

## ЦИФРОВЫЕ СУБКУЛЬТУРЫ КАК НОВЫЙ СОЦИАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН

Мамедов А.К., Артеменко М.О.

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, г. Москва

Современное информационное общество характеризуется стремительным развитием цифровых технологий, которые радикально изменили социальные взаимодействия и культурные практики. Одним из ярких проявлений этих изменений стало появление и распространение цифровых субкультур - сообществ, формирующихся в онлайн-пространстве на основе общих интересов, ценностей и символов. Эти группы, объединяющие преимущественно молодёжь поколения Z и альфа-поколения, стали не только пространством самовыражения, но и фактором, влияющим на повседневные нормы, идентичность и коммуникацию. Цифровые субкультуры раскрывают мир, где границы между локальным и глобальным, индивидуальным и коллективным исчезают в реальном времени. Технологии выступают не просто инструментом, а соавтором новых социальных реальностей, формирующих будущее уже сегодня.

*Ключевые слова:* цифровые субкультуры, сетевое общество, идентичность, медиатизация, социальные сети, поколение Z, интернет-культура, самопрезентация, культура отмены, глобализация

DOI 10.22281/2542-1697-2025-04-02-84-92

Актуальность обращения к вопросам цифровых субкультур несомненна: важно изучение тех процессов, которые формируют современную культуру коммуникаций между различными слоями современного социума, когда цифровизация проникает во все сферы жизнедеятельности общества и необходимо достижение консенсуса по многим проблемам современности [8; 10] в области социального взаимодействия [9].

Цифровые субкультуры представляют собой качественно иной этап эволюции субкультурного феномена, возникший в условиях цивилизационного перехода от индустриального к информационному обществу. Социогенез традиционных субкультур сложен, субкультуры начали формироваться в XIX–XX веках как ответ на социальные изменения индустриальной эпохи [13]. Чикагская школа социологии в 1920-х годах актуализировала данную проблематику, сфокусировав свое внимание на феномене маргинальных городских групп/банды, этнических сообществах, - подчёркивая их связь с физическим пространством.

Впоследствии аналогичные исследования мы отмечаем в работах британских культурологов (Дик Хебдидж, Стюарт Холл) в 1970-х годах, которые обратили внимание на молодёжные субкультуры - тедди-боев, модов, панков, хиппи. Эти группы выражали протест против доминирования «официальной» культуры через музыку, моду и ритуалы. Например, панк-движение возникло в Великобритании как реакция на экономический спад и культурную стагнацию, находя выражение в DIY-этике (do it yourself) и эпатажном стиле. Такие субкультуры были локальными, требовали физического присутствия и опирались на материальные символы - ирокезы, кожаные куртки, фэнзины.

С развитием массовых коммуникаций в конце XX века субкультуры начали трансформироваться. Мануэль Кастельс в трилогии «Информационная эпоха» описал переход к «сетевому обществу» [5], где социальные связи организуются через глобальные информационные сети. Интернет, появившийся в 1990-х и ставший массовым в 2000-х, разрушил географические барьеры, позволив субкультурам выйти за пределы локальных пространств. Например, поклонники аниме, ранее ограниченные клубами и видеокассетами, начали объединяться в онлайн-фэндомы через форумы и соцсети. Этот процесс иллюстрирует тезис Кастельса о том, что сеть стала базовой единицей социальной структуры, заменив традиционные иерархии.

Социальный конструкционизм П. Бергера и Т. Лукмана предлагает теоретическую рамку /оптику анализа цифровых субкультур [1]. Согласно их концепции, реальность конструируется через взаимодействие участников, которые создают общие смыслы и нормы.

В цифровой среде этот процесс усиливается медиатизацией: участники субкультур совместно производят контент - мемы, видео, посты, - который становится основой и общим полем их идентичности. Например, мем-культура строится на коллективном «внутреннем» творчестве, где коды, шутки и образы понятны лишь «посвящённым», укрепляя внутригрупповую солидарность.

Драматургическая социология Э. Гофмана расширяет наше социологическое знание, существенно дополняя фреймы этого анализа [2]. В традиционных субкультурах самопрезентация, как правило, реализовывалась через внешний вид и поведение, тогда как в онлайне она осуществляется через цифровые профили, аватары и посты. Пользователи управляют впечатлением о себе, адаптируясь к ожиданиям сообщества. Например, геймеры используют никнеймы и аватары, отражающие их статус в игре [16], что подчёркивает их принадлежность к субкультуре. Таким образом, цифровые субкультуры унаследовали ключевые черты традиционных - групповую идентичность, альтернативные ценности, протест против мейнстрима, - но адаптировали их к новым технологическим условиям.

Интернет и социальные медиа стали инфраструктурной основой цифровых субкультур, радикально изменив способы их формирования и функционирования. Глобальность и интерактивность сети позволили субкультурам преодолеть ограничения традиционных коммуникаций.

Первым ключевым фактором является устранение/стирание всяческих географических барьеров. Если раньше субкультуры были привязаны к городским пространствам, то теперь они объединяют участников со всего мира. Например, фанаты К-рор из России, США и Латинской Америки общаются через Twitter [Twitter (X) ограничен в доступе на территории Российской Федерации с марта 2022 года по решению Роскомнадзора] и TikTok, формируя транснациональные сообщества. Процесс вступления в субкультуру упрощён: достаточно иметь доступ в интернет [14] и интерес к теме. Алгоритмы социальных платформ усиливают этот эффект, рекомендуя контент, соответствующий предпочтениям пользователя, что ускоряет поиск единомышленников.

Вторым фактором выступает скорость обмена информацией. Соцмедиа позволяют мгновенно распространять субкультурные артефакты - музыку, мемы, видео. Например, вирусный ролик в TikTok может за день привлечь тысячи участников к новому тренду, как это было с эстетикой «cottagecore». Это контрастирует с доцифровой эпохой, когда идеи распространялись годами через личные контакты и самиздат. Платформы вроде Discord [Discord запрещён в Российской Федерации с октября 2024 года по решению Роскомнадзора в связи с нарушением законодательства о распространении запрещённого контента] и Reddit [3] обеспечивают постоянную связь, заменяя физические встречи, что делает субкультуры более динамичными.

Социальные сети также влияют на самоорганизацию субкультур, алгоритмы рекомендаций (новые императивные дорожные карты) создают «эхо-камеры» - замкнутые информационные пространства, где участники видят преимущественно контент своей группы. Исследования показывают, что до 70% времени просмотра YouTube определяется рекомендациями, а не осознанным выбором. Это укрепляет внутригрупповую солидарность, но может усиливать изоляцию от внешнего мира. Например, радикальные сообщества за счёт алгоритмов быстро формируют иллюзию единодушия, что иногда приводит к радикализации. Концепция «культуры участия» Г. Дженкинса подчёркивает активную роль пользователей в создании субкультурного контента [3].

Интернет снизил барьеры для творчества: любой участник может создать мем, фан-арт или видео, внося вклад в сообщество. Например, платформа Reddit r/Place в 2022 году объединила миллионы пользователей для совместного создания пиксельного полотна, где субкультуры - геймеры, аниме-фанаты, криптоэнтузиасты - оставили свои символы. Это демонстрирует, как цифровые медиа превращают участников из потребителей в соавторов культуры. Социальные медиа, устранив барьеры доцифровой эпохи, также с необходимостью порождают новые вызовы. Высокая видимость контента приводит к его масштабированию

(косплей из нишевого хобби стал массовым явлением) и размыванию (корпорации используют субкультурные элементы в рекламе). Однако сообщества эффективно адаптируются, создавая закрытые группы и зашифрованный сленг, чтобы сохранить уникальность. Таким образом, интернет и соцмедиа обеспечивают субкультурам беспрецедентные возможности для роста, одновременно усложняя их внутреннюю динамику.

Цифровая среда не только облегчила возникновение субкультур, но и радикально изменила их практики, сделав их более гибкими, глобальными и медиатизированными. Теория «глубокой медиатизации» Н. Коулдри и А. Хеппа утверждает, что современная реальность конструируется через медиа [15], которые проникают во все сферы жизни. Личность конструирует себя через самописание, автобиографию и письма. Для субкультур это означает переход от физических встреч к онлайн-взаимодействиям, где медиа становятся основой их существования.

Одним из ключевых изменений является динамика развития. Цифровые субкультуры возникают и угасают быстрее, чем традиционные. Тренды вроде «e-girl/e-boy» в TikTok могут достичь пика популярности за месяцы, а затем уступить место новым явлениям.

Однако некоторые субкультуры, такие как геймерские сообщества вокруг игр типа Minecraft, сохраняются десятилетиями благодаря постоянному обновлению контента. Эта подвижность отражает ускоренный ритм цифровой эпохи. Структура субкультур в процессе институционализации также трансформируется. Виртуальные сообщества имеют более плоскую организацию: лидерство определяется не физическим авторитетом, а креативностью и видимостью контента. Например, в мем-сообществах статус зависит от популярности постов, измеряемой лайками и репостами. Это деформирует иерархичность, но вводит новые метрики - цифровой капитал в виде подписчиков и охватов.

Творческие практики становятся центральным элементом цифровых субкультур. Участники создают контент - фан-арт, косплей, стримы, - используя доступные инструменты вроде Photoshop или OBS. Коллективное творчество усиливается через флешмобы и челленджи: например, #JerusalemaDance объединил миллионы людей, включая субкультурные группы, которые адаптировали танец под свои стили. Мемы, как форма цифрового фольклора, иллюстрируют ремикширование: один образ порождает тысячи вариаций, становясь маркером/стигмой принадлежности. Идентичность в цифровой среде приобретает рефлексивный характер, как отмечал британский социолог Э. Гидденс [17]; молодёжь экспериментирует с ролями, участвуя в нескольких субкультурах одновременно - геймерских кланах, аниме-фэндоме, активистских группах.

Модный американский исследователь Ш. Теркл подчёркивает дискретность самопрезентации личности, множественность онлайн-«Я» [20]: человек может иметь разные никнеймы и образы на разных платформах, что делает идентичность фрагментированной, но гибкой, адаптированной. Например, подросток может быть «отаку» в Discord [Discord запрещён в Российской Федерации с октября 2024 года по решению Роскомнадзора в связи с нарушением законодательства о распространении запрещённого контента] и «экологом» в Instagram [Instagram признан экстремистской социальной сетью и запрещён в Российской Федерации с марта 2022 года по решению суда (Meta, владеющая Instagram, внесена в список экстремистских организаций)], переключаясь между контекстами.

Социокультурные аспекты усиливают и искажают эту трансформацию. Глобализация приводит к гибридизации: российские рэперы интегрируют западный хип-хоп с местными мотивами, а латиноамериканские фанаты К-поп добавляют фольклорные танцы. Однако сохраняется стремление к некоему «глокализму», к локальной самобытности: «неофолк»-сообщества в России подчёркивают этнические корни, дистанцируясь от западных трендов. Этот баланс между глобальным и локальным порождает новые самобытные формы субкультур.

Цифровая среда в процессе своего становления также формирует новые нормы и конфликты. «Культура отмены» (cancel culture), возникшая в Twitter [Twitter (X) ограничен в

доступе на территории Российской Федерации с марта 2022 года по решению Роскомнадзора], стала механизмом саморегуляции: сообщества бойкотируют участников за нарушение этики. В России это проявляется в кампаниях против блогеров за спорные высказывания. Одновременно анонимность порождает кибербуллинг: по данным ВОЗ, 15% европейских подростков сталкивались с онлайн-травлей. Геймерские чаты, где ранее процветал хейт-спич, начинают вводить модерацию, отражая сдвиг к большей толерантности.

Положительное влияние цифровых субкультур связано с новыми ценностями - инклюзивностью, взаимопомощью, свободой информации. Хакерская культура, основанная на open source, вдохновила сообщества вроде Википедии и разработчиков свободного ПО. Платформы вроде Reddit вырабатывают кодексы поведения, укрепляя этику share-иннома (обмена знаниями). Эти нормы постепенно проникают в офлайн, детерминируя изменения в динамике социальных институтов.

Таким образом, цифровая среда трансформировала субкультурные практики, сделав их сетевыми, медиатизированными и рефлексивными. Они унаследовали функции традиционных субкультур - идентичность, самовыражение, солидарность, - но реализуют их через онлайн-коммуникации, балансируя между глобализацией и локальностью, творчеством и конфликтами.

Технологические инновации являются ключевым драйвером эволюции субкультур в цифровую эпоху. Переход от индустриального к информационному обществу, отрефлексированный М. Кастельсом, сопровождался развитием глобальных сетей коммуникации, которые изменили способы формирования и функционирования социальных групп. Интернет, мобильные устройства и социальные платформы создали новую инфраструктуру, позволяющую субкультурам преодолевать географические и временные барьеры, что радикально трансформировало их природу.

На начало 2025 года, согласно данным Международного союза электросвязи (ITU), около 5,56 миллиардов человек (68% населения планеты) имеют свободный доступ к интернету [12], а 5,24 миллиарда активно используют социальные сети. В России этот показатель весьма высок: 88% населения (127,6 млн человек) являются интернет-пользователями, а 73% (106 млн) зарегистрированы в соцсетях. Такая массовая подключенность обеспечила технологическую основу для возникновения цифровых субкультур. Смартфоны, ставшие повсеместными (78% людей старше 10 лет владеют мобильным устройством), сделали онлайн-пространство доступным в любой момент, превратив его в естественную среду обитания для молодёжи поколения Z.

Одним из главных технологических факторов стало развитие социальных платформ, таких как TikTok, Discord [Discord запрещён в Российской Федерации с октября 2024 года по решению Роскомнадзора в связи с нарушением законодательства о распространении запрещённого контента], YouTube и Reddit, которые предоставляют инструменты для создания и распространения субкультурного контента. Алгоритмы рекомендаций этих платформ играют решающую роль в объединении людей по интересам. Например, TikTok, благодаря своей системе персонализированных рекомендаций, способен быстро погружать пользователя в нишевую субкультуру - будь то фанаты K-поп, любители ретро-игр или участники мем-сообществ. Алгоритмы анализируют поведение пользователя и предлагают контент, который усиливает его вовлечённость, формируя так называемые «фильтрационные пузыри». Это ускоряет процесс становления микросубкультур, где участники разделяют общие символы, жаргон и ценности.

Кроме того, технологии геймификации - системы лайков, подписчиков, рейтингов - стимулируют активное участие в субкультурных сообществах. На платформе Twitch, популярной среди геймеров, стримеры получают «достижения» и бейджи за активность, что повышает их статус в сообществе. На Reddit система «кармы» поощряет создание качественного контента, укрепляя внутреннюю иерархию. Эти механизмы превращают участие в субкультуре в игру, где статус зависит не только от знаний или преданности, как в

традиционных субкультурах, но и от цифровой видимости.

Концепция «культурного софта», предложенная Л. Мановичем, постулирует, что программное обеспечение стало универсальным доминантным языком современной культуры [11]. Интерфейсы социальных сетей, графические редакторы (Photoshop, Canva) и генеративные нейросети (Midjourney, DALL-E) предоставляют субкультурам инструменты для творчества. Например, мем-культура, одна из самых динамичных цифровых субкультур, опирается на простые редакторы изображений и шаблоны, позволяющие участникам быстро создавать контент, понятный только «своим». В 2023 году пользователи Midjourney сгенерировали около 964 миллионов изображений, многие из которых стали частью фанатских сообществ - от аниме-арта до sci-fi иллюстраций. Это демонстрирует, как технологии снижают барьеры для творческой активности, делая её доступной даже для новичков.

Перспективные технологии, такие как виртуальная (VR) и дополненная реальность (AR), уже начинают менять субкультурные практики. Платформа VRChat, где пользователи взаимодействуют через аватары, стала виртуальным аналогом традиционных субкультурных «тусовок». Участники могут создавать аватары, отражающие их субкультурную идентичность - от косплея персонажей до символов мем-сообществ. AR, в свою очередь, интегрирует субкультурные элементы в реальный мир: уличные художники используют AR-приложения для создания «живых» граффити, а фанаты игр организуют квесты с дополненной реальностью. Эти технологии делают участие в субкультуре более иммерсивным, усиливая чувство принадлежности.

Искусственный интеллект (ИИ) также вносит вклад в развитие субкультур. Генеративные нейросети позволяют создавать музыку, тексты и изображения, что расширяет возможности самовыражения. Например, в геймерских сообществах ИИ используется для генерации модификаций (модов) к играм, а в музыкальных субкультурах - для создания ремиксов. В будущем можно ожидать появления субкультур, полностью построенных вокруг взаимодействия с ИИ, где участники будут соревноваться в креативности, используя машинные алгоритмы.

Таким образом, технологические инновации не только упрощают доступ к субкультурам, но и трансформируют их структуру, делая их более динамичными, глобальными и мультимодальными. Они обеспечивают субкультурам инструменты для самовыражения и коммуникации, одновременно усиливая зависимость от цифровой инфраструктуры, которая существует практически во всех сферах жизнедеятельности социума (например, высших учебных заведениях [18], проектной деятельности [19], системе управления [4]).

Экономические факторы «включаются» в данный процесс и играют всё более значимую роль в развитии цифровых субкультур, превращая их из стихийных сообществ в структурированные системы с элементами коммерциализации. Рост интернет-экономики и платформенного капитализма изменил динамику субкультурных практик, интегрировав их в рыночные отношения.

Одним из ключевых экономических механизмов является монетизация контента. Социальные платформы, такие как YouTube, Twitch и Patreon [6], позволяют участникам субкультур зарабатывать на своём творчестве. Например, стримеры из геймерских сообществ получают доход от подписок, донатов и рекламы, превращая хобби в профессию. По данным Twitch, в 2023 году топ-стримеры зарабатывали до нескольких миллионов долларов в год, что свидетельствует о масштабе этого явления. Аналогично, косплееры и художники-фанаты используют Patreon для краудфандинговой поддержки, предлагая эксклюзивный контент своим подписчикам.

Коммерциализация субкультур также связана с влиянием брендов и корпораций. Компании активно используют субкультурные тренды для продвижения товаров: например, эстетика мем-культуры или геймерских сообществ часто появляется в рекламе энергетических напитков, одежды и электроники. Это вызывает двойственную реакцию: с

одной стороны, субкультуры получают ресурсы для роста, с другой - рискуют утратить аутентичность. Участники часто критикуют «выход в мейнстрим», считая его предательством первоначальных ценностей.

В процессе взаимопроникновения, экономические стратегии все активнее влияют и на внутреннюю организацию субкультур. Появление лидеров мнений (инфлюенсеров) и администраторов сообществ создаёт новую иерархию, где статус определяется не только субкультурным капиталом, но и финансовым успехом. Например, в крипто-субкультурах (энтузиасты блокчейна и NFT) лидеры продвигают проекты, зарабатывая на инвестициях и комиссиях, что делает экономику неотъемлемой частью их идентичности.

Цифровые субкультуры активно влияют на повседневные нормы, мораль и ценности, формируя новые формы коммуникации и культуры. Все больше мы наблюдаем новые паттерны поведения, порожденные цифровой культурой. Их воздействие проявляется в нескольких аспектах.

Во-первых, субкультуры трансформируют коммуникацию. Мем-культура сделала юмор и сарказм универсальным языком онлайн, проникающим в рекламу и СМИ. Фразы вроде «окей, бумер» или локальные мемы («Ждун») становятся частью повседневного лексикона, отражая настроения общества. Геймерский сленг («гринд», «фпс») и фанатские термины («стэн») также выходят за пределы сообществ, обогащая язык.

Во-вторых, субкультуры влияют на эстетику и самопрезентацию. Эстетика геймеров и аниме-фанатов вдохновляет моду: бренды выпускают коллекции с игровыми принтами, а стиль «э-гёрл/э-бой» из TikTok сочетает аниме-атрибуты с панк-мотивами. Это отражает теорию Гофмана о самопрезентации: цифровая «сцена» позволяет молодёжи конструировать образ через одежду и аксессуары, транслируемые в соцсетях.

В-третьих, субкультуры формируют новые моральные нормы. «Культура отмены», зародившаяся в онлайн-сообществах, стала механизмом общественного контроля. В России это проявляется в бойкотах блогеров за спорные высказывания, что подчёркивает рост нетерпимости к неэтичному поведению. Одновременно субкультуры продвигают инклюзивность: геймерские сообщества вводят модерацию против хейт-спича, а фанаты K-pop организуют благотворительные акции, усиливая ценности солидарности.

В-четвёртых, субкультуры стимулируют социальный активизм. Хактивисты Anonymous, выросшие из субкультуры имиджбордов, проводят кибератаки в поддержку свободы слова, а BTS Army мобилизует миллионы для социальных проектов. В России экологические кампании в VK и Telegram [7] показывают, как субкультуры становятся платформой для гражданской активности.

Наконец, субкультуры влияют на идентичность. Участие в них становится частью самоопределения молодёжи: «я - геймер» или «я - отаку» воспринимается как социальный маркер. Это подтверждает концепцию Гидденса о рефлексивной идентичности: цифровые сообщества дают пространство для экспериментов с ролями, помогая формировать ценности. Однако эхо-камеры, создаваемые алгоритмами, могут усиливать изоляцию, что требует баланса между субкультурной принадлежностью и интеграцией в общество.

Перспективы дальнейших исследований связаны с развитием технологий - VR, метавселенные, ИИ - которые могут породить новые формы субкультур. Актуальны вопросы цифрового неравенства, влияния алгоритмов на радикализацию и интеграции субкультур в мейнстрим. Цифровые субкультуры остаются лабораторией социальной жизни, где тестируются новые способы солидарности, самовыражения и сопротивления в эпоху поздней модерности.

#### Список использованных источников

1. Бергер, П. Л. Социальное конструирование реальности : Трактат по социологии знания : [Перевод] / Питер Бергер, Томас Лукман. – Москва : Московский философский фонд, 1995. – 322 с.
2. Гофман, И. Представление себя другим в повседневной жизни / Пер. с англ. и

- вступ. статья А. Д. Ковалева. - Москва: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2000. - 304 с.
3. Дженкинс, Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа: [Перевод] / Г. Дженкинс. – Москва : Рипол-Классик, 2019. – 384 с.
4. Ефимочкина, Н. Б. Влияние цифровизации на трансформацию систем управления: тренды современности / Н. Б. Ефимочкина, С. Х. Сулумов // Теории и проблемы политических исследований. – 2024. – Т. 13, № 3-1. – С. 20-33.
5. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. О.И. Шкаратана // М. Кстельс. – Москва: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
6. Коршунова, С. А. Трансформация современной молодёжной субкультуры в условиях развития цифрового общества [электронный ресурс] / URL: <https://doi.org/10.20339/AM.06-19.077> (дата обращения: 18.03.2025).
7. Лескова, И. В. Субкультура и социализация: меняющиеся стили поведения в цифровом обществе / И. В. Лескова, Т. Н. Юдина, Е. Е. Киселева, А. А. Ушаков // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2020. – Т. 11, № 2. – С. 3–5.
8. Мамедов, А. К. Диссенсус и консенсус в современном социальном знании: амбивалентность и адекватность / А. К. Мамедов // Социально-гуманитарные знания. – 2024. – № 2. – С. 5-8.
9. Мамедов, А. К. Запахи в системе социальных взаимодействий : учебно пособие / А. К. Мамедов, М. Е. Горлач. – Москва : ООО «МАКС Пресс», 2023. – 232 с.
10. Мамедов, А. К. Субстантивный конфликт культурной ткани нового декаданса / А. К. Мамедов // Социальная безопасность и социальный капитал: вызовы современности. – Брянск, 2024. – С. 23-36.
11. Манович, Л. Язык новых медиа / Л. Манович. – Москва: АД МАРГИНЕМ ПРЕСС, 2018. – 400 с.
12. Международный союз электросвязи (ITU). Measuring Digital Development: Facts and Figures 2024. – Geneva: ITU, 2024. – С. 5–10 (данные экстраполированы на 2025 год).
13. Омельченко, Е. Современные молодёжные субкультуры обсудили на вебинаре / Е. Омельченко [электронный ресурс] / URL: <https://spb.hse.ru/soc/youth/news/866424912.html> (дата обращения: 18.03.2025).
14. Полянинова, Я. И. «Корейская волна» в России: k-поп в восприятии транснациональной аудитории / Я. И. Полянинова [электронный ресурс] / URL: <https://www.hse.ru/edu/vkr/296306108> (дата обращения: 18.03.2025).
15. Couldry N., Hepp A. The Mediated Construction of Reality: Society, Culture, Mediatization. – Cambridge: Polity, 2017. – 256 с.
16. Gaming as a potential source of conflict with real life: The youth's assessments / A. K. Mamedov, G. V. Denisova, O. V. Smirnova, O. V. Sapunova // RUDN Journal of Sociology. – 2024. – Vol. 24, No. 4. – P. 1096-1103.
17. Giddens, A. Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age / A. Giddens. – Cambridge: Polity Press, 1991. – 256 с.
18. Information system of the university editorial-publishing complex / M. S. Logachev, V. V. Kovaleva [et al.] // Revista EntreLínguas. – 2022. – P. e022013.
19. Korkiya, E. D. Features of self-design in the virtual world / E. D. Korkiya, A. K. Mamedov // Социодинамика. – 2022. – No. 3. – P. 1-21.
20. Turkle, Sh. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. – New York: Basic Books, 2011. – С. 153–170.

#### Сведения об авторах

Мамедов Агамали Кулам-Оглы – доктор социологических наук, профессор, заведующий кафедрой социологии коммуникативных систем социологического факультета Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова. Рабочий телефон: +7 495 939-15-74, e-mail: [akmnauka@yandex.ru](mailto:akmnauka@yandex.ru).

Артеменко Милана Олеговна - студентка направления подготовки «Социология»

социологического факультета Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова; e-mail: artemenko@gmail.com.

UDC 316. 3:004

## DIGITAL SUBCULTURES AS A NEW SOCIAL PHENOMENON

Mamedov A.K., Artemenko M.O.

Lomonosov Moscow State University, Moscow

The modern information society is characterized by the rapid development of digital technologies, which have fundamentally transformed social interactions and cultural practices. One of the most striking manifestations of these changes is the emergence and proliferation of digital subcultures-communities formed in online spaces based on shared interests, values, and symbols. These groups, predominantly uniting youth from Generation Z and the Alpha generation, have become not only a platform for self-expression but also a factor influencing everyday norms, identity, and communication. The purpose of this article is to explore the evolution of digital subcultures, the factors shaping their formation, and their impact on society, drawing on theoretical frameworks and empirical data. Digital subcultures unveil a world where boundaries between the local and the global, the individual and the collective, vanish in real time. Technology acts not merely as a tool but as a co-creator of new social realities, shaping the future right now.

Keywords: *digital subcultures, network society, identity, mediatization, social media, Generation Z, internet culture, self-presentation, cancel culture, globalization*

### References

1. Berger, P. L. Social construction of reality : A treatise on the sociology of knowledge : [Translation] / Peter Berger, Thomas Lukman. Moscow : Moscow Philosophical Foundation, 1995. 322 p.
2. Hoffman, I. Presenting oneself to others in everyday life / Translated from English and intro. an article by A. D. Kovalev. Moscow: CANON-press-C, Kuchkovo Pole, 2000. 304 p.
3. Jenkins, G. Convergent culture. The clash of old and new media: [Translation] / G. Jenkins. – Moscow : Ripol-Classic, 2019. – 384 p.
4. Efimochkina, N. B. The impact of digitalization on the transformation of management systems: modern trends / N. B. Efimochkina, S. H. Sulumov // Theories and problems of political research. – 2024. – Vol. 13, No. 3-1. – pp. 20-33.
5. Castels, M. The Information Age: economics, society and culture / translated from English by O.I. Shkaratan // M. Castels. – Moscow: Higher School of Economics, 2000. – 608 p.
6. Korshunova, S. A. Transformation of modern youth subculture in the context of the development of digital society [electronic resource] / URL: <https://doi.org/10.20339/AM.06-19.077> (accessed: 03/18/2025)
7. Leskova, I. V. Subculture and socialization: changing styles of behavior in a digital society / I. V. Leskova, T. N. Yudina, E. E. Kiseleva, A. A. Ushakov // Mir nauki. Sociology, philology, cultural studies. 2020. Vol. 11, No. 2. pp. 3-5.
8. Mamedov, A. K. Dissonance and consensus in modern social knowledge: ambivalence and adequacy / A. K. Mamedov // Socio-humanitarian knowledge. – 2024. – No. 2. – pp. 5-8.
9. Mamedov, A. K. Odors in the system of social interactions : a textbook / A. K. Mamedov, M. E. Gorlach. – Moscow : MAKS Press LLC, 2023. – 232 p
10. Mamedov, A. K. The substantial conflict of the cultural fabric of the new decadence / A. K. Mamedov // Social security and social capital: challenges of modernity. Bryansk, 2024. pp. 23-36.
11. Manovich, L. The Language of new Media / L. Manovich. Moscow: AD MARGINEM PRESS, 2018. 400 p.
12. International Telecommunication Union (ITU). Measuring Digital Development: Facts and Figures 2024. Geneva: ITU, 2024. pp. 5-10 (data extrapolated to 2025).
13. Omelchenko, E. Modern youth subcultures discussed at the webinar / E. Omelchenko

[electronic resource] / URL: <https://spb.hse.ru/soc/youth/news / 866424912. html> (accessed: 03/18/2025).

14. Polyaninova, Ya. I. «The Korean wave» in Russia: k-pop in the perception of a transnational audience / Ya. I. Polyaninova [electronic resource] / URL: <https://www.hse.ru/edu/vkr/296306108> (date of request: 03/18/2025).

15. Couldry N., Hepp A. The Mediated Construction of Reality: Society, Culture, Mediatization. – Cambridge: Polity, 2017. – 256 с.

16. Gaming as a potential source of conflict with real life: The youth's assessments / A. K. Mamedov, G. V. Denissova, O. V. Smirnova, O. V. Sapunova // RUDN Journal of Sociology. – 2024. – Vol. 24, No. 4. – P. 1096-1103.

17. Giddens, A. Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age / A. Giddens. – Cambridge: Polity Press, 1991. – 256 с.

18. Information system of the university editorial-publishing complex / M. S. Logachev, V. V. Kovaleva [et al.] // Revista EntreLínguas. – 2022. – P. e022013.

19. Korkiya, E. D. Features of self-design in the virtual world / E. D. Korkiya, A. K. Mamedov // Социодинамика. – 2022. – No. 3. – P. 1-21.

20. Turkle, Sh. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. – New York: Basic Books, 2011. – C. 153–170.

#### **Author's information**

Mamedov Agamali Kulam-Oglu – Doctor of Sociology, Professor, Head of the Department of Sociology of Communication Systems, Faculty of Sociology, Lomonosov Moscow State University. Office phone: +7 495 939-15-74, e-mail: [akmnauka@yandex.ru](mailto:akmnauka@yandex.ru).

Artemenko Milana Olegovna - a student of the Department of Sociology at the Faculty of Sociology of Lomonosov Moscow State University. E-mail: [artemenko@gmail.com](mailto:artemenko@gmail.com).