

ПСИХОЛОГИЯ СУБКУЛЬТУР МОЛОДЁЖИ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX - НАЧАЛЕ XXI ВЕКА

Бут Елена Александровна

студент, Армавирский государственный педагогический университет, РФ, г. Армавир

Шаруда Артём Андреевич

студент, Армавирский государственный педагогический университет, РФ, г. Армавир

Качалова Алевтина Васильевна

научный руководитель, канд. психол. наук, доцент Армавирский государственный педагогический университет, РФ, г. Армавир

PSYCHOLOGY OF SUBCULTURES OF YOUTH IN THE SECOND HALF OF THE XX-BEGINNING OF THE XXI CENTURY

Elena But

Student, Armavir State Pedagogical University, Russia, Armavir

Artyom Sharuda

Student, Armavir State Pedagogical University, Russia, Armavir

Kachalova Alevtina Vasilievna

scientific director, Cand. psychol. sciences, associate professor Armavir State Pedagogical University, Russia, Armavir

Аннотация. В данной статье рассмотрены основные аспекты психологии субкультур молодёжи на примере субкультур второй половины XX – начала XXI века. Раскрыты понятия молодёжи и субкультуры в рамках нескольких подходов. Сделаны выводы о том, почему стоит уделять внимание данному вопросу.

Abstract. This article discusses the main aspects of youth subculture psychology on the example of subcultures of the second half of the XX-early XXI century. The concepts of youth and subculture are revealed in several approaches. Conclusions are made about why it is worth paying attention to this issue.

Ключевые слова: молодёжь, субкультура, психологические особенности, влияние.

Keywords: youth, subculture, psychological characteristics, influence.

Изучая психологию субкультур молодёжи, следует рассмотреть, что именно молодёжь - группа людей в возрасте от 14 до 30 лет, которая большего всего подвержена психологическому влиянию[1]. Существует целый ряд определений молодёжной субкультуры, рассмотрим два основных:

1. Г. Ф. Ушамирская, В. А. Луков, С. И. Левикова, А. В. Мудрик, С. К. Бондырева считают молодёжную субкультуру системой, изменяющейся в зависимости от внешних и внутренних факторов, поддающуюся психологическому влиянию, адаптирующуюся к изменяющимся условиям общества и влияющую на неё.
2. О. А. Максимова, Ю. В. Манько, К. М. Оганян, А. А. Русанова вкладывают в определение иной смысл. Субкультуру не следует рассматривать как систему в силу ее разнообразия, отсутствия единой структуры, критериев и ценностей.

Молодежная субкультура считается системой потому, что существует большое разнообразие субкультур таких как: музыкальные, урбанистические, спортивные, контркультуры, а также арт-культуры. В каждом движении, обществе и группе молодёжь имеет общие основные характеристики, ценности, возрастные и психологические особенности. Она способна к самоорганизации, развитию, психологическому влиянию массовой культуры и воздействию на нее.

Субкультура хиппи возникла в США в 1960-е годы. Заметим, что ее появление произошло в период наибольшей напряженности в мире, отсюда и их идеи. Они стремились предотвратить войну, проводя различные митинги и протесты, направленный на прекращение гонки вооружений и увеличения напряженности коммунистического и капиталистического «лагерей». Интересной формой протеста хиппи были рок-концерты «Make love, not war» (Делай любовь, а не войну). Их особенностью было то, что они призывали остановить насилие, и жить в свое удовольствие. Вся их идеология базировалась на порицании насилия как физического, так и морального. Они не терпели рамки общества, не обращали внимание на социальные нормы, так как видели в них ущемление своих желаний. Данное течение активно практиковало употребление наркотиков (марихуана, ЛСД)[5]. Внешне, хипстера было легко отличить, джинсовые штаны и такая же куртка, длинные волосы (отсылались к Иисусу), а также большое количество различных украшений. Чтобы уйти от общества, хиппи, довольно часто организовывали коммун, где жили согласно своим идеям:

1. Отсутствие частной собственности.
2. «Свободная любовь» - без пола, расы, религии, возраста и брака.

Беда заключалась в том, что такой образ жизни приводил к быстрому распространению венерических заболеваний (в это время как раз появился СПИД), нудизма и порнографической индустрии.

Об этом течении можно сказать, что они возникли как ответная реакция на ухудшающуюся геополитическую обстановку в мире, а их идеи были как положительными (борьба за мир во всем мире), так и отрицательными («свободная любовь», наркотики).

Субкультура панки. Это одна из популярнейших молодёжных субкультур в мире, возникшая в Великобритании в 1960-е годы. Их главной особенностью было скептическое отношение к политике и обществу. Вся история этого движения связана с музыкой и политикой. Первой группой, которая исполняла панк-рок была Ramones. Группа Sex Pistols уже полностью специализировалась на данном музыкальном направлении. Идеи панков распространялись по всему миру, и даже проникли в СССР в 1980-е (Егор Летов группа «Гражданская оборона»). Появление панков совпало со временем упадка хиппи, чем и объясняется их быстрое распространение по земному шару, ведь во многом они были схожи с хипстерами:

1. Стремилась к бунтарству и свободе.
2. Напринимали консерватизм.

Вся субкультура панков сводится к протесту, впрочем, как и у хиппи. В их идеологии можно проследить два вида протестов. Первый был культурным, то есть против коммерции на сцене. Второй был (и есть) социальный. Участники движения пренебрегали общепринятыми моральными ценностями. Их можно было легко по разноцветным прическам, потрепанной одежде и обилию цепей. Основной ценностью для панка является свобода, которая не может быть ограничена, каждый может делать то, что считает нужным.

Если обобщить информацию о панках, то можно заметить их схожесть с хиппи. Это проявляется в идеях и установках, но тем не менее, именно панки дали толчок для развития таких субкультур, как готы, инди и straight Edge – «панки-вегетарианцы».

Субкультура готы. Само слово «гот» происходит от английского gothic, что в переводе означает грубый, варварский. Течение возникло в Великобритании в 1970-е годы. Данное движение зародилось на основе субкультуры панков и является ее ответвлением. Все мировоззрение готы основывается на культивировании смерти, но это не означает, что они к ней стремились, атрибутика смерти была просто эпатажем. Участники этой субкультуры воспринимают свою деятельность, как протест против массового сознания, пестроты и безвкусицы. Сами сторонники готических идей характеризовали свое мировоззрение, как «романтично-депрессивный взгляд на жизнь». Эталонному образу гота присущи: эстетство, мистицизм, депрессивность, повышенная ранимость, неприятие стереотипов. Данное течение также отличались своей модой, для которой был характерен черный цвет и исключительно серебряные украшения, символизирующие Луну.

Об этой субкультуре можно сказать, что каких-то значимых и полезных идей для общества они не имели, но все же это течение было популярным, а значит, в нем все-таки что-то находили.

Субкультура эмо - это молодежное движение, основанное на базе одноименного музыкального стиля. Оно окончательно сформировалось и пережило свой пик популярности в 2000-х годах, и уже в 2010-е годы течение эмо вышло из моды. В период расцвета эта субкультура привлекала много людей, но что характеризовало эмо-кидов (самоназвание эмо), ведь молодежь тянулась к ним. Основной чертой участников этого направления было экспрессивная демонстрация своих чувств и эмоций. В целом, эмо не хотели взрослеть, и демонстрировали это. Это были депрессивные и плаксивые подростки.

Данная субкультура, как и готская, романтизирует смерть, но не в такой большой степени, как готы. Увлечение смертью, вовсе не означает, что эмо-киды стремились к ней. В основном они стремились именно к импульсивному выражению своих эмоций, в независимости от того были они веселыми или грустными (в основном они испытывали грустные эмоции, так как считали, что наш мир дает больше поводов для слез, нежели для радости или веселья).

Как и любая субкультура эмо-киды имели характерны внешний вид. Он представлял собой темные и розовые оттенки косметики и одежды, многочисленный пирсинг, черные волосы с детскими, смешными прическами, что подчеркивает их нежелание взрослеть.

В целом, можно сказать, что эмо, были в чем-то похоже на готов, но не в столь радикальной форме. По факту, это были подростки, наиболее подверженные депрессии, которые просто не хотели взрослеть и делали из этого «драму».

Геймеры скрытны и обособлены. Во время беседы некоторые представители данной субкультуры подтверждали это и говорили, что им достаточно небольшой комнаты с наличием компьютера. При этом наблюдается высокая требовательность к качеству гаджетов, которыми они пользуются. Геймеры способны отстаивать свои идеи, но чаще безучастны, им не интересен процесс борьбы вне игровой деятельности.

Они сообразительны и наблюдательны, могут долго заниматься одним делом. Имеют склонность уступать, отказываться от работы, не вступать в споры в проблематичных ситуациях, выбирая скорее реакцию избегания. Характеризуются наличием интеллектуальных интересов, подозрительно относятся к новым людям, не любят шумные компании.

Проявляя сосредоточенность в игре, геймеры могут быть достаточно рассеяны в бытовой сфере. Многие из них предпочитают книги из жанра фантастики. Осторожны в своих поступках — зачастую из-за того, что склонны фокусировать внимание на прошлых неудачах и избегают новых. Часто геймеры могут проявлять медлительность, нерешительность и долго обдумывать детали.

Таким образом, молодежная субкультура – социально-психологический феномен, который проявляется в объединение людей по выбранным ими самостоятельно признакам и обладающих своей культурой, которая может быть противопоставлена общепринятым нормам и ценностям или же гармонично сочетаться с ними.

Список литературы:

1. Башкатов И. П. Психология неформальных подростков, молодежных групп. - М. Информпечать, 2000.
2. Воронов В. Что нужно знать о молодежной субкультуре // Воспитание школьников. - 2001. - № 4.
3. Майерс Д. Социальная психология — СПб. - 2005.
4. Резухина Е. В. Подростковые и молодежные субкультуры: психолого- педагогический аспект // Психологический журнал. - 2006. - № 18.
5. Шейла Кэйвен Коммуна Хиппи в Хейте. Сен-Луи, Нью Критикс Пресс, 1972.