|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Субъект жизни** | **Молодёжные субкультуры** |



***Молодежная субкультура*** — это культура определенного молодого поколения, обладающего общностью стиля жизни, поведения, групповых норм, ценностей и стереотипов. Молодежные субкультуры можно определить как систему смыслов, средств выражения, стилей жизни. Создаваемые группами молодежи, субкультуры при этом отражают попытки разрешения противоречий, связанных с более широким социальным контекстом. Субкультуры не являются неким инородным образованием, наоборот, они глубоко ускорены, в общем, социально-культурном контексте.

Стержень любой молодежной субкультуры — это уличный стиль. Сленг — одна из главных отличительных черт субкультуры. Владение специфическим языком — пропуск в группу.

Вступая в юношеский возраст, индивид отстраняется от семьи, ищет новую компанию, которая позволяет ему проходить социализацию. Официальные молодежные организации группируют подростков одного возраста, но часто претендуют только на «социальную (общественную) жизнь», не затрагивая личную жизнь. Именно поэтому молодежь оказывает предпочтение не  официальной структуре, а молодежной субкультуре, где у них есть возможность реализоваться на уровне социальных коммуникаций в своей социальной среде.

**Конфликт  молодежных субкультур**

Субкультура, к которой принадлежит в основном молодежь, — это определенный выбор того, какую одежду носить, какую музыку слушать, в какие ценности верить, и, в первую очередь, к какой группе принадлежать. В большом городе молодые люди могут выбрать любую из множества таких групп. Они возникают даже внутри национальных общин.

Огромное разнообразие молодежных объединений влечет за собой определенные конфликты, имеющие в основном личностный характер и вытекающий в противостояние между молодыми людьми, относящими себя к разным субкультурным объединениям.

Любая молодежная субкультура имеет определенные правила, порой «неписанные» традиции, ценности, даже взгляды на одинаковые ситуации или происшествия у нескольких субкультур могут кардинально различаться, причем каждая субкультура считает свое мнение наиболее правильным, точным и актуальным. Основное отличие конфликтов молодежных субкультур, от  конфликтах, происходящих в среде взрослых людей в том, что старшее поколение умеет более терпимо и корректно относится к постороннему мнению, или, по крайней мере, только лишь вербально реагировать на выявление каких-либо явных противоречий или различий во взглядах (полемизировать и искать компромисс). Молодежь же более темпераментно реагирует на подобные проявления «непохожести»  кого-либо непосредственно на свою социальную группу и всеми силами старается это изменить, но, наталкиваясь на противостояние и нежелание противоположной стороны подчиниться, пытается, опять же благодаря юношескому  эгоцентризму, решить подобную проблему физической силой. Именно из подобных ситуаций вытекают молодежные конфликты, межгрупповые выяснения отношений, определение правых, неправых, виновных и  пострадавших.

Конфликт внутри культуры всегда имеет подчиненное место, так как разрушает традиционные механизмы ее самосохранения и устойчивого развития. Здесь возможен также конфликт культурных и цивилизационных основ общества, представленных разными социальными группами. В частности, между различными субкультурами.

**Наше общество состоит из различных социальных групп, отличающихся как по количеству входящих в нее индивидов, так и по характеру групповой направленности.**

**Футбольные болельщики**

Сообщества футбольных фанатов — одна из наиболее распространенных форм субкультурной молодежной активности, имеющая давнее происхождение. Специфика этой субкультурной формы состоит в ситуативности идентификации, что требует от участников минимума усилий и не затрагивает глубоко образ жизни. Сама игра на футбольном поле их вдохновляет, но более значимы моменты общей эмоциональной разрядки, возможности «оторваться», проявлять свои чувства в полной мере (орать, буянить).

Компенсаторное назначение буйства на стадионе и вандализма после матча очевидно. Но субкультурный смысл футбольных фан-сообществ этим, разумеется, не исчерпывается. Молодые болельщики получают возможность в кругу своих сверстников моделировать свое поведение как групповое и в то же время, не испытывающее давления основных социально-контрольных инстанций (родители, школа и т. п.).

Футбольные фанаты — сложное по организации сообщество. В среде фанатов брестского «Динамо» выделяется такая группировка, как неформальная организация «Blue-white Devils» — «Бело-голубые дьяволы», численность — около 300 человек.

В рамках фановского движения сочетаются разные установки и стили жизни. «Дьяволы» руководствуются философией «чистого образа жизни». Физически хорошо развитые, ее участники избегают драк, но защищают «маленьких» — самую юную часть фанатов, новичков.

В известном смысле сообщества футбольных фанатов восполняют недостатки социального опыта межгруппового взаимодействия, включая и опыт масштабного противостояния. В последнее время такие сообщества при разных командах все активнее заключают договоры о «ненападении» и совместных действиях против других сообществ:

*друзья:* фанаты БАТЭ (Борисов), минского «Динамо»;

*враги:* фанаты «Днепра» (Могилёв), «Гомеля», «Шахтера» (Солигорск), «Славии» (Мозырь), «Белшины» (Бобруйск), «Ведрича» (Речица), витебского «Локомотива»;

*нейтралитет*: фанаты минского «Торпедо».

Фаны могут получать именные карточки для покупки билетов на матчи своей команды со скидкой**.**

**Байкеры versus мотоциклисты**

В России подражать западным байкерам могут преимущественно состоятельные люди. Имея особые мотоциклы (в России — недоступные по цене даже для «среднего класса») и другие культовые знаки байкерства, российские байкеры чаще всего лишь потребители определенного культурного ассортимента. По экспертным оценкам, большинство из них не способны исправить даже простые поломки в мотоцикле, по любому поводу обращаются на станции технического обслуживания.

Иной характер носит связанный с мотоциклом стиль жизни. Молодые люди, придерживающиеся его, не имеют какой-либо идейной платформы, идентификация происходит в рамках небольших сообществ, у которых нет знаковой системы и даже самоназвания. Они придерживаются особого стиля жизни: эти мотоциклисты сами создают свой мотоцикл: покупают очень дешево старый мотоцикл (обычно в деревне), который дополняют деталями выброшенных на свалку мотоциклов, автомобилей, разного рода промышленных отходов. Такой обновленный, с оригинальным дизайном мотоцикл, не способный развивать слишком большой скорости, стоит примерно в 10 раз меньше, чем мотоцикл в магазине. Когда работа закончена, небольшие группы (дружеские компании) едут достаточно спокойно (не нарушая правил) на мотоциклах по дорогам. Они не ставят никаких особых целей путешествия — «просто едут».

Это не определившееся еще движение формируется в среде молодых людей из семей с небольшим достатком. Возможность свободно ехать на технике, сделанной своими руками, создает почву для самоутверждения и творческого отношения к жизни. Следует также учитывать, что в России при ее дорогах мотоцикл давно стал одним из основных (наряду с велосипедом) средств передвижения в небольших городах и селах, гораздо более важным и нередко более престижным, чем автомобиль. В этом отношении практика означенного движения мотоциклистов очень давняя, совершенно не байкерская, пока слабо фиксирующая свое символическое пространство, но, несомненно, связанная с особой субъективной конструкцией социальной реальности.

**Рейверы**

«Рейв» (от англ. rave — бредить, бред, бессвязная речь, также: неистовствовать, реветь, выть, бушевать, говорить с энтузиазмом) трактуется в «Сло­варе современного сленга» Т. Торна как «дикая вечеринка, танцы или ситуация отчаянного поведения» Источником жизненных ориентиров рейверов стал музыкальный стиль, а если точнее — образцы жизненного стиля наиболее популярных, выступающих в харизматической роли кумиров музыкантов — носителей (создателей) соответствующих социокультурных образцов. Оторвавшись от источника, рейв приобрел интернациональные черты, свойственные и нашим последователям из среды молодежи. Рейверы в основном заимствуют модель поведения завсегдатаев ночных клубов. Соответственно этой модели образ жизни рейвера — ночной. В облике рейверов и стилистике поведения реализуется идея отхода человека от природы. Индустриальные ритмы, характерные для музыкального стиля рейверов, — своего рода альтернатива рок-музыке.

**Хип-хоп культура**

Хип-хоп — «уличная культура», получившая широкое распространение с середины 1970-х годов в США, а затем во многих странах мира как одна из субкультурных форм освоения молодежью социальной субъектности через создание, освоение, распространение, развитие четырех основных направлений: *брейк-данс, рэп, граффити и ди-джеинг*. В составе элементов хип-хоп культуры рассматриваются также *стритбол* (уличный футбол), *роллинг* (определенная техника катания на роликах) и др.

При поддержке мероприятий в области хип-хоп культуры учитывается, что по происхождению хип-хоп связан с бескорыстным интересом городской молодежи к самовыражению и освоению окружающего мира в своеобразных субкультурных формах. Поскольку особенности хип-хоп культуры связаны с действиями на открытых территориях, в парках, на спортивных площадках, она стала своего рода альтернативой молодежным бандам преступного характера.

***Брейк-данс*** (англ. Breakdance — «ломаный танец») — вид «танца в кругу», связанный с хип-хоп культурой. Для его обозначения также используются слова «брейкинг», «рокинг» (первоначальное название брейк-данса), «би-боинг». Возник в конце 1950-х годов в Нью-Йорке как явление молодежной «культуры улиц» в кварталах иммигрантов. Распространение нового танцевального стиля непосредственно было связано с активностью молодежных групп и с разделением территории больших городов на зоны, контролировавшиеся командами брейкеров. Конкуренция групп порождала усложнение брейка как танца и его растущее значение как ценности в молодежной среде. В этой части брейк-данс стал компенсаторным средством агрессивности подростков («танцевальные битвы»: один из лидеров хип-хопа Afrika Bambaataa предложил уличным молодежным группам «разбираться не стволами, а танцами: кто станцевал хуже, тот проиграл»).

***Рэп***  (или речитатив). Смысл текста в рэпе имеет решающее значение, так как он  изначально формировался как субкультура протеста, поэтому рэп принимал лозунговые формы. Фактически, рэп можно назвать мелодекламацией. Главное в рэпе ритм слов и текст. При умелом подборе звуков в рэпе достигается эффект мелодичности простого произнесения (начитывания) текстов. При кажущейся незамысловатости подхода стать мастером очень непросто, поскольку чтение текстов должно быть не монотонным, а запоминающимся, поэтому громадное значение имеет правильный подбор рифм, интонаций, принцип аллитерации[http://psyfactor.org/rap.htm - \_ftn4](http://psyfactor.org/rap.htm" \l "_ftn4" \o ").

***Граффити*** (ит. graffito — «нацарапанный») — вид художественного искусства, настенная символическая живопись, придание текстовой информации определенной образной формы. В этом смысле термина граффити являются феноменом хип-хоп культуры. Это своеобразное направление артдизайна, получившее распространение в молодежной среде и ставшее фактом контркультуры, переросшей в устойчивую социально-художественную практику.

Изначально увлечение граффити формировалось не только в противопоставлении социальным нормам, общественной пристойности, но и как соревнование со «своими», где значимым было нарисовать свой «тэг» на более видном, на самом неожиданном месте. Развиваясь из культуры улиц, граффити менялись по манере исполнения и применяемой технике исполнения. Если первоначально основным инструментом райтеров были самодельные маркеры, а оттенки придавались красками для обуви и штемпелей, то позже появились аэрозоли для окрашивания автомобилей, и «тэги» повсеместно стали цветными. Особенность художественного образа зависела от твердости руки, поскольку изображение не могло быть подправлено, и от подбора распылителей, нередко украденных из магазинов.

**Ди-джеинг** (термин происходит от англ. «disk jockey») - вид творческой деятельности, главные компоненты которой:

- *Миксинг* (Mixing). Так называется процесс плавного микширования, совмещения, сведения, соединения, смешивания или перехода одной музыкальной композиции в другую с помощью ди-джейского пульта (микшера) и музыкальных проигрывателей. Этим, собственно, и занимается ди-джей, пытаясь обеспечить максимальное качество работы, чтобы как можно дольше удержать публику на танцполе.

- *Скретчинг* (Scratching, от англ. слова „scratch" - царапина; связано с царапанием грампластинки иглой проигрывателя). Так называется процесс создания индивидуальных ритмических звуковых схем с помощью специальной техники исполнения с использованием музыкальных проигрывателей и микшера.

Высшая, последняя и единственная цель диджея — побуждать народ к танцам. Хороший диджей — это вовсе не тот, у которого хорошие грампластинки, и не тот, кто их умеет состыковывать в длинную кишку, а тот, кто способен управлять настроением танцующих, заводить публику, доводить её до состояния экстаза.

**Диггеры**

Диггеры — исследователи подземных коммуникаций. Опасности пребывания в подземных ходах, закрытость сообществ диггеров, таинственность мира подземелий, лишенного обыденности, — эти свойства диггерства определяют внутренние мотивы интереса определенной части молодежи к таким формам активности. Стремления к афишированию своей деятельности у диггеров, как правило, нет. Лишь в некоторые группы допускаются представители средств массовой информации. Во многих случаях диггеры сотрудничают с исполнительной властью, органами местного самоуправления, когда обнаруживают в подземных коммуникациях опасные для жизни людей явления (оседание фундаментов зданий, утечки в системе водоснабжения, различные нарушения экологического характера и т. д.). В этом аспекте диггеры проявляют себя как часть экологически ориентированных движений молодежи.

**Толкиенисты**

Очевидна связь толкиенистов с иностранным источником — образами книг Джона Рональда Роуэла Толкиена «Хоббит», «Властелин колец» и «Сильмарилион», сюжеты которых были положены в основу ролевых игр, породивших своеобразное общественное движение. Толкиенисты в основном люди юные, лет 13-17, но встречаются среди них и мастодонты.

*Настоящего толкиениста от всех других любителей фэнтэзи отличает очень многое:*

* Эти люди очень хорошо сознают свою отличность от прочих своих сограждан, так, что для соотечественников, не входящих в систему (а это все нормативное общество) порой нелегко понять и внедриться в нее;
* Бережное отношение к игре, к литературе фэнтези, вплоть до филологического интереса к изучению эльфийских языков, большой интерес к истории, преимущественно раннего средневековья, боевые искусства, фехтование и пр.
* Жизненное мировосприятие в сочетании с весьма юмористической оценкой собственных занятий (человек способен горячо, с жаром и на полном серьезе спорить о родословных хоббитов, но спустя минуту те же хоббиты станут объектом его насмешки - вообще плох тот толкиенист, который всегда относится к себе серьезно);
* Для значительной части свойственны символы удивительной готовности верить при минимуме оснований для веры (вера в магию и т.д.). Например, встречаются такие, которые считают себя атеистами, но не сомневаются в существовании эльфов.

*Сами толкиенисты выделяют в структуре своей тусовки несколько типов людей, пришедших сюда, в соответствии с причинами, приведшими в толкиенизм.*

1. Во-первых, это люди, которые по какой-либо причине не сумели утвердить себя в большом мире, либо сумели, но то, что у них получилось, им не нравится. Они держатся за новый мир, как полярники за радиостанцию, поскольку потеря означает окончательное крушение жизни. Со временем такие люди составляют элиту толкиенизма; они замыкаются в своем узком кругу, и тут уже действительно вырастает религия, но направленная внутрь - потому крайне нежелателен приток новой паствы, ибо система герметична, свежая кровь может её погубить.
2. Другая часть толкиенистов - это те, кому просто нравится играть.Ролевая игра позволяет человеку оказаться в шкуре другого, оставаясь в то же время собою - а это интереснейший эмоциональный опыт. В отличие от театра, игра дает практически неограниченную возможность для действия. В большинстве своем такие индивидуумы ведут нормальную "цивильную" жизнь, а игры рассматривают как хобби, средство отдохнуть от суровых будней.
3. Третья категория - те, кому надо ощутить свою инаковость.В самом деле, толкиенист с его причудливыми костюмами, мечами подмышкой, средневековым стилем поведения действительно привлекает внимание. Как правило, подобные личности увлекаются параллельно еще уймой вещей и недолго, в целом, задерживаются в толкиенистском обществе.

**Заключение**

Участие в субкультуре это «игра во взрослую жизнь», где молодежь конструирует некое подобие жизненных ситуаций и учится поведению в них. Единственно стоит учитывать, что субкультуры часто подвергаются влиянию коммерческих компаний, которые диктуют им моду и модель потребительского поведения. На данный момент для социологов, маркетологов и социальных психологов стоит насущная проблема — замена социальной модели у молодежи потребительским поведением.

Молодежные субкультуры, создают собственную культуру, которая помогает молодым людям адаптироваться к жизни, берет на себя часть функций социализации индивидов, с которыми не справляются семья, школа, формальные молодежные организации и государство.

В заключении хотелось бы отметить положительные последствия молодёжных субкультур:

* снизилась общая агрессивность разборок между уличными бандами, отрицательная энергия противостояния реализовалась в другой форме;
* молодежь, увлеченная хип-хопом, была отвлечена от наркотиков и алкоголя, поскольку занятие брейком требует спортивной подготовки;
* заметно оздоровилась обстановка в криминальных, неблагополучных кварталах крупных городов Америки и Европы, других регионов мира;
* в своих некоммерческих формах субкультура не требует от молодежи больших финансовых вложений;
* дает возможность организовать активный досуг определенной части молодежи, ориентированной на ценности той или иной субкультурной конструкции.