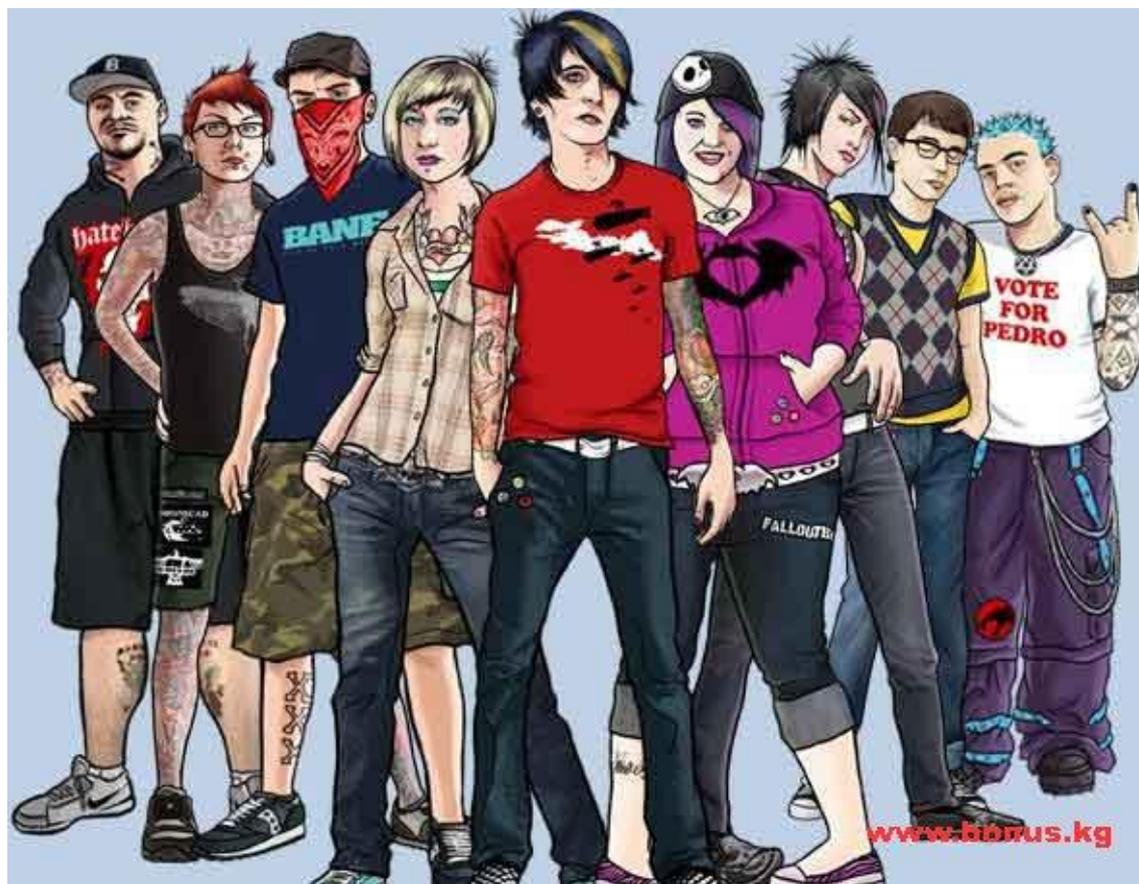
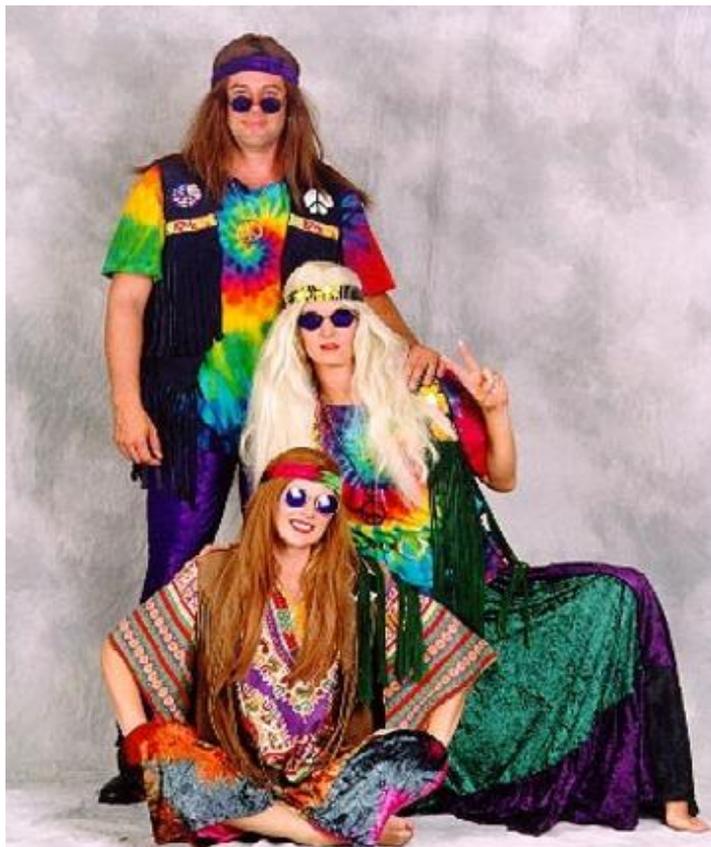


МОЛОДЁЖНЫЕ СУБКУЛЬТУРЫ



- Субкультура происходит от латинского sub — под и cultura — культура. Так, синонимом субкультуры можно назвать подкультуру.
- Это понятие широко используется в антропологии, культурологии и социологии. Субкультура — это часть культуры того или иного общества, которая отличается от большинства отдельными признаками: поведением, взглядами, мнениями, внешностью, языком, системой ценностей и т.д.
- Субкультуры формируются на демографической, географической, национальной, профессиональной и других основах. Одним из самых известных примеров субкультур являются молодежные группировки: это готы, панки, растаманы и т.д.

ХИППИ



Философия и субкультура, возникшая в 60-х годах 20 в. в США. Первоначально протестовали против пуританской морали. Основной принцип – ненасилие (ахимса). Использовали лозунг «Flower Power» – сила цветов, поэтому их называли «дети цветов». Хиппи носили длинные волосы, в их одежде преобладали этнические элементы, костюмы из текстиля в стиле «шибори», яркие, броские цвета. Основной символ хиппи «пасифик» – символ мира.

СКИНХЕДЫ



Молодежная ультраправая субкультура, представители которой придерживаются национал-социалистической идеологии. Их деятельность носит крайне экстремистский характер. Скинхеды – сторонники крайне жестоких мер и насилия по отношению к “неарийцам”.



Традиционный образ скинхеда сформировался с учетом милитаристского стиля: бритая наголо голова или очень короткая стрижка, синие джинсы, черные футболки или коричневые рубашки, -поло, темные куртки “бомберы” или “штурманы”, тяжелые, высокие ботинки черные с белыми шнурками. . Характерны военная нацистская символика (кельтский крест, Железный крест, “эсессовские” руны, мертвая голова, свастика), татуировки, нашивки, значки.

МЕТАЛИСТЫ





Металлисты - это одна из самых больших «неформальных» субкультур.

Металли́сты (металхэды или металеры) — это молодёжная [субкультура](#), вдохновлённая [музыкой](#) в стиле [метал](#), появившаяся в [1970-е](#) годы.

Субкультура широко распространена в северной Европе, в северной Америке, есть значительное количество ее представителей в южной Америке, южной Европе и Японии. На Ближнем Востоке, за исключением Израиля и Турции, металлисты (как и многие другие «неформалы») малочисленны и подвергаются преследованию.



ПАНКИ

Движение панков (punk от англ. – грязь, гнилье, отбросы) возникло в середине 70-х годов в Великобритании, США, Канаде. Характерно стремление к личной свободе и независимости, нонконформизму, нигилизму, антимилитаризму. В настоящее время существует множество ответвлений этого течения (наци-панк, хоррор-панк и т.д.). Российский панк вырос на песнях Петра Мамонова. Также с понятием «панк» тесно связаны литературные жанры киберпанк, дизельпанк и стимпанк.



Панки красят волосы в неестественные яркие тона, начесывают и закрепляют их, формируя т.н. «ирокез». Носят пятнистые джинсы, тяжелые ботинки или кеды (мода «латинос»), куртки – «косухи». Часто и неумеренно используют декоративную косметику – экстремальный «make up»



БАЙКЕРЫ

Байкеры ([англ. biker](#), от *bike* ← *motorbike* ← *motorbicycle* «МОТОЦИКЛ») — любители и поклонники мотоциклов. В отличие от обычных мотоциклистов, у байкеров мотоцикл является частью образа жизни. Характерным также является объединение с единомышленниками на основе этого образа.



ГОТЫ

Готы – представители молодежной субкультуры, сложившейся в конце 70-х годов 20 века на волне пост-панка. Название появилось в английском языке в 80-х годах, точное авторство и смысл неизвестны. Предположительно, от значения «варварский» или от прозвища вокалиста группы «Sex Gang Children» «Граф Визи-гот».



Основные элементы готического имиджа - преобладание черного цвета в одежде, использование металлических украшений с готической символикой (анх- древнеегипетский символ бессмертия, черепа, кресты, прямые и перевернутые пентаграммы).





Макияж используется и мужчинами, и женщинами. Состоит обычно из двух элементов: белая пудра для лица и черная густая подводка для глаз. Прически разнообразны, цвет волос преимущественно черный или рыжий. Иногда используется садомазохистская атрибутика – ошейники, браслеты с цепями. Стиль «вамп» особенно популярен среди готы.

ЭМО



Эмо (англ. emotional - эмоциональный) подростки, составляющие субкультуру с ярко выраженным акцентом на личные переживания, романтизм, возвышенную любовь и дружбу. Лишена агрессивного мачизма. Духовными идеалами являются правдивость, честность и верность. Возникла в середине 80-х годов 20 века в Британии на базе хардрока.



Основные цвета традиционных эмо – черный и розовый. Черный символизирует депрессию, отверженность, розовый – радостные моменты, как отрицание общей мрачности. Прическа: прямые, часто черные волосы, косая, выкрашенная в яркий цвет челка.

Макияж: выбеленное лицо, бледные губы, густо подведенные глаза, нарисованные черные слезы. На ногтях черный лак. Обильный пирсинг.

РАСТАМАНЫ



Приверженцы оригинальной религиозно-политической доктрины африканского превосходства. В ее основе лежит идея возвращения чернокожих в Африку и создание мега-африканского государства (идея panaфриканизма). В СНГ panaфриканизм был замещен идеей «Сиона внутри себя»: Сион не в материальном мире, а находится в душе человека и стремиться к нему надо поступками, мыслями, добром и любовью.

Внешние признаки растаманов – приверженность к комбинации цветов «зеленый-желтый-красный», фэндом музыки Боба Марли в стиле «регги», прическа в стиле «дреды», значки или подвески в виде листка конопли, соблюдение растафарианского поста «айтал».

Растаманы выступают за легализацию марихуаны и гашиша, что находит отражение в песнях, атрибутике, политических декларациях и демонстрациях (ежегодный «конопляный марш»).



ГЕЙМЕРЫ



Субкультура геймеров зародилась недавно. С появлением компьютерных игр, а позже и Интернета молодежь стала активно общаться в сети. Геймер ничем внешне не отличается от обычного человека. Понять что твой собеседник геймер можно только когда речь пойдет о компьютерных играх, да и не только компьютерных.

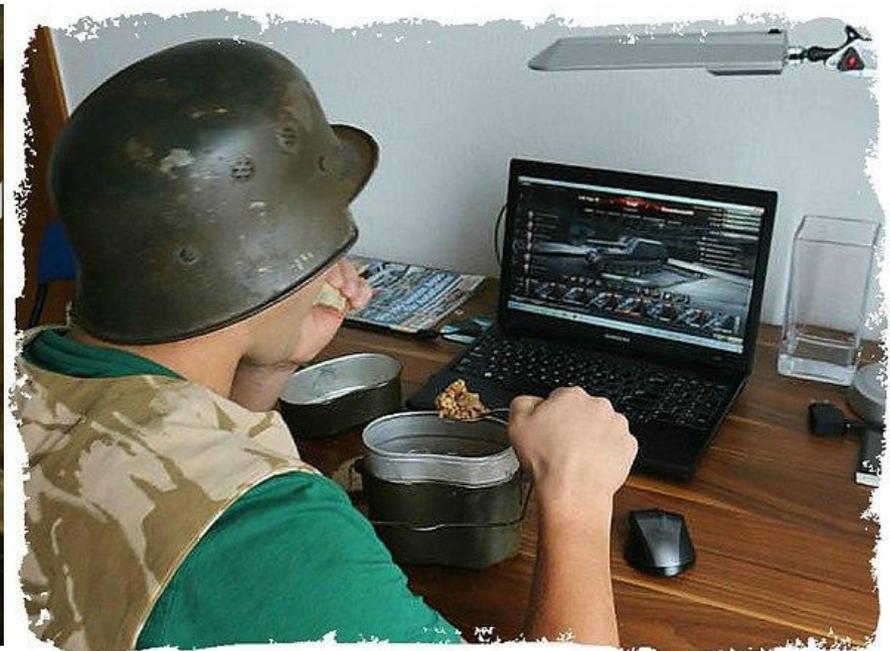
От англ. gamer – игрок. Человек, увлекающийся компьютерными играми, испытывающий патологическую тягу к ним, повлекшую искажение восприятия реальности, но не переходящую в ранг психической ненормальности.



Геймеров с натяжкой можно отнести к молодежной (!) субкультуре. Возраст геймеров от 10 до 40 и более лет. Субкультура эта зародилась недавно с появлением компьютерных игр и распространением Интернета. Геймер внешне ничем не отличается от обычного подростка, но стоит заговорить об игре и геймер проявляет свою сущность. Геймер осыпает собеседника терминами, мало понятными непосвященному человеку. Игры действуют не только негативно, они развивают скорость мышления, остроту реакции, настойчивость и целеустремленность. Разумеется, при разумном дозированном пользовании.



К сожалению, большинство геймеров слишком вживаются в «виртуальную реальность, которая негативно действует на неустойчивую психику. У заядлых геймеров смещены приоритеты, отсутствует реальная оценка событий.



ГОПНИКИНИКИ



Определение «гопники» появилось в конце 80-х по отношению к представителям молодежи, для которых криминальный промысел на улицах был частью имиджа, средством развлечения и создания авторитета. Для них характерно желание унижить, напугать, испытать власть над слабым.

Имидж и поведение гопники копируют с представителей криминального мира – черная кожаная куртка, кепка-«уточка» или бейсболка, спортивный костюм «Адидас» и к нему узконосые кожаные туфли. Правоохранительными органами характеризуются как «агрессивы», ни к чему не стремящиеся молодые люди. Большую часть времени проводят на улицах, в подъездах и т. д. Распространена привычка сидеть на корточках – «на кортах». Развинченная походка, фамильярное обращение, провоцирующее конфликт, сигарета за ухом - тоже часть имиджа гопника.



Близость к криминальному миру предопределила использование воровского жаргона и ненормативной лексики. Гопники не выделяли себя в отдельную группу. В большинстве молодежных субкультур характерно крайне неприязненное отношение к гопникам.

РОЛЕВИКИ



Все ролевиками – разные люди и объединяет их только одно: ребята очень уважают определенную эпоху (иногда – историческую, но чаще – выдуманную, описанную в бесконечных книгах фэнтэзи). Называть всех ролевиков толкиенистами неправильно, это движение имеет много направлений. Внешне ролевиками выглядят абсолютно нормально, живут как все остальные люди, ничем особо от них не отличаясь.

Ролевые игры – заметное явление в современном молодежном движении. Не имея возможности изменить реальный мир, они пытаются либо сконструировать свой собственный, либо реконструировать события прошлого, мир «фэнтэзи», мир компьютерных игр и т.д. Чаще всего ролевики отличаются достаточно высоким интеллектуальным уровнем



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Субкультуры, как и любое культурное явление, возникли в перенасыщенном идеями и философскими течениями обществе 20 века, несут на себе его отпечаток, его специфику. Наступил новый век и породил новые молодежные движения или вырастающие из “старых”, или позиционирующие себя абсолютно новыми, модернистскими. Но вопросы роста, развития, становления личности подростка, причисляющего себя к любому виду молодежной субкультуры по-прежнему находятся в центре внимания и родителей, и педагогов.