

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «КИЄВО-МОГИЛЯНСЬКА АКАДЕМІЯ»

Факультет соціальних наук і соціальних технологій

Кафедра соціології

Кваліфікаційна робота

галузі знань 05 «Соціальні та поведінкові науки»

спеціальність 054 «Соціологія»

з теми:

**«МОЛОДІЖНІ СУБКУЛЬТУРИ ТА ЇХ ПРЕДСТАВЛЕННЯ В
ІНТЕРНЕТ ПРОСТОРІ»**

Виконала студентка 4 р.н.:

Щербина Дар'я Володимирівна

Наукова керівниця:

кандидатка соціологічних наук,

Бондар Вікторія Семенівна

Рецензент:

Кваліфікаційна робота захищена за оцінкою:

“ _____ ”

Київ 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ЯВИЩЕ СУБКУЛЬТУР ТА СУЧАСНІ ЗАСОБИ ЇХ ПРЕДСТАВЛЕННЯ В ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ.....	6
1.1. Поняття молодіжної субкультури, її риси та функції.....	6
1.2. Самопрезентація індивіда у віртуальному просторі.....	13
1.3. Сучасні засоби представлення молодіжних субкультур.....	15
Висновки до Розділу 1.....	16
РОЗДІЛ 2. ІНТЕРНЕТ МЕРЕЖІ ЯК СУБПРОСТІР СУСПІЛЬСТВА.....	19
2.1. Організація соціального простору в мережі Інтернет.....	19
2.2. Структура взаємодії і комунікаційні можливості Інтернет-простору для презентації субкультури.....	22
Висновки до Розділу 2.....	26
РОЗДІЛ 3. ПРЕЗЕНТАЦІЯ СУБКУЛЬТУР В ІНТЕРНЕТ-ПРОСТОРІ	28
3.1. Субкультура косплеєрів та її представлення в інтернет-просторі....	28
3.2. Субкультура геймерів в мережі Інтернет.....	32
Висновки до Розділу 3.....	44
ВИСНОВКИ.....	45
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	47
ДОДАТОК	55

ВСТУП

Сучасні реалії розвитку українського суспільства характеризуються технологічними інноваціями, активною діяльністю онлайн субкультур та тісним зв'язком останніх з інтернет-аудиторіями. Інформаційні технології виступають фактором розвитку соціуму та його соціальних змін. Світогляд, діяльність та соціальні відносини молодих поколінь детермінуються впливом «нових медіа», оскільки засоби масової інформації, особливо Інтернет, активно використовуються в буденному житті молоді.

Оскільки Інтернет-спільноти стали невід'ємним атрибутом молодіжної діяльності та життя вцілому, а їхня популярність стрімко зростає, протягом останніх десятиліть в українському суспільстві мають місце суттєві зміни в осмисленні низки культурних та соціальних наслідків.

В умовах сьогодення Інтернет є не тільки агентом утворення соціальних структур, а й простором їх формування та розвитку. В межах цього простору відбувається розквіт соціальних рухів та створення груп та спільнот, що є визначальним чинником прогресу суспільного життя. Майже кожна сфера діяльності людства для досягнення своїх цілей використовує можливості широкого віртуального поля. Інтернет-аудиторії перебувають під тиском віртуальних додатків, що робить потребу розгляду специфічних особливостей Інтернет простору нагальною. Тому є доцільним з'ясувати як кібер-простір формує моделі соціальної поведінки, цінності, ролі, нахили, установки, а також закономірності такого процесу.

Широке використання віртуального простору масами стало причиною істотних змін у структурі соціокультурного простору, тож актуальність роботи полягає у дослідженні взаємозв'язку цих двох платформ. Оскільки молодь – це майбутнє будь-якої країни, вивчення специфічних особливостей субкультурних рухів сучасної молоді, що знаходять своє представлення в Інтернеті може бути корисним для розуміння тих закономірностей, що чинять

вплив на соціальну активність молодого покоління та його залученість у сфери соціального життя. Соціально-психологічний стан населення справляє вплив на функціонування держави, тож виховання свідомого покоління залишається нагальним завданням країни.

Сучасні соціологи та психологи досліджують молодіжні субкультури, оскільки така діяльність стає стилем життя для значної частини молоді, що підтримує характерні цінності, норми, установки.

Поведінка, взаємодія та самоорганізація індивідів у віртуальній формі комунікації залишається актуальним питанням дослідження, а розвиток інтернету як соціального простору, в межах якого проходить вторинна соціалізація індивіда, виправдовує його актуальність.

Мета дослідження полягає у виявленні способів представлення молодіжних субкультур в Інтернет просторі.

Завдання дослідження:

1. Розкрити розуміння молодіжної субкультури, визначити її риси та функції.
2. Встановити специфіку самопрезентації індивіда у віртуальному просторі.
3. Виявити яким чином субкультурні течії представлені в Інтернеті.
4. З'ясувати роль Інтернету в інформаційній системі сучасного суспільства та роль віртуальних спільнот у молодіжному житті.
5. Встановити структуру взаємодії і комунікаційні можливості Інтернет простору для презентації субкультури.
6. Виявити особливості субкультурних течій, представлених в мережі Інтернет, на прикладі сукультур косплеєрів та геймерів.

Об'єкт дослідження – молодіжні субкультури

Предмет дослідження – представлення молодіжних субкультур в Інтернет просторі.

Теоретико-методологічним підґрунтям роботи є праці таких науковців як Козлова А. А, Левікової С. І, Косарецької С В, Жичкіної А. Е, Белінської Б. Бекера, М. Кастельса та інших.

Емпірична частина даного дослідження спирається на метод аналізу документів. Для збору емпіричного матеріалу було використано інформацію, представлену на сайтах та форумах субкультур. косплеєрів та геймерів.

РОЗДІЛ 1. ЯВИЩЕ СУБКУЛЬТУР ТА СУЧАСНІ ЗАСОБИ ЇХ ПРЕДСТАВЛЕННЯ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ

1.1. Поняття молодіжної субкультури, її риси та функції

Субкультуру можна назвати певним утворенням в межах основної культури суспільства, що виступає рушійною силою у мотивації та регуляції людської діяльності та стимулює соціальні зміни. Культура – це інструмент політичного та економічного розвитку, своєрідний зв'язок між індивідом і суспільством та елемент, без якого жоден соціум не здатен існувати. Вона відповідає за єдність, ідентичність та взаємозалежність багатоманітних індивідів, формує їхні рольові очікування та взаємодії і об'єднує в певні соціальні угруповання.

Є низка субкультурних утворень і всі вони несуть в собі перетворені та видозмінені зразки панівної культури. Будь-яка культура, залежно від цінностей та настанов, може відповідати як і за розвиток, так і за низку деструктивних процесів в суспільному житті. Розвиток детермінується появою нових культурних процесів, явищ та соціальних структур, що «розширюють» та ускладнюють наявну культуру суспільства. В цьому контексті можемо говорити про культурну багатоманітність соціуму. «Багатоманітність – це необхідна умова будь-якого розвитку» (Костенко, Ручка, 2010, с. 26).

Кожне соціальне угруповання характеризується власними культурними рисами: цінностями, позиціями, нормами, стилями, дозвільними практиками та навіть сленгом. Тому, кожну «цілісну» (загальну) культуру можна назвати багатоманітним соціальним утворенням з поєднанням різних культурних практик.

Цінність субкультурних об'єднань полягає не тільки у самовираженні індивіда та пошуку себе, а й в ґрунтовному внеску в культурний потенціал країни. Членство в тому чи іншому субкультурному угрупованні має вплив на вторинну соціалізацію індивіда, що здійснюється в межах тих чи інших угруповань: сім'ї, друзів, гуртків, школи, університету, професійної або

субкультурної груп, і стає поприщем для накопичення соціального досвіду, при звичаєннєм до відповідних норм та цінностей та сприяє включенню особи до важливої, на її погляд, діяльності.

Це все дозволяє індивідам засвоювати досвід один одного, трансформувати його і утворювати нові культурні зразки. Субкультурні групи надають всі необхідні умови задля того, щоб легше пережити процес входження індивіда у суспільні взаємодії, отримати знання, норми та навички. В рамках таких утворень молодь розвиває свій потенціал, отримує ті чи інші мотивації, орієнтується на цінності та норми в соціокультурному контексті. Молодь націлена на пошук власної ідентичності, самовираження, відкрита для нового. *«Цінності самореалізації, як зазначалося вище, є найважливішими саме для молоді. Молодь активніше шукає можливості задовольнити свої зацікавлення, які часто відповідають сучасним комодифікованим наборам товарів і послуг на ринку дозвілля, тим візирям, які наполегливо пропонує реклама»»* (Костенко, Ручка, 2010, с. 69).

Оскільки підлітки – це особлива соціальна категорія суспільства, яка тільки починає накопичувати свій досвід і певною мірою відчуває свою відокремленість від світу зрілих індивідів, вони прагнуть шукати однодумців, об'єднуватися в певні компанії та створювати свої власні окремі світи – деякі товариства, де вони зможуть задовольнити психологічні потреби даного віку. До того ж, перехідний вік означає зіткнення з тими чи іншими проблемами, для вирішення яких поради дорослої людини часом буває недостатньо. Типовий індивід цієї вікової категорії вступає в деяку групу, адже прагне до комунікації з однолітками-однодумцями через проходження одного ж того ж етапу та подібні проблеми.

Такі об'єднання прийнято називати субкультурами, в їхніх межах проходить навчання та самовираження індивідів. Ідентифікація себе як учасника субкультурного руху дарує почуття належності до суспільної діяльності, гарантує підтримку та допомагає впоратися з негараздами.

У науковому просторі такий термін як «субкультура» вперше з'явився напочатку XX століття. За визначенням американського соціолога Н. ДЖ. Смелзера, субкультура – це *«система норм і цінностей, що відрізняють групу від більшої частини суспільства»* (Смелзер, 1994, с. 61).

Британські автори Н. Аберкромбі, С. Хіл, Б.С. Тернер у відомому соціологічному словнику дають наступне визначення субкультури: *«система цінностей, установок, способів поведінки і життєвих стилів соціальної групи, що складає частину цілого, будь то ціле суспільство чи організація»* (Аберкромбі, 2004).

Енциклопедія соціології трактує це поняття як ті моделі поведінки та установки соціальної групи, що у своєму поєднанні створюють самостійне угруповання в межах панівної культури. Тобто, субкультури входять в загальноприйнятну, цілісну та офіційну культурну систему соціуму та є елементами її структури (Antinazi, 2009).

Таке соціумне явище, як і будь-яка інша асоціація, наділене своїми нормами, цінностями та символами, що відповідають за групову ідентичність та незалежність. Ця субкультурна варіативність демонструє розбіжності в межах однієї культури і формує власний відмінний простір. Субкультура включає цінності домінантної культури, проте творить свої власні.

Кожне суспільство характеризується наявністю великої кількості підгруп, що мають різні культурні цінності та особливості. Члени тієї чи іншої групи формують свою особистість під впливом цінностей субкультури, до якої вони входять. Тому особистість і поведінка вихідців із різних субкультур відрізняються, адже вони керуються не тільки національною культурою, але іншими її галузями (Смелзер, 1994).

Суспільство сучасної України характеризується субкультурною різноманітністю, а кожна субкультуру визначають особливі форми діяльності, культурні практики, ціннісні орієнтації, специфічні смаки та вподобання у комунікації та житті вцілому. Субкультури сучасного соціуму виникають та

розвиваються відповідно до релігійних, етнічних, вікових, класових, культурно-дозвіллевих угруповань та низки інших.

Субкультурам належать функції залучення індивідів до певних асоціацій, їх об'єднання у ті чи інші спільноти, становлення особистості, ідентичності, формування власного Я, ціннісних орієнтацій та створення окремих невеликих соціокультурних просторів. В межах «спільної» загальної культури особистість може зіткнутися з конфліктами та складнощами у самореалізації, проте зайняти своє місце у «компактному» соціокультурному середовищі - субкультурі. Субкультуру можна назвати деяким додатковим елементом, що знаходиться між індивідом та соціумом. В рамках цього елементу формуються ціннісні уявлення та орієнтації; тут індивід знайомиться з нормами та законами, що є прийнятими для даної субкультури (Костенко, Ручка, 2010, сс. 35 -36).

Субкультура формується внаслідок дотримання тих чи інших норм, цінностей та переконань протягом тривалого часу, зберігання деякої автономності та незалежності групи від низки інших, розпорошених по соціальному простору. Членами групової субкультури стають індивіди, що мають подібний статус та престиж і в процесі об'єднання в одне угруповання створюють характерні субкультурні риси. Внаслідок цього процесу індивіди «знаходять» власний стиль життя, що визначається своєрідністю та особливістю рис, притаманних певній субкультурі.

Стосовно загальної культури соціуму, цінності, норми та прагнення деякого субкультурного угруповання можуть носити як конформістський, так і девіантний характер (Костенко, Ручка, 2010).

Молодіжні рухи в концепті субкультур націлені на досягнення єдиної групової мети та мають специфічний характер. У Великому тлумачному словнику Девіда та Джулії Джері молодіжна культура визначається як ті субкультурні риси, що оточують цю соціальну категорію. Ці риси, за вищезазначеним трактуванням, охоплюють наступні характеристики: по-перше, концентрація скоріше на стосунках з друзями, ніж з сім'єю; по-друге,

наявні своєрідні стильові вподобання в музиці та одязі; по-третє, схвалюється проведення експериментів з власним життям, кидається в певному розумінні виклик цінностям дорослих; насамкінець, дозвілля в житті посідає важливіше місце ніж робота (Девід Джері, Джулія Джері, 1999).

Молодіжна субкультура є частиною загальної культурної структури, це необхідна стадія індивідуального розвитку, що є допоміжним аспектом у визначенні індивідом своєї ролі у соціумі, пошуку ідентичності, соціального статусу, ролі у суспільстві. Молодь вчиться приймати важливі соціальні рішення, брати за них відповідальність, долати соціальну напругу та конфлікти.

Ця ланка самостійності являє собою новостворену соціальну реальність, яка необхідна для досягнення психологічної зрілості особистості. До того ж, вона допомагає молодому поколінню адаптуватися до авторитетів та норм дорослого суспільства, або є своєрідним протестом проти нього (Костенко, Ручка, 2010).

Молодь перебуває у постійному пошуку свого місця в соціумі, а субкультурне об'єднання створює всі необхідні умови для реалізації. Субкультура пропагує унікальність, свободу та індивідуальність. У кожній субкультури існують свої зовнішні атрибути, що дозволяють індивідам сміливо презентувати себе як члена деякого субкультурного угруповання. Це не тільки протест проти цінностей дорослих, а також спосіб адаптації до навколишнього світу.

Така форма неформальних молодіжних об'єднань стає окремим світом для індивіда та інструментом формування масової свідомості молоді (Іванченко, 2016). У праці «Неформальні молодіжні спільноти Санкт-Петербурга. Теорія, практика, методи профілактики екстремізму», Козлов А.А. зазначає, що молодіжні субкультурні спільноти, як один з видів неформальних об'єднань, відзначаються орієнтованістю на дозвілля та регулюють життєдіяльність своїх членів шляхом контролю за їхньою поведінкою та

діяльністю, презентуючи їм систему ціннісних орієнтацій та норм (Козлов, 2008).

Неформальні об'єднання позбавлені таких обов'язкових атрибутів як статут, засновники та низки інших. До того ж, навіть факт об'єднання може бути відсутній, адже під однією назвою цілком можуть існувати різні угруповання (Козлов, 2008).

Всі учасники субкультури одним чином мають ідентифікувати себе. Субкультуру, як правило, визначають наступні риси: неординарна поведінка та специфічний стиль життя, деяке ініціативне ядро, що виступає генератором ідей та схожість норм і цінностей (Козлов, 2008).

Проте лише в великих містах молодіжні субкультури чинять істотний вплив на підлітків. Останні є членами субкультурних угруповань в середньому 3 роки. Далі має місце поступове чи раптове покидання групи. Проте термін членства в інтелектуальних субкультурах не обмежується (Козлов, 2008).

Серед головних функцій субкультур можна виділити не тільки соціалізацію, а емансипацію, тобто звільнення від батьківського контролю та підвищення статусу. Такий процес супроводжується неприйняттям норм поведінки як дорослих, так і дітей, що призводить до конфліктів і надає всі умови для створення підліткових субкультур. Одна з функцій, соціалізація, що була згадана раніше, має наступну особливість: після членства в більшості субкультурних спільнот індивід приєднується до панівної культури дорослого суспільства.

Наступною головною функцією є можливість організації свого дозвілля (Козлов, 2008). Серед субкультур можна виділити антисоціальні та просоціальні, агресивні та неагресивні, інтелектуальні та не інтелектуальні (Козлов, 2008). Носії тієї чи іншої субкультури організовують ті чи інші «тусовки», що є відображенням життя молодіжного руху. Як правило, зустрічі відбуваються в одному місці, що символізує належність до групи та визначає ідентичність її членів. Є спеціальні клуби та кафе, де полюбують зустрічатися рольовики, готи, хіпі та інші представники «класичних» субкультур. Тому,

місце, яке відвідує індивід допомагає визначити рух, до якого він належить (Козлов, 2008).

Левікова С.І. зазначає, що члени субкультури можуть створювати групи безпосереднього контакту (компанії та тусовки) і віртуальної комунікації (кіберпанки, рольовики) (Левікова, 2004). Якщо індивід вступає в деяку молодіжну субкультуру, це автоматично означає його прийняття внутрішніх складових (відповідних норм, цінностей, стилю життя) та зовнішніх атрибутів (сленг, стиль одягу, зачіска, прикраси). До того ж, цінності виражаються в зовнішніх атрибутах об'єднання. Така символіка дозволяє індивідам ідентифікувати «своїх», підтримувати єдність за згуртованість в межах групи, відокремлюватися від загальної маси - «чужих» та надає можливість для демонстрації позиції субкультури у суспільстві (Левікова, 2004).

За Косарецькою С.В. , підліток стає членом субкультурних угруповань з ряду причин. Першою важливою причиною вступу до неформальних молодіжних об'єднань є психологічна потреба даного віку у самореалізації, самостійності та незалежності. По-друге, індивід, маючи членство в деякому субкультурному об'єднанні, отримує можливість вільного доступу до інформації, яку не можна здобути просто за бажанням у школі, сім'ї, університеті. Підвищення самооцінки, що з'являється через почуття захищеності (психологічний, моральний, фізичний захист, що пропонує угруповання своїм учасникам) є наступною причиною. Індивід підтримує субкультурний рух адже отримує задоволення від своєї діяльності та практичної залученості та прагне здобути приємні емоції від спілкування. Таким чином він компенсує непорозуміння у спілкуванні з близькими. До того ж, це змога пережити конфлікт у сім'ї, школі, університеті чи свій внутрішній. Насамкінець, індивід отримує свободу висловлювання думок та може бути відвертим та не боятися засудження. (Косарецька, 2004).

Косарецька С.В. пише про такі атрибути вуличної субкультури підлітків як сленг, татуювання, ті чи інші клички. Також розглядає девіантну поведінку субкультур підлітково-молодіжного середовища, а саме: вандалізм та агресію,

азартні ігри, наркотичні та алкогольні речовини, втечі з дому, переслідування і т.д. (Косарецька, 2004).

1.2. Самопрезентація індивіда у віртуальному просторі

Типовий представник молоді має беззаперечну можливість зіткнення з двома паралельними світами: реальним, що створює ті чи інші рамки та обмеження (стать, вік, національність, професійна приналежність) та інформаційним, який пропонує відвідувачу відсутність кордонів та перспективу пошуку ідентичності. Ця віртуальна реальність характеризується широким інформаційним полем, необмеженими ресурсами, дає шанс на самопрезентацію та створення бажаного образу в соціальних мережах. В такому інформаційному соціумі компетенції індивіда майже необмежені, а створені умови дозволяють аналізувати преференції та поведінкові аспекти в соціокультурному контексті. (Жичкіна, Белінська, 2000).

Соціокультурні тенденції та процеси соціалізації, що особливим способом пропагуються та визначаються засобами масової інформації, чинять вплив на формування підґрунтя субкультур (Костенко, Ручка, 2010). Засоби масової інформації виступають агентами впливу на культуру. Кожного дня індивід отримує безліч повідомлень від медійних технологій, що виконують важливу роль у формуванні його дозвільних практик, детермінують індивідуальне сприйняття, контролюють бажання, цілі, нахили і виступають зразком його стосунків з соціумом. (Костенко, Ручка, 2010).

Інтернет-середовище включає в себе низку соціальних мереж і спільнот, на простори яких щодня потрапляють безліч користувачів. Окрім істотного впливу на вже існуючі ідентичності, Інтернет має владу створювати нові. В межах Інтернет-утворень індивід отримує змогу експериментувати та створювати собі додаткові віртуальні особистості, що впливають на конструювання та зміну його власної, реальної ідентичності. Це можливість не тільки змінювати вік, стать, колір шкіри та характер: індивід може спробувати себе в ролі девіантних та соціально не схвалюваних особистостей.

Створюючи акаунти у соціальних мережах, особа отримує безліч можливостей у конструюванні свого образу (фото, висловлювання своїх думок, нікнейми). Вона може підписуватися на характерні Інтернет-сторінки, вступати у ті чи інші групи, підтримувати спілкування з цікавими їй людьми.

Як правило, простежується дисонанс між самопрезентацією індивіда в Інтернеті та реальною особистістю. Особа звертається до соціальних мереж через гарантію анонімності та безпечності – вона ладна змінювати свій зовнішній вигляд та керувати враженням про себе. *«Звідси основна особливість віртуальної самопрезентації, яка визнається більшістю дослідників – це можливість майже цілковито керувати враженням про себе».* (Becker, 1997, Reid, 1994, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000). В мережі індивіди можуть дозволити собі ті прояви девіантної поведінки, що відсутні в їхньому реальному житті. Вони здатні вирішувати яку інформацію про себе надавати і чи надавати взагалі – що розповідати, а що залишити прихованим.

Б.Бекер говорить, що можливість «покинути» своє тіло та стати кимось іншим – це один з основних факторів, що мотивує учасника взаємодії брати участь у віртуальній комунікації. (Becker, 1997, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000). Таким чином здійснюється бажання незадоволеного своєю реальною ідентичністю індивіда здобути нову соціальну ідентичність. Віртуальна реальність дозволяє здійснювати таку комунікацію, де індивід спроможний висловлювати всі свої погляди: навіть те, що не можна обговорити з найближчими людьми (Young, 1997, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000). В її межах мають місце ті агресивні тенденції, які визначаються девіантними та забороняються в реальному житті. (Suler, 1997, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000). До того ж, індивід отримує шанс представити свою особистість не приховуючи її неприйнятні у суспільстві риси. (Young, 1997, Turkle, 1997, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000)

Оскільки в Інтернет-просторі індивід представляє себе спираючись на власну модель ідеального «Я» та має можливість приховати реальне «Я», Інтернет-спільноти можуть задовольнити потребу у визнанні та схваленні.

(Young, 1997, Turkle, 1997, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000). Віртуальна самопрезентація допомагає відкрити лідерські якості та задовольняє потребу маніпуляції та контролю над іншими. (Dautenmann, 1997, Suler, 1996, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000)

Інша теорія (Kelly, 1997, як цит. у Жичкіної, Белінської, 2000) спирається на імовірність того, що «Я» індивіда настільки різнобічне, що під час комунікації в реальному світі неможливо охопити та показати співрозмовнику всі його грані, і тільки мережева комунікація здатна на це.

1.3. Сучасні засоби представлення молодіжних субкультур

Рольові ігри, інтернет-самопрезентація та низка форумів дозволяють кожному охочому жити в онлайновому режимі, будь-коли перебувати в просторі своїх фантазій, здійснювати втечу від реальності та вносити корективи в домінанту культуру шляхом віртуального підтримання того чи іншого субкультурного руху.

Соціальна дистанція між індивідами зменшується, в той час як межі їхніх можливостей розширюються, змінюючи соціальну поведінку та впливаючи на соціум вцілому. Юний користувач мережі конструює власну ідентичність шляхом залучення у віртуальні практики різного роду, включаючи рольові ігри та підтримання віртуальних зв'язків з однолітками (Кастельс, 2004). Описана вище взаємодія в режимі онлайн найбільш притаманна тинейджерам, оскільки ця соціальна категорія залучена в активне відкриття своєї ідентичності та проведення тих чи інших експериментів з власним «Я». Вони конструюють плани на майбутнє розкриття своєї особистості та намагаються визначити свою наявну особистість. Онлайнова взаємодія дозволяє втілювати свої фантазії, на які, проте, накладається вплив реальності та звичних соціальних практик панівної культури (Кастельс, 2004).

Соціальний досвід паралельного віртуального світу здатен створити спільні цінності, норми та інтереси, об'єднати індивідів в нову форму суспільства та збільшити можливості розвитку молодіжних субкультур.

Інтернет-платформа дозволяє користувачеві в будь-який час відвідати Інтернет-сторінку, присвячену деякій субкультурі, знайти там всю потрібну інформацію, дізнатися про досвід учасників, домовитися про зустріч чи просто поспілкуватися з однодумцями. Такі електронні додатки надають можливості субкультурам для формування, становлення та швидкого розвитку, темп якого не міг би набрати таких обертів в реальному житті.

Підліток отримує весь необхідний інструментарій для своєї реалізації, адже соціальна взаємодія в інтернет просторі не має тих обмежень, що накладає життя, проте не поступається йому в своїй продуктивності. Спільноти Інтернет-середовища також можуть слугувати простором, де проходить самовизначення нового члену тієї чи іншої субкультури. Засвоєння тематичної інформації, цінностей, норм та практик може відбуватися не тільки в реальному, але й у віртуальному світі. Інтернет-сторінки можуть бути джерелом інформації стосовно зустрічей та фестивалів, а також інструментом онлайн взаємодії між членами субкультурної групи. Такі віртуальні додатки розширюють можливості та вирішують проблему просторової віддаленості учасників.

Це можливість не тільки змінювати вік, стать, колір шкіри та характер: індивід може спробувати себе в ролі девіантних та соціально не схвалюваних особистостей. Створюючи акаунти у соціальних мережах, особа набуває безліч можливостей у конструюванні свого образу (фото, висловлювання своїх думок, нікнейми). Вона може підписуватися на характерні Інтернет-сторінки, вступати у ті чи інші групи, підтримувати спілкування з цікавими їй людьми (Петренко, 2013).

Висновки до розділу 1

Підлітки та молодь проходять важливий етап дорослішання та становлення особистості. Цей процес характеризується особистими переживаннями, сумнівами, непорозуміннями з батьками та іншими дорослими, і тому краще переживається в групі індивідів однієї вікової

категорії, де значно легше порозумітися та експериментувати з своїм Я. Оскільки суспільство дорослих переважно не сприймає молоде покоління серйозно, через відсутність соціального досвіду, професійної практики та низки обов'язків, така форма неформального угруповання як субкультура пропонує підтримку, допомогу, захист та рівність своїх членів. Субкультура – це система норм, установок та цінностей в межах основної культури суспільства. Кожна субкультура має низку характеристик, що вирізняють її з-поміж інших.

Бути належним до субкультури для підлітка означає кинути виклик цінностям батьків та знайти свої власні. Проте це не цілковита відмова від загальноприйнятої культури, це лише низка відхилень від неї. Тому такий спосіб неформального життя притаманний підліткам та молоді. В межах таких об'єднань кожен індивід має однаковий статус та престиж. Утворені співтовариства допомагають адаптуватися до дорослого життя та низки соціальних змін, вчать брати на себе відповідальність, бути самостійним, а також слугують простором для самореалізації та пошуку власної ідентичності. Такі рухи допомагають знайти ідеали, моделі для наслідування, формувати моральні орієнтації, розвивати самосвідомість та усвідомлювати свою унікальність. Це все виховує індивіда, скеровує його діяльність та формує ставлення до дійсності.

Проте вплив таких молодіжних об'єднань може не тільки допомагати особистості соціалізуватися в суспільстві, а здатен носити деструктивний та асоціальний характер, що не може не похитнути уявлення неформованої особистості. В межах субкультури діють свої правила, наявна деяка організована структура, ті чи інші культурні особливості, власний стиль одягу і життя, свої традиції, погляди, символи, музичні преференції, типові аксесуари, зачіски, татуювання, тощо. Субкультури можуть функціонувати територіально (члени субкультури зустрічаються у визначеному районі, клубі, кафе) чи в межах віртуального простору.

Молодіжна субкультура – це своєрідне поле для експериментів, проведення яких дозволяє пристосуватися до умов соціуму. Віртуальний простір розширює межі можливостей для проведення таких експериментів та становлення і розвитку субкультур загалом. За сучасних умов, підлітки та молодь надають перевагу спілкуватися онлайн з колом віртуальних друзів. Така залученість у поле віртуальних субкультурних взаємодій чинить вплив на свідомість, орієнтири на поведінку молодих індивідів. Простори Інтернету дозволяють без перешкод та просторових меж стати членом субкультурного угруповання. Низка Інтернет спільнот та соціальних мереж присвячена субкультурам, що значно полегшує комунікацію її членів та дозволяє всім потенційним учасникам субкультурного угруповання знайти всю необхідну інформацію про діяльність певної субкультури, переглянути фотозвіти та поспілкуватися, безпосередньо, з модератором та іншими учасниками.

РОЗДІЛ 2. ІНТЕРНЕТ МЕРЕЖІ ЯК СУБПРОСТІР СУСПІЛЬСТВА

2.1. Організація соціального простору в мережі Інтернет.

У праці «Соціологія в епоху Інтернету» Елісон Кеванах зазначає, що в літературі наявні три характеристики Інтернету: як технології, як ЗМІ та як соціального простору. Інтернет поєднує в собі всі три аспекти і, відповідно, має розглядатися з трьох вищезазначених ракурсів (Cavanagh, 2007).

Розгляд Інтернету як технології вимагає відповіді на питання відповідного контексту: Як Інтернет став тим, чим є наразі? Які фактори впливають на розповсюдження такої технології? Якими є наслідки прослідкованої динаміки даного розповсюдження? Наскільки користувачі Інтернету здатні вплинути та його подальший розвиток? Наскільки введення цієї технології змінило природу соціального світу?

Для розгляду Інтернету як агенту ЗМІ необхідно взяти до уваги наступні питання: які головні канали передачі інформації? Хто може здійснювати контроль над наслідками? Якими є подібні та відмінні риси такого агенту ЗМІ як інтернет та низки інших агентів? Чи здатен Інтернет виконувати ті функції, які ми приписуємо ЗМІ? Чи Інтернет є викликом іншим засобам масової інформації? Якою є динаміка такого інформаційного потоку?

Щоб розглянути Інтернет з боку соціального простору потрібно під онлайн досвідом розуміти не що інше, як перебування в іншому місці. В такому контексті, відповідно, розширюються часові та просторові межі. Якщо сприймати Інтернет як простір, де активності та дії індивідів розуміються як прояви соціальної поведінки у змінених обставинах, то матеріал, наявний в цьому середовищі, варто сприймати як продукт та форму соціальної взаємодії (Cavanagh, 2007).

Перш ніж розглядати Інтернет як субпростір суспільства, є необхідність концептуалізувати таке соціологічне поняття як «соціальний простір». Словник за редакцією Біленького Є.А. і Козловця М.А. визначає соціальний простір як: «поле соціальної діяльності, яке містить сукупність значущих

соціальних груп, індивідів, об'єктів у тому чи іншому їх взаємному розташуванні; уявлення індивіда чи групи про своє місце у суспільстві» (Біленький, Козловець, 2006, сс. 20-21).

Словник соціологічних досліджень описує поняття соціального простору як *«ту чи іншу концепцію, модель простору соціальної структури, розташування груп та індивідів в ній; сукупність спостережуваних і можливих груп в контексті процесів взаємодії між ними; фізичний, географічний простір в контексті схильності в них соціальних об'єктів, груп; соціальна сфера, сфера соціальної діяльності»* (Ільєсов, 2016). Соціальний простір є площиною можливостей особистості. Це поле, в межах якого можуть відбуватися ті чи інші трансформації і яке може бути конструювано за допомогою усталених орієнтирів. Індивід перебуває у постійній взаємодії з соціальним простором, і тому мають місце спільні цілеспрямовані трансформації.

Сучасне суспільство складно уявити без його важливої складової частини – віртуального простору. Цей атрибут чинить вплив на соціалізацію особистості, визначає її діяльність та відповідає за визначення напрямків руху тих чи інших соціальних змін у різних сферах життя (Пальчинська, 2015). Проте Інтернет в рамках даної роботи розглядається як субпростір, що означає різні просторові системи в межах одного широкого простору. Звідси, віртуальність Інтернету дозволяє об'єкту здійснювати ті чи інші дії в додатковому вимірі соціального простору.

Станом на зараз, спостерігаються фактори, які характеризують деяку психічну стадію – формування та закріплення особистості, накопичення, зберігання та передача знань, допитливість, прагнення свободи. Всі сфери та галузі зазнають соціального розвитку, революції очікувань, що весь час зростають, низку освітніх інновацій тощо. Поява всесвітньої системи комунікацій – Інтернету стала визначальною в обміні та передачі інформації, освітніх процесах; відкрила можливості для прискореного розвитку. Це вільний доступ до інформації та послуг, свобода в спілкуванні, знищення

комунікаційних бар'єрів, можливість бути на зв'язку незалежно від часових та просторових меж.

Соціальні інституції зазнають швидких та свідомих еволюційних процесів, вражаючи прискореними темпами. Інтернет поширюється та розвивається зі швидкістю, яку неможливо простежити та виміряти. Розвиток Інтернету є втіленням прагнення суспільства Другого Модерну до відкритого доступу до інформації та необмежених можливостей до творчого самовираження, пошуку своєї індивідуальності та формування власної ідентичності.

Інтернет – це таке соціальне середовище, що чинить істотний вплив на дітей та молодь. Дана інновація презентує додаткові моделі для спілкування та вираження своєї індивідуальності. Покоління тисячоліття почало свою первинну соціалізацію занурившись в онлайн простір з набором віртуальних додатків: комп'ютерні ігри, чати та засоби масової інформації. Така молодь звикла використовувати електронні пристрої для соціальної взаємодії, вираження власної ідентичності та презентування своєї залученості до тих чи інших спільнот.

Цифровий простір, ставши новою соціальною системою, є унікальним через спроможність будь-кого отримати доступ до організації такого типу, проте з відсутністю можливості тримати її під контролем. В такому просторі відсутній центр влади, проте наявний авторитет, що визначається прийнятими стандартами та правилами комунікації, яким повинні слідувати користувачі. Організація є добровільною: через відсутність примусу ззовні індивіди та організації постійно отримують індивідуальні мотивації використання потенціалу системи.

Структура Інтернету – складна система передачі, поширення та прийому інформації. Інтернет – поширений інструмент діяльності, що надає суспільству можливості для прискорення навчання та роботи, підвищення продуктивності, пропонує зручність та якість.

Організація весь час ускладнюється та збільшує свої можливості, залучує все більшу кількість користувачів та охоплює ширший спектр діяльності. Інтернет – середовище з інтенсивною роботою та високою продуктивністю різних видів діяльності, що зосереджені в одному місці.

Організація виражає ті чи інші цінності, втілює низку намірів і таким чином має владу над сучасним суспільством. Інтернет пропонує швидкість, ефективність, систематизацію інформації, вільний доступ, комунікацію та інші цінності.

2.2. Структура взаємодії і комунікаційні можливості Інтернет-простору для презентації субкультури.

За останні двадцять років розвиток електронної комунікації істотно змінив бачення соціальної взаємодії. Інтернет, головне явище нашого часу, інтегрував у буденне життя індивідів електронну пошту, чати, форуми та інші засоби комунікації, значно прискоривши швидкість та доступність спілкування. Оскільки соціальна згуртованість потребує комунікації між членами групи і спілкування є одним з компонентів такої групи, то новий його спосіб породжує ті чи інші соціальні зміни. Саме тому нові методи комунікації утворюють нові соціальні групи – Інтернет спільноти. Такі віртуальні спільноти формуються та розвиваються в кіберпросторі, що означає повну відсутність потреби фізичного контакту (Кастельс, 2004, с. 133).

Барі Уелман визначає спільноти наступним чином: *«спільноти - це мережі міжособистісних зв'язків, що забезпечують соціальну взаємодію, підтримку, інформацію, почуття належності до групи і соціальну ідентичність»* (Barry Wellman, 2005, як цит. у Д. Е. Добринської, 2016).

В Енциклопедії соціології є наступне визначення поняття «співдружність» (нім. *Gemeinschaft*): *«1. тип стосунків, що характеризується взаємною довірою, взаєморозумінням. 2. Сукупність країн та територій з деякими спільними центрами правління, об'єднаних спільними цілями та інтересами»* (Antinazi, 2009).

Якщо традиційні спільноти характеризуються тісними дружніми стосунками між членами групи, то віртуальні соціальні групи мають нові характеристики та зовсім інші тенденції: тенденції до більш безособових форм індивідуальної взаємодії. Таким чином, нові віртуальні спільноти мають свої реалії функціонування, що є відмінними від знайомого нам, «класичного» зразка традиційних угруповань.

Інтернет надав своїм користувачам нові моделі соціальної взаємодії, що сприяло появі віртуальних спільнот, які, зазвичай, ґрунтуються на комунікації онлайн. Інтернет-середовище включає в себе низку соціальних мереж і спільнот, на простори яких щодня потрапляють безліч користувачів. Окрім істотного впливу на вже існуючі ідентичності, Інтернет має владу створювати нові.

В межах Інтернет-утворень індивід отримує змогу експериментувати та створювати собі додаткові віртуальні особистості, що впливають на конструювання та зміну його власної, реальної ідентичності. Такі Інтернет-спільноти здатні об'єднувати індивідів залежно від їхніх професійних та релігійних переконань, вподобань та вмінь, або якщо ті потребують термінової допомоги (наприклад, допомога тваринам, дітям-сиротам, тяжкохворим людям і т.д). Інтернет-спільноти можуть не формувати ідентичність індивіда через свою добровільність та відкритість доступу. Це означає, що користувач може з легкістю відмовитися від комунікації з особою, яка йому не цікава, або створює конфлікт та полишити Інтернет-спільноту в будь-який час (Петренко, 2013).

Аналіз низки досліджень американських соціологів дозволяє говорити, що Інтернет не здійснює негативний вплив на реальну комунікацію, а лише доповнює її; він не відчужує індивідів один від одного, а вносить зміни в форму їх відносин, слугуючи доповненням до звичних форм комунікації (Кастельс, 2004)

Телефонні опитування, що провели Катц, Аспден та Райс в США ще у 1955, 1996, 1997 та 2000 роках, засвідчили наступне: кожен десятий

користувач мережі отримав нові знайомства в Інтернеті та брав участь в діяльнісних практиках віртуальних спільнот (Кастельс, 2004, с 146).

Щож до ситуації з використання онлайн-ових спільнот в наші дні, то дослідження 2000 року, проведене американською науково-дослідницькою групою UCLA показує таку тенденцію: респонденти вважають, що відвідування форумів та чатів, використання електронної пошти позитивно вплинуло на їхню комунікабельність, а саме на спілкування з домочадцями та нові знайомств (Кастельс, 2004, с. 147). Тобто, це лише доповнює, а не руйнує початкову форму комунікації. Інтернет покращує взаємодію між індивідами шляхом підвищення рівня комунікації.

Проте, інше дослідження, що провели Най та Едринг, засвідчує факт зменшення міжособистісної взаємодії та зниження рівня потреби у реальному соціальному оточенні (Кастельс, 2004, с. 149). Мережі можуть об'єднувати індивідів заради взаємопідтримки, обміну інформацією, емоціями, переживаннями. Вони гарантують швидкоплинні та довгострокові відносини, це не обов'язково інша соціальна реальність, а просто доповнення існуючої.

В Інтернеті соціальна взаємодія відбувається таким чином, що індивід здатен бути будь-ким та будь-чим, залежно від індивідуального бажання. Взаємодія у віртуальному просторі виконує важливу функцію в життєдіяльності індивідів та організації в соціумі. Інтернет надає широкі можливості для спілкування та є полем для онлайн-ової соціалізації.

Індивід з легкістю може знайти однодумця за специфічними інтересами або навіть бути членом декількох субкультур. Він отримує можливість повного конструювання форми своєї соціальної взаємодії керуючись власними цілями. Кіберпростір дозволяє обирати не тільки віртуального партнера для взаємодії, але й час та місце. Індивід здатен пережити широке поле різних соціальних ситуацій та отримати необхідний досвід.

Аналізуючи характерні риси мереж та спільнот в Інтернеті, вбачаються певні відмінності між ними. Зазвичай, спільноти є меншими за мережі і це дозволяє говорити про більш первинні зв'язки в їхніх межах, тобто, взаємодія

проходить на більш дружньому рівні, адже більшість їх членів знайомі один з одним. Члени спільнот наділені спільними цінностями та переконаннями і мають соціальну організацію та лідерів. До того ж, вони можуть бути об'єднані спільною справою та направляти вектор свого руху в один бік.

Інтернет-спільноти наділені наступними характеристиками: спільна культура, правила, норми та закони; однакові інтереси, цінності, практики та діяльність членів; підтримка постійності та регулярності практик; формування власної ідентичності та усвідомлення єдності своїх членів (самоідентифікація як спільноти). Наступним моментом є залученість у життя спільноти: деякі користувачі ладні уособлювати себе зі «сторожилами» - люди, які відвідують чат протягом тривалого часу, добре знають одне одного, історію та культуру чату (Кремлева, 2001).

На відміну від них, соціальні мережі представляють собою сукупність акаунтів з "портфоліо" власників, що містять інформацію про користувачів та презентують їх особистість. Ці акаунти переходять на спілкування, встановлюють ті чи інші зв'язки; користувачі є підписниками різних блогів та груп.

Підходи, щодо аналізу соціальних мереж виявили наступні тенденції: поведінка та дії індивіда у соціальній мережі є основою їх для аналізу; індивід добровільно стає користувачем мережі, вони є універсальними, їх формування залежить від взаємодії індивідів; індивід в мережі зберігає свою ідентичність незважаючи на належність до тієї чи іншої структури; бажання індивідів, що створюють соціальні мережі не є єдиною причиною функціонування останніх (Cavanagh, 2007).

Як зазначалося раніше, залученість індивіда в діяльність того чи іншого віртуального угруповання є важливим критерієм його існування. Віртуальний простір дозволяє індивіду обрати собі будь-який образ та використовувати нік, тобто ім'я, під яким він постає іншим користувачам. Деякі користувачі створюють декілька акаунтів, відповідно, мають декілька нікнеймів, постійних чи змінних. Такий псевдонім є самостійною особистістю в

віртуальному світі, що наділена тими чи іншими особливостями поведінки, темпераментом, характером та звичками. Люди, що прагнуть інтеракції, вступають в ту чи іншу форму віртуальної взаємодії. В залученості індивіда у віртуальну взаємодію емоційний фактор виконує істотну роль. Емоції, отримані в процесі віртуального спілкування виникають швидше, і розвиток таких стосунків має значно інтенсивніший характер ніж при реальних обставинах. Оскільки віртуальне спілкування може переходити у реальне, то це може свідчити про інтимність та близькість таких комунікацій. Умови віртуального спілкування сприяють щирості та відкритості віртуальних партнерів, надають їм почуття захищеності. Ці ознаки впливають на швидкість та інтенсивність комунікаційних процесів у віртуальному світі.

Висновки до розділу 2

Віртуальний простір являє собою низку соціальних мереж та спільнот, в яких здійснюються такі інтернет-взаємодії, що здатні не тільки змінювати ту ідентичність, якою наділений індивід, а й створювати нові.

В інтернет-середовищі онлайн-спільноти та мережі наближені одне до одного за характеристиками, проте певні відмінності наявні.

Спільноти є більш вужчим угрупованням і їх доцільніше використовувати для презентації субкультурних рухів в Інтернеті, адже вони дійсно об'єднують своїх членів, які роблять спільну справу та націлені на досягнення єдиної мети.

Інтернет виступає агентом вторинної соціалізації особистості, пришвидшує передачу знань та є інструментом комунікації в межах субкультурної групи. За допомогою Інтернету з'являються нові субкультурні рухи, а старі розвиваються та набувають швидкого поширення.

До того ж, інтернет спільнота характеризується легкістю входу та виходу, тобто не примушує майбутнього члена субкультури до вступу і неглибокою мірою залученості учасників, якщо порівнювати з традиційними субкультурними об'єднаннями. Кіберпростір розширює межі свободи членів

субкультур, до якої так прагне індивід підліткового та молодіжного віку. Інтернет-спільноти якнайкраще презентують молодіжне світобачення в контексті субкультур.

РОЗДІЛ 3. ПРЕЗЕНТАЦІЯ СУБКУЛЬТУР В ІНТЕРНЕТ-ПРОСТОРИ

Емпіричний етап дослідження спирався на метод аналізу документів і містив вивчення англомовних та російськомовних сайтів та форумів, присвячених субкультурам косплеєрів та геймерів для того, щоб докладніше зрозуміти внутрішні аспекти їхньої причетності до цих субкультурних спільнот. Субкультура геймерів була обрана для вивчення через свою популярність серед молоді, а субкультура косплеєрів – через поширеність в інтернет просторі та низку сайтів та форумів, які містять дискусії з необхідною для дослідження інформацією. До того ж, вищезазначені субкультури мають велику кількість членів, а сайти – велику кількість активних відвідувачів, що продовжує зростати.

Було проаналізовано низку обговорень на форумі та інтерв'ю, що не тільки підтвердило відому вже інформацію, а й додало нового знання про субкультурні спільноти в просторі інтернету.

3.1. Субкультура косплеєрів та її представлення в інтернет-просторі.

Для початку було розглянуто один з найпопулярніших сайтів для представників субкультури косплеєрів: <https://cosplay.com/>. Запропонований сайт є яскравим, зрозумілим та зручним для користувача. На головній сторінці сайту розміщена низка матеріалів для перегляду, які випадковим чином оновлюються щоденно. Це означає, що кожен зареєстрований косплер має змогу виставити свою роботу у публічний простір та отримати відгук про якість її виконання.

Переглянуті роботи косплеєрів отримали лише позитивні відгуки від аудиторії. Це може свідчити про бажання підтримки, мотивації, схвалення та визнання. Одразу після рандомізованого відбору косплеїв розміщені сторінки, що охоплюють всі образи, що були виставлені на сайт. Вони мають багато переглядів, що свідчить про те, що сайт продовжує функціонувати зараз. Наступні сторінки пропонують алфавітний порядок найпопулярніших персонажів, яких «косплеять» члени об'єднання. Далі зібрана низка

фотографій, після якої інтернет аудиторії пропонується розглянути всі заходи, що матимуть місце в найближчий час. Останнім пунктом сайту є форум для обговорення, що містить архівну інформацію з низки тем. До того ж, члени сайту зареєстровані під вигаданим ім'ям – нікнеймом та не мають справжніх фотографій себе у реальному житті.

Першим питанням форуму, яке привертає увагу, було «Чи говорить щось про індивіда його косплей? Що впливає на вибір персонажу для косплею?» Вивчення відповідей членів угруповання дало наступні результати:

Індивіди розглядають свої косплеї, в першу чергу, як персонажів, проте, погоджуються з тим, що вибір косплею відображає їх самих: позитивні та негативні аспекти їхньої особистості. Члени даної субкультурної спільноти можуть обирати персонажів несвідомо, але, замислившись, знаходять ті чи інші спільні риси між ними.

Як виявилось, косплеєри увідомлюють те, наскільки вони схожі, або хочуть бути схожими на своїх героїв. Для того, щоб зробити косплей, індивід має бути чимось схожим на свого персонажа: мати зв'язок із ним, спільні інтереси, вподобання, риси характеру.

«Я люблю історію, тому я зробив багато історичних костюмів. Я маю певним чином належати до персонажа...Мені, звичайно, подобаються сильні персонажі, які надають перевагу пригодам, як і я» (gypsy_girl).

«Абсолютно особистість. У мене є звичка обирати стереотипних героїв в серіалі; тих, які сильні, сміливі і загалом героїчні» (Slapthefatcat).

Косплей є відображенням того образу, до якого прагне особистість, її ідеальним «Я». *«Дивлячись на мій список майбутніх планів косплею, більшою мірою це персонажі, на які я хотів би бути схожим. Сильний, незалежний і гарний. Напевно, тому мені так подобається це хобі» (Chiagirl).*

До того ж, індивіди, що роблять косплей, прагнуть не тільки до внутрішньої, але й до зовнішньої схожості зі своїм героєм.

«Персонажі, яких я косплею, всюди. Проте, обираючи персонажів, я схильна обирати тих, у кого є схожі риси, або персонажів, якими я захоплююсь» (Angelx624).

«Для мене вони просто щасливі збіги обставин... У мене з ними схожа індивідуальність» (Black Blossom).

«Так само, я також хотіла зробити персонажів, на яких я хотіла бути схожою, і хотіла би бути такою» (Black Blossom).

Власне бачення себе та свої бажані характеристики читачі форуму мають тенденцію втілювати у своїх персонажах.

«Як на мене, то я завжди насолоджувалася незалежними жінками, що мають владу та бойовий характер. Тому люди завжди бачать мене у ролі жіночих персонажів, що є воїнами, або хоча б схожі на них» (Kitty Angel).

Наступною підтемою для аналізу було обрано запитання: «Що для вас є важливим при виборі наступного косплею?» Тож, що є важливішим під час вибору майбутнього косплею: зовнішність персонажу чи його особистість? Чи можуть індивіди робити косплей героя, який здається їм непривабливим зовнішньо? Чи готові вони косплеїти того, хто не подобається своїми внутрішніми якостями?

Аналіз відповідей учасників субкультурного угруповання показав, що індивіди надають перевагу тим персонажам, які їм подобаються, проте кошти також впливають на вибір.

«Я зазвичай просто роблю косплей персонажів, який ґрунтується на їхніх образах, але персонажі мені справді подобаються; проте, більш за все, я звертаю увагу на бюджет та можливості костюму» (Black Blossom).

Вирішити бути косплею чи ні допомагають також навички та досвід його творця. При виборі персонажу для майбутнього косплею учасники форуму ставлять собі низку наступних запитань: чи володію я необхідними навичками? Чи вивчу я щось нове з точки зору техніки? Чи зможу я вкластися необхідний бюджет? Чи зможу я виконати завдання в розумні терміни? Чи маю я відношення до персонажу? Як можемо бачити, для створення

майбутнього культурного зразка косплеерам необхідно мати певний зв'язок зі своїм персонажем.

«Окрім цього, є складність та вартість; інколи я маю подумати... чи це справді те, що я зможу зробити з моїми поточними навичками і що я можу собі дозволити (інколи я хочу дати собі (і своєму гаманцю) трохи перепочинку після більш складного дорожчого костюму)...» (Chaletica).

Наступною причиною можна виділити бажання індивідів поставити собі за мету створити такий образ, який ніхто не створював раніше та побачити наскільки це вдасться. Проте, першочергово, це хобі, яке має обов'язково приносити задоволення своєму виконавцю.

«Проте, є інші причини для коспею: кинути собі виклик. Зробити такий костюм, який ніхто не робить. Просто любити даного персонажа / гру / шоу / джерело. Розробка нової версії персонажу. Деякі люди в певний момент виконують все вищезазначене, а деякі просто обмежуються одним фактором. Я займаюсь цим двадцять років, у мене немає ні часу, ні бюджету, щоб перейматися за те, з чого я не збираюся отримувати задоволення» (CapsuleCorp) .

Для косплеєрів важливим фактором є не тільки зовнішність персонажа та його костюм, який подобається, але й внутрішні якості героя: певні аспекти його особистості мають приваблювати індивіда, що вирішує зайнятися косплеєм.

«Як на мене, то я маю любити персонажа хоча б трохи; неважливо як класно виглядає костюм, я не думаю, що це весело – проводити цілий день прикидаючись тим, кого ненавидиш чи до кого байдужий» (Chiagirl).

Є зв'язок не тільки між вподобаннями виконавців косплею та їхнім вибором: деякі з них, перед тим як почати роботу, ставлять собі питання наскільки вбрання персонажу підходить до їхнього типу тіла. Тобто, індивід дивиться на те, наскільки йому личить той чи інший образ. Це може свідчити про те, що індивіди навіть у віртуальному житті бояться здатися суспільству смішними та несерйозними. Роблячи творчі ескізи у віртуальному світі вони

переймаються своїм зовнішнім виглядом та засудженням соціуму. Справа також в самооцінці, яка є актуальною навіть у віртуальній реальності.

«Я маю зазначити, що хоч я, в першу чергу, розглядаю своїх улюблених персонажів із серії, яка мені подобається, я все одно дивлюся на те, наскільки це мені личить» (Chiagirl).

Як зазначалося вище, учасники форуму беруться за майбутню роботу задля покращення свої вмінь, саморозвитку, та для того, щоб невдовзі взятися за більш складні об'єкти.

«Зрештою, я зможу покращити свої навички, щоб займатися більш складними косплеями...» (gypsy girl).

«Так, є багато змінних для мене, щоб обрати, який косплей зробити. Чи подобається персонаж? Чи подобається мені костюм? Чи можу я уміло це зробити з моїми навичками? Чи збираюся я розважитися, роблячи це? Чи буду я відчувати себе комфортно в цьому? Чи можу я зробити це і не стати банкротом?» (paintedrocket).

Зазначена вище цитата є свідченням того, що виконавці косплею також прагнуть розважитися та отримати задоволення від свого хобі.

Оскільки косплеїнг є не основним видом зайнятості, а лише хобі, учасники форуму згодилися на такому важливому факторі як час. Вони вчать в школах та університетах, працюють та прагнуть поєднувати всі типи їхньої активності. Тому, на вибір майбутньої розробки має вплив те, яким обсягом часу володіють представники даного субкультурного угруповання.

«Найбільшим фактором для мене є час. Якщо я знаю, що буду дуже зайнята, я зазвичай обираю косплей із звичайним одягом, вносячи деякі зміни. Якщо я знаю, що матиму вільний час, я можу вибрати щось більш складне, адже у мене є час експериментувати і докладати чимало зусиль» (Jigouku Chou).

«Безліч факторів впливають на те, як я обираю свій наступний косплей, але найголовніший з них - наскільки багато часу це займає. Я працюю повний робочий день і, також, ходжу до школи, і в мене зараз немає часу зайнятися косплеєм. Перш за все, мені має подобатися характер і костюм. Загалом мені

може подобатися персонаж, проте костюм має бути комфортним для мене (якщо він ще і виглядає круто – так навіть краще; також я зазвичай обираю персонажів, які мені подобаються самі по собі і їхні костюми) Особистість може впливати на це, проте це зазвичай залежить від того подобається мені персонаж чи ні. Якщо це персонаж, до якого я справді маю стосунок та відчуваю себе схожим на нього - це може підштовхнути мене до вибору косплею» (Dr Tweed).

Окрім того, не варто забувати про необхідність фізичної подібності з персонажем: бути з ним однакового зросту та фігури може бути важливим для косплеєра. Відповіді свідчать про те, що косплеєри прагнуть фізичної схожості з персонажем: це забезпечить їм комфорт, позбавить від вірогідності насмішок та буде суттєвою економією часу. Індивіди прагнуть бути гармонійними в своїх перевтіленнях та відчувати зручність і комфорт.

«Комфорт. Через те, що троє моїх персонажів виглядають дуже схожими на мене, мені мало що потрібно для макіяжу. Всі троє моїх героїв носять зручний одяг і (що більш важливо!) зручне взуття» (scribblingninja).

Та одним із найголовніших аспектів є те, наскільки індивіду подобається обраний персонаж, адже він так чи інакше ідентифікує себе з ним.

«Це має бути персонаж, який мені подобається; сенс прагнути чи ідентифікувати себе з певним образом» (Brutal).

Окрім можливостей свого бюджету косплеєри прагнуть бути певним чином пов'язаними зі своїми героями, мати до них той чи інший стосунок; персонаж також має подобатися, для того щоб індивід витрачав на нього свій час.

«Я також обираю персонажів, до яких я можу мати стосунок... Але я зазвичай обираю косплеї, які звертають на себе увагу (для мене), і ставлю собі питання, чи можу я витратити гроші на костюм. Якщо ні – дивлюся наскільки мені подобається персонаж та витрачаю (або ні) гроші. Я не відчуваю себе добре, обираючи персонажів, які мені не дуже подобаються. Але так, я досить відкритий для того, кого би я хотів коспліти більшу

частину часу, просто маю впевнитися, що у мене є кошти, щоб зробити це» (Respawning).

«Я думаю, що це скоріше комбінація факторів, я зазвичай обираю персонажів, до яких маю стосунок / захоплююсь, з костюмами, які мені подобаються, з точки зору зовнішності, чи з точки зору складності» (Angel Tear).

Для майбутнього вибору необхідні і приваблива зовнішність і приємний характер персонажу.

«Я також маю любити характер. Хобі – це те, чим потрібно захоплюватися, і якщо я ненавиджу цього персонажа, то який в цьому сенс?» (WondererBailey).

Учасники спільноти косплеєрів зазначають, що є персонажі та дизайни, які їм подобаються, проте вони не бачуть сенсу робити косплей, якщо не будуть відчувати себе комфортно в цих образах. Деякі персонажі дають їм мотивацію, щоб привести себе в потрібну форму та досягти бажаного. Проте виходити із зони комфорту поспішають не всі косплеєри. Деякі з них, проте, обирають саме тих героїв, які допомагають їй покинути зону комфорту та набратися нових вмінь. Вони готують ревізит, використовують нові матеріали та навіть вчаться користуватися швейною машинкою. Вони також хочуть бути певними, що виконують впізнавану роботу, про яку дізнаються маси. Це свідчить про необхідність визнання, схвалення, популярності. Їм подобається фотографуватися та присвячувати цьому вільний час. Для цього вони обирають кольорові костюми з метою отримати яскраві картинки.

«Для мене це, в першу чергу, як виглядає персонаж... якщо дизайн персонажів дійсно не звертає на себе увагу, то я менш зацікавлений у виборі» (Maurisho-кун).

Членам субкультурного інтернет угруповання було поставлене наступне питання: «Чи поєднує в собі косплей всі види мистецтва?»

Відповіді косплеєрів розділилися: частина з них вважає, що так, а частина говорить, що ні. Перейдемо до самих результатів.

«Косплей – це хобі, в якому задіяні всі види мистецтва» (Maurisho-кун) - так звучатиме перша теза аргументів «за». Були виділені такі види мистецтва, які, на думку учасників форуму, поєднує в собі косплей: шиття, фотографія, перукарство, макіяж, живопис, скульптура, кіноматограф, музика, комікс, акробатика, бойові мистецтва, моделінг, вишивання, бісероплетіння, вироблення аксесуарів. *«Я правий, чи є якесь мистецтво, яке косплей не включає?» (респондент 17).*

Тобто, для виконання роботи косплеєру потрібно багато часу приділити зовнішньому вигляду свого героя. Замовляти послуги професіоналів та купувати реквізит можуть дозволити собі не всі, тому косплеєри вчаться робити все самостійно. Таким чином вони задіюють у свій проект низку мистецьких практик, навчаючись самостійно нових ремесл.

Теза *«Я думаю, що загалом косплей не включає в себе всі види мистецтва, проте індивідуальний косплей може. Так, косплей може включати в себе елементи всіх аспектів мистецтва, ремесла та дисциплін, проте я не наважуюся сказати, що косплей в цілому це робить» (lunaflora)* описує головну думку аргументів «проти». Члени форуму вважають, що кожен може знайти індивідуальний спосіб того, як можна «помістити» мистецтво до того чи іншого косплею. І дійсно, косплей сам по собі не може охоплювати всі категорії мистецьких практик, все так чи інакше залежить від індивідуального мистецького зразка та індивіда, що працює над косплеєм.

Іншим аргументом «проти» стало те, що косплеєри не отримують оплату за свою роботу. Вони не заробляють на цьому, а роблять все заради розваги.

«Чи справді ви перевтілюєтесь в персонажа якого косплеїте?» Питання мало на меті виявити скільки індивідів переймають на себе роль та особистість героя під час виконання завдання та наскільки важливо це робити для їхньої творчості.

Відповіді свідчать, що косплеєри часто стикаються з проблемою переймання на себе особистості свого персонажу та їм важко відповісти на

питання такого характеру. Проте, як вдалося дізнатися, все залежить від індивідуального бажання косплеєра, загальноприйнятих правил не існує.

«Правило доволі просте. Будь своїм персонажем, якщо ти хочеш ним бути. Не переймай на себе його роль, якщо не хочеш цього. Немає ніякого правила, яке свідчить про те, що ти маєш бути своїм персонажем весь, або деякий час» (EXEC HYMME MACARON).

Перевтілюватися в образ іншого індивіда на тривалий час є доволі складним завданням для косплеєрів. Зовні вони легше можуть показати потрібну картинку, проте входити в роль та професійно грати наяву (жести, міміка, поведінка та інші характерні особливості) зможуть далеко не всі. Не всім індивідом легко вдається знайти зв'язок зі своїм героєм та обрати належний спосіб його наслідування. Виховувати в собі таку акторську майстерність косплеєри радять одне одному шляхом розуміння мотивацій персонажа: що він хоче цим показати, чому поводить себе саме таким чином, на що спрямовані його думки. Тож, для успішного перевтілення в «іншого» потрібно спробувати зрозуміти цього «іншого».

«Я б не сказав, що я завжди перебуваю в ролі свого персонажа... Але, на картинках, безумовно, я намагаюся наслідувати свого героя... Є деякі персонажі, з якими я дуже легко знаходжу зв'язок, а є інші, які я вважаю, мені важко зрозуміти, зрозуміти як їм діяти. Але так чи інакше, я справді роблю це, можливо, 25% часу? Я навіть не знаю, чи це гарна цифра. Я знаю межу між мною та моїм персонажем... Дивно, якщо люди роблять це постійно. Що стосується порад, вивчайте своїх героїв. І якщо у вас є проблеми уявити, що вони роблять або що вони думають про певні речі, я пропоную спробувати зрозуміти мотивацію персонажа, це добре для акторської майстерності» (Asmaria).

Проте необхідно знати межу між своєю особистістю та особистістю свого персонажа: власним та чужим життям. Хоча для самої процедури виконання косплея це має тільки переваги, наслідки таких «операцій» в реальному житті можуть бути непередбачуваними.

«Багато косплеєрів на фотосесіях зазвичай роблять невелике копіювання персонажів... Це може бути весело в невеликих дозах, але намагання бути не собою цілий день може бути виснажливим» (CapsuleCorp).

«Я, як правило, не дуже сильно переймаю на себе свого героя, але думаю, що гравці, котрі частіше перебувають в ролі персонажа, як правило, роблять цей досвід набагато більш незабутнім, і це, як правило, змушує мене думати більше про їх образ в цілому» (scribblingninja).

Окрім цього є зв'язок між мотивацією індивіда та його входженням в роль: мотивацією можуть виступати гроші, популярність, досвід.

«Ні, ні і ні. Ніколи не буде, ніколи не буде. Поки хтось не хоче платити мені за косплей, я не буду морочитися. Я не персонаж, і я не хочу робити вигляд» (CapsuleCorp).

Деяким індивідам персонажі навіть допомагають краще зрозуміти себе, свої проблеми та свої внутрішні мотиви. Аналізуючи особистість свого героя можна навчитися краще розбиратися в собі та аналізувати самого себе.

«... але що стосується мене, я займався театром досить довгий час, і мені, звичайно, природньо аналізувати персонажів чи особистостей. Я не обов'язково намагаюся бути таким персонажем. Тому, хоча я не граю в ролі персонажа, я відчуваю, що їхні риси набувають все більш яскравого значення в мені, коли я їх граю. Полюби своїх персонажів, і вони виявлять тобі сторони, про які ти не знав, що там є» (creativecrater).

«... я не думаю, що насправді потрібно бути персонажем; однак я бачу, що багато людей намагаються ввійти в роль для задоволення... Якщо ви шукаєте поради щодо того, як бути своїм персонажем, я думаю, що треба для початку подивитися на те, що ваш герой найкраще робить - чи є у них підпис, який може впізнати кожен? Чи є у вашого персонажа символи чи особливість, яка робить їх унікальними? Можливо, ви також маєте подібну особистість до персонажа, яким ви займаєтесь, як я зараз» (Black Blossom).

Для того, щоб мати бажання грати свого персонажа необхідно також, щоб він подобався. Тобто, важливим аспектом є отримання задоволення від такої гри: вона має носити пізнавально-розважальний характер.

«Іноді я буду діяти як персонаж, інший раз ні. Від персонажу залежить, скільки часу я поведжусь як він» (gypsy girl)).

«Перейти повністю на іншу сторону теж може бути цікаво! І це буде весело. Серйозно...» (KuruttaKanashii).

На складнощі, які виникають з такою рольовою грою, впливають також внутрішні якості коспеєра: сором'язливість, замкненість, ті чи інші комплекси індивіда, що пов'язані з його самооцінкою.

«Я майже ніколи не входжу в роль персонажа. Не тому, що я поганий рольовий гравець, або тому, що я вважаю, що саме рольова гра є дурною. Але я також справді сором'язлива людина і не можу позбавитись цього, навіть коли в костюмах (або навіть більше, тому що я критик щодо своєї власної роботи ...) і попередній досвід рольової гри не приніс мені задоволення також» (Syon).

Як зазначалося раніше, у коспеєра можуть траплятися проблеми з тим, щоб удавати з себе персонажа, чия особистість протилежна його власній. Така складність прогресує з обома видами копіювання: зовнішнім та внутрішнім. Мається на увазі, що коспеєру може бути складно грати роль іншого під час фотографування образу та під час живої публічної гри, де потребується зміна характеру, голосу, жестів, поведінки.

«Я не можу цього зробити. Один із моїх косплей - це Ганондорф, який є серйозним і злим персонажем, але я завжди природно хіхікаю і посміхаюсь, тому я не виглядаю як воєначальник! Навіть на фотографіях я не можу повністю зняти зловісний вигляд» (loz64) .

Тож, відповіді коспеєрів свідчать про те, що їм буває важко перебувати в ролі свого героя: наслідувати його звички, копіювати характер та вдавати схожу особистість. Це трапляється через такі основні причини: по-перше, деякі індивіди мають зовсім протилежну особистість, звички та характер, які

є відмінними від їх персонажів. Наприклад, ідннівід наділений природною схильністю до позитивного та оптимістичного світосприйняття. Натомість, він має вдавати страшного та лякаючого персонажа. Не всім косплеєрам вдається виглядати належним чином: добре злитися та залякувати глядачів, навіть якщо це всього лише фотографія. По-друге індивіди соромляться бути неприйнятими та виглядаючи всупереч очікуванням суспільства. Вони радше будуть собою, ніж кимось іншим саме через суспільний осуд.

«Я занадто самосвідомий, щоб грати рольових персонажів під час взаємодії з іншими, завжди переживаю, що буду виглядати дурнем...» (Paski).

Косплеєрам було поставлене питання щодо того як вони зберігають мотивацію та позитивний дух, коли нічого не отримують, працюючи над косплеєм. Якщо вони не беруть участь у змаганнях, не заробляють грошей на цьому та не отримують багато уваги та вдячності від своєї аудиторії, тому ніби то немає реальної причини, чому треба докладати зусиль. Відповідь полягає в тому, що все це робиться для себе, в першу чергу, і через бажання робити це. Проте чи є цього достатньо? В чому суть та сенс такого хобі? Тож, надалі буде визначена щоденна мотивація для косплеєрів.

Першим фактором мотивації індивідів можна виділити бажання отримувати задоволення від самого процесу створення косплею та від кінцевого результату. Косплей – це, в першу чергу, хобі, яке має виконувати розважальну функцію.

«Я хочу бути щасливим і захоплюватися своїми косплеями незалежно від того, що з них виходить, я хочу продовжувати працювати і докладати всіх цих зусиль, не відчуючи, що я не повинен перейматися на цей рахунок» (FieryFari).

Оскільки мотивація підживлюється задоволенням від процесу чи результату, косплеєри радять працювати в своєму власному темпі та не намагатися копіювати досягнення та кроки іншого індивіда. Можна взяти творчу перерву, за потреби, та повернутися до роботи, від якої отримуєш задоволення.

Наступна настанова косплеєрів полягає в тому, що потрібно припинити намагання задовольнити суспільні очікування та перестати вкладатися в терміни через загрозу суспільного тиску.

«... якщо виготовлення костюмів не робить вас щасливими, вам не треба робити це. Зробіть перерву та надягніть натомість деякі зі своїх старих костюмів. Я знаю, що легко відчувати, що ти «позаду», коли бачиш, як люди публікують півдюжини костюмів, які вони зробили цього року, якщо у тебе є лише час / кошти, щоб зробити один-два самотійно, але ти хочеш не відставати від інших людей. Також деяким людям просто не подобається процес створення. Мені подобається носити косплеї, але ненавиджу робити їх... Якщо вам доведеться, перейдіть до роботи над іншим костюмом, який вам більш до вподоби, оскільки справа швидше за все піде активніше. Якщо ви це робите тільки тому, що «моя група хоче, щоб я» або «мені потрібно закінчити це до того, як хтось інший», або «у мене є тканина для цього, чому б і ні», то ви не дуже мотивовані, ви просто змушуєте себе. Але серйозно, хоча я думаю, що перерва принесе вам користь; знайдіть час, щоб зосередитися на своїх інших захопленнях, щоб ви не перегоріли. Якщо ви не маєте костюму, над яким вам хочеться працювати – прийшов час спробувати подивитися нові серії серіалу, пограти в ігри та знайти щось, що справді надасть мотивації» (Chiagirl) .

Протягом вивчення вищезазначених документів було помічено, що мають схильність до створення косплею ті індивіди, які є скоріше інтровертами та переживають певні складнощі під час взаємодії з іншими особами в реальному часі та просторі. Такі люди мають низьку самооцінку та низьку комплексів і за допомогою такого хобі вони намагаються самоствердитися, довести собі та іншим власну цінність.

«Що ж, у мене є свої причини починати косплей: головним чином це те, що я справжній соціальний вигнанець і страждаю від майже патологічної потреби у прийнятті. Носіння косплею - це моя можливість виправити це. Але коли настає час продовжувати працювати над згаданим косплеєм ... ну,

мабуть, моя найбільша мотивація - це моя впертість. Після того, як я задумаюсь над проектом, я майже завжди його закінчую, навіть якщо знадобляться роки для мого щастя» (walkerofdarksnes).

До вищеперерахованих аспектів потрібно додати те, що, на думку членів даного форуму, створення косплею може мати позитивні наслідки у боротьбі з депресією. Косплей – повноцінне хобі, яке дозволяє відволіктися від проблем реального повсякденного життя та відчувати свою залученість до тієї чи іншої справи, належність до певної спільноти.

«Косплей дуже допомагає при інших аспектах моєї депресії з точки зору того, щоб дати мені щось, чого я буду з нетерпінням очікувати. Я, як правило, намагаюся не ставити дедлайни на виконання костюмів, тому я зазвичай не поспішаю, і коли справи погані або я зайнятий чимось іншим, я намагаюся зробити всі необхідні перерви від косплею та конвенцій. Дякую за вашу пораду, я думаю, що мені потрібно постаратися простіше ставитись до себе і нормально ставитись до того, щоб витратити свій час, проте не завжди робити речі так, як було заплановано» (Chiagirl).

Наступним сайтом, інформацію на якому було розглянуто, став російськомовний сайт <https://dou.ua/lenta/articles/dou-hobby-cosplay/>.

Запропонована інтернет-сторінка дає відповіді на актуальні питання стосовно мистецтва косплею через представлення інтерв'ю відомого косплеєра Сергія Савченко. Його відповіді під час цього інтерв'ю можна розглянути з точки зору мотивації учасників даного субкультурного угруповання.

Тож, перше питання інтерв'ю: «Наскільки в Україні розвинена спільнота косплеєрів?» В Україні косплей-спільнота є досить добре розвиненою, - відповідає Сергій. Проводиться низка щорічних фестивалів різного масштабу. А у великих містах нашої країни відбувається принаймні один фестиваль на рік.

Далі Сергія запитують з чого почався його інтерес до косплею. У героя інтерв'ю захоплення косплеєм почалося з зацікавлення цим хобі та бажанням

пережити емоції. «Що саме Вам подобається в косплеї? Що мотивує створювати нові образи?» Незважаючи на великі витрати під час розробки образу, - відповідає Сергій, головне для косплеєра те, що він є впізнаваний для аудиторії та соціум відчуває позитивні емоції коли бачить улюбленого персонажа. Косплеєр працює задля результату та реакції глядачів на свій образ.

Йому необхідно відчувати суспільний захват від проробленої роботи для того, щоб мати мотивацію та натхнення створювати нові образи. Коли косплеєр стикається з критикою на свій рахунок, то її варто розуміти та приймати. Якщо критика є обґрунтованою – вона є мотивацією працювати краще та позбавлятися недоробок. Тож, невід’ємною частиною мотивації є сам процес створення образу та складнощі які виникають на шляху косплеєра.

Саме вони змушують індивіда рухатися до своєї мети та розвивати свої навички. Також, індивід відчуває себе частиною певного угруповання, знаходить нові зв’язки та усвідомлює себе як виконавця суспільноважливої праці.

3. 2. Субкультура геймерів в мережі Інтернет

Геймер – індивід, що захоплюється іграми та має приналежність до однодумців відповідного кола. Взаємодія геймерів між собою відбувається на тематичних форумах, де геймери мають можливість знайти нових друзів та розширити межі своїх соціальних зв’язків. Такі віртуальні знайомства мають тенденцію або переходити на новий рівень соціальної взаємодії, з додаванням інших спільних інтересів, або втрачати свою актуальність з плином часу та закінчуватися.

Оскільки суспільство формує свої рольові очікування та дотримується стереотипів стосовно кожної групи та категорії осіб, то геймери та їхні «типові» образи не є винятком. Проте, на відміну від косплеєрів, геймери сприймаються як більш девіантна частина соціуму та піддаються низці

засуджень з його боку. Оточення вбачає в індивіді, що присвячує свій час даному хобі, нереалізованого підлітка з відсутністю друзів, планів та амбіцій.

Однак, геймерство – це окрема інтернет-субкультура, яка має своїх прихильників, стрімко розвивається та, загалом, має право на існування, як і будь-яка інша субкультура. Емпірична інформація цього розділу базується на аналізі сайтів на форумів для геймерів. *«Це коли тобі 14, і вже хочеться якось ідентифікувати себе, але ти нічого з себе не представляєш»* (Yamawaro) – саме так виглядає типовий стереотип щодо геймерства. Що ж спонукає індивідів бути належними до такого типу інтернет спільнот? Для того, щоб дати відповідь на це запитання було вивчено інформацію, опубліковану на сайтах і форумах, присвячених субкультурі геймерів.

Обраний сайт <https://darkwren.ru/category/club/> включає низку дискусій та статей на тему геймерства. Також він є онлайн-платформою, де геймери обговорюють важливі для себе питання та діляться досвідом. До того ж, деяка частина відвідувачів сайту не вважають геймерство соціально конформним хобі, тому їхні думки теж були цікавими для вивчення.

По-перше, було вирішено дізнатися думку відвідувачів сайту стосовно представників вищезазначеної субкультури. З розглянутих на форумі дискусій можна зазначити, що суспільство сприймає геймерів радше негативно, ніж нейтрально чи позитивно. Чому так склалося та які причини такої тенденції? На це питання відповідь дають як геймери, так і прості відвідувачі сайту.

Тож, соціум сприймає геймера як індивіда, що не пройшов шлях самоідентифікації та самореалізації. Така субкультура в очах інших є недостатньо корисною та суспільно важливою.

«Геймер – це взагалі діагноз. Тобто, якщо людина визначає себе в суспільстві як геймера, то в самоідентифікації вона відштовхується від не особливо корисного та креативного хобі» (Sergey).

Багато хто схильний до применшення подібних захоплень та сумнівів щодо їхньої цінності. *«У Росії слово «геймер» саме по собі є ярликом, який*

накладає на людину імідж дитини, або невдахи. І не тільки серед старшого покоління» (animelegenda).

До того ж, молодь соромиться бути геймерами чи визнавати себе членами субкультурного угруповання такого типу через суспільне засудження та через те, що геймерство не вважається соціально комформним хобі.

Типове зацікавлення іграми, проте, вважається нормою, але тавро «геймера» сприймається як відхилення від загальноприйнятої норми та девіацією. До того ж, молодь радше схильна захоплюватися депресивними станами, ніж тим що приносить задоволення.

«Навіть зміна поколінь не допоможе – мені з мого рівня видно, наскільки низьке розуміння геймерства серед молоді. А розгадка проста – в Росії прийнято страждати, а не розважатися. Страждати і бути незадоволеним життям – це завжди було у нас модно стильно і актуально...» (animelegenda).

Проте, молоде покоління так чи інакше прагне відчувати свою надійність до тієї чи іншої спільноти, визнає це суспільство чи ні.

«Стереотипи завжди є і будуть, від цього нікуди не дітися. І ідентифікація себе з тією чи іншою субкультурою – це теж завжди було, є і буде. Чи не всі гравці – геймери, але є й ті, хто називає себе геймерами. А є образ геймерів в очах суспільства. Можливо, краще б цього не було. Дійсно, у шанувальників масового кіно немає ні субкультури, ні спеціального слова» (Konstantin Govorun).

«Образ геймера в очах суспільства виключно негативний, так що краще без нього, так» (Твинсент).

Мені здається, у дорослих, більш-менш освічених і зрілих людей, немає якогось чіткого образу. Якщо любитель ігор соціально адекватний - то до нього ставитимуться добре – геймер він чи ні» (GJPliskin).

Інша частина відвідувачів геймерських сайтів та форумів схиляється до думки, що геймер – далеко не підліток. Навколо цієї субкультури існує низка стереотипів, які змушують індивідів думати таким чином. Середній вік геймерів, на думку читачів, приблизно 35 років; це не тільки чоловіки, але й

жінок, що мають сім'ї та навіть дітей. Вони працюють та ведуть активний спосіб життя. Проте встигають одночасно перебувати у віртуальній реальності.

«Геймери цілком можуть об'єднуватися і проводити разом час. Для цього обов'язково потрібен організатор. Як правило, після 30 всі геймери не афішують свої захоплення і частіше сидять вдома» (Anton Isakov).

Наступним етапом вивчення молодіжних субкультур та їхнього представлення в інтернет просторі на прикладі геймерів стало з'ясування мотивів самих геймерів бути приналежними до такої онлайн-субкультури.

Тож, першим мотивом було виділено почуття. Члени субкультури геймерів намагаються у віртуальному просторі віднайти ті емоції та почуття, які не можуть пережити в реальності.

«Я хочу створити дуже емоційне завершення історії і змусити плакати так багато гравців, як тільки можливо. На проходження подібних ігор йде багато часу, і якщо вони завершуються на песимістичній ноті, але не викликають у мене відгуку, то я відчуваю тільки розчарування. Примусьте мене переживати чи плакати, в решті решт!» (Хадзибе Табата)

«І в принципі я вірю, що режисер зможе вичавити трохи сліз і мурашок з тих, хто дійде до фіналу, тому що японці вміють робити драму, – з красивим фортопіанним супроводом, повільною зміною кадрів, трагічно загиблими героями та іншими подібними речима. Я, наприклад, маю відношення до аудиторії чутливих геймерів, які всім своїм єством переживають і пропускають через себе всю, нехай навіть найвну і непродуману ігрову історію. І це, насправді, нормально». (Хадзибе Табата)

«Окрім стимулювання реакції, вироблення навичок і пізнання цікавих геймплейних механік, відеоігри дарують багатьом те, що важко висловити словами: непідробні почуття, залученість і повне занурення в переживання персонажів. Це не те щоб прекрасно, але невимовно чудово» (Хадзибе Табата).

«Там високий рівень залученості гравця в те, що відбувається і багатогранні персонажі» (Oleg Kubaneishvili).

Наступним мотивом є те, що індивіди, які не є рішучими в реальному житті, мають змогу спочатку навчитися робити вибір в віртуальному світі. *«Ну, гра змушує докладно подумати гравцеві перед необхідними виборами, надаючи купу інформації і різні думки»* (некопуаа).

Далі актуально зазначити про те, що індивідам, які проводять свій час граючи в онлайн ігри, легше впоратися з депресією, адже віртуальна гра виступає засобом релаксації та хобі, яке відволікає.

Також, діяльність геймерів може бути чи не єдиним засобом їхньої взаємодії з суспільством. Проте геймери сходяться на тому, що *«... в реальності є те, чого немає в іграх»* (некопуаа). Загалом через те, що спілкування на форумі не надає досвіду взаємодії з реальною особою.

Висновки до Розділу 3

Для збору емпіричних даних про інтернет-субкультури було використано метод аналізу документів, а сама інформації отримувалася з сайтів та форумів для косплеєрів і геймерів.

Косплей - окрема субкультура, форма інтернет-мистецтва, зі своїми творчими платформами, які швидко набирають популярність та широку аудиторію. Косплей можна назвати мистецтвом перевтілення, в якому необхідно мати зв'язок з персонажем: виглядати майже ідентично, мати схожі манеру спілкування, голос, міміку, жести, реагувати подібним чином та мати наближений до реальності діалект чи сленг. До того ж, косплеєр повинен відчувати свого героя та бути ним.

Актори мають наносити складний грим, створювати костюми та намагатися якнайкраще відтворити сутність персонажа. Косплей-культура допомагає молоді, що прагне до самовираження та самоідентифікації. Індивіди, яким важко комунікувати в реальному світі, можуть надолужувати брак спілкування в віртуальній косплей-реальності.

Косплей дає можливість своєму виконавцю спробувати себе у низці мистецтв: візаж, фотографія, шиття, дизайн та багато інших. Індивід має змогу

періодично жити в іншій реальності та бути будь-ким і будь-коли. У випадку, коли індивід має змогу відчувати себе в ролі різних персонажів, він здатен дізнатися їхній досвід і на основі цього вивчити способи конструювання особистості. Таким чином, особа отримує змогу будувати свій власний образ, конструювати свою особистість, змінити свою поведінку та характер таким чином, щоб більше подобатись собі та соціуму. Проживання багатьох ролей може допомогти індивіду в самопошуці та самореалізації.

До того ж, індивід, який не є особливо товариським в реальному світі, отримує нагоду потрапити в зовсім інше середовище. Індивід намагається реалізуватися у віртуальному світі у випадку, коли в реальності з цим виникають певні складнощі.

Косплей згуртовує однодумців та дозволяє індивідам розважитися. Він допомагає своєму виконавцю спробувати себе в будь-якій бажаній ролі: модель, актор, дизайнер, стиліст, візажист.

Індивіди мають змогу уявляти себе ким завгодно та отримувати увагу та схвалення своєї аудиторії, які вони не можуть здобути в реальному житті. Для цього їм навіть не потрібно виходити з дому та взаємодіяти з реальними людьми: достатньо викладати фотографії свого образу на сайтах для косплеєрів та спілкуватися на форумі з іншими учасниками інтернет-спільноти такого типу.

Таким чином, навіть індивід з низькою соціальністю отримує можливість не тільки проявити себе, але й розширити коло своїх друзів, здобути популярність та підняти собі самооцінку. З поширенням сайтів на форумів для косплеєрів, членам такого угруповання стає дедалі менш актуально відвідувати фестивалі та зустрічатися у реальності: достатньо просто сфотографуватися в бажаному образі викласти

Субкультура геймерів набула поширеності в часи сьогодення. Електронні розваги набувають популярності з кожним днем через свою реалістичність та широкий вибір доступних жанрів. Відеоігри дають можливість грати в будь-який час та в будь-якому місці за наявності Інтернету

та гаджета. На численних сайтах та форумах геймери можуть знайти всю потрібну інформацію стосовно своєї субкультури, поділитися враженнями та організувати зустріч фанатів та однодумців. З появою інтернету субкультура ігроманів стала активніше розвиватися та залучати все нових членів.

Знаходити потрібну інформацію з появою електронних додатків стало простіше, як і підтримувати зв'язок учасників ігрової спільноти один з одним.

Віртуальна верія комунікації зручна тим учасникам субкультурних угруповань, які не мають можливості відвідувати фестивалі, клуби та інші типи зустрічей. Тепер індивіди можуть знайомитися онлайн, спілкуватися на бажані теми та бути в курсі всіх важливих подій.

ВИСНОВКИ

Україна, як і всі суспільства пострадянського простору, наразі проходить фазу суттєвих змін у всіх сферах життя. Інтернет характеризується великою кількістю постійних користувачів та щоденним закріпленням своїх позицій.

Інтернет - це нова культура, інструмент комунікації, спосіб отримання освіти та простір для формування соціальних спільнот, що став причиною помітних змін майже в усіх сферах людської життєдіяльності.

Інтернет впливає на спілкування між індивідами, їхню культуру, побут та регулює зміни у ціннісній сфері. Інтернет спільноти – це особлива соціальна реальність, що потребує детального розгляду не тільки в межах психології та педагогіки, а й в фокусі соціокультурного характеру. У 21 сторіччі це простір для розвитку субкультур, який захопив свідомості індивідів по всьому світі. Тепер це не просто Інтернет ресурси, що пропонують передавання, обробку та зберігання інформації, це повноцінні елементи субкультур, що створюють окремий соціальний світ, наділений власною культурою, нормами, цінностями та очікуваннями.

Соціокультурне середовище такого типу передбачає таку соціальну взаємодію, що, тим чи іншим чином, здійснює беззаперечний вплив на соціалізацію індивіда та є визначальним у формуванні тих характеристик, що визначають стиль його життя. Інтернет нині виступає особливим мікросередовищем з обширними можливостями та власними нормами регулювання взаємовідносин між індивідами. Він формує та підкріплює рольові очікування, слідує за прийнятними в тому чи іншому суспільстві культурними нормами, або виказує супротив конформістським тенденціям.

Інтернет варто розглядати як особливий соціальний простір, за допомогою якого підліток залишає кордони свого соціального середовища, виходить з знайомого соціального простору та підвищує соціальну взаємодію в його розширених межах та/або стає діячем віртуального простору. Таким

чином, Інтернет стає не тільки способом швидкого отримання необхідних знань, він впливає на соціальний розвиток особи.

Молодь являє собою переважну частину суспільства, тож молодіжна культура робить суттєвий внесок в загальну культурну систему суспільства. Альтернативна культура дозволяє молодому поколінню створювати свої власні закони та норми та розвиватися відповідно до цих моделей. Така соціально-демографічна група посідає власне місце в соціокультурному просторі та виконує численні операції у соціальному процесі.

Членство в субкультурній спільноті, що представлена онлайн, є переважно тимчасовим, проте вона характеризується активною діяльністю учасників та швидким поширенням серед мас. Субкультура орієнтована на цілі та стрімко розвивається.

Інтернет, після додавання електронної версії комунікації членів субкультури, видозмінив становлення та розвиток субкультурних угруповань загалом. Такі віртуальні зв'язки вплинули на суспільне життя та відносини індивідів. Інтернет розширює кордони молодіжних субкультур та надає можливість кожному охочому в режимі онлайн зробити всі потрібні віртуальні операції. Онлайн комунікація створює широке коло можливостей для спілкування всередині угруповання.

Для збору емпіричних даних про інтернет-субкультури було використано метод аналізу документів, а сама інформації отримувалася з сайтів та форумів для косплеєрів і геймерів.

Такі сучасні субкультури, що широко представлені і активно функціонують в інтернет-просторі, як геймери та косплеєри, а також низка інших, пропонують молоді необмежений доступ до інформації та комунікації. Якщо раніше для презентації своїх робіт косплеєрам було необхідно відвідувати фестивалі, а геймерам збиратися на «геймерські вечірки», то зараз все перемістилося на онлайн платформу. Інтернет – інструмент, за допомогою якого учасники субкультурних угруповань ведуть дискусії про свої мотиви, страхи, цілі та цінності.

В мережі пропонується низка сайтів різних субкультур з форумами для комунікації своїх членів. Проте чи здатна віртуальна версія субкультур повністю замінити реальну? Чи є віртуальні об'єднання додатком до системи, чи вони планують замінити реальні спільноти? Віртуальні версії спрощують сенси субкультур та роблять останніх глобальними та доступними для широких мас.

Молодь надає преференцію віртуальним спільнотам, оскільки в такому просторі вік, раса, престиж, стать та соціальний статус не грають ролі. Індивід може робити що завгодно та коли завгодно без страху бути засудженим та неприйнятим. Індивід може змінювати образи, мати одночасно декілька сторінок та залишатися анонімним. Це дозволяє з впевненістю проходити самореалізацію та самоідентифікацію, готуючись до реального життя.

Залишається актуальним питання про те, наскільки Інтернет доповнює та розширює наявні субкультури і наскільки чинить вплив на їх руйнування (адже нові члени ітнернет-субкультур знайомляться з ними радше віртуально, ніж реально)? Оскільки молодь, в такому разі, є лише віртуальним членом субкультурного угруповання, вона не має можливості повною мірою дізнатися всі особливості субкультури, до якої належить, та бути її повноцінним учасником. Адже, будь-який охочий зможе приєднатися до тієї чи іншої субкультури без належних знань про її цінності і, відповідно, не розділяючи їх. Таким чином, виникає ризик того, що субкультура втратить свої унікальні особливості через свою відкритість та доступність кожному.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Аберкромби Н. Социологический словарь: Пер. с англ. / Н. Аберкромби, С. Хилл, Б.С. Тернер; под ред. С.А.Ерофеева. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: ЗАО «Издательство «Экономика», 2004. — 620 с.
- Antinazi. *Энциклопедия социологии* / Antinazi. — 2009. — [Электронный ресурс]
 Режим доступу до ресурсу:
<http://sbiblio.com/biblio/content.aspx?dictid=97&wordid=814732>.
- Беляева К. А. *Молодежные субкультуры: социально-философский феномен* [Электронный ресурс]. — Режим доступу до ресурсу:
<https://cyberleninka.ru/article/n/molodezhnye-subkultury-sotsialno-filosofskiy-fenomen>
- Войскунский, А.Е. *Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета* / А.Е. Войскунский // Психологический журнал. 2004. Т. 25. 1. С. 90-100.
- Гольман Т. И. *Социальное одиночество студенческой молодежи в транзитивном обществе: управленческий аспект* : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.08 / Гольман Татьяна Ивановна. [Электронный ресурс] — Режим доступу до ресурсу : <http://www.dissercat.com/content/sotsialnoe-odinochestvo-studencheskoi-molodezhi-v-tranzitivnom-obshchestve-upravlencheskii-a>.
- Джери Д. Большой толковый социологический словарь ТОМ 2: П-Я. / Д. Джери, Д. Джери. // М.: АСТ, Вече. — 1999. [Электронный ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <http://sdo.mgaps.ru/books/K8/M9/file/5.pdf>
- Добринская Д. Е. *Социологическое осмысление интернета: теоретические подходы к использованию сети* / Д. Е. Добринская // ВЕСТН. МОСК. УН-ТА. СЕР. 18. СОЦИОЛОГИЯ И ПОЛИТОЛОГИЯ № 4. — 2016. [Электронный ресурс] — Режим доступу до ресурсу:
<https://vestnik.socio.msu.ru/jour/article/download/229/210>.

- Жичкина, А.Е. *Самопрезентация в виртуальной реальности и особенности идентичности подростка-пользователя Интернета* / А.Е. Жичкина, Е.П. Белинская // *Образование и информационная культура*. М., 2000. С. 431- 460.
- Іванченко Л. І. *Молодіжні субкультури в сучасному світі* [Л. І. Іванченко // Черкаський державний технологічний університет (460, бул. Шевченко, Черкаси, Україна). – 2016. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу:
<https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/657/1/%D0%86%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%9B.%D0%86.%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F.pdf>
- Кастельс М. *Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе* / М. Кастельс ; [пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонова]. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004. – 328 с.
- Козлов А. А. *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга. Теория, практика, методы профилактики экстремизма.* / А. А. Козлов. – Санкт-Петербург: Издательский Центр «Академия», 2008. – 277 с.
- Косарецкая С. В. *О неформальных объединениях молодежи* / С. В. Косарецкая, Н. Ю. Синягина. – М. : Владос, 2004. – 159 с.
- Кремлева С. *Чат «Сибирские Партизаны» как сетевое сообщество* / Софья Кремлева. – 2001.[Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу:
http://flogiston.ru/articles/netpsy/chat_sibparty.
- Левикова С.И. *«Молодежная субкультура»* (учебное пособие). М., 2004.
- Носов, Н.А. *Виртуальная психология* [Текст] / Н.А. Носов. М. : Аграф, 2000. 432 с
- Петренко О. С. *Вплив інтернет-середовища на ідентичності користувачів* / О. С. Петренко. // *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. – 2013.
- Пальчинська М. В. *Простір у соціально-філософському дискурсі: від*

соціального до віртуального / М. В. Пальчинська. // Збірник наукових праць «Гілея :науковий вісник». – №103. 2015. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу:

http://www.irbisnbuv.gov.ua/cgibin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&image_file_name=PDF/gileya_2015_103_58.pdf

Смелзер Н. *Социология*: пер. с англ. – М.: Феникс, 1994. – 688 с.

[Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу:

http://socioline.ru/files/5/39/smelzer_sociologiya_1994.pdf

Собкин В.С., Евстигнеева Ю.М. *Подросток: виртуальность и социальная реальность*. По материалам социологического исследования. Труды по социологии образования. Том VI. Выпуск X.М.: Центр Социологии Образования РАО, 2001 – 156 с.

Соціологія : словник термінів і понять / Біленький Є. А., Козловець М. А., Саух І. В; за ред. Біленького Є. А. і Козловця М. А. – К. : Кондор, 2006. 372 с.

Субкультурна варіативність українського соціуму / За ред. Н. Костенко, А.

Ручки. – К.: Ін-т соціології НАН України, 2010. – 288 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу:

<https://i-soc.com.ua/assets/files/book/petrushina/svus.pdf>

Ильясов Ф. Н. Словарь социальных исследований. / Ф. Н. Ильясов // М.: ИЦ

Орион. – 2016. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:

<http://www.iliassov.info/dic/S.html>.

Allison Cavanagh. *Sociology in The Age of The Internet*/ Allison Cavanagh. – Maidenhead, Open University Press, 2007. – 224 p.

ДОДАТОК

Учасники обговорювань на форумах

на сайті косплеєрів (<https://cosplay.com/>).

1. gypsy_girl
2. Slapthefatcat
3. Chiagirl
4. Angelx624
5. Black Blossom
6. Kitty Angel
7. Chaletica
8. CapsuleCorp
9. Paintedrocket
10. Jigouku Chou
11. Dr Tweed
12. scribblingninja
13. Brutal
14. Respawning

На сайті геймерів (<https://darkwren.ru/category/club/>).

1. Angel Tear
2. WonderrrrBailey
3. Maurishio-кун
4. lunaflora
5. EXEC_HYMME_MACARON
6. Asmaria
7. CapsuleCorp
8. scribblingninja
9. creativecrater
10. Black Blossom
11. KuruttaKanashii

12. loz64
13. Syon
14. Packi
15. FieryFari
16. walkerofdarknes
17. Yamawaro
18. Sergey
19. anime_legenda
20. Konstantin Govorun
21. ТВИНСЕНТ
22. GJPliskin
23. Anton Isakov
24. Хадзиме Табата
25. Oleg Kubaneishvili
26. nekonyaa