturaspilkuvannya/> (ukr).

© Краснопьоров Петро

Надійшла до редакції 17.04.2016