

УДК 316.723

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ СУБКУЛЬТУРЫ МОЛОДЕЖИ

Федотов М.А., студент гр. ИТМ-201, I курса
Научный руководитель: Баумгартэн М.И., к.ф.-м.н., доцент
Кузбасский государственный технический университет
имени Г.Ф. Горбачева, г. Кемерово

Молодежные субкультуры – один из самых известных феноменов, который существует с 1950-го года и до сегодняшнего дня. Они прошли через кризис в 1980-х гг., где превратились из массовых движений молодежи в локальные сообщества. В середине 1990-го года, с появлением сети Интернет, появились и первые сетевые сообщества (соответственно, сетевая культура), а к концу XX в. они стали повсеместными. Это привело к значительному увеличению доли молодежи, которая пользуется интернетом для общения.

В 2021-м году доступ в интернет очень прост, имеет минимальный порог входа, когда даже школьник может найти с помощью смартфона информацию, которая его интересует. Вместе с этими изменениями пришла и разнообразность различных субкультур, образованных по различным точкам «фокуса», будь то писатель, исполнитель или даже стиль. Члены субкультуры могут иметь свою манеру поведения и стиль носимой одежды. Очевидно, что сеть Интернет облегчила формирование субкультур, стирая физические границы местоположения и позволяя общаться с людьми даже на другом конце света. Это дает возможность создать свой индивидуальный стиль; пользователь может чувствовать себя в безопасности вследствие того факта, что никто не знает о твоей истинной личности. Термин «субкультура» обозначает часть культуры общества, отличающейся своим поведением от преобладающего большинства, а также социальные группы носителей этой культуры.

Одной из субкультур, которая существовала вместе с информационным прогрессом, являются хакеры. Значение слова возникло в 1960-х в стенах МПТ, задолго до широкого распространения компьютеров. Тогда этот термин являлся частью локального сленга, обозначавшей «простое, но грубое решение какой-либо проблемы, даже безотносительной к компьютерам» или даже «хитрую проделку студентов». С распространением компьютеров студентам было предложено платить за пользование программного обеспечения в учебных целях. На основе этого началось зарождение современной интерпретации слова «хакер» — по отношению к субкультуре, когда студенты стали обеспечивать доступ к программным продуктам, став первыми взломщиками систем компьютерной защиты. В наше время хакерами называют тех, кто занимается взломом веб-серверов, защиты компьютерных сетей и подобного. Взлом может

также производится для того, чтобы изменить поведение программного обеспечения (своего или чужого), иногда даже без исходных текстов программ.



Рис. 1 – представители группы «Анонимус», одних из ярких представителей среди субкультуры хакеров

Еще одним примером субкультуры, связанной с информационным обществом, являются кибер-готы, идеология которых вращается вокруг интеграции человека с технологиями. Их привлекают безграничные возможности компьютерной техники в плане реализации индивидуальных свобод. Любимые литературные жанры этой группы – киберпанк и постапокалиптика. Их наряды состоят из элементов готической субкультуры и рейв-культуры: это латекс, сапоги на платформе, короткие кислотно-цветные стрижки и яркие контрастные цвета одежды, а также фетиш-обувь. Часто можно увидеть их в клубах, развлекающихся под EBM (Electronic Body Music), дарк-электро, аггротек и другие постиндустриальные жанры музыки.



Рис. 2 – пример внешнего вида девушки кибер-гота

Одно из новых направлений, которым субкультуры выражают себя в реальном мире при информационном обществе – флешмоб (ранее называемый «смартмоб»). Термин «смартмоб» образован социологом Г. Рейнгольдом в 2002 году с публикацией его работы «Умная толпа: Новая социальная революция» (Smart Mobs: The Next Social Revolution). Постепенно слово трансформировалось в термин «флешмоб»; он, в свою очередь, является особым видом смартмоба и даже превратился в молодежную постсубкультуру. Несмотря на схожесть, флешмоб является более содержательным феноменом со своими определенными элементами правил, идеологий и ценностей. Несколько ключевых принципов флешмобов — это спонтанность для зрителя и отсутствие видимой связи между участниками акции. Цели такого действия могут быть разными: от развлечения или освобождения от общественных стереотипов поведения и до самоутверждения путём произведения впечатления на окружающих.



Рис. 3 – Пример флешмоба. На фото флешмоб, посвященный отсчету 1000 дней до 300-летия Кузбасса, который прошел в Прокопьевске.

Самым известной по дурной славе субкультурой является «синий кит», всколыхнувший инфо-пространство в 2016 году после того, как явление оказалось растиражировано СМИ. По сегодняшний день субкультура всё еще не ушла со сцены, отчасти даже перейдя в новый формат. Их целью, по словам тех, кто распространяет новости о «группах смерти», являются дети или подростки с еще неокрепшим разумом и не имеющие полноты дееспособности. Последнее усугубляется, если у этих самых несовершеннолетних плохое психологическое состояние (депрессия и другие расстройства). После того, как СМИ растиражировало новости об «синем ките», общество было повергнуто в моральную панику и спровоцировало ажиотаж, который ненамеренно стал рекламой для этого самого движения, привело к большому интересу ко всему движению «синий кит» и спровоцировало горячие дискуссии о необходимости воспитания детей, установления доверительных отношений с ними. Впрочем, это также классифицируется другими, как «городская легенда» — история, которая хоть и правдоподобна, возможно, не является соответствующей действительности. Именно множество факторов, такие как страх, простота описания явления и его загадочность делают его «прилипчивым», по словам Николая Молчанова в его статье *«„Синий кит“ и конфеты с лезвиями. Как*

живут и распространяются городские легенды», делая «группы смерти» культурно известными даже на сегодняшний день.



Рис. 4 – символ «Синий Кит», млекопитающее с таким же именем

С дальнейшим движением к глобализации мы можем заметить, что субкультуры становятся более распространенными ввиду вытеснения живого общения. С годами появлялись субкультуры различного типа, от самых обычных до экзотических, от позитивных до крайне деструктивных (по влиянию на других). Можно с уверенностью сказать, что такое понятие, как субкультуры, останется релевантным даже спустя 10-20 лет, и текущему поколению придется адаптироваться к неизвестному будущему новых субкультур с новыми принципами и целями.

Список литературы:

1. «Флешмоб» - Википедия [Электронный ресурс] – URL: – <https://ru.wikipedia.org/wiki/Флешмоб> (дата обращения 20.02.2021)
2. «Молодежные (пост)субкультуры в контексте становления постмодернистского и информационного общества» - статья в «Вестник экономики, права и социологии», №3, 2012[Электронный ресурс] – URL: – <http://www.vestnykeps.ru/0312/60.pdf> (дата обращения 28.02.2021)