

від поминання Аллаха (зікр). Перешкодою, яке іслам ставить на шляху суїциду, є віра в приречення (кадар). Переконавання, що всі блага, які має мусульманин, дані йому Аллахом тією мірою, якою йому необхідно. Знаючи це, правовірний розуміє, що та життєва ситуація, в якій він перебуває, є найкращою для нього на даний момент часу, так як всі приречення Аллаха єдино вірні та мають виключну користь.

Висновки

Необхідно через Інтернет-платформи формувати ставлення суспільства до поняття «шахід» як до самогубства окремих представників або цілих груп та наголошувати на можливості спроб запобігання девіантної поведінки.

Список літератури

1. Фёгелин, Эрик. Политическая теория и паттерн общей истории / Э. Фёгелин // Политическая теория в XX веке [Текст] : сборник статей / ред. А. Павлов. – М. : Территория будущего, 2008. – 415 с.
2. Bellah R.N. Civil Religion in America // Daedalus. – № 96. – 1967. – P.1-21.
3. Garia M. Nationalism in the Light of the Qur'an and the Sunnah // The Impact of Nationalism on the Muslim World. – L.: Open Press; Al-Hoda, – 1986. – 29 p.
4. Casanova J. Public Religions in the Modern World. Chicago & London: the University of Chicago Press/ – 1994. – 220 p.
5. Van der Veer P. Political Religion in the Twenty-first century // International Order and the Future of World Politics. Ed.by T.V.Paul, J.A.Hall. Cambridge: Cambridge University Press. – 1999. – P.311-327.

6. Страда В. Размышления о «политических религиях» XX века // Религия и политика в XX веке. М.: ИВИ РАН, 2005. – С. 8-17.
7. Introducing the Mujahideen Diet: ISIS Now Has a Cookbook // <http://www.vocativ.com/world/isis-2/isis-cookbook/>
8. Tribune Media Jihadist / <https://twitter.com/hashtag/JihadMedia?src=hash>
9. Al-Zawra Institution // <http://www.alzawra.com/index.php?page=article&id=3991>
10. The ISIS Jihadi Finishing School for Girls Is Open for Business // <http://www.vocativ.com/world/isis-2/isis-opens-jihadi-finishing-school-women/>
11. The Cambridge History of Islam, Vol. 1A: The Central Islamic Lands from Pre-Islamic Times to the First World War Cambridge University Press (May 27, 1977). – 544 p.
12. Ахмад ибн Насыр Ат-Тайяр. Саляфы о знании // <http://salyaf.ru/articles/show/560>
13. Ислам как он есть // http://vk.com/wall-64652689_2144
14. Umm Layth // <http://fa-tubailighuraba.tumblr.com/>
15. Israel has forever changed the lives // http://www.bbc.co.uk/urdu/world/2014/09/140904_aqsa_isis_parents_betrayed_zs.shtml?ocid=socialflow_twitter
16. Имам Мухйиддин Абу Закарийа Яхья бин Шараф ан-Науауи. Шарх «Сады праведных» с комментариями шейха Мухаммад ибн Салих аль-Усаймин. // <http://alhadis.ru/audiomenu/hadis/9-sadypravednyh1>
17. Послание шейха Абд аль-Азиза бин Абдуллаха аль-аш-Шейх, да хранит его Аллах, в связи с воздушной атакой зданий Всемирного торгового центра в США // <http://ahlisunnah.my1.ru/publ/13-1-0-65>
18. Заид Бен Мухаммад. Терроризм и его влияние на людей и народы // <http://www.anti-ikhwan.com/?p=830>

У. П. Кошетар

АСПЕКТЫ РЕЛИГИОЗНО-АКСЕОЛОГИЧЕСКОГО ВЛИЯНИЯ ИСЛАМИСТСКОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ

В статье рассмотрены аспекты религиозно-аксиологического влияния исламистской Интернет-коммуникации.

Ключевые слова: Интернет-коммуникация, политический ислам, социальные сети.

U. Koshetar

ASPECTS OF RELIGIOUS AND AXIOLOGICAL INFLUENCE OF THE ISLAMIC INTERNET COMMUNICATIONS

The article deals with aspects of religious and axiological influence of the Internet communication. Its impact on society has been revealed.

Key words Internet communication, political Islam, social networks.

УДК 130.2:004.738.52

Т.В. Мерцій

ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ КОНТРАКУЛЬТУРНИХ ГРУП В ІНТЕРНЕТ-СЕРЕДОВИЩІ В ІНФОРМАЦІЙНУ ЕРУ

Гуманітарний інститут Національного авіаційного університету

Анотація. У статті досліджується трансформація контркультурних груп в Інтернет-спільноту за інтересами.

Ключові слова: Інтернет, контркультура, субкультура, Інтернет-середовище, віртуалізація.

Вступ

Вплив інформаційно-комунікаційних технологій на людину, її психіку, людське суспільство загалом і його культуру важко переоцінити. На піку розвитку інформаційних технологій, які полягають у використанні принципово нових технологій передачі інформації, серед яких важливу роль відіграє Інтернет. Відкритість суспільних відносин внесли зміни в соціокультурний простір і створили сприятливе підґрунтя для розвитку найрізноманітніших субкультурних груп в Інтернет-середовищі. Глобальна інформатизація розвивається стрімко і непередбачувано. Значно випереджаючи теоретичне осмислення її наслідків, вона ставить перед світовою спільнотою безліч питань філософського характеру. Одним із

них є питання про значущість Інтернету та роль сучасних інформаційних технологій у трансформації контркультурного середовища та перехід цього середовища у віртуальний простір. Ця проблема розглядалася Г. Маркузе, Ж. П. Сартр, Е. Роуз, П. Суїзі, Н. Браун, Л. Гольдман, А. Гінзберг, П. Гудмен, К. Лоренц, Т. Лірі, М. Маклюен А. Уотсон і інш.

Вагомий внесок у дослідження молодіжних течій другої половини ХХ в. внесла низка російських дослідників: А. Аксютіна, М. Байчоров, Л. Балашов, Г. Боков, А. Бондаренко, А. Бондаренко, А. Григор'єва, Ю. Давидов, М. Дегтярьова, О. Запесоцькій, А. Єремєєва І. Ковшова, С. Левікова, В. Леонтьєв, Л. Мельникова, А. Мельвіль, М.Міндоліна, А. Мясникова, І. Сухина.

Серед українських дослідників можна виділити М. Поповича, М. Слюсаревського, Т. Щепанського, А. Яворницького та ін. Вони зосередили увагу на особливостях контркультурних рухів на території України. Проте поз-за увагою багатьох дослідників залишилась проблема особливостей функціонування контркультурних груп а Інтернет-середовищі в інформаційну еру.

Основна частина

Завдяки всесвітній павутині різко зросли темпи розповсюдження та споживання різноманітних культурних цінностей – стало можливим відвідування віртуальних музеїв, бібліотек, галерей, концертних залів, а також знайомство з геніальними шедеврами художників, архітекторів, скульпторів та інших відомих на весь світ митців. Внаслідок чого результати творчості в умовах інформатизації та всезагального доступу перестают бути надбанням тієї чи іншої нації, культури, а стають надбанням усього людства. А це, у свою, чергу впливає на трансформацію контркультури, змінює її основні параметри та породжує нові культурні зв'язки, які впливають на зміну та трансформацію контркультурного середовища у субкультурні утворення за інтересами. Якщо контркультура є культурою, характерною для способу мислення і дії в молодіжному середовищі, – це система цінностей і знань молодих людей, пов'язаних із певним статусним положенням у системі соціокультурного відтворення, які протистоять пануючим цінностям та нормам суспільства, то субкультура інформаційної ери – соціальна спільність, угруповання молоді, що мають певні інтереси, які не притаманні більшості представників традиційної культури. Вхідження молоді людини в те чи інше молодіжне субкультурне утворення означає прийняття нею його норм, цінностей, світосприймання, манер, стилю життя, а також зовнішніх атрибутів приналежності до даного утворення.

Як уже зазначалось, новітні засоби масової комунікації та комп'ютерних технологій створили передумови до виникнення субкультурних спільнот в Інтернет-просторі, створивши віртуальну реальність субкультурного середовища. Під віртуальною реальністю розуміється також штучно створене комп'ютерними засобами середовище, в яке можна проникати, змінюючи його зсередини, спостерігаючи трансформації і переживаючи при цьому реальні почуття. Істотною особливістю віртуальної реальності є участь у ній людини. На відміну від комп'ютерної реальності, яка може існувати, наприклад, у формі знання, віртуальна реальність, як слушно відзначає В.М.Розін, – це реальність плотська, життєва, середовищна, реальність і події «тут і зараз». Причому події у віртуальній реальності розгортаються тільки всередині свідомості користувача. Їх немає для інших людей або у фізичному часі. Віртуальний простір створив передумови до існування субкультур за інтересами та полегшив умови вступу до тієї чи іншої спільноти. З переходом субкультур у віртуальні спільноти процес придбання ідентичності та становлення частиною субкультури значно полегшився. Для входження в субкультуру Інтернет-простору, достатньо переконати Інтернет-спільноту, що ти свій, що ти поділяєш їхні погляди та викласти кілька фотографій

з характерними образами, знаками на свій профайл у соціальної мережі.

Високі технології змінюють характер взаємин між людьми, призводять до все більшого розповсюдження віртуальних контактів між ними. Традиційне коло спілкування, що засноване на безпосередньому, живому контакті, вироджується і відбувається перехід до заочного спілкування, куди більш мізерного в плані безпосередніх почуттів і переживань. Зрозуміло, що коли людина спілкується переважно через інформаційну мережу, то вона не абиякою мірою ізольована від суспільства. Часто-густо така ізоляція, яка об'єктивно є побічним продуктом впровадження сучасних інформаційно-мережових технологій, формує або посилює в їхнього користувача тенденцію до самоізоляції, що серйозно відбивається на його психіці [1, с.128]. Людина, за допомогою сучасних техногенних засобів, все більше дистанціюється від собі подібних. Розвиток високих технологій змінює характер організацій. У суспільстві інформації з мережевою організацією комп'ютер стає метафорою всієї корпорації. Головний наголос робиться на спрямуванні потоків комунікацій і знань правильними каналами, що ламає організаційну ієрархію скрізь, де це є доцільним. Сучасна організація – це, перш за все, інтелектуальна корпорація, співробітники якої оточені сірими комп'ютерами і зосереджені в скляних осередках [2, с. 123]. Отже, людина залишається наодинці із собою, скасовується символічний характер інтеракції, зникає тілесність контакту.

Субкультури Інтернет-спільнот є альтернативою масовій культурі. Комунікації між учасниками можна розглядати як соціальну взаємодію в рамках Інтернет-спільнот. Відбуваються зміни культурного характеру, зумовлені специфікою даної взаємодії та які, у свою чергу, формують специфічні елементи культури користувачів Інтернету. Віртуальна культура розвивається за законами синергетики як відкрита, самоорганізована система. Саме масштабність даного феномену, на нашу думку, не дає можливості простежити, упорядкувати і підпорядкувати всі процеси, що відбуваються в ньому. Проте концептуалізація феномена віртуальної культури вимагає чіткого розуміння її сутності й меж функціонування.

Вже зараз віртуальність активно освоюється молодими людьми, які називають себе геймерами (англ. game – гра), хакерами, кіберпанками. Сучасні комп'ютерні ігри все досконаліше імітують реальність. Хоча події, що відбуваються в грі, безумовно є менш «дійсними», ніж ті, які можна спостерігати на телеекрані, однак той факт, що гравець безпосередньо бере участь у цих подіях, створює набагато могутніший ефект занурення у віртуальний світ. Крім того, дослідження показали, що, будучи не зовсім сьогоденням і залишаючи простір для фантазії, такий світ часто стає більш привабливим, ніж коли він є фотографічною копією реальної дійсності.

Сьогоднішнє молоде покоління, розчинившись у віртуальному просторі, створило для себе свій власний образ світу – світ необмежених можливостей. Він перебуває під пильним контролем лише власної свідомості молоді людини. Питання тільки в тому, якою є ця свідомість. Для молодих людей пропала й потреба в створенні молодіжної субкультури за старим типом. Адже немає необхідності кудись йти і

думати, що робити, коли можна, не виходячи з дому, сидючи біля екрана монітора, спілкуватися з масою людей і одержувати навіть більше, ніж може дати традиційна «тусовка». [3]

Отже, виникла молодіжна субкультура нового типу – «кібер-субкультура». Молодих людей із цієї субкультури не побачиш такими, що «тусуються» на вулиці; їхня субкультура розчинилася у віртуальній реальності. Вона схожа на вірус є невидимою для оточуючих, але «вважає» все нових молодих людей.

В умовах віртуального буття особливо чітко простежується тенденція до практичного скасування суб'єктно-суб'єктної парадигми спілкування. Тут фактично існує тільки символічний суб'єкт, основною функцією якого в більшості випадків є навіть не комунікація, але персоналізація інформації. В Інтернет-просторі користувачі «зустрічаються» за допомогою спеціального програмного забезпечення, на різних тематичних сайтах, які дають можливість обмінюватися будь-якою інформацією в режимі реального часу. Багато таких сайтів мають сформований і досить стабільний контингент відвідувачів, віртуально знайомих між собою.

При найближчому розгляді віртуальне субкультурне середовище виступає, передусім, як засіб безвекторності самовираження особистості, де відносини зі світом під впливом віртуальних комунікацій будуються сьогодні складно і суперечливо. З одного боку, вони сприяють розвитку особистості, розширюють культурне поле життя, породжують нові сенсоутворюючі центри; з іншого боку – здійснюють деформуючий вплив, змінюючи спосіб мислення і менталітет, шкалу культурних норм і цінностей. Формування сучасної субкультури здійснюється в межах декількох тенденцій:

- тенденції індивідуалізації, які полягають у розширенні спектру сценаріїв стилю життя, форм «включеності» у соціум за допомогою засобів масової комунікації і за допомогою підключення до глобальних інформаційних анклавів через комп'ютерну мережу;

- тенденції посилення психологічної залежності, коли спостерігається тривале блукання у віртуальному інформаційному лабіринті, яке характеризується сильною залежністю від цієї діяльності і втраченою контролю над своїми діями;

- тенденції експансії маніпулятивних практик, коли за допомогою новітніх інформаційних технологій підсилюється маніпулювання суспільною й індивідуальною свідомістю;

- тенденції росту симулятивних форм презентації соціальної компетентності, за яких дефіцит місця і часу призводить до того, що єдиною раціональною формою наукової дискусії стає нелогічна, неструктурована, але, разом із тим, ефектна презентація образу чи ідеї теорії;

- тенденції збагачення спектру соціальних технологій і механізмів вибудовування партнерських відносин. [3]

Віртуальна реальність субкультур копіює об'єктивний навколишній світ. Представники субкультурного середовища конструюють власний простір, використовуючи при його створенні опрацьовані та перевірені реальністю закони, традиції, цінності, норми. Копіюючи реальність за певними ознаками,

віртуальна субкультура стає більш привабливою для її творців і учасників. Привабливою виявляється сама можливість самостійного моделювання віртуального простору за власним сценарієм та втілення цього сценарію у своїй діяльності. Представникам віртуальних субкультур відкривається можливість оперативної та глобальної зміни об'єктів при індивідуальному зусиллі одного суб'єкта. Стає протилежною до реальності, в якій глобальні революційні зміни досягаються, як правило, за рахунок суспільних перетворень. Віртуальний світ субкультур – більш гнучкий, він підлаштовується під особу на відміну від світу реального, застосовуючи специфічні функції віртуальної культури – компенсації відсутнього в безумовній реальності. У віртуальному світі присутній відкритий характер мобільності, тут не є важливим соціальний статус, фінансове становище, спадковість, тоді як в об'єктивній реальності – це основні чинники успішності. Крім того, віртуальний світ – це сприятливе емоційне середовище зі спрощеною комунікативною функцією [4].

Створення вигаданого світу у віртуальному світі субкультур дозволяє користувачу протиставити нудну повсякденність та цікавий вигаданий віртуальний світ. Представлені субкультурні практики є втіленням різних сторін віртуальної культури, представленням її багатогранності. При цьому молодіжна субкультура є феноменом лише відкритих динамічних товариств, що з'являються внаслідок бурхливого розвитку техніки. Прикладом ілюстрації віртуальної культури, віртуальних співтовариств можуть бути Толкеністи та Кібер-грачі, що існують і функціонують у просторово-часових рамках об'єктивної реальності. Кібер-грачі існують у технічно створеному середовищі, в Інтернет-просторі, а Толкеністи – у просторі реального життя, але конструюють власний простір за допомогою ролевих ігор. Толкенізм (рольовий рух) – молодіжна субкультура, представники якої захоплюються рольовими іграми, для сценарію використовують різноманітні сюжети з літератури (найчастіше на основі творів Дж. Толкієна), історії з буденного життя [5, с. 134.]. Кібер-грачі – групи людей, для яких ігровий комп'ютерний світ, а також занурення у віртуальну комп'ютерну реальність (віртуальні ігри, інтернет-знайомства, взаємодії в соціальних мережах) стають звичним способом подвоєння реальності. [6, с. 23]. Відповідно, в них ми знаходимо відображення як ознак і законів реального світу, так і характерні риси віртуального простору й віртуальної культури.

Для підтвердження розглянемо низку характеристик, що ілюструють дане переконання. Для початку відзначимо наявність нормативної основи, що регламентує взаємодію всередині групи вище зазначених спільнот. Так, у субкультурі Толкеністів є нормативно-правові документи, що регулюють діяльність рольовиків. Основним об'єктом у даній категорії документів виступає Статут. Він регламентує не тільки діяльність клубу як певної освітньої спільноти, а й уточнює статуси учасників, можливості руху по соціальних сходах (в рамках віртуального простору), визначає правила і норми поведінки їхніх представників.

Ще однією відмінною характеристикою є соціальна структура всередині віртуального співтовариства.

Всередині цих груп є фіксовані певні статуси учасників, статусний розподіл, який безпосередньо пов'язаний зі сферою діяльності кожного із представників. Що ж стосується субкультури Кібер-грачі, то в їхньому середовищі також є діючі статуси, що різняться між собою ступенем включення у віртуальний простір: кіберлюбитель, кіберпрофесіонал, кіберфанат.

Важливо відзначити наявність власної мови, спеціалізованого сленгу в кожній із представлених субкультурних утворень, а також збагачення мови власним сленгом, формування власної мови: сленг-імена, сленг функціонально-технічного характеру. Діалоговий компонент інтерактивності актуалізується через можливість симетричного спілкування користувача в режимі «питання-відповіді» з іншою людиною чи групою людей. Втім, як справедливо зазначає С. Ішук, феномен інтерактивності не вичерпується лише інтерперсональним аспектом. Провідне місце в ньому належить можливості самостійного реагування та маніпулювання медійними засобами. Дана можливість реалізується вже на етапі написання повідомлення через застосування графічного, музичного, іконічного та інших мультимедійних кодів. За таких умов автор-укладач мультимедійного повідомлення має потенційну можливість встановити багаторівневі зв'язки між частинами нарративу, робити анотації багатьох текстів і навіть відсилати читача безпосередньо до джерел, що цитуються, тим самим відтворюючи мультимедійне тло текстуальної інформації [7, с. 89]. Отже, крім інтерперсонального аспекту інтеракції, віртуалізація створює можливість реагування та маніпулювання на дії іншого.

Якщо ідеологія Толкеністів значною мірою відображена в нормативних документах та набуває філософського змісту, то у субкультурі Кібер-грачів ідеології немає, оскільки вона не має формальної організації на відміну від рольовиків. Віртуальна реальність копіює об'єктивний навколишній світ. Представники ігро-символічних та ігро-технічних субкультур конструюють власний простір, використовуючи при його створенні опрацьовані та перевірені реальністю закони, традиції, цінності, норми. Віртуальний світ, копіюючи реальність за певними ознаками, безсумнівно, є більш привабливим для своїх творців і учасників, які активно долучаються до його діяльності.

Отже, віртуальний світ пропонує безтурботний світ, де кожен може видавати себе за іншого та конструювати свою манеру поведінки, яка є часто відмінною від поведінки в реальному житті.

Висновок

Віртуальна культура в сучасному суспільстві тільки формується, набуває свого вигляду у наданні її представникам більшої свободи та можливості створення творчих умов для формування та розвитку феномену віртуальної культури. Адже своєрідні відгомони прояву віртуальної культури

можуть бути виявлені і в міфології, і в релігії. Однак у них суб'єкт не може виявляти свою самостійність і активну діяльність згідно із власними уявленнями. Отже, в даних явищах можуть бути виявлені лише ознаки віртуального, але не віртуальна культура в повному її розумінні.

Підсумовуючи вище сказане, можна дійти до висновку, що віртуалізація контркультурного середовища – це трансформація контркультури у субкультуру за інтересами, що існують в Інтернет-просторі. Субкультура інформаційного суспільства трансформувалася в площину Інтернету, ставши соціальним угрупованням, представників якого об'єднує те, що кожен із них себе до нього зараховує. Представник чи носій субкультури приймає норми, цінності, картину світу, стиль життя та інше – за зразок свого існування. Це і перетворення контркультури під впливом інформаційно-комунікаційних технологій. Окрім цього, ІКТ за допомогою масмедіа, ЗМІ, Інтернету дають можливість представнику доступ до інших субкультур, подискутувати, створити власну культуру, налагодити стосунки з іншими і віднести себе до цілковито нового простору. Віртуальне середовище – субкультур це середовище інформаційного суспільства, воно конструюється індустрією ЗМІ, мас-медіа та Інтернету. Під віртуалізацією субкультури ми розуміємо модифікацію контркультури суспільства під впливом інформаційно-комунікаційних технологій. Наявність субкультури – свідчення внутрішнього різноманіття контркультури даного суспільства, його здатність до розвитку, адаптації до нових умов. Відносини субкультури зі світом під впливом віртуальних комунікацій будуються сьогодні складно і суперечливо. З одного боку, вони сприяють розвитку особистості, розширюють культурне поле життя, породжують нові сенсоутворюючі центри; з іншого боку, вони здійснюють деформуючий вплив, змінюючи спосіб мислення і менталітет, шкалу культурних норм і цінностей.

Список літератури:

1. Абрамов М. Г. Человек и компьютер: от homo faber к homo informaticus / М. Г. Абрамов // Человек. – 2000. – № 4. – С. 127-134.
2. Исторический процесс в категориях «культура», «цивилизация», «глобализация»: [сб. материалов]. – М.: Новый век, 2003. – 93 с. – (Глобальный мир: Материалы постоянно действующего междисциплинар. семинара Клуба ученых «Глоб. мир»; вып. 3 (26)).
3. Барматова С. Изменение места и роли коммуникации в современном мире // С. Барматова // Вестник Московского Университета. Серия 9. Философия – 2009. – № 3. – С. 158-169.
4. Мантов Р.Е. Эскапизм как основная функция искусства в современном обществе // Полигнозис. 2003. № 1;
5. Грачев Н. Л. Новое в молодежном жаргоне / Н. Л. Грачев // Русский язык в школе. – 2005. – № 4. – С. 22-24.
6. Болескина Е. Л. Потребители игровой компьютерной культуры / Е. Л. Болескина // СОЦИС. – 2000. – № 8. – С. 80-87.
7. Ішук С.М. Інтернет-комунікації в контексті культури інформаційного суспільства // Дис....канд.філос. наук: 09.00.04 / К., 2012. – 190 с.

T.V. Mershchii

ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ КОНТРАКУЛЬТУРНЫХ ГРУПП В ИНТЕРНЕТ-СРЕДЕ В ИНФОРМАЦИОННУЮ ЭРУ

В статье исследуется трансформация контркультурных групп в Интернет-сообщества по интересам.

Ключевые слова: Интернет, контркультура, субкультура, виртуализация.

T. Mershchii

FEATURES COUNTERCULTURE GROUPS FUNCTIONING IN THE INTERNET IN INFORMATION AGE

This article examines transformation of countercultural groups of Internet communities by interests.

Keywords: Internet, counterculture, subculture, virtualization.