

## **Содержание:**

# **Введение**

Стремление молодежи проявлять себя как творческая и социально активная группа является одним из ключевых факторов в развитие молодого поколения. Формы развития весьма разнообразны и их особенности во многом зависят от того культурного периода, в котором молодежь живет и развивается. Молодежная субкультура в этом контексте является одной из значимых этапов социализации молодого поколения. Она приобретает черты, которые Маргарет Мид приписывала префигуративным культурам, ориентированным на будущее, в которых дети не только учатся у родителей, но и учат их, т.е. современная молодежная субкультура выступает не только, как форма эпатажа и неформального поведения, но также и как способ интеграции молодежи в общество, а, следовательно, и как форма самореализации.

Интерес к молодежным субкультурам стремительно возрастает. Об этом свидетельствует объявление 2009 года Годом молодежи. В СМИ регулярно публикуются статьи, посвященные новым молодежным субкультурам, а на фоне общемирового финансового кризиса это особо актуально ввиду стремительного роста молодежных сообществ, помогающих людям в трудных жизненных ситуациях.

В российской академической среде молодежная субкультура рассматривалась как социальный феномен, отдельно существующий от общества и культуры в целом. Вместе с тем, молодежная субкультура представляет собой многогранное и многополярное социокультурное образование, которое влияет на культурные и социальные процессы общества и является одной из форм социальной реализации молодежи. С этой точки зрения, проблематика молодежных субкультур в социальных науках в достаточной степени не развивалась и не прорабатывалась.

Сегодня имеются значительные терминологические трудности в интерпретации понятия «субкультура». Традиция классической школы социологии противоречит современному пониманию данного термина. Субкультура очень часто отождествлялась (и отождествляется сейчас) с «контркультурой». Однако эти два термина имеют совершенно разные социокультурные смыслы. Размытое и

некорректное понимание данных категорий способствует формированию стереотипов и негативного отношения ко всему, что связано с понятиями «субкультура» и «молодежная субкультура».

На основе анализа молодежных субкультур были выявлены следующие противоречия:

- между негативным восприятием субкультуры и рассмотрением ее как формы самореализации молодежи;
- между социологическими интерпретациями понятий «субкультура» и «контркультура»;
- между представлениями субкультур «классического периода» (середина XX века) и субкультур «нового периода» (конец XX, начало XXI века).

Исследование субкультур в контексте современного общества актуально с точки зрения вклада нового понимания «субкультуры» в изучение культуры, а также акцентировано на социальной роли молодежи как субъекта социально-психологических и социокультурных отношений

## **Глава I**

1.

### **Что такое субкультура**

Субкультура - это часть общей культуры, системы ценностей, обычаев, традиций, присущих большой социальной группе.

Данные объединения могут быть легальными и нелегальными, т.е. формальными и неформальными.

Формальные - это детские и молодежные организации, деятельность которых регулируется государством. Например: спортивные организации, клубы по интересам,

Неформальные - отличаются от других своими взглядами, принципами, убеждениями. Создают группы, имеют свой имидж, имеют свою символику и атрибуты.

- Некоторые это делают из подражания.

- Кто-то думает, что таким образом он кажется взрослее.
- Есть очень одинокие люди, вступающие для того, чтобы быть в коллективе.
- Быть неформалом - сегодня это возвышает подростка в кругу сверстников.
- Стремление быть не таким, как все, обратить на себя внимание родителей и сверстников и т.д.

Все люди разные и найти двух людей с одинаковым мировоззрением (взглядом на жизнь) просто невозможно. Подвергаясь влиянию родителей, учителей, друзей, средств массовой информации, музыки, общественных явлений у каждого из нас сформировалось своё представление о мире. Почти всегда, оно очень отличается от того, что нам навязывают те, кто у власти. Если у многих людей одновременно формируются похожие взгляды на жизнь, и они собираются в группу, которая разрастается до определённого размера то формируется субкультура.

Но не все существующие в наше время субкультуры отличаются считают внешний вид. На тех, что делают упор на мировоззренческих стандартах - просто так не заработаешь. Кроме того, существуют контркультуры, представители которых настроены против главенствующей культуры и уж точно не продадутся ни за какие деньги.

Гендерная структура молодежных субкультур неоднородна. Сообщества с жесткой нормативной регуляцией и брутальной маскулинностью являются практически полностью мужскими (скинхеды, спортивные болельщики, рэперы и т.п.). При низком уровне проявления этих показателей, в субкультуру включается больше девушек, например, у готов, хиппи, в ролевом движении столько же, как и юношей. У девушек отмечается значительно меньший, чем у молодых людей, интерес к включению в молодежные субкультуры. Это может объясняться их большей ориентацией на интимно-личностную сферу, а не на групповые нормы.

«По социальному составу среди участников субкультур преобладают молодые люди из «среднего класса», обладающие достаточно высоким уровнем образования. Исключением являются упомянутые выше сообщества с высоким нормативным уровнем агрессивности – в них обычно высока доля уличной молодежи с низким уровнем образования»

1.

## **Зарождение субкультуры**

Исследовательский интерес к молодёжным субкультурам как социально-значимому феномену впервые обратился в середине 40-начале 50-х годов XX столетия. В этот временной период как западное общество в целом, так и западные социологи в частности относили рассматриваемое явление к одной из социальных проблем того времени, как антипод господствующей культуры.

В западной научной литературе выделены следующие основные подходы: структурно - функциональный (Т. Парсонс), классовый (Д. Доунс, П. Уиллис), гендерный (Б. Худсон, А. Мак Робби), культурологический (К. Маннгейм), теория субкультур (Р. Мертон).

Первым социологическим подходом, в рамках которого ученые проявили интерес к анализу молодёжных субкультур, стал функционализм. Сквозь призму функционального подхода рассматриваемый феномен изучал Т. Парсонс, который разработал само понятие «молодёжная культура».

В рамках функционального подхода проблемы молодёжи и молодёжной культуры освещал Ш. Айзенштадт в книге: «От поколения к поколению» он затронул важные проблемы передачи и трансляции ценностей от одного поколения к другому. Функционалисты отмечали, что по мере развития общества увеличивается разрыв ребенка с семьей и на определенном возрастном этапе (периоде молодости) возникает новая структурная позиция в обществе - позиция молодого человека. Особая роль в социализации человека на этапе его личностного становления, согласно функционалистам, отводится социальным институтам, возникновение которых обусловлено поиском культурных решений социально-значимых проблем. Иными словами, основные проблемы молодёжи в рамках данного подхода лежит в маргинальном статусе данной группы, которые отчасти решаются посредством молодёжной культуры или субкультуры.

Следует сказать, что идеи функционализма, несмотря на их вклад в развитие социологических представлений относительно молодёжных субкультур, нередко подвергались критике, в основе которой лежал принцип уравнивания молодёжи, в рамках которого исследователи использовали лишь возрастной критерий выделения молодёжи в отдельную группу и не рассматривали прочие.

Начиная с середины 1960-х годов, западные ученые развивают иные теоретические подходы к исследованию молодёжных субкультур. Классовая борьба в Западной Европе того периода, кульминацией которой явились студенческие выступления в ряде европейских стран, так называемая "революция 68 года", а также

последовавший после студенческих волнений экономический кризис начала 70-х гг. обусловили появление классового подхода, родоначальниками которого явились Дэвид Доунс и Пол Уиллис. Работы этих социологов сыграли решающую роль в становлении нового классового подхода. Дэвид Доунс, изучая различные девиантные субкультуры в Лондоне, видел причины девиантного поведения подростков в несовершенной системе образования, в раках которой ученики из рабочего класса отвергаются всей образовательной системой и рынком труда, что обуславливает их более частое вхождение в криминогенные структуры и классовую преемственность их положения. Продолжая исследовать образ жизни учеников английской школы, Пол Уиллис подтвердил позицию коллеги, выявив серьезное расхождение ценностей средне- и слабоспособные учеников из рабочих семей от общепринятых. Таким ученикам было свойственно «прикалываться», «прогуливать», «наезжать на отличников». Принимая данное поведение как норму, ученики – представители рабочего класса предопределяли свое безрадостное будущее – отсутствие шансов на достижение материального благополучия, малоквалифицированная работа и повторение судьбы своих родителей.

В рамках гендерного подхода к осмыслению молодежных субкультур особое значение играет теория «символического потребления» Клода Леви-Стросса. Придание дополнительных символических значений ее обладателям особенно ярко отмечается в субкультурной молодежной среде того периода. В частности, элитарный стиль стиляг, зародившийся в 50-х гг., спустя всего три года заимствовала молодежь рабочего класса, стремясь посредством внешних атрибутов в одежде продвинуться по социальной лестнице. Своеобразный стиль субкультуры скинхэдов (рабочие ботинки, джинсы, бритые головы) сформировался как следствие ухудшения положения рабочего класса во второй половине 60-х гг. Молодые и малоквалифицированные рабочие, для снятия напряжения и выплеска агрессии, сформировали особую субкультуру, внешне выделяемую из ряда иных.

Наконец, третьим радикальным подходом того времени к исследованию молодежных субкультур, наряду с классовым и гендерным, стал расовый подход. В рамках ряда других отраслей научного знания, в частности, психологии и медицине, уже имел место тезис о том, что отклоняющееся поведение детерминировано биологическими факторами, при этом поведение ряда рас, в частности чернокожих, в большей степени склонно быть девиантным.

Представители африканских рас организовывали свои молодежные субкультуры (например, культура «растафари»), в основе которой лежал свой музыкальный стиль и политические убеждения её участников. Изначально общество негативно

воспринимало подобные образования, считая их опасными, противоречащими культурному коду «белых» людей. Однако, тесное взаимопроникновение молодёжных субкультур в 70-х годах позволило говорить об их интеграции и положительном культурном обмене.

В период 70-80-х годов стремительное развитие социологической мысли в рамках осмысления молодёжных субкультур того времени свидетельствует о научном поиске ответов на вопросы в части возникновения и существования многообразных субкультур, а также их социальных влияний на общественное развитие.

Весомый вклад в понимание феномена субкультур, в том числе молодёжных, внесли интеракционисты. В рамках данного подхода девиантное поведение рассматривалось представителями направления (Г. Беккером, С. Коеном) не как психологическая предрасположенность отдельных индивидов, а процесс "обучающей" социализации, в ходе которого человек принимает на себя приклеенный обществом ярлык асоциальной личности. Теория интеракционизма является радикальным отвержением, в частности, расового подхода. С. Коен в своей работе «Народные бесы и моральные паники», в рамках исследования молодёжных субкультур 60-х гг. - "модов" и "рокеров" показал особую роль средств массовой информации, которые тщательно освящали столкновения между представителями этих двух противостоящих субкультур. В результате возник целый социокультурный феномен, вызывающий и общественный интерес, и страх. В любом случае, общественная рефлексия по отношению к описываемому феномену субкультур послужила фактором их стремительного распространения и девиантного поведения их представителей. При этом С. Коен отмечал, что отклонение от социальной нормы, (а нормой признавались лишь ценности среднего класса), приписывалось социумом именно рабочей среде, что в немалой степени способствовало формированию соответствующих поведенческих образцов, соответствующих общественным ожиданиям. Иными словами, социолог описал типичный механизм наклеивания ярлыка, когда молодёжные группы становятся девиантами сначала в глазах общественности, а затем на уровне самоидентификации.

Вышеперечисленные подходы являются основными классическими подходами к осмыслению феномена «молодёжной субкультуры». Несмотря на сравнительную новизну молодёжных субкультур как социально значимого явления, следует отметить, что в рамках социологического дискурса накоплен серьёзный материал, посвящённый изучению субкультурных образований (У. Бек, Э. Гидденс, А. Беннет, М. Физерстоун и др.). Что касается отечественной социологии, то, хотя интерес

ученых к молодёжным субкультурам возникает позже, в 80-х годах, нельзя не отметить масштабные исследования Щепанской Т.Б., Здравомысловой Е.А., Громовой И.Б., Давыдова Ю.Н., Роднянской И.Б., Сикевич З.В., Тарасова А.Н., Омельченко Е.Л. и многих других социологов.

### *Механизм формирования*

Для возникновения любой молодёжной субкультуры необходимым условием является совпадение ряда формирующих факторов, в числе которых социальные, политические, экономические причины, появление технических инноваций, деятельность лидеров групп, культурные события так далее. Например, для возникновения в СССР рок-культуры одним из важнейших условий было появление доступной звуковоспроизводящей и звукозаписывающей аппаратуры. Выделение скинхедов-наци из состава традиционных скинхедов в Англии совпало с годами экономического кризиса, когда на территорию страны стали в огромных количествах ввозиться гастарбайтеры, занимающие рабочие места местного населения. Флеш-моб движение получило распространение в связи с появлением и развитием современных средств коммуникации (мобильной связи и телефонов, а также Интернета), которые позволили синхронизировать действия большой группы людей.

Условием для успешного существования и развития любого сообщества является наличие как можно большего перечня объединяющих факторов. К ним можно отнести следующие:

1. Совместная деятельность. Одна из самых важных составляющих для существования субкультуры. Совместная деятельность делает объединение людей осмысленным. Например, для субкультуры уличных танцоров такой деятельностью являются совместные тренировки и состязания «батлы»; для туристических сообществ – походы; для участников литературных объединений – творчество, собрания с целью обсуждения произведений членов группы и других авторов жанра; для футбольных хулиганов – совместное посещение футбольных матчей и участие в силовых конфликтах против. Для косплееров ключевой формой совместной деятельности являются выездные конвенты и фестивали или, в последние время, в специально арендованных помещениях; помимо этого, в условиях городской среды проводятся фото-прогулки, популярны конкурсные дефиле.

Совместная деятельность часто бывает вынесена в название субкультуры: это объединения ролевой игры, в частности косплей; ружферы (прогулки по крышам домов), диггеры (исследование подземных сооружений); сталкеров (посещение территорий и заброшенных зданий); паркур (акробатика в городском пространстве); экстремальные виды спорта: роллеров, скейтеров, стритрэйсеров (уличные гонки) и др.

1. Стиль музыкального направления. Наличие собственного музыкального стиля является для субкультуры особо сильным сплачивающим фактором, потому что, во-первых, обеспечивает совместную деятельность – посещение концертов, исполнение и прослушивание, обмен музыкальными записями. Во-вторых, популяризирует субкультуру и привлекает в неё новых членов – поклонников направления, что в свою очередь позволяет обновлять состав субкультуры и ее содержание. В-третьих, создает условия для самовыражения и эмоционального сопереживания. Для представителей панк-культуры такой музыкальной основой является панк-рок, для растаманов – регги, для скинхедов – oi и ska, для альтернативщиков – альтернативный рок, для эмо и готов – готический и эмо-рок. Субкультурная музыка не всегда принадлежит к одному стилю – это может быть просто ряд любимых музыкальных авторов (часто многие из них являются представителями субкультуры).
2. Политические убеждения. Этот фактор актуален для политически-активных молодежных групп, в современной России они объединены в такие направления как консервативные, левые (анархисты и коммунисты), либерально-демократические, ультраправые и державные.
3. Увлечение произведениями искусства. Так, например, книги Дж.Р. Толкиена стали причиной появления субкультуры толкинистов; возрос интерес к данной субкультуре после премьеры в кинотеатрах экранизации этой книги. Вокруг романов Дж. Роулинг о Гарри Поттере так же появился свой круг фанатов, поклонников и подражателей.
4. Выдающийся человек может неосознанно или целенаправленно стать основателем субкультурного течения. Например, в начале 1980-х годов круг поклонников сформировался под воздействием творчества Аллы Пугачевой, в начале 1990-х – творчества поп-группы «Ласковый май».

Кроме факторов, которые являются первопричинами для появления субкультур, можно назвать элементы самопрезентации субкультуры:

- система ценностей,
- имидж



- обычаи и нормы,
- сленг,
- стиль поведения.

Ключевой составляющей, определяющей многие другие элементы, здесь становится система ценностей. Например, представляется возможным проследить взаимосвязь субкультурного дресс-кода от ценностных ориентаций группы. Молодёжь, которая посещает модные ночные клубы, носит подчеркнута дорогую одежду; это правило поддерживают и владельцы клубов – обычно, прежде, чем попасть в такой клуб нужно пройти жесткий фейс-контроль.

Девушки и юноши, ориентированные на неформальность и контркультурность, предпочитают приобретать более дешевую одежду, зачастую изготовленную кустарным методом и поношенную. Одежда последователей субкультур, проявляющих агрессивное поведение, выбирается ими исходя из критерия практичности и удобства в драке – не ограничивает движения (или же наоборот, защищает от нападения, вшиваются металлические пластины, камуфляж), утяжеляется предметами для драки (ремни, массивная обувь, металлические вставки), отражает спортивную и военную атрибутику. Аксессуары и предметы одежды могут отражать символику, ценную для субкультуры – элементы исторических стилей одежды, тексты высказываний, портреты знаковых личностей.

Нередко молодёжные субкультуры разрабатывают и развивают собственную идеологию, однако неоднократно подчеркивалось, что стиль жизни и поведения важнее идеологии – представители субкультурных направлений легче отказываются от идейных представлений, чем от жизненного стиля поведения.

Символические системы молодёжных субкультур в большинстве случаев подразумевают контркультурность, противопоставление «взрослой», общепринятой культуре. Часто это проявляется в девиантном поведении, базирующемся на бинарных оппозициях: статичность – экстремальность, добропорядочность – криминальность, сдержанность – распущенность, чистота – грязь. Тем не менее, противопоставление далеко не обязательно может иметь девиантно-негативный характер. Например, если культура взрослых воспринимается как корыстная, то в ценности молодёжной субкультуры входят взаимопомощь и бескорыстность; если доминирующее общество построено на хищническом использовании природных ресурсов, то в ценности молодежной субкультуры может быть введена ценность заботы о природе и экологии.

Ценности молодёжной субкультуры определяют конструирование собственного пространства. Часто, такое пространство предполагает «локусы коммуникации» – территории встреч для взаимодействия. «Локус субкультурной коммуникации» часто расположен в центре города, в районе, легкодоступном для молодежи, живущей в разных районах, и удобном для коммуникации. Коммуникация осуществляется во время мероприятий, важных для субкультуры (фестивалях, концертах, конвенциях, вечеринках, слётах и других), чаще всего они являются местами субкультурной совместной деятельности. Так для косплееров значимы места проведения фестивалей и конвенций.

## **Глава II**

1.

### **Направления субкультур**

Стремление молодежи проявлять себя как творческая и социально активная группа является одним из ключевых факторов в развитие молодого поколения. Формы развития весьма разнообразны и их особенности во многом зависят от того культурного периода, в котором молодежь живет и развивается. Молодежная субкультура в этом контексте является одной из значимых этапов социализации молодого поколения. Она приобретает черты, которые Маргарет Мид приписывала префигуративным культурам, ориентированным на будущее, в которых дети не только учатся у родителей, но и учат их, т.е. современная молодежная субкультура выступает не только, как форма эпатажа и неформального поведения, но также и как способ интеграции молодежи в общество, а, следовательно, и как форма самореализации.

#### **Хиппи**

Одной из самых ярких и известных субкультурных общностей являются молодёжные движения, связанные с определенными жанрами музыки. Имидж музыкальных субкультур формируется во многом в подражании сценическому имиджу популярных в данной субкультуре исполнителей.

Одной из первых музыкально-молодёжных субкультур современности были хиппи.

Хиппи — философия и субкультура, изначально возникшая в 1960 годах в США. Расцвет движения пришелся на конец 1960 — начало 1970 годов. Первоначально хиппи протестовали против пуританской морали некоторых протестантских церквей, а также пропагандировали стремление вернуться к природной чистоте через любовь и пацифизм. Один из самых известных лозунгов хиппи: «Make lo ve, not war!», что означает: «Занимайтесь любовью, а не войной!».

Хиппи верит:

- что человек должен быть свободным;
- что достичь свободы можно, лишь изменив внутренний строй души;
- что поступки внутренне раскованного человека определяются стремлением оберегать свою свободу как величайшую драгоценность;
- что красота и свобода тождественны друг другу и что реализация того и другого — чисто духовная проблема;
- что все, кто разделяют сказанное выше, образуют духовную общину;
- что духовная община — идеальная форма общежития;
- что все, думающие иначе, заблуждаются.

Символика хиппи

Культура «хиппи» имеет свою символику, признаки принадлежности и атрибуты. Для представителей движения хиппи, в соответствии с их миропониманием, характерно внедрение в костюм этнических элементов: бус, плетеных из бисера или ниток, браслетов («фенечек») и прочее, а также использование текстиля окрашенного в технике «тай-дай» (или иначе — «шибори»).

Примером могут служить так называемые фенечки. Эти украшения имеют сложную символику. Фенечки разных цветов и разных узоров обозначают разные пожелания, изъявления собственных музыкальных предпочтений, жизненной позиции и т. п. Так, чёрно-жёлтая полосатая фенечка означает пожелание хорошего автостопа, а красно-жёлтая — признание в любви. Следует отметить, тем не менее, что эта символика трактуется в разных местах и тусовках произвольно и совершенно по-разному, и «хиппи со стажем» не придают ей никакого значения.

Лозунги хиппи 60-х:

- «Make love, not war» («Занимайтесь любовью, а не войной»)

- «Off The Pig! » («Выключи свинью! ») (игра слов — «свиньёй» назывался пулемет М60, немаловажный атрибут и символ Вьетнамской войны)
- «Give Peace A Chance» («Дайте миру шанс») (название песни Джона Леннона)
- «Hell No, We Won't Go! » («Ни черта мы не уйдём!»)
- «All You Need Is Love! » («Всё, что тебе нужно — это любовь!») (название песни The Beatles)

## **Растманы**

Растаманами в мире традиционно называют последователей растафарианства.

В начале 1990-х годов на постсоветском пространстве образовалась особая молодёжная субкультура, представители которой также называют себя растаманами. При этом они зачастую не являются истинными приверженцами оригинальной религиозно-политической доктрины африканского превосходства, а причисляют себя к этой группе в первую очередь по признаку употребления марихуаны и гашиша.

Некоторым этого достаточно, чтобы считать себя растаманами, некоторые более приближены к растафарианской концепции — многие слушают Боба Марли и музыку регги в целом, используют для идентификации комбинацию цветов «зелёный-жёлтый-красный» (например, в одежде), некоторые носят дреды. Однако мало кто искренне отстаивает идею возвращения американских чернокожих в Африку, соблюдает растафарианский пост «айтал» и т. п. Однако многие истинно верующие русские растаманы считают, что репатриация и панафриканизм просто бессмыслен, по причине того, что русские растаманы никакого отношения к чернокожим и Африке, по сути, не имеют. В странах СНГ панафриканизм был замещен идеей «Сиона внутри себя», которая звучит так: «Сион — это не место в физическом, материальном мире. Не в Африке или Израиле, или где-либо еще. Сион находится в душе каждого человека. И стремиться к нему нужно не ногами, а поступками, мыслями, добром и любовью».

Как бы то ни было, в русскоязычной среде слово «растаман» прочно связалось с этой группой (но не полностью тождественно ей). Слово по похожему принципу может использоваться и в других языках для обозначения просто любителей марихуаны без религиозной подоплёки. Так, в испаноязычных странах словом «растас» могут называть дреды.

## **Металлисты**

Металлисты — это молодёжная субкультура, вдохновлённая музыкой в стиле, метал, появившаяся в 1970 годы.

Субкультура широко распространена в Северной Европе, достаточно широко — в России, Украине, Беларуси, в Северной Америке, есть значительное количество ее представителей в Южной Америке, Южной Европе и Японии. На Ближнем Востоке, за исключением Турции и Израиля, металлисты (как и многие другие «неформалы») малочисленны и подвергаются преследованию.

Слово «металлист» — русское, производная от слова «металл» с добавлением заимствованного латинского суффикса «-ист». Изначально оно означало «жестянщиков», работников металлургии. Металлист в значении «поклонник тяжёлого металла» вошло в обиход в конце 1980-х.

В английском языке аналогом русского «металлист» является metalhead — «металлоголовый», «помешанный на металле». Металлистов также называют жаргонными словами headbanger — «головотряс» и moshers — «толкающийся», в соответствии с поведением фанатов на концертах.

### Стиль одежды

- Типичную моду среди металлистов можно описать так:
- Длинные волосы у мужчин (распущенные или собранные в хвост)
- Преимущественно чёрный цвет в одежде
- Кожаная мотоциклетная куртка «косуха», кожаный жилет.
- Банданы
- Чёрные футболки или балахоны с логотипом любимой металлической группы.
- Напульсники — кожаные браслеты с заклёпками и/или шипами (порки), шипастые, проклёпанные ремни, цепи на джинсах. Также на ремне может располагаться пряжка с логотипом какой-либо метал-группы.
- Нашивки с логотипами любимых метал-групп.
- Короткие или высокие сапоги с цепями — «казаки». Тяжелая обувь — «камелоты», «керзы», «гриндерсы», «мартинсы», «стили», «гады», обычные высокие ботинки. Туфли (как правило, остроносые, «готические» штиблеты).
- Кожаные штаны, армейские штаны, джинсы
- Клёпки и шипы на одежде и аксессуарах
- Часто — длиннополая одежда черного цвета (плащи, пальто)
- Мотоциклетные кожаные перчатки без пальцев (приложение1).

### Мировоззрение

В отличие от некоторых других субкультур, субкультура металлистов лишена ярко выраженной идеологии и сосредоточена только вокруг музыки. Тем не менее, есть некоторые особенности мировоззрения, которые можно назвать типичными для значительной части металлистов.

Тексты метал-групп пропагандируют независимость, самостоятельность и уверенность в себе, культ «сильной личности». Для многих металлистов субкультура служит средством эскапизма, отчуждения от «серой реальности», формой молодёжного протеста.

В прессе появлялись исследования, утверждающие, что интеллектуальный уровень металлистов зачастую довольно высок, на основании чего делается вывод, что увлечение металлом может быть признаком интеллектуальности. По результатам опроса 1000 одарённых подростков, проведённого в 2007 году, многие из них ответили, что слушают металл и другую рок-музыку тяжелых направлений для снятия стресса.

Некоторые исследователи утверждают, что у слушателей тяжёлого рока и металла выше тяга к агрессии и депрессии. Однако психологи сходятся на том, что это не следствие, а причина увлечения тяжёлой музыкой. Более того: респонденты, показывавшие негативные тенденции, чувствовали себя лучше и увереннее после прослушивания любимой музыки. По их словам, тяжёлая агрессивная музыка помогает им выплескивать негативные эмоции, не копить их в себе. Таким образом, некоторые металлисты осознанно или неосознанно используют металл как средство психотерапии.

## **Панки**

Панки (англ. punk - перен. разг. плохой, дрянной) — молодёжная субкультура, возникшая в конце 60-х — начале 70-х годов в Великобритании, США, Канаде и Австралии.

### *Истоки и влияния*

Панк берёт своё начало в 60-х годах, когда под влиянием Beatles и Rolling Stones стали появляться много молодёжных команд, исполняющих рок-н-ролл.

Относительно сырой и грубый (raw) звук, основанный всего лишь на нескольких аккордах, можно обнаружить в таких классических вещах того времени, как «You Really Got Me» группы The Kinks. К концу 1960-х вызывающе

примитивное звучание, в соединении с вульгарной манерой поведения на сцене, стала культивировать американская команда The Stooges. Её лидер Игги Поп отвергал музыкальные утончённости, ценил в рок-н-ролле необузданный драйв, выступал на концертах вымазанным в собственной крови и заканчивал бесчинства на сцене «нырянием» в толпу зрителей.

### *Идеология*

Панки придерживаются различных политических взглядов, но в большинстве своём они являются приверженцами социально направленных идеологий и прогрессивизма. Распространёнными воззрениями являются стремление к личной свободе и полной независимости (индивидуализм), нонконформизм, принципы «не продаваться», «полагаться на самого себя» (DIY) и принцип «прямого действия» (direct action). Другие направления в политике панков включают в себя нигилизм, анархизм, социализм, антиавторитаризм, антимилитаризм, антикапитализм, антирасизм, антисексизм, антинационализм.

### *Литература*

Панк-культура породила значительное количество поэзии и прозы.

Среди известных панк-поэтов следует отметить Патти Смит, Ричарда Хелла, Джона К. Кларка, объединение «The Medway Poets», а также Джима Кэррола, чьи автобиографические работы считаются первыми из образцов панк-прозы.

Издавалось довольно большое количество фэнзинов (т. н. punk-zines), среди которых стоит упомянуть Maximum Rock-n-Roll, Punk Planet, CometBus, Flipside, Search and Destroy. Первым из такого рода изданий стал собственно журнал Punk, основанный в 1975 г. Легсом МакНилом, Джоном Хольстромом и Гедом Данном.

О панке написано множество художественных и документальных книг. Также с понятием «панк» тесно связаны такие литературные жанры, как киберпанк, дизельпанк и стимпанк.

### *Внешний вид панков*

Многие панки красят волосы в яркие неестественные цвета, начёсывают и фиксируют их лаком, гелем или пивом, чтобы они стояли торчком. В 80-х у панков стала модной причёска «ирокез». Носят рваные джинсы, заправленные в тяжёлые

ботинки или подвёрнутые под короткие тяжёлые ботинки (банки) и кеды. Некоторые предварительно вымачивают джинсы в растворе отбеливателя, чтобы те пошли рыжими разводами. Манеру носить кеды начала группа Ramones, а саму эту манеру они переняли у мексиканской шпаны (также именуемой как «латиносы»)[9].

Куртка-косуха — была перенята как рок-н-рольный атрибут из 50-х, когда мотоцикл и рок-н-ролл были неотделимыми компонентами. Панки первой волны стремились вернуть рок-музыке ту же нарочитую задиристость и драйв, которые со временем отняла массовая коммерциализация музыки.

Также панки носят различные атрибуты рокерских субкультур — ошейники, браслеты (преимущественно кожаные с шипами), и т. п.

## **Готическая мода**

Готы — представители молодёжной субкультуры, зародившейся в конце 70-х годов XX века на волне пост-панка. Готическая субкультура достаточно разнообразна и неоднородна, однако для неё в той или иной степени характерны общие черты: специфический мрачный имидж, а также интерес к готической музыке, хоррор-литературе и мистике.

У готов за два десятилетия сложился достаточно узнаваемый имидж. Хотя внутри готической моды существуют многочисленные направления, их объединяют общие черты.

Основные элементы готического имиджа — преобладание чёрного цвета в одежде, использование металлических украшений с символикой готической субкультуры, и характерный макияж.

Типичная атрибутика, используемая готами — анх (древнеегипетский символ бессмертия, активно используется после фильма Голод), черепа, кресты, прямые и перевернутые пентаграммы, летучие мыши.

Макияж используется и мужчинами, и женщинами. Он не является повседневным атрибутом, и как правило, наносится перед посещением концертов и готических клубов. Макияж обычно состоит из двух элементов: белой пудры для лица и тёмной подводки вокруг глаз.



Прически в готической моде достаточно разнообразны. В эпоху пост-панка основным видом прически были средней длины растрепанные волосы. Но в современной субкультуре многие носят длинные волосы, или даже ирокезы. Для готов характерно красить волосы в чёрный или — реже — рыжий цвет.

Некоторые готы предпочитают одежду, стилизованную под моду XVIII—XIX вв. с соответствующими атрибутами: кружева, длинные перчатки и длинные платья у женщин, фраки и цилиндры у мужчин. Встречаются также общие атрибуты с модой металлистов — частое использование кожаной одежды, цепей и металлических аксессуаров. Иногда используются садо-мазохистские атрибуты, такие как ошейники и браслеты с шипами. Стиль «вамп» особенно характерен для готов.

Готика напрямую связана с образом смерти, и даже сам вид готов напоминает о ней. Восприятие смерти — одна из характерных особенностей готического мировоззрения и один из признаков принадлежности к готам. Образ смерти крайне важен в готической эстетике и проходит через многие пласты готической культуры. Нормальное состояние для готов — angst, «тоска» — достаточно всеобъемлющий термин, которым описывается обычное готическое состояние. Юмор у готов довольно специфичен — это сугубо черный юмор).

### *Готическая музыка*

Готическая музыка родом из английского панка образца 70-х. Не буду описывать, как происходило это рождение — этому посвящены километровые web-страницы FAQов на gothic.ru, shadowplay.ru и им подобных сайтах [10]. Скажу только, что всё разнообразие готической музыки выкристаллизовалось из gothic-rock.

В Туле готикой считают HIM, 69 eyes, а между тем готическая музыка очень разнообразна — gothic rock, gothic metal, gothic industrial, dark electro, dark ambient, synth gothic, electro goth, cyber gothic, ethereal, dream pop, gothic folk, apocalyptic folk, ethno goth, tribal, medieval, neo classic [10].

Что объединяет это разнообразие? Мрачный атмосферный звук; ярко выраженный декадентский, депрессивный, романтичный и мрачный характер текстов. Многие коллективы используют horror-эстетику, женский вокал и drum-машины вместо живых ударных — это своеобразная визитка готик-музыки.

На раннем этапе развития gothic-субкультуры готы и музыка были неразрывно связаны — готами тогда называли исключительно поклонников готических групп, и подобная ситуация продолжалась довольно долго. В настоящее время связь готы с музыкой несколько ослабла. Можно быть готом, не слушая готическую музыку.

Готическая субкультура охватывает все религии и их разновидности, она не имеет прямой привязки к религии. Несмотря на этот факт, goth-культура имеет репутацию культуры сатанистов, извращенцев, людей, которые своей неприемлемой свободой несут погибель и разрушение — так думает о них узколобый обыватель. Готы активно используют религиозные образы в песнях, религиозные украшения в одежде, но всё это сатирическая издевка или просто fashion и к религии никакого отношения не имеет.

Киберготы — молодежная субкультура, образованная в начале 90-х гг в связи с началом массового распространения Интернета.

Из всех существующих субкультур, Кибер Готы, является самой молодой и самой развивающейся. Ориентировочно, истоки зарождения приходятся на 1990й год. Стоит заметить, что точной классификации и определения данного неформального направления, еще не существует, конечно, есть некие особенности, которые выделяют это направление от других, но по глубокому заблуждению многих — ничего общего с обычной субкультурой Готы, они не имеют.

Сами истоки были взяты именно из готического движения, но в короткий срок были полностью переориентированы. Родоначальное направление было узко зацикленным, а новым последователями, которые пытались из-за всех сил развивать свое движение — это было не по вкусу. Именно здесь кроется ответ на вопрос, почему же сейчас видно, даже не вооруженным взглядом такое радикальное различие.

Как и большинство субкультур, Кибер Готы образовались из музыкальных направлений в частности стиля Noise, и Индастриал, которые радикально отличались от других существующих стилей того периода времени. В качестве музыкальной основы, предпочтение отдается именно ему. Если кратко затронуть описание этого стиля будет ясно, что помимо звуков гитары и стандартных песен в стиле рок, в нем активно используются семплы (звуки, созданные с помощью электронных инструментов, т.е. компьютер и другая специальная аппаратура, ориентированная для музыкантов)[9].

Нельзя обойти вниманием внешний вид субкультуры. В целом он не имеет ничего общего с другими существующими видами. В качестве основных причесок

используются: дреды, волосы, окрашенные в разные цвета, нередко встречаются у представителей этого движения и ирокезы, но с субкультурой панк, они не имеют ничего общего. Цветовая гамма колеблется от зеленого, до черного, но преимущественно используются яркие. Слово Кибер, используется не просто так. Если внимательней всмотреться в их внешний вид, то можно увидеть микросхемы, задействованные как элемент дизайна одежды, т.е. собственного стиля. Одежды в основном состоит из кожаного или синтетического материала. Поскольку это самая современная субкультура, то страсть к компьютерам здесь рассматривается по умолчанию. 90% представителей данного неформального направления хорошо разбираются в компьютерных технологиях сегодняшнего дня. Единственное, что осталось от идеологии Готов – это вера в апокалипсис (судный день), который близится с каждым днем и затронет как минимум весь мир. Больше общих черт со своей родоначальным направлением, новое движение Кибер Готов, просто не имеет.

## **Эмо**

Эмо (англ. emo: от emotional — эмоциональный) — молодёжная субкультура, образовавшаяся на базе поклонников одноимённого музыкального стиля. Её представителей называют эмо-киды (emo + англ. kid — молодой человек; ребенок) или, в зависимости от пола: эмо-бой (англ. boy — мальчик, парень), эмо-гёрл (англ. girl — девочка, девушка) [5].

### Мироощущение

Выражение эмоций — главное правило для эмо-кидов. Их отличает: самовыражение, противостояние несправедливости, особенное, чувственное мироощущение. Зачастую эмо-кид — ранимый и депрессивный человек. Существует стереотипное представление об эмо, как о плаксивых мальчиках и девочках. Несмотря на то, что эмо-кор появился и развивался как подвид панк-рока, ценностные ориентации этих субкультур совершенно различны. В отличие от классических панков, эмо отличает романтизм и акцент на возвышенной любви. Внимание эмо чаще обращено на глубокие личные переживания, чем на общественные события. Эмо-культура начисто лишена агрессии, характерного для хардкора — прямого предка эмо.

Эмо часто сравнивают с готической субкультурой, что обычно вызывает протест как у «готов», так и у эмо-кидов, хотя некоторые соглашаются, что между

этими субкультурами есть определённое родство. Некоторые исследователи субкультуры предположили, что эмо подвергаются ещё большему риску самоубийства, чем «готы». По словам Грэхема Мартина, редактора австралийского журнала о психическом здоровье: Например, один веб-сайт, посвящённый культуре эмо, описал как ключевое различие между этими категориями <готами и эмо>: эмо ненавидят себя, готы ненавидят всех. Если эта ненависть к себе — правда, то можно предположить, что эмо имеют больший риск нанести себе вред, чем их ровесники-готы. Таким образом, в идентификации с культурой эмо есть определённый риск. Можно с уверенностью говорить (хотя формальных исследований на эту тему не проводилось), что самодеструктивное поведение часто встречается в данной группе и является ключевой особенностью эмо-культуры».

### *Имидж эмо*

Традиционной причёской эмо считается косая, рваная чёлка до кончика носа, закрывающая один глаз, а сзади короткие волосы, торчащие в разные стороны. Предпочтение отдаётся жёстким прямым чёрным волосам. У девушек возможны детские, смешные причёски — два «маленьких хвостика», яркие «заколочки» — «сердечки» по бокам, бантики. Для создания этих причёсок эмо используют большое количество фиксирующего лака для волос.

Часто эмо-киды прокалывают уши или делают тоннели. На лице и иных частях тела эмо-кида может быть пирсинг (например в губах и левой ноздре, бровях, переносице).

И юноши, и девушки могут красить губы под цвет кожи, использовать светлый тональный крем. Глаза густо подводят карандашом или тушью. Ногти покрывают чёрным лаком.

### *Одежда*

Для эмо характерна одежда в розово-чёрных тонах с двуцветными узорами и стилизованными значками. Основными цветами в одежде являются чёрный и розовый (пурпурный), хотя и другие шокирующе-яркие сочетания считаются допустимыми (приложение 1).

Бывают сочетания в широкую полоску. Часто на одежде изображены названия эмо-групп, смешные рисунки или расколотые сердца. Встречаются черты спортивного стиля одежды скейтбордистов и ВМХ-еров.

Наиболее типичная одежда:

- Узкая, обтягивающая футболка.
- Узкие джинсы чёрного или пепельного-синего цвета, возможно, с дырками или заплатками.
- Чёрный или розовый ремень с заклёпками, провисающими цепями и большой бляхой с символикой.
- Кеды с яркими или чёрными шнурками, зашнурованными особым способом.
- Клетчатая косынка-арафатка на шее.
- Присутствуют ободочки с бантиком. Полосатые гетры на руках. Реже встречается одежда унисекс.

Атрибутика

Для эмо характерны следующие атрибуты:

- Почтовая сумка через плечо, покрытая заплатками и значками.
- Значки, прицеплённые к одежде и, иногда, к обуви.
- Биг-Очки яркой или чёрной расцветки.
- Яркие разноцветные (обычно силиконовые) браслеты на руках, особенно популярны снэпы или панк-атрибутика (напульсники с шипами).
- Крупные бусы ярких цветов на шее.
- Мягкие игрушки в виде мишек, которым эмо-киды вспарывают животы и зашивают толстыми нитками. Такие игрушки играют роль своеобразных талисманов. Их берут с собой на прогулки, на занятия, с ними остаются дома и спят.
- Напульсники на руках.

Характерные жесты

- Наклонить голову, чтобы свисала чёлка, и приставить к виску два пальца на манер пистолета.
- Сложить руки вместе в виде сердца.
- Скривить ноги ступнями внутрь и чуть присогнуть колени.
- Фотографировать своё отражение в зеркале.

## **Японские субкультуры**

Японские молодёжные субкультуры — ряд субкультур среди японской молодёжи, выделяющихся собственной философией, стилем одежды и

музыкальными предпочтениями. Неотрывно связаны с уличной модой, поэтому с субкультурами также часто связывают термин «японская уличная мода», иногда эти термины замещают друг друга. Большинство субкультур появилось как протест против традиционных японских идеалов красоты и социальных устоев.

Центром японских молодёжных субкультур является квартал Харадзюку в районе Сибуя, где появились стиль «лолиты» и смешанный стиль «фрутс». Также Сибуя — родина «гяру», а квартал Акихабара в районе Тиёда — мекка поклонников японской анимации (аниме) и комиксов (манги). На данный момент выделяют несколько основных направлений типично японских субкультур.

### **Акихабара-кэй и аниме-культура**

«Отаку» в Японии называют человека, который увлекается чем-либо, но за пределами страны, в том числе и в России, это понятие обычно употребляется по отношению к фанатам аниме и манги. В Японии для отаку, увлекающихся аниме и мангой, используется сленговый термин «акихабара-кэй», обозначающий молодых людей, всё своё время проводящих в районе Акихабара и увлекающихся миром аниме и его элементов. Район Акихабара является важным центром японской современной культуры. В 2000-х он стал прочно связан с японской игровой индустрией и крупнейшими издательствами аниме и манги.

Одним из центральных элементов культуры отаку является понятие моэ означающее фетишизацию или влечение к вымышленным персонажам.

### **Косплей**

Косплей (сокр. от англ. costume play — «костюмированная игра») — форма воплощения действия, совершаемого на экране. Возник современный косплей в Японии в среде японских фанатов аниме и манги, поэтому обычно основным прототипом действия является манга, аниме, видеоигры или исторический фильм про самураев. Другими прототипами могут являться j-rock/j-pop-группы, представители Visual Kei и тому подобные [11].

Участники косплея отождествляют себя с каким-то персонажем, называются его именем, носят аналогичную одежду, употребляют аналогичные речевые обороты. Часто вовремя косплея разыгрывается ролевая игра. Костюмы обычно

шьются самостоятельно, но могут и заказываться в ателье или покупаться готовыми (в Японии, например, бизнес производства костюмов и аксессуаров для косплея поставлен довольно широко).

## **Visual kei**

Музыкальный жанр Visual kei возник на базе японского рока в результате смешения его с глэм-роком, металом и панк-роком в 1980-х годах. «Visual kei» буквально означает «визуальный стиль». Он характеризуется использованием макияжа, сложных причёсок, ярких костюмов, его последователи зачастую прибегают к андрогинной эстетике.

Благодаря поклонникам, visual kei, как субкультура, смогла обрести и фэшн составляющую, параллельно впитав в себя элементы стилей «лолит», фрутс, а также более традиционных японских представлений о мужской красоте. Среди поклонников visual kei можно также встретить металлистов.

Во внешнем облике музыкантов групп visual kei, появились черты «готических лолит». В свою очередь, вторая волна visual kei, с такими представителями как Malice Mizer, обогатила субкультуру Gothic & Lolita, повлияв на её развитие и своим внешним видом популяризовав эту моду среди поклонников visual kei. Привычным для облика музыкантов visual kei стало использование и одеяний «Лолит». О своём интересе к этому направлению в моде говорили многие музыканты visual kei.

Мода «Лолита» — субкультура, основанная на стилистике времён викторианской эпохи, а также на костюмах эпохи рококо и отчасти на элементах готической моды. «Лолита» — одна из самых массовых субкультур Японии, оставивших след в моде, музыке и изобразительном искусстве. Костюм «Лолиты», как правило, состоит из юбки или платья длиной до колена, головного убора, блузы и высокой обуви на каблуках (или же ботинок на платформе).

Прообразы будущей моды «Лолит» можно увидеть уже в моде эпохи рококо, например, в моде тогдашней Европы. Комбинируя элементы викторианской эпохи и рококо, «Лолита» также заимствовала западные традиции и элементы самой японской уличной моды. Несмотря на то, что мода «Лолита» имитирует типичные европейские образы, она стала сугубо японским модным и культурным направлением. Родоначальницей стиля была субкультура «Готическая Лолита».

## **Гяру**

Гяру — японская транскрипция gal с искажённого английского девушка (англ. Girl). Термин может означать как популярную среди девушек японскую субкультуру, пик которой пришёлся на 1990-е годы, так и сам образ жизни. Название происходит от рекламного слогана 1970-х годов марки джинсов «GALS» — «Я не могу жить без мужчин», ставшего девизом молодых девушек. Нынешние гяру, как и их разновидности когяру и гангуро, заслужили прозвища «оя о накасэру» (заставляющие родителей плакать) и «дараку дзёкусэй» (дегенеративные школьницы) за нарушение традиционных для японок табу и увлечение западными ценностями. Девиз когяру — Биба дзibun! («Да здравствую я!»). Они выделяются легкомысленным поведением, позитивным мышлением, любовью к яркой модной одежде, особыми представлениями об идеалах красоты. К субкультуре гяру могут принадлежать и мужчины, так называемые «гяруо». С самого своего появления гяру стали одним из важнейших элементов японской уличной моды.

Гангуро — направление в моде гяру. Внешний вид гангуро может быть самым экстремальным и ярким среди гяру, если рассматривать манбу как их часть. Учитывая распространённую путаницу между гангуро и гяру вообще в русскоязычном интернете, следует отметить что Гангуро — лишь течение среди гяру, как например химэгяру или когяру, а не основная субкультура.

Гангуро появились в 1990-тых годах и сразу начали сильно дистанцироваться от традиционных взглядов на японскую женщину. Основными их чертами является глубокий загар, осветлённые волосы (от просто светлых до серебристых) и яркая одежда. Как и у большинства японских субкультур, у гангуро популярна обувь на большой подошве. Одна из самых главных причин возникновения гангуро — огромная популярность j-роп певицы Намиэ Амуро. Она ввела моду на загар, осветлённые волосы и стиль юбка+сапоги, что во многом определило основы гангуро.

По мнению исследователей японской поп-культуры, гангуро является протестом против традиционных японских представлений о женской красоте. Это ответ на длительную социальную изоляцию Японии и консервативные правила в японских школах. В тоже время, многие молодые японки хотели быть похожими на загорелых девушек из Калифорнии, которых они видели в американских фильмах или музыкальных хип-хоп клипах. По этим причинам СМИ негативно воспринимает гангуро, как и всю гяру-моду в целом.



Прежде всего, гангуро известны своим глубоким загаром, настолько сильным, что их часто можно спутать с мулатами. За это они часто становятся объектом критики со стороны японских хип-хоп музыкантов, которые прозвали гангуро «black wannabes» (рус. Хочу быть чёрным, близкое по смыслу к русскому «позёр») . Например, японский рэппер Vanana Ice отмечал, что хип-хоп культура Японии самобытна и не стремится копировать афроамериканскую. Этой теме он посвятил несколько песен, где высмеивает и критикует гангуро и ту часть японской хип-хоп сцены, которую он считает «black wannabe».

## **Fruits (стиль Харадзюку)**

Район Харадзюку — культовое место для адептов японской уличной моды. Прежде всего этот район известен благодаря молодёжной субкультуре Харадзюку гарудзу, с характерными для неё яркими костюмами, обилием аксессуаров и «сочетанием несочетаемого» Костюм может включать в себе как готику и киберпанк, так и клубные неоновые цвета. Отдельно можно выделить «панк-направление», для которого типичны клетчатые и кожаные штаны, использование цепей и других рок-атрибутов.

Субкультура «харадзюку гарудзу» возникла в середине 1990-х, вместе с появлением на улицах Харадзюку молодых людей в костюмах, состоящих из огромного количества разнообразных элементов одежды и аксессуаров. Разнообразие элементов нарядов представителей этой субкультуры огромно, а число их возможных сочетаний практически безгранично: на одетом таким образом человеке можно было увидеть элементы европейских костюмов вперемешку с японскими, дорогостоящую одежду вместе с рукоделием или одеждой из секонд-хэнда.

Это не осталось незамеченным представителями модной индустрии. В 1997 году фотограф Сёити Аоки выпустил первый номер ежемесячника «FRUITS» («фруктс», букв. англ. «Фрукты»), названный в честь народившейся субкультуры, первый номер которого составляли фотографии подростков с улиц Харадзюку. В этом же номере журнала Аоки выразил свой взгляд на движение, объявив появление «фруктов» культурной революцией и бунтом против шаблонного внешнего вида. Важнейшим свойством движения автор считал демократичность, возможность любого человека приобщиться к моде, вне зависимости от финансовых возможностей. Здесь Аоки видел шанс для противостояния крупным брендам, диктующим тенденции в модной индустрии В это же время моду «фруктс» замечают известные японские дизайнеры, такие как Ёдзи Ямамото и Михара

Ясухино. Благодаря им мода Харадзюку получает ещё больший импульс для дальнейшего развития.

Суть идеологии «фрутс» заключается в возможности каждого человека самому создать свой идеал современной красоты, доступный людям с любыми финансовыми возможностями, и в отказе от навязанных свыше штампов и шаблонов. Главную роль при создании костюма играют воображение и практически ничем не ограниченная возможность выбора. Так, в один день подросток или молодой человек может появиться на улице одетым в стиле милитари — в иностранной военной форме, в качестве аксессуара прихватив с собой противогаз, — а на следующий день нарядиться в костюм покемона и надеть ботинки на очень высокой подошве. Впоследствии стиль фрутс интегрировался в японскую уличную моду вообще, прославив токийскую моду.

Постепенно мода фрутс стала мировым трендом. Благодаря Аоки и нескольким модным брендам в США и Австралии прошли модные показы и фестивали фрутс. Проникла эта субкультура и в Россию.

Российские фрутс отличаются от японцев некоторыми особенностями. Например, в России могут заимствовать какие-то тенденции у гяру, хотя традиционно молодёжь Харадзюку игнорирует гяру, а некоторые — готические лолиты — являются их убеждёнными противниками.

Фрутс вместе с модой из Харадзюку нашли себя и в японской музыке, в поджанре направления *visual kei* — *oshare kei*. Первоначально некоторые осярэ-группы также назывались «дэкора-кэй» (одно из названий фрутс) из-за их демонстративной приверженности моде Харадзюку.

## **Геймеры**

Субкультура геймеров – пожалуй самая большая из существующих и самая незаметная субкультура в мире. Но те, кто к ней принадлежит порой даже не осознают этого. Геймеры — способны просидеть в одиночестве за компом множество часов подряд без еды и сна проходя новую игру. Средний возраст геймера – от тринадцати до двадцати лет. В основном геймерами становятся пацаны, а девушек в геймерском сообществе намного меньше потому, что программисты, пишущие на C++ игры в основном мужики и игры, в основном делают для пацанов и мужиков. Геймеры, в отличие от других субкультур не отличаются какими то особыми мировоззренческими стандартами как киберготы или не притесняют тех кто отличается от них как это

делают скинхеды. Всё, что их объединяет — это какая-либо игра или игровой жанр. Отличить их по внешнему виду от других практически невозможно, а и их пристрастие к игре можно определить разве, из-за бледной кожи потому, что они редко бывают на солнце и синяки под глазами по тому, что геймеры нередко недосыпают. Но такое можно сказать почти про каждого и считать, что эти признаки есть только у геймеров нельзя.

Многие считают геймеров антисоциальными типами, потому, что они живут в виртуальном мире игр. Виртуальный мир настолько увлекателен, что многие геймеры настолько погрузились в него и не меняют его на реальный мир. И действительно, игровой мир становится самой настоящей альтернативой реальному миру. Ведь в игре прыщавый ботаник и задрот может стать непобедимым героем и вершителем судеб! А рас так-то зачем ему тогда нужна эта реальность, где его все считают неудачником? Вот почему так и получается — многие дети и подростки и даже взрослые люди всё своё свободное время, тратят на прохождение игр и виртуальный мир, где они могут быть кем захотят. Где, даже совершив ошибку, можно всегда загрузится и начать все сначала. Виртуальным мир так глубоко проникает в сознание геймеров, что они даже в жизни они говорят, используя свой жаргон, а их шутки понятны только тем, кто в теме. С развитием широкополосного интернета субкультура геймеров перешла на новый уровень развития! Теперь появились онлайн игры и возможность обсуждать игровые моменты, сюжеты и все, что связано с их любимыми играми. А также возможность проводить соревнования по киберспорту, которые уже давно проводятся на мировом уровне, и даже ходят слухи, что это стало настолько популярным, что этот своеобразный вид спорта включают в соревнования по киберспорту и в программу олимпийских игр.

А в России все начиналось началось в 90-е годы, когда компания ID Software выпустила на рынок легендарный Doom, а затем Doom II где геймер мог от первого лица мочить монстров! После него вышел Duke Nukem а потом и Quake, карты которого до сих пор являются эталонными для шутера от первого лица. А в последнее десятилетие количество компьютерных игр увеличилось до невероятных масштабов и теперь они выходят быстрее чем их успевают проходить! Но есть основные направления игр: шутеры или стрелялки, также есть ролевые игры или RPG а ещё гонки. Все разновидности игр играют как оффлайн, на персональном компьютере или консоли, так и онлайн, в интернете. Последний вариант стал особенно популярным с распространением широкополосного

инетернет-соединения.

## **Паркур**

Паркур – это одна из субкультур, которая прочно вошла в жизнь многих людей. Нужно отметить, что эта субкультура превратилась для некоторых в стиль жизни. По сути, это способность передвигаться в городских условиях, стараясь сделать путь короче, интереснее и веселее. Так называемыми основателями паркура стали Дэвид Белль и Себастьян Фукан.

Дэвид Белль и Себастьян Фукан пришли к этому направлению не случайно: оба воспитывались в спортивных семьях, занимались атлетикой и гимнастикой в команде «Ямакаси», где они научились управлять своим телом. Группа становится известной и ее участников приглашают для участия в мюзикле «Notre Dame de Paris». Однако Дэвид и Себастьян отказываются от участия в постановке и начинают заниматься паркуром в чистом виде.

Они собирали группы трейсеров, объясняли им философию паркура, его особенности и даже давали уроки. Постепенно между ними возникают разногласия, так как Себастьян создает на основе паркура бизнес – берет деньги за уроки, участвует в коммерческих проектах. После съемок фильмов он основывает новое течение фриран. То есть основателями паркура можно считать обоих, но Белль внес в простые гимнастические упражнения еще и собственную философию, создав паркур таким, каким он существует в настоящее время.

Что может стать препятствием в паркуре, которое необходимо преодолеть? Нужно отметить, что все предельно просто: препятствиями могут быть любые ограждения, перила, стены и даже специально создаваемые конструкции. Нужно отметить, что основание паркура имеет более глубокие идеи, нежели это, кажется на первый взгляд. Итак, это умение владеть своим телом, что в экстремальных ситуациях является жизненной необходимостью.

В основе паркура лежит даже не сила, а умение применить эту силу в определенной точке пространства без специальных приспособлений. Однако, как и у каждого движения, у паркура есть свои ограничения – это безопасность, простота и эффективность. То есть все передвижения должны быть безопасными для человека, при этом препятствие должно преодолеваться просто и качественно. Все предельно просто, но проделать такие необычные прыжки, висы и прочее не так-то и просто.

Настоящие трейсеры умеют многое – карабкаться, прыгать, висеть. Но главное стремление трейсера – скорость реакции, умение оценить соответствие своих возможностей и обстановки. Несмотря на такую спортивную основу паркура, в нем нет места соревновательности, желания стать первым. Эти два момента также можно отнести к правилам движения.

Итак, каковы стремления трейсеров, что они хотят доказать, занимаясь паркуром? В первую очередь основатели советовали познать себя, ощутить гармоничное единение с окружающей действительностью. Гармония должна быть во всем – с окружающим, между телом и духом. После этого необходимо научиться оценивать обстоятельства. Безрассудные действия в этом движении не приветствуются и нужно выбирать только те препятствия, которые действительно преодолимы. Еще одной аксиомой движения можно считать борьбу со своими страхами и недостатками. Поэтому обычно паркуру предшествует йога или единоборства.

Таким образом, в чистом виде паркур имеет свои особенности, которые не могут заинтересовать. В первую очередь это философская подоплека обычных прыжков и других гимнастических трюков. Кроме того, паркур учит своих последователей многим правилам, которые в современной жизни могут стать определяющими. Конечно, современный паркур имеет разные течения, но в чистом виде он диктует определенные постулаты, которые перекликаются с так называемым списком человеческих ценностей.

1.

## **Субкультуры в наше время**

Сегодня многие течения стараются придать своей субкультуре политические или нравственные убеждения, а это уже большому количеству народа не продаться. Многие современные сторонники субкультур не отличаются по стилю одежды или поведению, от того какую музыку они слушают. Все больше их отличает от основной массы людей отношением к природе, к человеку, к укладу жизни, к своей стране, к нравственным и моральным ценностям и даже к искусству в целом. Так же перестали быть интересны бизнесу так называемые ультрареакционные течения субкультур. И все же основное население почему-то считает, что именно это отклонение некоторых субкультур и является субкультурой. Неверное понимание и незаслуженное клеймо для большого количества прекрасных стилей.

Новые субкультуры, которые возникли в 21 веке, совершенно не соответствуют тому набору признаков, которые определяли субкультуры несколько десятков лет назад. Некоторые исследователи даже утверждают, что их нельзя назвать истинными субкультурами, и дают им название «культурных миксов». Но, тем не менее, следует сделать акцент на некоторых современных субкультурах и понять их сущность:

«Ванильки» - данная субкультура довольно специфична. Появилась в 2010-е годы и распространилась в основном среди девушек подросткового возраста. Название произошло, согласно исследователям, от того, что девушки любят одежду «ванильных» оттенков. Мировоззрение данной субкультуры сводится к трем ключевым идеям: подчеркнутая женственность и слабость, любовь к депрессивности и скрытому трагизму, что выражается в их отношении ко всему происходящему. Третья черта – особый стиль в одежде (принты с британским флагом, большие очки, неаккуратный пучок). Сегодня «ванилька» носит скорее отрицательное значение и означает что-то очень приторное и чересчур нежное;

«Тамблер-герл» - иными словами веб-панк. Также подвержены в основном девушки, которые получили такое название потому, что копируют стиль, который распространен на известном сайте Tumblr. Характерные черты – черные кресты на фоне космоса, тонкие черные ошейники (чокеры), туфли на очень высокой плоской подошве, короткие юбки, шляпы с широкими полями. Субкультура поддерживается массовым производителем – одежду и аксессуары тамблер-герл может найти в специальных тематических интернет-магазинах. В отличие от ванилек, для тамблер-герл депрессия – это обычное состояние, поскольку в мире каждый может ранить девушку. Над депрессией также можно шутить, чтобы победить ее;

Корейская волна – еще одна субкультура, которая в основном состоит из фанатов южнокорейских музыкальных групп. Название «корейская волна» было придумано вовсе не в Корее, а в Китае. Именно туда эта волна докатилась гораздо раньше, чем в другие страны. Популярность корейских музыкальных групп выше, поскольку они многочисленнее по составу (обычно в группу может входить от 5 до 10 участников!). Между участниками существуют очень сложные отношения, которые приковывают взгляды фанатов, наблюдающих будто за реалити-шоу, а не за реальной жизнью участников. Представители данной субкультуры также используют слово «ольджан», чтобы называть моделей с большими глазами, маленьким носом и губами. Фанатки корейской волны стремятся достичь кукольной внешности благодаря пластической хирургии, а также умелому макияжу и, конечно же, фотошопу. Таким образом, сегодня большая часть субкультур в основном

ориентируется не на идеологию и философские идеи, а на внешнюю составляющую. В этом они сильно отличаются от субкультур, которые существовали ранее, где весь упор делался на основные ценности и нормы. Именно поэтому сегодня субкультуры принято называть «культурными миксами», а приверженцы к ним ориентируются на то, подойдет им тот или иной стиль или нет, а не на продвижение каких-либо норм и идей в жизнь.

Сегодня в обществе нет еще достаточного количества носителей новых морально-этических ценностей, в общественном сознании практически отсутствуют четкая система взглядов, идей, ценностей, норм морали. В связи с этим перед лингвистами встает задача исследования проблем молодежи, т.к. именно молодежь является той социально-демографической группой общества, которая определяется уровнем социально-экономического и культурного развития, особенностями социализации в российском обществе. Молодежь в кризисных условиях больше всего подвержена крушению идеалов, апатии, что приводит к потере нравственного, духовного и «языкового» здоровья, «языковой культуры».

В обыденном сознании «культура» выступает как собирательный образ, объединяющий искусство, религию, науку и т.д. Каждая культура есть способ творческой самореализации человека. В рамках молодежной культуры существуют различные образования и явления, представляющие собой альтернативные или варианты формы общественных или культурных процессов. Иногда они представляют собой своеобразный вызов обществу. Такими образованиями являются субкультура и контркультура. От доминирующей культуры они отличаются взглядами на жизнь, манерой поведения, а также языком.

Лексика как наиболее подвижный языковой уровень требует постоянной фиксации и анализа собираемого материала. Свобода печатного слова, снятие политической цензуры, стремление журналистов к выразительности речи способствовали проникновению сниженной лексики на страницы газет и журналов.

Вышеизложенное определяет основные направления актуальности настоящего исследования: необходимость изучения проблемы употребления жаргонной лексики молодежью; фиксацию и анализ языковых единиц молодежного жаргона на материале современных средств массовой информации; возможность определения путей воздействия на языковое сознание молодых людей.

## **Заключение**

Подростковые и молодежные субкультуры выполняют не только социализирующие функции, но и конструктивно-творческие, поскольку явления молодежной субкультуры непосредственно включены в жизнь общества и определяют некоторые формы его развития. Стоит заметить, что эти эндо-функции, то есть функции, направленные на членов сообщества, тесно связаны с экзо-функциями, так как субкультуры хоть и можно назвать экстермальными сообществами, однако они так или иначе включены в общество, функционируя в нем, и, соответственно, влияя на 109 социальные отношения, установившиеся в нем. Исходя из этого, можно предположить, что, помимо внутренних функций, выполняются и внешние, те, которые мы назвали экзо-функциями, те, которые выполняются для общества. Нельзя не отметить, что культура постсоветского общества по своей сути полистилистична. В условиях общественных перемен, информационных сдвигов, фрагментированности социальной жизни и появления новых сфер общества на территории постсоветского пространства возникают предпосылки для возникновения субкультур. Для большинства российских субкультур источником конструирования «субкультурных мифов» стал Запад, тем не менее, существуют различия в направленности отечественных и западных молодежных субкультур. Большинство отечественных молодежных движений ориентировано либо на проведение досуга, либо на передачу и распространение информации. В то же время возникает ряд политизированных субкультур, а также субкультур, репрезентирующих интересы определенной группы не «публичных» аренах. При этом молодежные субкультуры не охватывают всю российскую молодежь. Большинство подростков в нашей стране не включены в субкультуры. Однако благодаря проникновению субкультур в общественную культуру многие подростки являются носителями каких-либо субкультурных ценностей, подчас не придавая этому особого смысла. Молодежные субкультуры вступают во взаимодействия с генеральной культурой и являются активным и неотъемлемым субъектом социокультурного обмена, оказывающего существенное влияние на всю общественную культуру в целом. Подводя итог, необходимо отметить, что в современном обществе молодежные субкультуры выполняют ряд значимых функций как по отношению к своим членам, так и по отношению к обществу, где эти субкультуры существуют. В последние десятилетия влияние субкультур становится все более и более заметным; при этом молодежные субкультуры приобретают множество важных функций, основные из которых следующие: 1) функция достижения социального статуса; 2) коммуникативная функция; 3) аффилиативная (группообразующая); 3) рекреативно-гедонистическая; 4) функция идентификации с себе подобными; 5) креативная функция; 6) аксиологическая; 7)



компенсаторная; 9) функция эскапизма; 10) функция репрезентации интересов определенных групп на «публичных аренах».

## Список литературы

1. Вершинин М., Макарова Е. Современные молодежные субкультуры: рэперы [Электронный ресурс]. - <http://psyfactor.org/rap.htm>
2. Гацкова, Е. И. Молодежь и современность / Е.И. Гацкова. - М. «Инфра». 2001. - 125 с
3. Можгинский, Ю.Б. Агрессивность детей и подростков / Ю.Б. Можгинский. - М.: Когито, 2000. - 181 с.
4. Омельченко, Е. Молодежные культуры и субкультуры / Ин-т социологии РАН, Ульян. гос. ун-т. Н.-И. центр «Регион». — М.: Ин-т социологии РАН, 2000. — 262 с
5. Левикова С.И., Бобахо В.А. Ценностные ориентации молодежных субкультур // Актуальные проблемы социологии, психологии и социальной работы. Этнонациональное, социокультурное развитие и социальное образование. Ежегодник. - Вып. 4. - Барнаул, 1995. - С. 97- 116.
6. Левикова С.И. Молодежная субкультура. - М.: ФЛИР-ПРЕСС, 2004. - 608 с.
7. Омельченко Е.Л. Молодежь России между активностью и пассивностью [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://region.Zebra.com/resources/articles/article6/> (дата обращения: 26.04. 2015).
8. Сергеев С.А. Молодежные субкультуры в республике // Социальные исследования. - 1998. - № 11. - С.71-79.
9. «Теория моды». № 10, зима 2008—2009. Дик Хебдидж. Главы из книги «Субкультура: значение стиля».
10. «Теория моды». № 10, зима 2008—2009. Дмитрий Громов. Любера: как становились пацанами.
11. «Теория моды». № 10, зима 2008—2009. Джо Терни. Взгляд сквозь камеру слежения: антисоциальный трикотаж и «эти жуткие типы в капюшонах». «Теория моды». № 10, зима 2008—2009. Энн Пирсон-Смит. «Готы», «Лолиты», «Дарты вейдеры» и коробка с маскарадными костюмами: исследование феномена косплея в Юго-Восточной Азии.