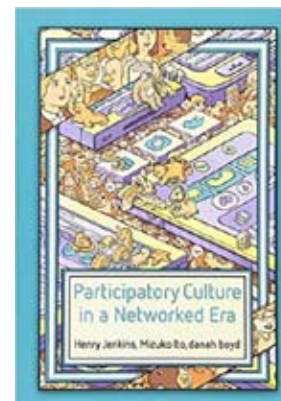


## НОВЫЕ КНИГИ

И. А. Павлов

# Одностороннее соучастие

Рецензия на книгу: Jenkins H., Ito M., danah boyd. 2015. *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge, UK: Polity. 220 p.



**ПАВЛОВ** Илья Андреевич — стажёр-исследователь ЛЭСИ НИУ ВШЭ, студент магистерской программы «Прикладные методы социального анализа рынков» НИУ ВШЭ, главный аналитик АО «Альфа-Банк». Адрес: Россия, 101000, г. Москва, ул. Мясницкая, д. 20.

Email: [iapavlov96@gmail.com](mailto:iapavlov96@gmail.com)

*В книге трёх знаменитых исследователей культур сообществ и влияния технологий на общество слово «conversation» (беседы) выведено в название, и это не должно остаться незамеченным для читателя. Текст построен в форме диалогов авторов о применимости термина «participatory culture» (культура соучастия) к анализу различных сфер социальной жизни (образование, взаимоотношения поколений, политика и т. д.) и одновременно является приглашением присоединиться к этой беседе, поспорить со многими высказанными тезисами и предложить собственные.*

*У каждого из авторов своя трактовка магистрального феномена культуры соучастия, но их объединяет в первую очередь глубочайшее вчувствование в свой объект исследований, от которого так предостерегал М. Вебер (все трое исследователей идентифицируют себя как бывших или настоящих носителей культуры соучастия). Такое вживание не остаётся бесследным, и, по мнению автора рецензии, представляет анализируемое исключительно в позитивном ключе.*

*Как следствие, авторы показали не только богатое (чуть ли не автобиографическое) исследование культуры соучастия, но и сделали ряд очень важных социальных рекомендаций о продуктивной и аккуратной работе с ней в образовательной сфере, в разрешении межпоколенческих конфликтов и в целом призвали не маргинализировать представителей сообществ культур соучастия. Безусловно, педалирование демократизирующей, просветительской и прочих положительных ролей культуры соучастия важно и очень полезно.*

*Помимо анализа культур соучастия, в книге представлен обновлённый взгляд на классическое понимание социальных групп, сетей и форм капиталов.*

*В рецензии сделана попытка систематизировать взгляды исследователей на самые крупные тематические поля, освещённые в тексте. В конце рецензии её автор позволяет себе присоединиться к диалогу с тремя известными учёными и мысленно переносится (и предлагает это сделать читателю) в гостиную Г. Дженкинса, в которой происходила большая часть приведённых в книге бесед.*

**Ключевые слова:** культура соучастия; сообщества; социальные медиа; технологии; Интернет; социальное неравенство.

## Как увлечение видеоиграми, гик-фэндом и непростая юность стали чем-то общим

В тексте рецензии мы будем использовать наиболее, на наш взгляд, релевантный перевод термина *participatory culture* как культура соучастия. Впервые такой перевод был представлен исследовательским коллективом под руководством известного отечественного культуролога Н. В. Самутиной (см., например: [Самутина 2017]).

Все три автора рецензируемой книги являются частью сообществ (*fandoms*) культур соучастия, и их заинтересованность темой санкционирована попыткой отчасти проанализировать и свои собственные пути становления «соучастным».

Мы считаем, что важно кратко познакомить читателя с бэкграундом авторов и их основным теоретическим подходом к культурам соучастия.

Г. Дженкинс — американский культуролог, исследовавший ряд различных фэндомов, таких как любители водевилей [Jenkins 1992b], популярной культуры [Jenkins 2002] и в первую очередь геймеров [Jenkins 1998, 2006b]. Именно Г. Дженкинс является автором термина «культура соучастия». Впервые теория культуры соучастия была представлена в его книге «Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture» («Текстовые браконьеры: фанаты телевидения и культура соучастия») [Jenkins 1992a], а затем развита и в значительной степени модифицирована в книге «Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century» («Сталкиваясь с трудностями культуры соучастия: медиаобразование в 21 веке») [Jenkins 2006a]. Исходя из прочитанного, мы выделяем три трактовки культуры соучастия Г. Дженкинсом:

- культура с относительно низкими барьерами для художественного самовыражения и проявления гражданской активности, сильно стимулирующая создание контента и его распространение;
- система менторства, в которой более опытные представители сообщества передают свои знания неофитам;
- пространство для сообщества, члены которого оценивают свои действия как значимые и обладают определённой степенью социальной привязанности друг к другу (по крайней мере, членам такого сообщества важно, как другие представители отнесутся к производимому ими контенту).

Все вышеприведённые дефиниции обладают важной общей компонентой: они апеллируют к ключевым социальным навыкам и культурным компетенциям, необходимым людям для полного погружения в новые медиа [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 4].

Культура соучастия может рассматриваться как описательная теоретическая модель и как практическая рекомендация [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 183]. В первом случае это совокупность доступных и общих практик культурного производства и обмена. Под рекомендациями понимается набор идеальных представлений об использовании вышеупомянутых практик для содействия образовательному процессу, расширению прав и возможностей, а также гражданской активности.

М. Ито — профессор культурной антропологии при Калифорнийском университете в Ирвайне, главным своим исследовательским интересом провозглашающая взаимодействия молодых людей с социальными медиа. Судя по диалогам в рецензируемой книге, М. Ито сама присоединилась к культурам соучастия как гик<sup>1</sup> (в отличие от Г. Дженкинса, включившегося как фанат компьютерных игр). Ито выделяет три цели культур соучастия, для которых образуются подобные сообщества:

- развлечение;
- занятие наукой;
- производство.

Когда у индивидов оказываются общими культурные представления, практики и цели, они склонны группироваться в сообщества культур соучастия. При этом важно, что включение в сообщество может быть вызвано не только интересами (*interest-driven*), но и желанием обрести там друзей (*friendship-driven*) [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 63].

На наш взгляд, наиболее важными тезисами концептуализации культуры соучастия, представленными М. Ито в рецензируемой книге, являются следующие:

- указание на отличия культуры соучастия от субкультуры;
- сопряжение теории культуры соучастия с бурдьевиристской теорией форм капиталов;
- предположение о драйверах возникновения культур соучастия;
- построение смысловых мостов к популярной теории экономики совместного потребления.

М. Ито подчёркивает, что культура соучастия неравнозначна субкультуре, поскольку не определяется в оппозиции к какой-либо культуре. В самом деле, предложенный 40 лет назад в хрестоматийной работе Д. Хэбдиджа [Hebdige 1979] термин «субкультура» почти исчез из академического дискурса из-за своей теоретической бескомпромиссности — многие культуры перестали противопоставляться мейнстриму или другим культурам, стали сосуществующими, утратили радикализм. Нынешние фэндомы могут не оказывать значительное, если угодно — тотальное, влияние на образ жизни его участника: домохозяйка может быть автором фанфиков<sup>2</sup>, офисный работник — геймером в свободное время, школьник — монтировать видео для YouTube и т. д. В то время как субкультуры 1970–1980-х гг. (панки, готы, металлисты и т. д.) поглощали своих участников полностью.

По мнению М. Ито, одним из главных отличий культур соучастия от массовых или поп-культур является важное значение культурного и социального капитала члена сообщества (а не институциональной иерархии). В эпоху Веб 2.0 роль социального капитала возрастает, поскольку чем больше у индивида связей, тем эффективнее, богаче, интереснее его интеракции. Экспансия сетевого взаимодействия, в свою очередь, выступает драйвером развития культур соучастия.

Что касается корней культур соучастия, то М. Ито видит их в попытках построения меритократии и неолиберализме: важно право на самовыражение каждого индивида безотносительно, как оно влияет на других. Одновременно культуры соучастия могут быть ответом на повышающийся гипериндивидуализм [Павлов 2019]: они открыты, прозрачны, выдвигают обязательным условием равный для всех членов сообщества доступ к культурному производству и обмену результатами этого производства.

<sup>1</sup> Под гиком авторами подразумеваются люди, увлечённые технологиями [Френтзен 1998]. Позже появившееся определение гика как представителя любого фэндома здесь и далее не используется.

<sup>2</sup> Фанфик — любительское сочинение по мотивам оригинальных художественных произведений [Сорра 2006].

М. Ито указывает, что культура соучастия не предполагает инвестиций в построение долгосрочных отношений между членами сообщества [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 40]. Важен в первую очередь контент, его трансформирующее восприятие (*transformative reception*), заключающееся не только в потреблении контента, но и в его производстве. Границы между производителем и потребителем контента размываются; производство контента становится коллективным действием [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 128]. Примером коллективного действия может быть процесс, когда геймеры достраивают компьютерные игры путём создания различных дополнений, тем самым превращаясь в разработчиков. В одной из книг австрийского социолога К. Фукса выдвинут тезис о том, что культура соучастия — это антагонизм культуре потребления (*consumer culture*) [Fuchs 2014], свойственной традиционной экономике, которая в современном дискурсе может быть противопоставлена экономике совместного потребления (*sharing economy*) [Hamari, Sjöklint, Ukkonen 2016]. Несколькими достраивая это утверждение, М. Ито обнаруживает, что культура соучастия связана с экономикой совместного потребления [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 63]. Учитывая же, что культуры соучастия появились раньше, чем практики экономики совместного потребления, можно даже утверждать, что культура соучастия — корень экономики совместного потребления.

дана бойд<sup>3</sup> — наверное, один из самых знаменитых социологов, занимающихся вопросами взаимодействия социальных медиа и общества в последние 15 лет, «социотехнический исследователь», как она сама себя обозначает в «Твиттере». Главный её исследовательский интерес — объяснение изменения социальных систем трансформацией социальных норм и преобразование самих норм из-за взаимодействия закона, технологий и рынка [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 149]. Вхождение даны бойд в поле культур соучастия автобиографично: она считала себя особенным подростком, гиком и ненавидела школу. Появление Интернета стало, по её словам, спасением, пространством, в котором она, наконец, смогла почувствовать себя свободной.

Основной корпус работ даны бойд — эмпирические исследования социальных медиа и прикладное применение концепта культур соучастия к ним. Однако есть теоретическая коллизия, которая кажется ей (и автор рецензии солидарен с этим) важной и тревожной: термин «культура соучастия» постепенно размывается и расширяется, его начинают применять всё к большему числу феноменов, тем самым, как кажется, уменьшают его эвристическую ценность.

## Где та молодая шпана? (Про поколения)

В начале книги Г. Дженкинс указывает, что все отражённые на её страницах дискуссии касаются в первую очередь молодых людей, потому что они — новаторы (в терминологии диффузной теории Э. Роджерса [Rogers 1983]) мобильных, социальных и игровых медиа и зачастую именно они являются ядром культур соучастия.

В основном именно молодёжь становится преобладающей частью культур соучастия из-за предубеждений более старших поколений против новых технологий и Интернета. М. Ито считает, что подобное негативное отношение обусловлено невозможностью овладения этими медиа самими взрослыми («Я не могу это (социальные медиа. — *И. П.*) освоить, поэтому тебе тоже не стоит в них погружаться» [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 49]), выученной беспомощностью (*learned helplessness*) старших поколений. У молодёжи таких проблем не возникает. Однако стоит упомянуть, что таких проблем не возникает не потому, что молодые — цифровые аборигены (*digital natives*), и навыки овладения интернет-инструментами они приобрели с рождения. На самом деле, известный учёный в области коммуникационных исследований из Принстонского университета Э. Харгиттай пишет, что такой стереотип обесценивает существующий в реальности (и зачастую трудоёмкий) процесс освоения этих

<sup>3</sup> Строчные буквы при написании являются стилизацией, связанной с родом деятельности носительницы этого имени.

умений молодым поколением [Hargittai 2010]. Очевидно, что намного проще бояться технологии и медиа, чем попробовать их критически и осмысленно использовать [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 102].

Кажется, что дети и родители не понимают друг друга. Например, наиболее критикуемые паттерны поведения молодёжи в культурах соучастия социальных медиа — это излишняя драматизация жизненных событий при их освещении, распространение сплетен и нарциссизм. Но авторы демонстрируют, что подобное поведение одинаково распространено у интернет-пользователей всех возрастов.

Ещё одним примером межпоколенческого непонимания может быть стереотип о молодёжи как об уязвимой, невинной и политически индифферентной. дана бойд утверждает, что это неверная посылка и молодые люди, наоборот, политически активны [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 52].

В эпоху Интернета сведения родителей о жизни детей полнее, чем когда-либо ранее в истории, что предположительно должно бы облегчать межпоколенческое взаимопонимание и коммуникацию. Но подобная ситуация сильно сжимает личное пространство подростка, тревожит его. Когда дети обнаруживают своих родителей в тех же социальных медиа, которыми пользуются сами, они изобретают сложные стратегии, чтобы оказаться невидимыми для родителей (например, изобретают сленг, который непонятен для взрослых, и проч.). Автор данной рецензии солидарен с подростками и разделяет их чувства, поскольку имеет опыт фильтрации публикуемого контента в социальных медиа после регистрации в них родителей (несомненно, речь не идёт о такой экстремальной практике, как придумывание сленга, но её направленность на сохранение личного пространства вряд ли может вызывать сомнения).

Важно, что авторы рецензируемой книги осознают, что, как и любая крупная социальная группа, молодёжь очень разнородна — по опыту, устремлениям, интересам, ценностям и т. д. [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 59] — и осторожны в своих суждениях.

## Неравное обучение

Одна из тем бесед, отражённых в рецензируемой книге, — процесс обучения. Поскольку обучение — социальный процесс, любая культура соучастия ассоциируется с обучением внутри сообщества.

Авторы подчёркивают, что обучение — это не цель культур соучастия. Скорее, это непреднамеренное последствие творческой деятельности, взаимодействия и формирования сообщества [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 93]. Обучение в культуре соучастия (*participatory learning*) [Literat 2016] предполагает уважение и осознание ценности вклада каждого представителя сообщества (будь то учитель, ученик или кто-то за пределами сообщества). В таком обучении каждый отчасти контролирует собственный образовательный процесс и участвует в принятии коллективных решений.

Несмотря на столь благородную демократизирующую функцию обучения в культурах соучастия, оно, к сожалению, наталкивается на значительную проблему социального неравенства. Красной нитью по всему тексту проходит мысль о том, что знания и навыки важны намного меньше для доступа к возможностям культур соучастия, чем социальные связи (*participation gap*). Именно поэтому, по мнению авторов, образовательная повестка должна фокусироваться не только на загрузке информации в головы учеников, но и на внимании к тому, в каких условиях находятся обучаемые [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 91].

Обучение выступает одним из предметов конфликта отцов и детей. Зачастую молодёжные практики — например, итеративное тестирование (*drill-and-practice*) программного обеспечения, обучение языку

через написание субтитров к иностранным фильмам и т. д. [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 92] — отрицаются взрослыми как не соответствующие нормативным пониманиям об обучении, хотя могут быть действеннее традиционных, поскольку всегда подкрепляются искренним интересом [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 94]. Такие практики обозначаются как позитивно девиантные. Очень понятным примером, приведённым в тексте, может быть то, что дети гораздо быстрее и успешнее учатся арифметике, когда самостоятельно оплачивают покупки или готовят еду, отмеряя различные пропорции ингредиентов, чем на математических занятиях. Классические же школьные классы и университетские аудитории, по мнению авторов, представляют собой авторитарные пространства несвободы, где право выбора и голос обучаемого ограничены, темы могут быть скучны, а расписание занятий подходит не всем [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 95].

Авторы книги поощряют стремление развитых и некоторых развивающихся стран внедрять модели обучения, базирующиеся на большем внимании к интересам учеников и студентов (*connected learning*), однако осознают, что такое обучение, к сожалению, обычно доступно привилегированным группам, что снова отсылает к проблеме неравенства и социальным связям.

## Неоднозначный Веб 2.0

Наша культура абсорбирована новыми медиаплатформами и медиапрактиками [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 6]. И хотя термин «культура соучастия» возник до популяризации Интернета, именно Всемирная паутина придала ему второе дыхание. Понятие «культура соучастия» стало применяться для описания новых форм культурного производства и обмена медиаматериалами, появляющимися в эпоху Интернета [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 3].

В распространении Интернета авторы видят важный сдвиг в социальном порядке: сети начали преобладать над социальными группами [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 123]. Если это действительно так, то возможно объяснение резкого уменьшения субкультур (представители которых как раз образовывали группы) и роста культур соучастия (которые как раз являются, скорее, сетями, чем группами).

Изначально Интернет рассматривался как оплот свободы, а коллективное производство знания (по сути, это и есть культура соучастия) — чуть ли не как базисная компонента становления эпохи Веб 2.0 [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 132]. Однако, к сожалению, благодаря нарастающим процессам балканизации<sup>4</sup> и коммерциализации, Интернет превратился из воплощения свободы и демократии в ещё один источник социального неравенства. Веб-сервисы разделяют пользователей, а не пытаются их объединить [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 124]. Образуются пузыри фильтров<sup>5</sup>, которые приводят к социальной сегрегации офлайн. Фирмы пытаются монетизировать данные о пользователях всеми возможными легальными и не очень способами, а сами юзеры в этом вопросе часто остаются беспечными. Да и сами пользователи социальных медиа пытаются манипулировать друг другом, занимаясь троллингом и фродом [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 109]. Именно поэтому многие бывшие евангелисты технологий становятся их противниками [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 123].

При этом, подчёркивают авторы, остаётся неясным, как преодолевать эти проблемы. Руководитель Facebook М. Цукерберг полагает, что прозрачность является решением проблемы неравенства и отсутствия честности и толерантности [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 124], но кажется, что это пустые слова, поскольку работа самого Facebook регулярно вызывает вопросы к своей транспарентности.

<sup>4</sup> Балканизация — сегрегация Интернета на множество локальных сетей (в основном на уровне национальных законодательств) [Стерлинг 2005].

<sup>5</sup> Пузырь фильтров — поле в веб-пространстве, в котором пользователь получает алгоритмически подобранный контент на основе истории посещения сайтов, своих предпочтений и своего социального окружения онлайн [Pariser 2011].

Кажется важным предупредить читателя, что сами по себе социальные медиа — это не культуры соучастия, а лишь средства, к которым обращаются члены сообществ. Например, YouTube — площадка для обмена видеоконтентом в рамках определённого сообщества с целью поддержки постоянно продолжающегося общения между представителями этого сообщества.

Характеризуя онлайн-поведение представителей сообществ культур соучастия, М. Ито выделяет следующие стратегии:

- «болтание» (*hanging-out*): мотивировано желанием быть причастным к сообществу и стремлением приобрести социальные связи, друзей;
- «возня» (*messing around*): постоянное экспериментирование с инструментами и сервисами Интернета, открытие новых возможностей сайтов и сервисов;
- «обособление» (*geeking-out*): желание обладать специальным, отчасти уникальным знанием (фанаты, геймеры, гики и т. д.).

Вероятно, такая типология мотивов может иметь практическое применение в эмпирических исследованиях.

## Политика соучастия

Для объяснения взаимодействия политического и культур соучастия авторами книги вводится понятие «политика соучастия» (*the participatory politics*), под которым подразумеваются действия, с помощью которых индивиды и группы пытаются высказать своё мнение о политической ситуации и изменить её.

По мнению Г. Дженкиса, сообщества культур соучастия, посвящённые художественным произведениям, способны оказывать влияние на политику государства *per se*<sup>6</sup> [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 154]. Происходит это следующим образом: люди, сильно увлечённые вселенными из художественных произведений (речь может идти о «Звёздном пути» («Star Trek»), легендах о Робине Гуде, поттериане и т. д.), начинают требовать реализации основных смыслов этих произведений и в реальной политической жизни. Например, отсутствия дискриминации по любым социально-демографическим признакам (как в «Звёздном пути»), социально справедливой экономической политики государства (Робин Гуд) и меритократического принципа управления (как в поттериане).

Нетрудно заметить, что политика соучастия возможна только при демократическом государственном строе. Она характеризуется следующими чертами [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 156]:

- обмен информацией в социальных медиа;
- онлайн-обсуждения на форумах, в блогах и подкастах;
- создание видеообращений и мемов в ответ на текущую политическую ситуацию;
- использование «Твиттера» и других микроблогов для стимулирования сообщества к коллективному действию;
- сбор данных в Интернете для расследования текущих проблем.

Таким образом, Интернет, о котором шла речь в предыдущем разделе рецензии (см.: «Неоднозначный Веб 2.0»), становится мощным инструментом для мобилизации [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 159], а

<sup>6</sup> Сущностно (*лат.*).

новые медиаплатформы и практики культуры соучастия выступают сегодня как обязательные элементы политического призыва [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 157]. Технологический прогресс инициирует серьёзные изменения в политическом поле.

В разделе рецензии про взаимоотношения поколений (см.: «Где та молодая шпана? (Про поколения)») мы уже отчасти упомянули, что старшие поколения считают молодёжь политически неактивной. Однако старшие поколения могут не замечать политический активизм более младших из-за его миграции из офлайн в онлайн. На самом деле, политический онлайн-активизм намного привлекательнее, поскольку более безопасен и не менее эффективен. К тому же политические лидеры, активные в Интернете, успешно используют свои профили в социальных медиа и свою аудиторию в политической жизни офлайн.

Ещё одной причиной невидимости для старших поколений политической активности молодёжи может быть то, что молодые люди зачастую соучаствуют в чём-то общественно-политическом, но при этом не хотят быть публичными.

В итоге получается, что активность в сообществах культурах соучастия экстраполируется и на социальное поле политики. Такая активность, именуемая политикой соучастия, начинает рассматриваться как новая модель для озвучивания запроса на общественные изменения со стороны гражданина [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 157], значительно увеличивая пространство для политической коммуникации. Предполагается, что в демократическом обществе любой может продемонстрировать собственные взгляды и аналитические выводы безбарьерно, и это будет вести к реальным социальным изменениям.

\* \* \*

Прочитанная книга вызывает двойственные ощущения.

С одной стороны, если рассматривать её как научно-популярную литературу, она, вероятно, удовлетворит читателя. После её прочтения формируется если не выкристаллизованное, то вполне внятное представление о культуре соучастия в разных тематических областях. К тому же книга содержит много вычурно интригующих моментов, которые призваны заинтересовать. В ней показано, как увлечение массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми превращается в политику соучастия [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 164], развенчивается миф об информационной перегрузке и слишком высоком темпе современной жизни горожанина [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 100], даётся экономическое обоснование склонности к креативному труду в зависимости от гендера [Jenkins, Ito, danah boyd 2015: 164] и т. д. Уже только ради этого книга заслуживает внимания любознательного читателя. Однако автор рецензии берёт на себя смелость, скорее, порекомендовать «Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture» («Текстовые браконьеры: фанаты телевидения и культура соучастия») Г. Дженкинса [Jenkins 1992a] и «As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality» М. Салера [Saler 2011], которые, кажется, интересуют того, кто хочет узнать о сообществах культур соучастия больше.

Рецензируемая книга, несомненно, ориентирована и на академическую аудиторию тоже. Г. Дженкинс в предисловии пишет, что цель книги — критически взглянуть на концепт культуры соучастия, проследить ход наших меняющихся с годами размышлений о нём в контексте самих трансформирующихся медиа и их политического обсуждения [Jenkins Ito, danah boyd 2015: 6]. Но невольно возникает вопрос: что авторы книги понимают под *критическим* взглядом?



На протяжении всего повествования авторы не касаются ни одного отрицательного аспекта культур соучастия. Неужели это в самом деле исключительно положительный феномен? Думается, что можно привести несколько контраргументов.

Авторы пишут в своей книге о большой мобилизационной силе культур соучастия к политической активности и благотворительности, но почему-то не говорят, что такая мобилизация может использоваться и для негативных целей — для формирования провокаций, организации терактов, троллинга, кибербуллинга, stalking и т. д.

Ещё одним контраргументом может быть жёсткая самоцензура участников сообществ в целях поддержания создаваемой идентичности [Lutz, Hoffmann 2017], что приводит к тяжёлым последствиям для психики.

Помимо этого, нахождение в сообществе культур соучастия, посвящённом видеоиграм, например, может вести к игромании. Пассивный образ жизни, неразрывно связанный с большой включённостью в онлайн-культуры соучастия, способен негативно отражаться на здоровье участников сообществ и т. д.

Отрицательные проявления культур соучастия можно перечислять долго, но никакие из них не затронуты в рецензируемой книге. Не в том ли причина такого одностороннего взгляда, что сами Г. Дженкинс, М. Ито и дана бойд сильно увлечены культурами соучастия и принадлежат им? Не это ли не позволяет им увидеть негативные моменты в любимом предмете исследования?

Кроме того, в своих беседах авторы касаются только трёх культур соучастия — фанатов видеоигр (в первую очередь это делает Г. Дженкинс), гиков (М. Ито) и разных представителей технологически ориентированных интернет-сообществ вообще (дана бойд). Но, кажется, можно было бы значительно расширить перечень. Авторы здесь используют методологический приём озвучивания ограничений: все трое — часть сообщества белого хорошо образованного населения Америки, либерально настроенного среднего класса. Именно поэтому они, например, не анализируют хип-хоп сообщества, искусственно отмежевываясь от них классовой перегородкой. Однако не странно ли это? Во всяком случае, возникает вопрос: а все ли культуры соучастия подчиняются обнаруженным исследователями законам?

В заключение стоит посоветовать эту книгу (как минимум, для ознакомления) всем интересующимся культурами сообществ в цифровую эпоху, однако комплексного теоретического *критического* обзора феномена от неё ждать, по нашему мнению, всё же не стоит.

## Литература

Павлов А. В. 2019. Образы современности в XXI веке: гипермодернизм. *Философский журнал*. 12 (2): 20–33.

Самутина Н. В. 2017. Практики эмоционального чтения и любительская литература (фанфикшн). *Новое литературное обозрение*. 143 (1): 246–269.

Стерлинг Б. 2005 *Будущее уже началось: Что ждёт каждого из нас в XXI веке?* Екатеринбург: У-Фактория.

Френтзен Д. 1998. Вы гик или нерд? А может, кто-нибудь ещё? *PCWeek*. (129) 5. URL: <https://www.itweek.ru/infrastructure/article/detail.php?ID=45540>

- Coppa F. 2006. Fan Fiction and Fan Communities. In: Hellekson K., Busse K. (eds) *Age of the Internet*. Jefferson City: McFarland & Company; 41–59.
- Fuchs C. 2014. *Social Media: A Critical Introduction*. Newbury Park: SAGE Publications Ltd.
- Hamari J., Sjöklint M., Ukkonen A. 2016. The Sharing Economy: Why People Participate in Collaborative Consumption. *Journal of the Association for Information Science and Technology*. 67 (9): 2047–2059.
- Hargittai I. 2010. Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the ‘Net Generation’. *Sociological Inquiry*. 80 (1): 92–113.
- Hebdige D. 1979. *Subculture: The Meaning of Style*. London; New York: Routledge.
- Jenkins H. 1992a. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London; New York: Routledge.
- Jenkins H. 1992b. *What Made Pistachio Nuts?: Early Sound Comedy and the Vaudeville Aesthetic*. New York: Columbia University Press.
- Jenkins H. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, UK: MIT Press.
- Jenkins H. 2002. *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins H. 2006a. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: MacArthur.
- Jenkins H. 2006b. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins H., Ito M., danah boyd d. 2015. *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge, UK: Polity.
- Literat I. 2016. Interrogating Participation across Disciplinary Boundaries: Lessons from Political Philosophy, Cultural Studies, Art, and Education. *New Media & Society*. 18 (8): 1787–1803.
- Lutz C., Hoffmann C. P. 2017. The Dark Side of Online Participation: Exploring Non-, Passive and Negative Participation. *Information, Communication & Society*. 20 (6): 876–897.
- Pariser E. 2011. *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. London: Penguin.
- Rogers E. M. 1983. *Diffusion of Innovations*. 3rd ed. New York: Free Press of Glencoe.
- Salter M. 2011. *As If: Modern Enchantment and the Literary PreHistory of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press.

## NEW BOOKS

Ilya Pavlov

# The One-Sided Participation

**Book review:** Jenkins H., Ito M., danah boyd. (2015) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*, Cambridge, UK: Polity. 220 p.

**PAVLOV**, Ilya A. — Research Assistant Laboratory for Studies in Economic Sociology; Graduate student, Master's Programme 'Applied Methods of Social Analysis of Markets' National Research University Higher School of Economics; Senior Data Scientist, Alfa Bank JSC. Address: 20 Myasnitskaya str., Moscow, 101000, Russian Federation.

**Email:** [iapavlov96@gmail.com](mailto:iapavlov96@gmail.com)

### Abstract

This book by three prominent researchers of communities' cultures and the technological impact on the society includes *a conversation* in the title and takes it seriously. The text is a compilation of authors' talks about applying the definition of *participatory culture* to the analysis of diverse spheres of social life and is an implicit call to join the conversation, argue for theses and offer your own at the same time.

Each author unsurprisingly has his or her own interpretation of the major definition of participatory culture, but all of them feel deeply involved in their research subject, which M. Weber has warned against: All three scientists identify themselves as former or present natives of the participatory culture. The deep emotional involvement in the research subject leaves a trace and, in our view, complements the analysis.

Hence the authors have not only made fruitful (almost autobiographical) research into participatory culture but also have made very useful social recommendations about the efficient and cautious application of it in the educational sphere and resolution of the intergenerational conflicts and have called on researchers generally not to marginalize the representatives of participatory cultures' communities. Of course, promotion of democratizing, educational and other positive roles of the participatory culture is important and very practical.

Alongside its analysis of participatory cultures the book includes an updated look at the traditional definitions of social groups, social networks and forms of capital.

In this review, the author tries to systematize scientists' points of view on the most prominent themes highlighted in the book. Moreover we had the opportunity to join the conversation with these three eminent scientists and mentally visit (and present to the reader) the living room of Henry Jenkins, which was the site of most of the conversations in the book.

**Keywords:** the participatory culture; communities; social media; technology; Internet; social inequality.

### References

Coppa F. (2006) Fan Fiction and Fan Communities. *Age of the Internet* (eds. K. Hellekson, K. Busse), Jefferson City: McFarland & Company, pp. 41–59.

Frentzen D. (1998) *Vy gik ili nerd? A mozhet, kto-nibud' eshchy?* [Are You Geek or Nerd? Or may be Someone Else?]. Available at: <https://www.itweek.ru/infrastructure/article/detail.php?ID=45540> (accessed 18 January 2019) (in Russian).

- Fuchs C (2014) *Social Media: A Critical Introduction*, Newbury Park: SAGE Publications Ltd.
- Hamari J., Sjöklint M., Ukkonen A. (2016) The Sharing Economy: Why People Participate in Collaborative Consumption. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, vol. 67, no 9, pp. 2047–2059.
- Hargittai I. (2010) Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the ‘Net Generation’. *Sociological Inquiry*, vol. 80, no 1, pp. 92–113.
- Hebdige D. (1979) *Subculture: The Meaning of Style*, London; New York: Routledge.
- Jenkins H. (1992a) *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, London; New York: Routledge.
- Jenkins H. (1992b) *What Made Pistachio Nuts?: Early Sound Comedy and the Vaudeville Aesthetic*, New York: Columbia University Press.
- Jenkins H. (1998) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Cambridge: MIT Press.
- Jenkins H. (2002) *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*, Durham: Duke University Press.
- Jenkins H. (2006a) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago: MacArthur.
- Jenkins H. (2006b) *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York: New York University Press.
- Jenkins H., Ito M., danah boyd d. (2015) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*, Cambridge, UK: Polity.
- Literat I. (2016) Interrogating participation across disciplinary boundaries: Lessons from political philosophy, cultural studies, art, and education. *New Media & Society*, vol. 18, no 8, pp. 1787–1803.
- Lutz C., Hoffmann C. P. (2017) The dark side of online participation: exploring non-, passive and negative participation. *Information, Communication & Society*, vol. 20, no 6, pp. 876–897.
- Pariser E. (2011) *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*, London: Penguin.
- Pavlov A. V. (2019) Obrazy sovremennosti v XXI veke: gipermodernizm [The Images of Modernity in the 21st Century: Hypermodernism]. *Philosophskii zhurnal = Philosophy Journal*, vol. 12, no 2, pp. 20–33 (in Russian).
- Rogers E. M. (1983) *Diffusion of Innovations*, 3rd ed., New York: Free Press of Glencoe.
- Salter M. (2011) *As If: Modern Enchantment and the Literary PreHistory of Virtual Reality*, Oxford: Oxford University Press

Samutina N. V. (2017) Praktiki emotsional'nogo chteniya i lyubitel'skaya literatura (phanphikshn) [The Practice of an Emotional Reading and an Amateur Literature (Fan Fiction)]. *Novoe literaturnoe obozrenie*, no 143 (1), pp. 246–269 (in Russian).

Sterling B. (2005) *Budushchee uzhe nachalos'*: Chto zhdet kazhdogo iz nas v XXI veke? [The Future has Already Begun: What Awaits Each of Us in the XXI Century?], Ekaterinburg: U-Faktoriya (in Russian).

**Received:** January 18, 2020

**Citation:** Pavlov I. (2020) Odnostoronnee souchastie [The One-Sided Participation. Book review: Jenkins H., Ito M., danah boyd. (2015) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*, Cambridge, UK: Polity. 220 p.]. *Journal of Economic Sociology = Ekonomicheskaya sotsiologiya*, vol. 21, no 1, pp. 100–112. doi: [10.17323/1726-3247-2020-1-100-112](https://doi.org/10.17323/1726-3247-2020-1-100-112) (in Russian).