

УДК 316.723

МОЛОДЕЖНАЯ СУБКУЛЬТУРА КАК ЧАСТЬ КУЛЬТУРЫ

Клименкова С.Е., студент гр. ЭПм-201, I курс

Научный руководитель: Баумгартэн М.И., к.ф.-м.н., доцент

Кузбасский государственный технический университет

имени Т.Ф. Горбачева, г. Кемерово

Многие думают, что лишь подростки выбирают субкультуры в качестве жизненного пути. Но некоторые взрослые тоже становятся членами субкультур. Почему это происходит? Мозги людей работают по-разному. Пока мы живем, мы выбираем для себя ряд ценностей. Очень часто для людей главное — это любовь, семья, зарплата и здоровье. Когда в этих сферах все хорошо, нам не нужно ничего другого, чтобы чувствовать себя счастливыми. Но иногда нам хочется большего, хочется сделать жизнь интереснее. Субкультура — один из таких способов.

Основными причинами, по которым люди выбирают субкультуры, являются:

- Желание проявить себя как личность (для людей, которые несчастливы или имеют какие-то проблемы в общении. Демонстрация собственного стиля, философии — это одна из возможностей не быть «серым» в жизни);

- Желание творить (некоторые субкультуры любят создавать что-то новое, например, писать стихи, песни, создавать определенные стили музыки, а члены группы — как большая семья, которая может ценить это).

Культура связана с убеждениями, ценностями и средствами их выражения, с которыми соглашается группа людей и которые служат для организации поведения членов этой группы, а также для формирования определённого опыта. Процесс перенятия правил, норм поведения, убеждений, идеалов и ценностей необходим для следующих поколений.

Понятие «субкультура» базируется на концепции культуры, которая отличается от принятой большей частью общества. Такие факторы, как социальная группа, этническое происхождение, место проживания, возраст, вероисповедание, могут являться основой субкультуры. Идеи субкультуры не означают полного отказа от культуры, принятой большей частью общества, но при этом показывают какие-либо отличия от нее. В то же время основная часть общества обычно относится к субкультурам с неодобрением.

Понятия «субкультура» и «молодежная субкультура», уже ставшие частью современного общества, появились относительно недавно. Только в 90-е

годы прошлого века этот термин вошел в публицистическую и научную литературу. Понятие «субкультура» теперь уже не использовалось для характеристики демографической составляющей общества.

С точек зрения социально- и культурно-философских идей, субкультура — это «особая сфера культуры, суверенное целостное образование в рамках господствующей культуры, отличающееся собственной системой ценностей, обычаями и нормами» [3]. Молодежные субкультуры являются одной из частей современного общества и выполняют такие функции, как: социализация молодежи, приспособление к культурным нормам и ценностям, к образу жизни в обществе.

Субкультура характерна для молодежи и представляет собой группу людей, объединённых определёнными идеями, традициями, нормами и ценностями. Отличительными признаками субкультуры является наличие таких элементов культуры, как своего «языка» («сленга»), внешней атрибутики, символики и украшений. Каждый член субкультуры отождествляет себя с ней; для них свойственно организовывать группы совместного времяпровождения как в реальной жизни, так и в сети.

Студенческая молодежь — это одна из молодежных субкультур. У молодежной субкультуры неотъемлемой частью являются установки и ценности, которые ориентированы на просвещение и имеют злободневную ценность [4].

Киберпанк возник в 1980-х годов на Западе. Это было в эпоху Маргарет Тэтчер (Великобритания), Рональда Рейгана (США) и Хоука (Австралия). Это было время, когда даже большинство молодежи, наиболее радикальная часть общества, приняла философию свободного рынка и капитализма.

Молодежь 1980-х и 1990-х годов выросла более технологически грамотной, чем их родители, поскольку они выросли с компьютерами в спальнях. Вычислительная техника сама по себе является способом бунта для этой молодежи. Их родители, выходцы из поколения хиппи, привыкли к традиционным формам протеста, таким как курение, алкоголь, легкие наркотики или преступность. Но протест со стороны компьютеров (когда глаза детей постоянно прикованы к монитору, когда они играют в игры и общаются онлайн со своими виртуальными друзьями на другом конце планеты и слушают странную электронную музыку). Это создало новую форму разрыва поколений [1].

Каждая традиционная субкультура в той или иной степени организована. Субкультуру иногда сравнивают с племенем из-за ее иерархии и организации в какой-то определенной области, связанной с инстинктами защиты территории.

Честно говоря, нельзя с уверенностью сказать, кто «киберпанк», а кто нет, поэтому определить структуру киберпанковского общества — задача еще более сложная. Саффо в своем эссе утверждает, что до появления этого термина в основной прессе существовало не более сотни "закоренелых киберпанков" (Saffo). Основной особенностью этой субкультуры является взаимосвязь всех ее членов с помощью компьютерных технологий. Главной особенностью является обожание компьютера. Время, когда "компьютерных ботаников" ставили на обочину общества, прошло. Сейчас компьютеры и достаточные знания в области вычислительной техники считаются модными. Хотя киберпанк известен своей нелюбовью к иерархии, это не относится к иерархии самого киберпанка.

До того, как Интернет стал широко используемым средством коммуникации, эти группы молодых людей были сосредоточены вокруг журналов, посвященных компьютерным технологиям. Белл описывает субкультуры киберпанка как «заимствующие эстетику и философию жанра киберпанка для создания групповых идентичностей — таких, как читатели и писатели, коллективно сгруппированные вокруг кибермагазина».

Интернет вписывается в понятие киберпространства, но его не следует путать с ним. Термин «киберпространство» в настоящее время применяется в философии и вычислительной технике, где относится, выражаясь упрощенно, к тождествам и объектам, существующим в вычислительной сети. Таким образом, все события, встречи и т.д., происходящие в Интернете, происходят не в «реальном мире», а в киберпространстве.

Термин «киберпространство» очень проблематичен, и Дэвид Белл описывает его как заведомо трудный для точного и лаконичного определения. Белл считает, что киберпространство — это всегда киберкультура, и «в этом мы не можем отделить киберпространство от его культурных контекстов».

Помимо виртуальных встреч киберпанков в киберпространстве, в реальной жизни между их членами все еще существуют неизбежные социальные контакты. Этот контакт предназначен не только для социального взаимодействия, но и для обмена информацией [2].

Компьютерные технологии распространяются очень быстро: так появились социальные сети, форумы, блоги, чаты, бизнес, онлайн-игры, которые являются полем молодежной постсубкультуры. Так же важным элементом субкультуры стал флешмоб. Флешмоб — это осмысленное явление, которое имеет элементы идеологии, ценностей и правил.

Было проведено исследование, в результате которого построилась модель, основанная на применении постсубкультурного подхода и социологиче-

ских методов. Это модель показала особенности феномена, его развитие и трансформационных процессов.

Один из способов формирования этих усилий является Интернет. Молодёжные субкультуры как объективное социально-культурное сообщество нуждаются в создании эффективной системы воспитательного характера, цель которой — сделать культуру «своей» для молодёжи.

Список литературы:

1. Белл Д. //Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на Западе / Под ред. П.С. Гуревича. М., – 1988. – 330 с.
2. Глобальная сеть и киберкультура. [Электронный источник] URL: <http://emeline.narod.ru/cyberpunk.htm> (дата обращения 15.03.2021).
3. Гуревич П.С. //Субкультура//Культурология. XX век: Энциклопедия – 1975. –271 с.
4. Исламшина Т.Г., Максимова О.А., Салагаев А.Л., Сергеев С.А., Хамзина Г.Р., Цейтлин Р.С //Молодежные субкультуры – 1997. – 116 с.
5. Максимова О.А. //Новые молодежные субкультуры XXI века: движение «флэшмоб» //Реализация государственной молодежной политики: региональный опыт: Материалы Всерос. науч.-практ. конф., – 2006. – С. 163-164.