

УДК 316.723

В. В. Бобрышев

Новосибирский государственный педагогический университет, г. Новосибирск, Россия

МОЛОДЕЖНЫЕ СУБКУЛЬТУРЫ СОВРЕМЕННОСТИ. ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ

В данной статье рассматриваются современные реалии молодежной субкультуры, какие субкультуры станут основополагающими в настоящем и в будущем, а какие уйдут и останутся только в научных статьях.

Ключевые слова: молодежь, субкультура, будущее, школьная молодежь.

V. V. Bobryshev

Novosibirsk State Pedagogical University,
Novosibirsk, Russia

YOUTH SUBCULTURES OF OUR TIME. DEVELOPMENT TRENDS

This article examines the current realities of the youth subculture, which subcultures will become fundamental in the present and in the future, and which will disappear and remain only in scientific articles.

Keywords: youth, subculture, future, school youth.

Сточки зрения П. С. Гуревича, субкультура — это «особая сфера культуры, суверенное целостное образование внутри господствующей культуры, отличающееся собственным ценностным строем, обычаями, нормами». В современных реалиях привычные всем субкультуры, которые были на слуху в начале 60-х и по 90-е гг., стали отходить на второй план и потеряли свою былую актуальность. Больше нет такого «бума», когда молодежь пыталась отождествить себя с группой, например панков, надев кожанку и сделав себе ирокез и таким образом выделиться для взрослых или общества в целом.

Возникновение интернета, современных компьютеров, видеоигр, различных гаджетов для погружения в виртуальную реальность поспособствовало появлению новых разновидностей субкультур, немного другого вида, но с признаками классической молодежной культуры: особой манерой речи, определенным стилем поведения, стилем жизни,

а также внешними атрибутами принадлежности к данной субкультуре, такими как прическа, одежда, украшения, жаргон, татуировки и т. д. Чаще всего, молодежные субкультуры возникают вокруг какого-либо «центра», либо инициатора тех или иных инноваций, либо выразителя каких-либо пристрастий к разнообразным музыкальным стилям, образу жизни, либо отношения к определенным социальным явлениям.

Перейдем непосредственно к некоторым видам субкультур.

После аварии на Чернобыльской АЭС в странах бывшего СССР стали появляться такие субкультуры, как «диггеры» и «сталкеры». Диггерство (от англ. digger — копатель) — когда-то жаргонное определение увлечения, суть которого состоит в исследовании искусственных подземных сооружений в познавательных либо развлекательных целях. Людей, занимающихся диггерством, называют диггерами. Диггеры занимаются изучением подземных сооружений, построенных человеком с применением строительных материалов и технологий, например дренажных систем, канализационных коллекторов, подземных рек, а также заброшенных подземных военных объектов. Очень часто диггерство сопряжено с разного рода опасностями, поэтому считается увлечением в основном мужской части молодежи, однако девушки тоже нередкие гости подземелий.

Сталкеры — это люди, которые стремятся посетить запретные или труднодоступные места. Они исследуют опасные территории. Пределом мечтаний для многих из них является Чернобыльская зона отчуждения.

Но некоторые субкультуры переживают перерождение, поэтому есть вероятность того, что еще вполне могут вернуться в обиход забытые или не совсем актуальные субкультуры из прошлого века.

Но хочется акцентировать внимание на очень неоднозначной субкультуре компьютерных гиков. Появление субкультуры гиков связано с развитием компьютерных технологий. Гики по компьютерным играм жаждут выхода новинок в области видеогейминга и новых устройств для выхода в виртуальную реальность, где у них есть свои миры, свои места, где они все вместе проводят время. Чаще всего они делятся на фанатов игры, комиксов и просто любителей новой техники, встречаются на различных выставках игр, таких как «Игромир» и т. п.

Набирает популярность такая субкультура, как геймеры — люди, которые играют в компьютерные игры. Но сейчас это уже не те безобидные школьники, которые стреляют друг в друга из игрушечных пистолетов; у геймеров есть целая культура, они устраивают чемпионаты с многомиллионным призовым фондом, разговаривают на особом арго и не считают свое увлечение «просто играми».

У данной субкультуры есть все атрибуты: жаргон геймеров — один из самых интересных и богатых среди современных субкультур. Некоторые словечки уже вышли за пределы собственно арго и знакомы даже тем пользователям интернета, которые ни разу не играли в компьютерные игры: например, многие знают, что такое «косплей», «баг» или «аккаунт». Но встречаются и такие, которые для непосвященного человека звучат дико.

Условно геймеры классифицируются на некоторые типы: казуальщики — «легковесные» геймеры, которые, хотя и тратят на игры большую часть времени, могут спокойно прервать игру, чтобы заняться чем-то важным. Геймер-«общественник» вращается в компании других игроков и любит играть со знакомыми — причем не только в компьютерные игры, но и в обычные настольные. «Продвинутый» геймер покупает две-три игры в месяц и может провести ночь с приставкой, но не следит за новостями игровой индустрии. «Увлеченный» геймер может предпочесть игру другим важным делам, он тратит на игры большую часть своего дохода, приобретая не только сами игры, но и всевозможные модификации, а также игровые журналы и литературу. Геймеры-«хардкорщики» отличаются еще большей вовлеченностью в игровой мир. Они участвуют во всевозможных соревнованиях и чемпионатах, досконально изучают одну или несколько игр и нацелены только на победу. Есть еще несколько категорий: «олдгеймер» (предпочитает старые игры с увлекательным сюжетом), IRL (сочетает в себе черты всех предыдущих типов — именно его чаще всего называют «типичным геймером»), киберспортсмен (профессионал своего дела, посвятивший свою жизнь бесконечным тренировкам и извлечению прибыли из игрового хобби).

Посредством компьютера человек создал принципиально новую среду обитания — «виртуальную реальность», которая существует наряду с реальным миром. Компьютерная игра — одно из воплощений «виртуальности» — послужила основой формирования субкультуры геймеров. Геймерское движение сегодня захватывает все новые социальные группы и категории лиц. Вместе с тем игровая компьютерная культура, при всей ее внешней привлекательности и достаточно глубоком проникновении, особенно в молодежную среду, оказывается неоднозначной по своей социокультурной значимости и воздействию на общество в настоящее время, субкультура геймеров — формирующееся явление, отдельные грани которого стали предметом исследования таких наук, как культурология, философия, психология, социология, педагогика и др. Однако до настоящего времени это явление не было предметом специального целостного анализа

О вредном влиянии жестоких компьютерных игр на неокрепший разум подростка ведутся бесконечные споры. Кровавые шутеры прочно связаны в сознании обывателя с массовыми убийцами и маньяками. Например, «Известия» пишут в связи с новостью о резне в Токио: «Токийский убийца был помешан на комиксах и видеоиграх. Как оказалось, злоумышленник еще до кровавой развязки делился своими планами с посетителями интернет-порталов. Кроме того, молодой человек был буквально помешан на видеоиграх, — сообщает АРР». А издание AG.ru передает следующий комментарий: «Прокурор Майами Джек Томпсон (Джек Томпсон — адвокат, самый известный в США борец против жестоких компьютерных игр) пригрозил судебным иском разработчикам тактического шутера America's Army. “Я сам отец десятилетнего сына, и всякий раз, когда я высаживаю его у ворот школы, я знаю, что он подвергается серьезной опасности, поскольку некоторые из его одноклассников до одурения играют в эти “стрелялки”».

Изучая статьи современных ученых в области социологии и делая наблюдения, мы можем обнаружить тенденцию, что субкультуры на данный момент переживают небольшое затишье, происходит некая трансформация или же модернизация субкультур согласно современным реалиям общества.

ЛИТЕРАТУРА

1. Жукова Н. Молодежные субкультуры нового поколения, или новые реальности в мире молодежных субкультур [Электронный ресурс] // Molportal.ru. URL: <http://www.molportal.ru/content/molodezhnye-subkultury-novogo-pokoleniya-ili-novye-realnosti-v-%C2%A0mire-molodezhnykh-subkultur> (дата обращения: 21.11.17).
2. Луков В. А. Особенности молодежных субкультур в России // Социол. исследования. 2002. № 10.
3. Левикова С. И. Молодежная субкультура : учебное пособие. М. : ФАИР-ПРЕСС, 2004.
4. Геймеры: польза или вред [Электронный ресурс]. URL: <https://sub-cult.ru/chtivo/sub-cult/6776-gejмеры> (дата обращения: 21.11.17).
5. Болескина Е. Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социс. 2000. № 8.