УКРАЇНА

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ ТА ГУМАНІТАРНОЇ ПОЛІТИКИ

ЧЕРКАСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ УСТАНОВ ОСВІТИ

ЧЕРКАСЬКА ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ ст. № 7

ЧЕРКАСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСТІ

«Молодіжні субкультури: за і проти»

Автор:

Фесун Світлана Євгенівна,

соціальний педагог

Черкаської ЗОШ І-ІІІ ст., № 7,

вища категорія,

звання «Старший вчитель»

Обсяг матеріалу 233 стор.

Матеріали
схвалено рішенням педради

від 24.02.15 р. протокол № 2

Черкаси 2015

Зміст

Анотація……. 2

Розділ 1 . Сучасні неформальні рухи в Україні……..... 3

1.1 Молодіжна культура та контркультура……. 3

1.2 Поняття «субкультури»……7

1.3 Неформальні молодіжні об'єднання……...11

1.4 Типологізація молодіжних субкультур…….13

Розділ 2. Види субкультур……...17

Розділ 3. Соціальна робота з представниками субкультур……124

3.1 Соціальна робота з неформальними групами……....124

3.2 Методика соціально-педагогічної роботи з групами, підлітковими та молодіжними об'єднаннями..130

3.3 Соціально-психологічна профілактика комп'ютерної залежності у підлітків. Робота з геймерами……..…135

Додатки……..……..145

Список використаних джерел……..231

Аннотація

Сучасна молодь в пошуках спілкування, творчого і соціального вираження розуміє, що існуюча культура не здатна повністю задовольнити її потреби (перш за все – духовні), тому знаходить нові альтернативні шляхи, які, зрозуміло, відрізняються від попередніх. Кожного дня все більше тінейджерів у різних країнах світу долучаються до неформальних рухів. Вплив молодіжної субкультури на формування особистісного «Я» в період ранньої юності визначається домінуванням авторитету друзів перед авторитетом батьків. Належність до певної субкультури також впливає на самооцінку особистості. З одного боку, молодіжні субкультури культивують протест проти суспільства дорослих, його цінностей і авторитетів, але, з іншого боку, саме вони покликані сприяти адаптації молоді до того ж суспільства.

Людина, що потрапила в субкультуру, стає з нею єдиним цілим. Вона приймає всі порядки, закони нового суспільства, у неї змінюється система цінностей і погляд на світ. Тому батькам, педагогам, психологам потрібно знати про цю культурну нішу, розуміти її. Це є важливим для виявлення та аналізу причин приєднання молоді до неформальних течій, що дасть можливість не лише допомогти підлітку у самоствердженні, а й вчасно попередити можливі негативні наслідки.

Дані матеріали будуть корисні класним керівникам, соціальним педагогам, психологам для проведення групової та індивідуальної роботи з учнями.

Розділ 1 . Сучасні неформальні рухи в Україні

1.1 Молодіжна культура та контркультура

Сучасні молодіжні рухи в Україні можна назвати своєрідною “молодіжною культурою”, що містить у собі різноманітні напрямки і якісно відмінні види діяльності молоді. Саме поняття “молодіжна культура” є багатозначним і має безліч синонімів. Так, у залежності від ідеологічної спрямованості, говорять про “молодіжну культуру”, про “часткову молодіжну культуру”, “молодіжну субкультуру” і навіть про “контркультуру”.

Порівняно безпечне поняття “молодіжна культура” у більшості випадків характеризує порушення відносин між молодими людьми та їхніми батьками; радикальний же термін “контркультура” означає серйозний конфлікт між молоддю і суспільством, що за певних обставин може перерости у свого роду “молодіжну революцію».

Час виникнення молодіжної неформальної культури в нашій країні — питання дуже неоднозначне. Власне, до перших проявів неформальної культури як культури, що відрізняється від загальноприйнятої, у нашій країні можна зарахувати стиляг. Однак не можна сказати, що в 50–60-ті роки в нашій країні зародилася неформальна культура. Частково це був неформальний рух, частково — просто модне захоплення. Можна сказати, що поява стиляг була першим сплеском контркультури. Другий сплеск контркультурної активності припав на 70-ті роки. Саме тоді почали з’являтися перші рок-групи, хіпі й підпільні «тусовки». Саме ця хвиля підготувала підґрунтя для наступного етапу. Наступний вибух контркультурної активності відбувся на початку перебудови. У 1987–1989 роках вже

можна було нарахувати не менш ніж десять різних неформальних рухів. А в 1989–1990 роках про це заговорили не лише в періодичній пресі, а й у науковій. Проблема молодіжної контр- і субкультури була оголошена соціальною.

Вже до середини 90-х років контркультурна активність молоді почала зменшуватися. Скоротилася кількість неформальних рухів, деякі зовсім зникли, решта змінилися. Крім того, контркультура дуже помолодшала. Якщо раніше представниками її були люди у віці 16–25 років, то сьогодні — 13–23. Певною мірою це пов'язано з акселерацією.

У сучасної молоді відпочинок і дозвілля — провідна форма життєдіяльності. Від задоволеності дозвіллям тепер залежить задоволеність в життям.

Що ж спонукає молодь приєднуватися до різних неформальних угруповань і організацій? Найчастіше це такі причини:

- внутрішня самотність,
- потреба в друзях,
- конфлікти в школі й удома,
- недовіра до дорослих,
- протест проти брехні.

Майже кожен восьмий прийшов у групу, тому що «не знав, як жити далі».

Дослідник-психолог Д. В. Ольшанський виокремлює такі особливості, що характеризують суб- і контркультурне поводження молоді.

1. Прагнення бути самими собою. Для юнацтва характерний пошук власних можливостей, свого місця у світі. Це закономірно приводить до ревізії загальнозначущих норм і цінностей.

2. Зараження і наслідування. Це випливає з того, що в юнацькому, а часто в підлітковому віці особливого значення набуває наслідування характерного стилю спілкування, поведінки та стилю життя.

3. Стадний інстинкт. Він притаманний не лише молоді, але й узагалі людині в цілому. Особливість цього середовища полягає в тому, що в період незрілості не сформовані цілі та цінності, тому групове поводження набуває найголовнішого значення.

4. Наявність конкурентів, недоброзичливців і ворогів. Ця умова є необхідною для згуртування групи, що не має певної мети. Свобода, здобута шляхом

боротьби, цінніша за доступну. До того ж наявність ворога — необхідна умова для виокремлення «нас» та «їх», бунтувати слід проти когось.

5. Завищені амбіції. Для цього віку характерні як загострене почуття справедливості, так і бажання виділитися, які разом з недооцінюванням реальних життєвих труднощів створюють ефект завищених амбіцій.

У найкращих представників молодіжних субкультур головна спрямованість їх особистості — прагнення розкрити, здійснити, реалізувати себе та свій творчий потенціал. І це надає незвичайного забарвлення переважній більшості звичайних людських рис і якостей. Вони уважніше розглядають навколишній світ, гостріше й яскравіше бачать його. Їх світогляд часто більш вільний, ніж наш, від тенденційності й заданості. Багато хто з них мислить нестандартно.

Поведінка таких молодих людей вирізняється особливою свободою, довільністю.

Останнім часом поняття «молодіжна субкультура» все частіше використовується для опису явищ і процесів, що відбуваються в молодіжному середовищі. Проблема субкультури не нова. У дослідженнях американських, французьких, англійських учених вона посідає значне місце, особливо якщо йдеться про молодіжні угруповання.

Термін “неформальний молодіжний рух” не цілком тотожний терміну “молодіжна субкультура”, так як є ширшим поняттям. Неформальним молодіжним рухом можна назвати систему молодіжних субкультур і широкої неорганізованої молодіжної діяльності у взаємозв’язку між собою і з суспільством загалом. У свою чергу, молодіжний неформальний рух є частиною ширшого середовища “андеґраунду”.

Деякі дослідники вважають, що неформальний молодіжний рух, андеґраунд і молодіжні субкультури – це явища одного порядку, чи взагалі – терміни, тотожні за своєю суттю. Однак, є думка, що ці поняття відрізняються. Андеґраунд – це контркультурне середовище, до якого належать не тільки молодіжні субкультури, але й специфічні спільноти людей, які за віком не підпадають під поняття “молодь”. Окрім того, андеґраунд – це не тільки середовище культурних ініціатив, але явище як соціальне, так і політичне. Він відбиває ту суспільну активність, що не вписується в загальну соціальну і політичну систему. Молодіжні субкультури є передовими спільнотами андеґраунду. Фактично вони визначають характер і напрямок андеґраунду.

Причини відходу молоді в андергаунд:

- Виклик суспільству, протест.
- Виклик сім'ї, непорозуміння в сім'ї.
- Небажання бути як усі.
- Бажання затвердитися в новому середовищі.
- Привернути до себе увагу.
- Нерозвинена сфера організації дозвілля для молоді в країні.
- Копіювання західних структур, течій, культури.
- Релігійні ідейні переконання.
- Данина моді.
- Відсутність мети в житті.
- Вплив кримінальних структур, хуліганство.
- Вікові захоплення.

1.2. Поняття «субкультури»

Молодіжна субкультура – будь-яке об'єднання молоді, що має власні елементи культури, а саме: мову (сленґ), символіку (зовнішня атрибутика), традиції, норми і цінності.

Молодіжна контркультура – об'єднання молоді, що має всі ті елементи культури, що й субкультура, але чиї норми та цінності перебувають в активній чи пасивній опозиції до існуючих у суспільстві норм і цінностей.

Субкультура – це те ж саме хобі, що стало образом, а часто і змістом життя. Молодіжні субкультури – це результат пошуку своєрідної, нової ідентичности, створення нового стилю. Джерелом цього стилю можуть бути романтизовані чи ідеалізовані образи іншої цивілізації чи культури. Для молодіжних субкультур Заходу джерелами

“нового стилю” стали культури Азії, Африки й американських індіанців. Це було скоріше конструювання, ніж запозичення: образ чужої культури очищався від рис, які не сприймалися середовищем, поповнювався власними інтерпретаціями культурних феноменів. Тому результат кардинально відрізнявся від оригіналу.

Молодіжна субкультура має свою мову, особливу моду, мистецтво і стиль поводження. Вона все більше перетворюється на неформальну культуру, носіями якої є підлітки.

Субкультура як система норм і цінностей, зразків поведінки відрізняє конкретну групу від решти суспільства. Отже, під молодіжною субкультурою розуміють «культуру певного молодого покоління, яке має спільність стилю життя, поводження, групових норм, цінностей і стереотипів». У сучасній молодіжній культурі наразі склалися чотири характерні субкультури:

- кримінальна молодіжна;

- та, що сформована під впливом західної молодіжної моди;

- романтична;

- радянського минулого.

Молодіжна субкультура характеризується наступними рисами:

- молодіжна субкультура є соціальною спільністю, кожен представник якої сам зараховує себе до неї; члени такої спільності можуть формувати як групи безпосереднього контакту (компанії, об'єднання, тусовки), так і віртуального спілкування;

- входження молодої людини в ту чи іншу молодіжну субкультуру означає ухвалення ним і розділення її норм, цінностей, світосприймання, манер, стилю життя, а також зовнішніх атрибутів приналежності до даної субкультури (зачіска, одяг, прикраси, жаргон);
- як правило, молодіжна субкультура виникає навколо якого-небудь «центру», пристрастей до музичних стилів, способу життя, відносини до певних соціальних явищ та інше;
- значущі для тієї або іншої молодіжної субкультури ідеї і цінності отримують зовнішній вираз в обов'язковій для її членів символіці і атрибутиці групи.

Причина появи молодіжних субкультур спільна як для західних країн, так і для України. Молодь завжди прагне до спілкування з ровесниками, намагається втекти від духовної самотности в родині, у суспільних інститутах, іноді це спроба піти від суспільства загалом. Цю самотність переживають як діти забезпечених батьків, так і вихідці з малозабезпечених родин. Окрім духовної самотности молодої людини існує і соціальний підтекст – визначення ролі та місця молоді в суспільстві. Розквіт молодіжних субкультур на Заході збігається з кризою суспільних цінностей індустріальної епохи. Молодим пропонували слухняно успадковувати приклад своїх батьків, що будували для них світ споживання і достатку, ініціатива не схвалювалася. Це і викликало протест американської молоді 60-років.

Позитивне спрямування субкультур:

- ❖ В “ідеальній” субкультурі учасники тренуються у виконанні соціальних ролей, розвитку самосвідомості, шукають свій статус і прагнуть досягнути визнання.

- Вони культивують протест проти несправедливості, брехні, подвійної моралі з боку дорослих (суспільства).
- Молодіжні субкультури створюють свою культуру, яка допомагає молодим людям адаптуватися до життя, беруть на себе частину функцій соціалізації індивідів, з якими не справляється сім'я, школа, формальні молодіжні організації, держава.
- Борються за поліпшення екологічного стану оточуючого середовища, рятують пам'ятники культури, турбуються про інвалідів;

Негативне спрямування субкультур:

- прояви вандалізму, насильства, жорстокості
- бездіяльність,
- адитивна поведінка, розпуста.
- субкультури можуть піддаватися впливу комерційних компаній, які диктують їм моду і модель споживацької поведінки.
- субкультури впливають на молодь, а самі практично закриті для зовнішніх впливів. Щоб впливати на них, потрібно або бути частиною субкультури, або встановлювати контакт з окремими її представниками і діяти через них.

1.3 Неформальні молодіжні об'єднання

Формою, зовнішньою оболонкою, «тілом» молодіжної субкультури є неформальні молодіжні об'єднання.

Неформальні молодіжні об'єднання - це групи, що виникли на основі суб'єктивних потреб, інтересів і прагнень молодих людей незалежно від того, співпадають інтереси цих груп з інтересами суспільства чи протирічать їм. Причому неформальні молодіжні об'єднання створюються добровільно і у вільний час. Бажаючи зберегти себе, неформальні молодіжні об'єднання замикаються у внутрішньому житті, відгороджуються від зовнішніх посягань.

Більшість молодих людей обирає традиційний шлях соціалізації, що свідчить про те, що процес соціалізації в їх батьківській сім'ї і у формальній групі не дав збою. До субкультурної молоді і залежності від історичної і соціокультурної обстановки в тому або іншому суспільстві потрапляє не більше 30% молоді. З передумовами входження в молодіжну субкультуру ми маємо справу в основному при збої в звичному перебігу справ:

- у сім'ї (зайвий контроль батьків, обмеження свободи підлітка);
- у формальній групі: відносини, що не склалися, з однокласниками, вчителями;
- в результаті участі в локальних війнах, коли молода людина набуває незвичайного для мирного життя досвіду (болю, вбивства, руйнування, втрати товаришів, страху) і вже не може вписуватися в те мирне життя, в яке повертається;

- у середовищі безробітних, тимчасово (частково) зайнятих роботою молодих людей (наявність вільного часу при відсутності можливості самореалізації);
- при невідповідності реального соціального статусу молодої людини, що вже приступила до роботи, його бажаному (уявному) статусу.

Існують і інші можливості попадання молодих людей в неформальні молодіжні об'єднання (відсутність доступних форм проведення дозвілля, прихід «за компанію», надлишок вільного часу). Проте базовими причинами першого кроку, зробленого у бік молодіжної субкультури, вважаються вказані вище передумови.

Оскільки будь-яке неформальне молодіжне об'єднання об'єднує тих, хто «не вписується» в нормальний хід соціального життя, то, з одного боку, культивується протест проти суспільства з метою створити інше (краще), а з іншою, - саме перебування в неформальному молодіжному об'єднанні покликане сприяти адаптації молоді до того ж суспільству. Молодіжна субкультура виконує цілий ряд позитивних функцій: адаптація молодих людей до суспільства, надання можливості молодій людині виробити первинний статус, допомога молодим людям в звільненні від батьківської залежності і опіки, передача специфічних для певного соціального шару ціннісних уявлень. Як правило, багато молодих людей після виходу з руху вже не страждають підлітковими комплексами, не «бунтують» по нікчемних приводах, не перетворюють життя на нескінченний пошук пригод.

1.4 Типологізація молодіжних субкультур

Існує цілий ряд типологій молодіжної субкультури. За С.А. Сергєєвим їх поділяють на:

- ✓ субкультури романтико-ескапістські (хіппі, рольовики, толкієністи, байкери);
- ✓ розважальні для гедонізму («мажори», рейвери, репери);
- ✓ кримінальні («гопники»);
- ✓ анархо-нігілістичні (панки).

Інша типологія, запропонована А. Тарасовим на початку XXI століття:

- ➢ «золота молодь» в столицях;
- ➢ наркоманська субкультура;
- ➢ кримінальне середовище;
- ➢ «блакитна» тусовка;
- ➢ неофашисти і скінхеди;
- ➢ «нацболи» (націонал-більшовики);
- ➢ футбольні фанати;
- ➢ «попсовики»;
- ➢ «стара контркультура» (субкультура, що розвиває традиції хіпі 60-х років.)
- ➢ сатаністи;
- ➢ «нова контркультура» (опозиційна молодіжна субкультура, що з'єднала традиції старих хіпі, націонал-більшовизму і лівацького революціонізму.

Типологія, розроблена С.І. Льовіковою і В.А. Бабахо в 1996 г.:

- групи, що об'єднують прихильників музичних смаків і стилів (металісти, роллінги, брейкери, бітломани);
- групи, ціннісні орієнтації яких мають деякий політичний і ідеологічний відтінок (ностальгісти, анархісти, пацифісти, , «зелені»);
- групи аполітичного характеру (хіппі, панки, люди «системи»);
- групи естетів («мітьки»);
- угрупування, що сповідають;
- криміногенні угрупування, що об'єднуються за ознаками агресивності, жорсткої організованості і протиправної діяльності (гопники, любери)

Кожна з наведених вище типологій має свої переваги і недоліки.

На початку XXI ст. субкультурний бум в наший країні пішов на спад. Але це не означає, що неформальні молодіжні об'єднання зникли. Вони старі форми молодіжної субкультури продовжують розвиватися і навіть виникають нові (ванільки, геймери, хакери).

Фактори, які спонукають молодь до неформального поводження

- *Потреба в запобіганні конфліктам з дорослими*. Підлітковий вік характеризується, з одного боку, появою нового оточення (однолітки), яке несе в собі цінності, що часто протистоять цінностям дорослих, а з іншого — тим, що дорослі втрачають можливість контролювати життя підлітка. Це створює передумови для виникнення внутрішнього конфлікту з образом, що є значущим для дорослого і наявним у свідомості підлітка. Зовнішнього, реального конфлікту підлітку іноді вдається уникнути, приховуючи від дорослого коло своїх інтересів. Їх зовнішній діалог у цей час стає формальним, залишаючи осторонь усе,

що хвилює підлітка. Але не припиняється діалог внутрішній. Це напруження, стан внутрішнього конфлікту можна зняти з допомогою особливих символічних дій, цілий набір яких пропонує молодіжна субкультура. Не маючи реальних засобів впливу на навколишній світ, підліток вдається до засобів, магічних за своєю суттю: за допомогою театрально-видимих знаків і символів він виконує певний ряд дій, який мав би привести до зникнення конфлікту з дорослими.

- *Потреба брати участь у подіях.* Не всі підлітки переживають внутрішній конфлікт з дорослими. Для декого, навпаки, саме їх участь у неформальному об'єднанні є причиною конфлікту. Деякі підлітки, беручи участь у молодіжних субкультурах, задовольняють свою потребу, яку можна назвати «потребою в подіях». Незадоволена потреба сприймається як відчуття «буденності». Життя спланове не ним, і він не відіграє в ньому жодної помітної ролі. У такого підлітка виникає бажання діяти, робити вчинки, перевірити, чи може він впливати на інших, викликати бурю емоцій і подій.

Він наважується на своєрідний експеримент, який має відповісти на одне питання: чи існує він як людина, що впливає на суспільство? Але оскільки реальних подій немає, доводиться створювати події штучні.

- *Потреба в приналежності до групи* Відомо, що в підлітковому віці виникає бажання перебувати в якій-небудь групі однолітків. Молодіжна субкультура задовольняє цю потребу набагато ефективніше, ніж звичайні формальні об'єднання (клас, гурток тощо). Учасники молодіжної субкультури відчувають потужну єдність, своєрідне братство.

- *Потреба у визнанні.* Деякі підлітки мають психологічні якості, які не дають їм можливості досягти певного успіху, ствердитися. Вони не

досягають визнання в колі однолітків. Молодіжні субкультури є своєрідними культурними нішами, де можуть отримати визнання підлітки, приречені бути невдахами в суспільстві.

- *Потреба в сенсі.* Відчуття марності притаманне багатьом сучасним підліткам. Молодіжна субкультура не може дати людині відчуття осмисленості, проте дає відчуття тягаря, небезпеки, невлаштованості, ставлячи перед підлітком безліч проблем, які доводиться розв'язувати. Це надає життю певного сенсу. Життя автоматично здається більш осмисленим. Можливо, справа ще й у тому, що в молодіжній субкультурі людина перебуває добровільно, свідомо приймає її норми й цінності. Це її вільний вибір. У межах молодіжної субкультури людина сама вирішує, що їй робити.

Дії та рішення, що приймаються незалежно, а часто й усупереч диктату старших, сповнюються насправді великим сенсом для підлітка, «його» сенсом.

Розділ 2. Види молодіжних субкультур

Альтернативщики

Субкультура Альтернативщики, утворилася в першій половині 90-х років. До неї увійшли представники реперів, металістів і панків. З усіх молодіжних музичних напрямів, вони виділяються дружелюбністю до представників будь-якої субкультури. Перший поштовх до формування і зародження одного з наймасовіших напрямів дала група *Rage Against The Machine.*

На відміну) від усіх музичних рухів, Альтернатива об'єднала в собі відразу декілька стилів, що дозволило створити повністю відособлену субкультуру. За основу був узятий стиль HardCore, пізніше були задіяні Grunge і Industrial.

Що стосується музикантів, а не послідовників, то вони намагалися зробити прорив в музиці, відкидаючи наявні стандарти. Головним вкладом, який був внесений у світову музику, є об'єднання воєдино репу і року. Ближче до 2000 року новий стиль потрапив в течію мейнстрім і став масово поширюватися по всьому світу. Величезний поштовх в розвитку його популярності зробили такі : групи як Linkin Park, Korn, Limp Bizkit.

Зовнішній вигляд Альтернативщиків відразу впадає у вічі. Їх легко відрізнити від представників іншої субкультури. Вони носять широкий одяг і пірсинг.

Пік популярності Альтернативи припав на 2005 рік, після цієї відмітки він став поступово спадати, оскільки на світову музичну сцену виходили нові групи, що несуть кардинально іншу стилістику. Metalcore і Deathcore замінили Alternative, але вона щільно увійшла до

історії, як один з найпопулярніших стилів, що тримав планку впродовж 20-25 років.

Особливої ідеології у цієї субкультури не було, все зводилось до музичного експерименту, який кардинально переламав розвиток світової музики.

Аніме

Субкультура Анімешники, з'явиласяся від японських серіалів Аніме, які стали масштабно знімати в двадцятому столітті. Послідовників і прихильників легко визначити за яскравим речам, символікою. Як правило, Анімешники не приховують цього, а навпаки виставляють напоказ.

Що стосується ідеології та філософії, то в рамках даної субкультури, вона повністю відсутня. Даний рух добре розвинений у великих містах, що не можна сказати про населені пункти з невеликою чисельністю людей.

Належність анімешника до тієї чи іншої підгрупи багато в чому залежить від аніме, якому він віддає перевагу.

Коротка класифікація жанрів аніме виглядає приблизно так:

1.Кавай - дослівно перекладається з японського як *«милий»* або «*красивий».* Найчастіше це мелодраматичні історії про взаємини людей, але з обов'язковою присутністю великої кількості гумору.

2.Сеннен - дослівно перекладається як *«хлопчик», «хлопець»,* тобто цей жанр спочатку був для осіб чоловічої статі від 12 до 18 років.

3.Седзе - дослівно перекладається як *«дівчинка», «дівчина»,* тобто аніме для осіб жіночої статі 12 - 18 років.

4.Добуцу - *«пухнастики».* Це аніме про людиноподібних пухнастих або не пухнастих, але обов'язково милих істотах.

5.Кодомо, тобто *«дитя»* - аніме для дітей до 12 років.

6.Меха - це історії про роботів, і інші футуристичні механізми, що не мають реальних аналогів.

7.Хентай - це мальована еротика, тобто продукція, призначена для осіб, що досягли повноліття.

Однак, не всіх людей, що дивляться Аніме, можна зарахувати до цієї субкультури. Більшістю є підлітки. Дорослих людей в цих колах зустріти вкрай складно, проте можливо. Як показує статистки фанатське захоплення японськими мультфільмами закінчується максимум в 30 років, коли настає фінальний перелом у свідомості людини. Що стосується музики, то пріоритет віддається японській, як правило, це – стиль J-Rock.

По-справжньому захоплений анімешник (в аніме-середовищі він називається *отаку*) проводить час за переглядом і вивченням японського аніме або манги (японських коміксів, за якими знімають аніме): читає спеціальні видання про аніме або відвідує відповідні сторінки в Інтернеті. Дуже часто він має велику колекцію аніме і манги, стежить за виходом новинок і намагається купувати їх якомога швидше, колекціонує фігурки улюблених персонажів. Як правило, анімешник займається якою-небудь творчістю (малюванням, прозою, віршами і т. п.). Найбільш просунуті анімешники цікавляться історією та культурою Японії, а також японською мовою.

«Муняшки» - це залицяльники, широко відомого анімаційного серіалу «Sailor Moon». Треба сказати, що так зване явище «мунізма» найчастіше носить транзитний характер, і виявляється практично лише у молодих дівчат до 17-18 років, які прагнуть зовні поводитися як можна більш інфантильно. Це , в більшій мірі, пояснюється характеристиками персонажів, яким в житті прагнуть наслідувати муняшки.

Муняшка не захоплюється нічим, крім аніме і всім, що з цим пов'язано. Причому користі їм це не приносить - щодня вони тільки деградують. Муняшки не можуть написати більше одного речення, не вставивши смайлик. Найчастіше вони користуються японськими смайликами, які копіюють з сайту, де ці смайлики є у великій кількості. Муняшки часто неграмотні, люблять прибрехати стосовно свого походження, віку, зовнішності.

Анімешники спілкуються з однодумцями на спеціальних зборах - вони називаються анімки - де знайомляться, діляться враженнями про нові аніме і спілкуються, використовуючи звичну термінологію і мову. Сленг анімешників майже повністю запозичений з японської мови.

Специфічними аніме-заходами є Косплеї - костюмовані ігри, вистави (від англійського costume play - «костюмована гра»). Учасники косплеї ототожнюють себе з якимсь персонажем, називаються його ім'ям, носять аналогічний одяг, вживають відповідні мовні звороти. Часто під час косплеї розігрується рольова гра. Костюми зазвичай шиють самостійно, але можуть і замовляти в ательє, а в Японії нерідко купують готовими.

У повсякденному житті вигляд анімешника, як правило, не може бути зведений до певного образу. І це тому, що любителі аніме

зустрічаються серед людей самих різних уподобань. Іноді представника аніме-субкультури можна виділити по значку, брелоку або, навіть, по одному - єдиному пасму у волоссі, пофарбованому в незвичайний колір. У натовпі анімешників складно переплутати, оскільки вони зазвичай фарбують волосся в яскраво жовтий, синій або червоний колір і в одязі віддають перевагу стилю японської школярки (білий гольф, коротка спідниця, сандалі і т. п.). Муняшки часто повністю завішують свою сумку значками. Вони вважають, що чим більше значків, тим більше до них поваги у колі анімешників.

Багато дівчат-анімешниць (а іноді й хлопців) носять неко-вушка (від японського «неко» - «кішка») - забавні пухнасті навушники, які за формою нагадують котячі вуха. Також, крім елементів одягу з логотипами персонажів аніме, вони носять тематичні значки.

З усіх існуючих, сучасних молодіжних субкультур, ця є найбільш безневинною, що не несе ніякої небезпеки, як для суспільства, так і для своїх послідовників. Серед позитивних якостей можна виділити фанатичне вивчення японської культури в цілому.

Основне заняття Анімешників - це перегляд Аніме у великій кількості і обговорення серіалів у своєму колі. У кожного є свій улюблений герой. До того ж, 90 % послідовників цього руху знають напам'ять практично всі переглянуті серіали і повнометражні мультфільми, аж до реплік персонажів.

Байкери

Байкери з’явилися в Америці і встигли пройти довгий шлях, поступово трансформуючись зі зграї волелюбних людей в елітну, впливову організацію.

Почнемо з етимології слів «мотоцикл», «байк» і «байкер». Слово *«мотоцикл»* утворене від двох латинських коренів «мото» – рухатися і «цикл» колесо. Так що «мотоцикл» - (а зовсім навіть не автомобіль чи там візок) це «рухомий на колесах». «Bike» походить від bicycle велосипед (буквально двоколісний), відповідно, motobicycle - мотоцикл або мопед, розмовне bike може означати і те, і інше, а дієслово to bike - їздити на мотоциклі. Відповідно, biker (байкер) - це «людина, яка їздить на мотоциклі». Найближчий український аналог цього слова – мотоцикліст. Однак, байкери вперто не бажають зватися «мотоциклістами».

Для байкерів мотоцикл — стиль життя, а не просто швидкий та зручний спосіб пересування. Серед байкерів зустрічаються релігійні люди, чимало й атеїстів. Але всіх їх об'єднує віра в одного кумира — Швидкість. Байкер живе і помирає, прагнучи до позамежного. У цьому байкери схожі на спортсменів. У певній мірі байкінг - це спорт, але спорт екстремальний. Закутий у чорну шкіру бородач, з ніг до голови вкритий татуюваннями, може виявитися майстром спорту міжнародного класу по мотокросу та чемпіоном країни у якомусь році, але він прийшов у субкультуру байкерів, щоб насолоджуватися свободою та швидкістю.

Перших байкерів називали «харлеїстами» - за відомою маркою мотоцикла "Harley-Davidson". Справжнє визнання ці мотоцикли отримали в 30-х роках XX століття в США. У 40-х роках ряди байкерів

поповнилися за рахунок ветеранів другої світової війни. Тоді і з'явилися перші «дикі» мотоклуби, зокрема, знамениті «Ангели пекла» та Бандідос. У 60-і роки байкерський рух взяв на озброєння музику і це стало черговим бумом. Їх найголовніший символ - непомітне нашивання «1%», що означає «внутрішній орден», який об'єднує байкерів проти решти світу. Поняття «1%» має свою історію. 4 липня 1957 р. в місті Холлістер в Каліфорнії були дозволені мотогонки, які проводила Американська мотоциклетна асоціація (АМА). Того ж дня в місто з шумом і скандалом увірвалася банда байкерів, внаслідок чого було на смерть задавлено декілька перехожих. При офіційному розгляді цієї справи представник АМА заявив, що 99% всіх байкерів дотримуються правил асоціації. Ця заява викликала обурення у вільному байкерському світі і з тих пір з'явилися нашивки «1%».

Субкультура байкерів, як і хіппі, пережила, принаймні, два підйоми: один в кінці 70-х - початку 80-х років, інший - вже в 90-і роки. Улюблений напій байкера - пиво. Одягаються вони, як і належить улюбленцям долі, в джинси, чорні футболки, шкіряний жилет або куртку. Часто байкери суцільно покриті татуюванням. Байкерів у великій кількості можна зустріти на щорічному байк-шоу, а на вулицях - тільки вночі, коли є «свобода пересування». Звідси і назва тусовок - «Ангели ночі», «Нічні вовки».

Байк для істинного байкера - щось середнє між ідолом, дитям і частиною тіла. Байкер годує, напуває і лікує свого «дорогого друга», як рідну дитину. Крім того, він його виховує, тобто розвиває, зі стандартного мотоциклетного зародка роблячи індивідуальність. Як своє тіло, байкер прикрашає свій байк, знову ж таки надаючи машині неповторності. Ну, і як всякого ідола, байкер обожнює свій байк, вигадує всякі поважні ритуали тощо.

Рок музика породила масу субкультур, але найбільш старими представниками є байкери. Складовою цього класу, як правило, є чоловіки від 30 років, які не уявляють собі життя без таких речей, як мотоцикл, пиво та рок музика. Всі ці три елементи нерозривно пов'язані між собою.

У нашій країні субкультура байкерів ще не отримала належного розвитку, такого як на території Європи або США, але вже кожне велике місто має кілька байкерських клубів. По-перше - це клуб за інтересами. Це - люди за станом душі, які не уявляють своє існування без залізного друга на двох колесах

Відмінними рисами байкерів є, звісно ж, мотоцикл. Більш того, якщо ви зустрінете байкера без байка, ви все одно його впізнаєте. Кожен, хто хоче їздити на мотоциклі, раніше чи пізніше одягнеться в шкіру, раніше чи пізніше в чорну. Це - життєва необхідність. Будь-які м’які, мазкі матеріали в лічені дні порвуться на шматки, забрудняться назавжди. Часто байкера можна впізнати по шолому, який він тримає в руці, адже він приїхав на мотоциклі, а шолом не кинеш. Хоча нелюбов байкерів до їзди в шоломах загальновідома. Таким чином, косуха, шкіряні штани, шкіряні бандани, надійне взуття та інше для байкера в першу чергу є засобами виживання, і тільки в другу - розкіш і простір для самовираження.

Як правило, байкери їздять групами, рідко їх можна зустріти по одному. Від інших представників субкультур їх відрізняє більш менш спокійний характер , вони першими не вступають в бійку, живуть самі по собі, але якщо зачепити мотоцикліста з байкерського клубу, нічого доброго з цього не вийде. Клуб - це ціла сім'я, представники якої стоять один за одного до кінця.

У цьому середовищі є своя система цінностей. Не можна сказати, що мотоциклісти постійно порушують закон, швидше вони ставляться до нього нейтрально. Особливу цінність мають старі мотоцикли. Нові моделі спортивних двоколісних звірів, довгий час не сприймалися всерйоз представниками старого руху. Ситуація вирішилася тільки ближче до 1990-х років. Таких «наїзників» просто ігнорували, не вітаючи на дорозі звичним жестом (підняття руки на знак вітання), більш того їм було присвоєно прізвисько креветка, через характерну посадку на мотоциклі.

Сьогодні до байкерського руху додалися ще й скутери. На них, як правило, їздять тільки представники молодого покоління, що не мають грошей для придбання хорошого мотоцикла. Зараз їх вже приймають в клуби. Більше того, існує окремий рух в окремо взятих клубах.

Що стосується музики, то в цих колах прийнято слухати AC \ DC, Iron Maiden і інші групи. В основному це представники стилю Hard Rock і Heavy Metal. Проте зараз стали з'являтися байкери, які слухають музику екстремальних музичних напрямків.

Ванільки

Ванільні дівчата або Ванільки - молодіжна субкультура, що з'явилася на початку 2010-х і культивує демонстративну романтичність і депресивність, а також любов до всього солодкого, що дало назву субкультурі. Цей напрям охопив виключно дівчат. Якщо говорити про те, що ванільки з'явилися завдяки змішанню різних молодіжних напрямків, то це, швидше за все, емо і гламур. Тобто дівчата-ванільки люблять пустити сльозу, зробити трагічний вираз обличчя, зобразити надлом в душі, але при цьому абсолютно не цураються гламуру.

Мабуть, найголовніша ознака всіх ванільок - це забезпечені батьки. У сім'ї з середнім доходом ванілька з'явиться навряд чи.

Головна відмінна риса від інших молодіжних рухів - це постійне носіння фотоапарата. Також такі дівчата відрізняються підвищеною емоційністю і чуттєвістю. За допомогою фотоапарата, ванільки передають свій емоційний настрій, причому це - єдиний спосіб, за допомогою якого вони можуть це зробити.

Більшу частину часу вони проводять тільки в двох місцях: на вулиці, роблячи нові кадри і в соціальних мережах (наприклад, Вконтакті , FaceBook) - саме там відбувається обмін фотографіями, і як наслідок, душевними переживаннями.

Якщо торкнутися психологічних особливостей, то вони дуже ранимі. Якщо не розділити їх фантазії, то образа може тривати багато місяців. Також такі дівчата дуже наївні. Іншими словами можна сказати, що це - романтичні дівчата, які постійно літають в хмарах.

Ванільки - це ті дівчата, які сидячи в кафе або метро із задоволенням дістають з сумки книги філософського спрямування. Хоча найчастіше вдома, приховані від чужого ока, вони читають історії про кохання з «хеппі ендом». Відповідно, і в реальному житті ванільки весь вільний час займаються пошуками принца на білому коні, а краще на білосніжному "Мерседесі", який зміг би задовольняти їх часом неабиякі запити. Крім забезпеченості принц, на їх думку, повинен читати такі ж філософські книги і займати не останній щабель на соціальній драбині. Оскільки в 20-річному віці таких принців не буває, ванільки найчастіше звертають свій погляд на чоловіків, старших за них на 10-15, а то й усі двадцять років.

Ванільки люблять підтримувати свій статус, постійно виділяючись, наприклад, постійно п'ють каву і курять цигарки. За великим рахунком, це робиться напоказ, а не через реальну пристрасть до кофеїну і нікотину. Трохи пізніше до способу життя, додалася "звичка" сидіти на підвіконнях, дивлячись в далечінь і мріючи про щось романтичне.

Ванільки обожнюють носити футболки з написом «I love ...» Далі йде назва найкрутіших, на думку ванільок, міст - Нью-Йорк або Лондон, слово «каву» або ж фраза закінчується банальним «you». Представниці субкультури, як правило носять окуляри. Або з затемненим склом, або з простим - для "розумного" вигляду. Розпатлане волосся - ще одна відмінна ознака ванільок.

Спілкуються ванільки різними розумними цитатами з книг і фільмів. Причому чим більше цитат знає ванілька, тим це крутіше. Часто дівчата скаржаться на розбите серце, нерозділене кохання. Інший стан ванільки - відчужена печаль або ж, навпаки, істерика. Ванільки не забудуть при нагоді вставити в фразу нецензурне слівце. І це буде супроводжуватися гримасою невдоволення на обличчі - мовляв не хотіла сваритися, але довелося.

Ванільки обожнюють спілкування в інтернеті, а особливо в соціальних мережах. Крім того, в цій субкультурі розвинений культ депресії, що не може не позначитися на психічному здоров'ї молодого організму.

У музичному плані пріоритет надається стилю Indie і Brit Pop, оскільки саме вони здатні передати романтичний (ванільний) настрій і емоції.

Ставлення до ванильок у суспільства можна назвати нейтральним. Люди просто поки що не знають як до них ставиться. Ця молодіжна субкультура з'явилася дуже недавно і не була вивчена психологами. Проте, ряд поганих звичок, за які ванільки можуть бути піддані критиці, у них є. Це зловживання цигарками і алкоголем, а також нерозбірливість у засобах досягнення цілей. У таких дівчат розмиті етичні норми. Простіше кажучи, вони не знають що таке непорядний вчинок.

Геймери

Геймери - (від англ.game – гра) – люди, що захоплюються комп’ютерними іграми. Геймери — це прихильники комп'ютерних ігор, які вбачають в іграх сенс свого життя. Найчастіше геймерами є підлітки. Фактично гра у підлітка займає увесь вільний від навчання час. На жаль, надмірне захоплення іграми призводить до того, що деяки геймери плутають реальне життя з віртуальним. Субкультура геймерів – сама велика із існуючих і сама непомітна субкультура в світі. Але її прихильники навіть не знають про це. Геймери здатні просидіти в самотності за комп’ютером багато часу без перерви на їжу чи сон, проходячи нову гру. Середній вік геймера – від 13 до 20 років.

Субкультура геймерів зародилася нещодавно. З появою комп'ютерних ігор, а пізніше й Інтернету молодь стала активно спілкуватися в мережі. Для них комп'ютерні он-лайн ігри— це можливість спілкуватися в дії: разом з іншими, часто іноземними, однолітками проходити завдання та перемагати ворогів. Існують також і не он-лайн ігри, у яких просто розважальна функція. Багато ігор типу “Діабло” чи “Варкрафт”, які дуже поширені у молоді, мають сюжет, і

процес проходження гри перетворюється на, нібито, читання книги, де є скелет — сюжетна лінія, а решту потрібно нарощувати на скелет самостійно.

Історично, в індустрії та культурі відеоігор склалися підгрупи гравців.

- Казуальний геймер (англ. Casual gamer) - людина, яка віддає перевагу нескладним відеоіграм, які не потребують значних витрат часу для гри і є простими в освоєнні. Жанр чи платформа не є вирішальними факторами у виборі гри.

Майже усі, хто коли-небудь починав захоплюватися відеоіграми, спочатку ставали казуалами. Казуали практично не цікавляться гейм-індустрією як такою, ігри для них це лише один з видів розваг.

- Громадські геймери-діячі - дуже рідкісна, але вкрай цікава група - громадські геймери-суспільники. Для них гра - це Гра, величезне і прекрасне дійство, в якому можна показати себе, за допомогою якого можна спілкуватися з іншими. Саме вони обожнюють мережеві, розраховані на багато користувачів проекти, збираючись в клани і гільдії. Громадського геймера-діяча можна упізнати за наступними ознаками:
    - Більшість його друзів - також геймери.
    - Напругу в стосунках з іншими він може зняти за допомогою відеоігор.
    - Громадський геймер-діяч грає не лише у відеоігри, але і в карти, доміно, лото, шашки, настільні ігри...

  Взагалі, гра для них - лише привід зібратися з друзями. Громадські геймери-діячі украй важливі для гейм-індустрії. Саме завдяки їх зусиллям стали популярними, розраховані на багатьох

користувачів проекти, що останніми роками перетворилися на справжній двигун ігрової промисловості.

- Тру-геймери (справжні геймери) - найчисленніша група. Найчастіше справжні геймери виходять з казуалів, хоча бувають випадки, коли людина відразу ж починає поводитися як справжній геймер. Ознаки цього типу геймерів такі:
    - Справжній геймер із задоволенням витрачає гроші на купівлю однієї-двох нових ігор в місяць.
    - У його житті періодично трапляються ночі, які він проводить за грою на комп'ютері або приставці.
    - Посеред робочого дня тру-геймера можуть відвідати приємні думки про ігрову новинку, що лежить удома.

  В цілому, ігрова поведінка справжніх геймерів з психологічної точки зору можна описати як "пасивну радість": втомившись від реального життя, вони із задоволенням відпочивають у вигаданих віртуальних світах, а наситившись грою, йдуть займатися реальними справами. Відеоігри для справжнього геймера - серйозне хобі. Але - лише хобі. Тру-геймери - кров і плоть ігрової індустрії, саме для них стараються видавці, саме про їх прихильність думають розробники, бажаючі продати свій шедевр мільйонним накладом.
- Коли відеоігри перетворюються для людини в щось більше, ніж хобі, вона стає "зосередженим геймером". Усе розпочинається з того, що бажання грати потихеньку підпорядковує собі усі інші аспекти життя. Власне, невідомо жодного випадку, щоб людина відразу ж стала зосередженим геймером - усе відбувається поступово, у міру того, як відеоігри здаються йому все привабливішими, життя ігрової індустрії - все цікавішим, а сам

він починає грати все краще і краще. Ось ознаки, за якими можна впізнати зосередженого геймера:

- Людина може не піти до університету, школу або на роботу, прикинувшися хворим - і усе це заради того, щоб завершити нову гру.
- Велика частина файлів на жорсткому диску відноситься до ігор.
- Витрати на купівлю ігор, нових відеокарт, джойстиків, геймпадів перевищують витрати на їжу, одяг і інші розваги.

Таких геймерів понад усе захоплюють ігри, за якими можна проводити масу часу: складні рольові ігри, нескінченні глобальні стратегії і т.п.. Вивчивши усі прийоми, знаючи усі тактики прокачування героя і знайшовши усі секретні кімнати з сюрпризами, вони стають по-справжньому щасливі. І зрозуміло, що для всякого поважаючого себе "зосередженого геймера", є справою честі брати участь в тематичних співтовариствах на форумах ігрових сайтів.

- Хардкорні геймери (англ. Hardcore gamer) - геймери, які витрачають значний час на гру, тобто активно спілкуються на веб-сайтах, слідкують за/або відвідують змагання, виставки та презентації. Вони не цураються ігор, які потребують значних витрат часу та сил, приділяючи їм більшу частину свого вільного часу.
  - Плутає своє ім'я і прізвище з кіберспортивним прізвиськом чи ігровим ніком, називаючись то так, то так;
  - Підкреслює в календарі дати усіх хоч трохи значимих кіберзмагань, і мережевих он-лайн вечірок;

- Може не прийти на зустріч або на побачення, оскільки терміново поїхав на чемпіонат області по Unreal Tournament.

- Прогеймер (англ. Pro-gamer) - геймер, який грає для заробітку. Абсолютна більшість його ігрового часу присвячена тренуванням для участі у змаганнях з якоїсь відеогри. Різниця між прогеймером та хардкорним гравцем лежить у рівні фінансової залежності від ігор. Професійні геймери можуть підписувати контракти зі спонсорами, які будуть фінансувати витрати на змагання та тренування, в обмін на рекламу. У країнах, в яких дуже популярний кіберспорт, наприклад в Південній Кореї та Японії, гравці можуть навіть отримувати зарплатню, на додачу до призових грошей.

Очевидно, залишилося дуже мало підлітків, які жодного разу в житті не сідали за гру. А є і такі, які буквально живуть в цій віртуальній реальності. Іноді ігри негативно впливають на психіку підлітків, але більшість все ж знає міру. Геймер за зовнішнім виглядом нічим не відрізняється від звичайної людини. У геймерів свій жаргон, свої клуби за інтересами, зрештою, свій кінематограф: останнім часом досить часто екранізують популярні ігри, досить згадати “ Lara Croft”, “Doom” чи “ Nancy Drew ”. Тепер ось і своя література, наприклад, серія романів “S. T. A. L. K. E. R.” Ігри не лише негативно діють на геймерів: вони розвивають швидкість реакції та думки, наполегливість та цілеспрямованість, навіть спритність. Ігри через Інтернет допомагають вчити англійську та розширити коло своїх знайомих. Американські дослідження доводять, що геймери, які прийшли в бізнес (відносно досить юні хлопці) демонструють небачені результати, оскільки бізнес для них — та ж гра.

В основному геймерами стають хлопці. Геймери не відрізняються, на відміну від інших субкультур, якимось ідейними стандартами, як кіберготи і не тиснуть тих, хто відрізняється від них, як це роблять скінхеди. Все, що їх об’єднує – це якась гра або ігровий жанр.

Багато хто вважає геймерів антисоціальними типами, тому що вони живуть у віртуальному світі ігор. Віртуальний світ настільки захоплює, що геймери не в змозі повернутися реальний. І дійсно, ігровий світ стає справжнью альтернативою реальному світові. Бо тільки в грі слабак і невдаха може стати непереможним героєм та творцем долі! А раз так, то навіщо йому тоді потрібна ця реальність, де всі його вважають невдахою. Ось чому так і буває – багато дітей, підлітків і, навіть, дорослих людей увесь свій вільний час витрачають на проходження ігор у віртуальному світі, де вони можуть бути, ким захочуть. Де, навіть здійснивши помилку, можна завжди перезавантажитись і почати все спочатку. Саме в цьому примарному світі відчуття або передчуття перемоги підвищує самоповагу, компенсує занижену самооцінку і формує поведінку, коли єдиним сенсом життя стає задоволення від ігрових сеансів. Таким чином, виробляється " комп'ютерна чи ігрова залежність ". Такий стан можна охарактеризувати як надмірне захоплення комп'ютерними іграми ради відходу від реальності, що призводить до якісних змін особистості - деформуються соціальні, професійні, матеріальні та сімейні цінності людини.

Особливо небезпечні в плані набуття залежності рольові комп'ютерні ігри (RPG - role playing games), де гравець (геймер) приймає роль комп'ютерного персонажа. Віртуальна реальність формує нереальний світ комп'ютерної гри, виробляє ефект "присутності". Відбувається те, що можна назвати "Его-розпадом" на "Я- віртуальне"

та "Я -реальне". Такі ігри підривають психічний стан і здатні кардинально змінити уявлення про себе та навколишній світ. Все це сприяє наростання тривоги та дисгармонії.

Існує думка, що деякі комп'ютерні ігри, зокрема, військові стратегії і "стрілялки", які спочатку були створені задля розвитку спеціальних навичок у військових, формують жорстокість. З цього приводу було проведено багато досліджень, які підтвердили цю точку зору. З одного боку, вони допомагають виходу агресії і негативних емоцій назовні, з іншого ж, навпаки, формують певні негативні стереотипи поведінки. І навіть впливають на психіку сильніше, ніж бойовики. Телебачення робить нас спостерігачами жорстокості, а комп’ютерні ігри — учасниками. Під час перегляду бойовика дитина тільки стежить за подіями, що відбуваються на екрані, переживає за персонажі, приміряє на себе їх ролі, то під час гри це відбувається "інтерактивно": тобто гравець, приймаючи роль персонажа, занурюється в його світ і на якийсь час стає цим персонажем. Думаючи або діючи від імені героя, він переносить цей досвід у реальне життя. Інша особливість гри в тому, що герої "безсмертні": кожного разу після того, як вони були знищені, оживають знову і знову, і кількість їхніх життів нескінченно. Цей факт неминуче відбивається на сприйнятті цінності життя, знімає кордон між життям і смертю та розвиває схильність до ризикованої поведінки.

Перелік небезпек від комп’ютерних ігор:

- Насильницькі відео- і комп’ютерні ігри можуть розвинути агресивність.

- Електронні ігри розроблені таким чином, що гравець відчуває себе не просто спостерігачем насилля, а його учасником.
- Через ігри у вразливих осіб може стертись границя між реальністю і світом фантазій.
- Ігри, подібно до наркотиків, можуть призвести до того, що людина занедбає свої обов'язки і стосунки з іншими.
- Ігри поглинають час, потрібний дітям для інших важливих справ — навчання, спілкування та творчих забав.
- Проводячи забагато часу перед екраном, діти псують очі.
- Брак руху через ігри може призвести до ожиріння.
- Ігри крадуть у вас гроші і час.

Крім цього, треба також згадати про негативний вплив ігор на психіку людини. Завдяки високому ступеню впливовості на підсвідомість особистості молодої людини розважальні засоби та ігрові комп'ютерні програми є потенційними агентами формування їх суспільної поведінки. При цьому безпосередній вплив на свідомість і підсвідомість дитини відбувається залежно від спрямування інформаційного потоку, посилання тощо. Якщо говорити про шкоду від комп'ютерних ігор, слід одразу зауважити, що на психіку дитини негативно впливають будь-які ігри, які не пов'язані з навчанням дитини або з розвитком її логіки, уваги, пам'яті, інтелекту. До таких ігор належать так звані «стрілялки», «бродилки», «літалки» та «перегони». Особливістю цих ігор є те, що дитина не може залишити комп'ютер упродовж безперервної тривалої гри, яка потребує її постійної участі та уваги. Такі ігри спричинюють у дитини ігрову залежність. У дитини виникають порушення апетиту і сну, уві сні вона продовжує битися з

озброєними воїнами та чудовиськами. Вирвати дитину з такої патологічної залежності іноді неможливо.

Негативний ефект від шкідливих комп'ютерних програм збільшується, якщо вони містять сцени насильства та жорстокості. Така людина стає набагато агресивнішою в реальних життєвих ситуаціях. Це легко пояснити: вся справа в тому, що в віртуальності існують свої правила, які кардинально відрізняються від реальних. Ще, віртуальна агресія — безкарність, чого не скажеш про агресію в реальному світі. Дитина, яка сприймає віртуальний світ як реальний і не має необхідного життєвого досвіду, отримує хибну, дезорієнтуючу інформацію щодо підступності та жорстокості життя. Рівень агресивності та криміногенність такої дитини зростає.

На сьогодні створено безліч ігор, які деструктивно впливають на психіку дитини. Ці ігри побудовано так, що силове протистояння із супротивниками займає майже увесь ігровий час. Залежна дитина зазвичай проводить за комп'ютером не лише вечір, а й частину ночі, коли її свідомість є найбільш придатною для сприйняття та засвоєння нової інформації. Стан напівдрімоти та безкінечне одноманітне повторення сцен насильства сприяють, так би мовити, «зомбуванню» дитини, засвоєнню нею шкідливої інформації на рівні підсвідомості. Як приклад можна згадати ігри «GTA» (де бейсбольною битою слід вдарити по голові ні в чому не винну людину, щоб забрати в неї автомобіль), «Carmageddon» (в якій гравець має автомобілем збивати пішоходів; перемагає той, хто задавив більше людей.

Науковці з університету Індіанаполіса провели дослідження і дійшли висновку, що у головному мозку підлітків, які грають у комп'ютерні ігри, що містять акти насильства, відбуваються певні

зміни, а саме: ділянки мозку, відповідальні за емоції, активізуються, а в ділянках, відповідальних за контроль і концентрацію, спостерігається зниження активності. Вчені університету Тохоку в Японії виявили, що комп'ютерні ігри зупиняють розвиток лобових доль мозку, які відповідають за поведінку людини, її пам'ять і навчання. Отже, паралельно з прищеплюванням жорстокості в «комп'ютерного покоління» відбувається зниження розумових здібностей.

Гламур

Субкультура гламур виникла відносно недавно і через те, що їй ще не дали чіткого визначення, ставлення до представників цього руху в суспільстві досить суперечливе. Вважається, що гламурна субкультура виникла на рубежі 70-80-их років минулого століття у Великобританії, але буйним цвітом вона розцвіла лише в 90-их роках, а в Росії та Україні - на початку 2000-х.

Слово гламур стало збірним значенням розкішного стилю життя, який можна спостерігати на обкладинках глянцевих журналів. Гламур сьогодні - це дорогі вбрання, світські тусовки, розкішні автомобілі. Шик, блиск, краса одним словом. З англійської мови гламур перекладається як "шарм" або "чарівність", але до субкультури гламуру більше підходить французький переклад слова - "яскравий", "блискучий".

Історія походження слова гламур досить цікава хоча б тим, що воно виникло в середні століття і спочатку використовувалося у зв'язку з чарами і чаклунством. У XIX столітті воно втратило своє значення, і його стали застосовувати до предметів розкоші і ювелірних виробів.

Гламур не варто плутати зі стилем. Останній означає прихильність до певної школи моди або просто внутрішнім розумінням

як треба одягатися, в той час як гламур завжди повинен бути яскравим, привертати увагу. Інакше кажучи субкульутра гламуру робить ставки на зовнішню оболонку людини - куди він ходить, як одягнений, на якому автомобілі пересувається.

І це стало причиною для критики гламурної субкультури. Якщо у решти субкультур є хоч якесь світогляд, то гламур переслідує своєю метою тільки одне - жити шикарно.

Представники цієї субкультури повинні одягатися за останнім словом моди. Їх одяг, взуття та аксесуари повинні бути виключно фірмовими, а ще краще брендовими. Вартість однієї пари туфель представниці гламурного руху може стати причиною інфаркту у середньостатистичної жінки. Яскравий макіяж, високі туфлі, хутра, дорогі прикраси, телефон зі стразами Swarowski - все це невід'ємні атрибути гламурної дівчини. Хлопці, які ототожнюють себе з цією субкультурою, одягаються щонайменше яскраво, відповідно до моди, яку диктують чоловічі глянцеві журнали.

Гламур іноді називають субкультурою позитиву, оскільки представники цього руху живуть в штучно створеному світі веселощів, сміху і радості. Вони живуть від вечірки до вечірки, і в їхньому житті немає місця сльозам і суму. У вільний від тусовки час гламурні люди займаються собою: ходять по салонах краси, в спа-центри, іноді на йогу або у фітнес-центри.

Крім дорогого одягу та аксесуарів велике значення представники гламурної субкультури надають автомобілям, яхтам, віллам та курортам. На початку XXI століття іконами гламуру в США і в Росії відповідно були Періс Хілтон і Ксенія Собчак.

Гламур справив великий вплив на культуру в цілому. З'явився навіть термін гламуризація, тобто надання речам, персонажам, подіям гламурного виду. Гламур породив відповідний напрям у літературі, образотворчому мистецтві та кіно. Субкультура Гламур, є однією з наймолодших субкультур нашого часу. Вона сформувалася на основі клубного життя і світських вечірок. Точного визначення ще ніхто не може дати. З музичних напрямків, перевага віддається попсі (поп, в крайньому випадку - поп рок). Найголовніша риса, що відрізняє Гламур від інших субкультур - це беззаперечне слідування останнім модним течіям. Також вона повністю відкидає інші музичні напрямки, тобто слухати потрібно те, що диктує мода. Чим популярніша група або пісня - тим краще.

Ідеологія дуже проста, тут відсутні будь-які високі ідеї, все зводитися до красивого зовнішнього вигляду і знання останніх світових модних тенденцій. На свій зовнішній вигляд витрачаються величезні гроші. Що носять гламурщики? - Це світові бренди - Adidas, Gucci та інші. Причому потрапити в цю субкультуру, може як жінка, так і чоловік. Для кожної статі передбачений свій власний дрес-код. Що стосується інтелектуального розвитку, то в гламурі, воно практично відсутнє. Бути розумним - не є візитною карткою цього напрямку. Знання цін і всіх світових брендів не можна віднести до якості розуму або ж мислення. Також слід зауважити, що власне мислення як таке відсутнє. Моду диктують модні журнали, такі як «Космополітен». Що пишуть в таких виданнях - є недоторканною правдою, якій потрібно слідувати.

Glamour завжди підкреслював себе предметами розкоші, дорогими подарунками та іншими речами. Без цієї деталі, субкультура вже не буде тим, чим є сьогодні.

Гопники

Гопники (гоп, гопота) — представник радянської та пост-радянської субкультури, утвореної в результаті інфільтрації кримінальної естетики в робітниче середовище; людина, що вимагає гроші або інші цінні речі від інших людей, шахрай, грабіжник, хуліган. Зазвичай походить з малозабезпечених сімей. Кримінальна молодіжна субкультура.

Слово походить з російської мови. За однією з версій, утворилось від старої абревіатури ГОП —(рос.) городское общежитие пролетариата. В кінці 19 століття в Петербурзі було відкрито Міське товариство піклування (рос. Городское общество призрения), де утримувались безпритульні, що займалися крадіжками на міських вокзалах. Після Жовтневого перевороту у цьому ж місці був відкритий гуртожиток для робітників і селян, який швидко перетворився на бандитський клуб, де царювали злодійські закони. Криміногенна обстановка в районі Лігово, де розташовувався гуртожиток різко погіршилась, а всіх мешканців цього району почали називати «гопниками».

За іншою версією гопник походить від слова «гоп-стоп» (на злодійському жаргоні — пограбування, напад, збройний грабіж).

Поширені у суспільній свідомості думки про гопників:

- Ходять вони зграйками по 2-3 людини.
- Бритоголові.
- Слухають шансон, блатну музику. Гі́мном вважається пісня Михайла Круга — «Владимирский централ». За радянських часів улюбленою піснею була «Гоп-стоп!» О. Розенбаума. Наразі набуває поширення реп (в основному ганста-реп).

- Улюблений фільм — «Бригада».
- Носять «кепку» та спортивні штани.
- Улюблене прохання: «дай рубас», «єсть пара двацать пять коп», «займи рублів десять, завтра віддам, мамой клянусь».
- Усі один одного називають «васями» або «пацанами», «пациками», «братухами» тощо.
- Лузають насіння («сємкі»).

Розквіт субкультури припав на 80-і роки XX століття. Особливого характеру цей рух (так званий «казанський феномен») набув в містах Середнього Поволжжя. Основні риси «казанського феномена»:

- наявність території впливу і боротьба за її розширення;
- встановлення системи прав і обов'язків учасників угрупувань, а також системи покарань за порушення існуючих правил і традицій;
- підтримка ієрархії на основі вікових відмінностей, авторитетності і права «сильного»;
- утворення союзів, об'єднань, поглинання слабких сильнішими;
- планування протиправних акцій;
- використання прийомів і методів розпалювання ворожнечі;
- збір грошей усередині угрупування, побори з інших підлітків, що проживають на контрольованій території.

В середині 90-х років з'являється нове покоління гопників, не контрольоване організованою злочинністю або контрольоване у меншій мірі. Вони швидко проявили себе як «культурні вороги» більшості молодіжної субкультури: байкерів, реперів, рейверів, хіппі, готів. Будь-

який підліток, що належить до іншої субкультури, може бути побитий, підданий сексуальному насильству, пограбований.

Субкультура Гопники, виникла в останні роки існування СРСР. По своїй ідеології і поведінці, вкрай близькі до хуліганів. Від інших молодіжних субкультур, гопники відрізняються тюремним сленгом, підвищеним насильством і низьким рівнем IQ

Збираються гопники компаніями від трьох до півтора десятків людей у дворах, парках, дитячих садках та інших громадських місцях, чіпляючись до перехожих і провокуючи конфлікти і бійки. Часто метою штучно створеного конфлікту є пограбування. Воно відбувається таким чином: з жертвою ведеться розмова, за так званими поняттями, після психологічного тиску жертва сама віддає гопнику мобільний телефон, гроші. У випадку, якщо ж цього не відбувається, то застосовується фізична сила. Що характерно для менталітету даної субкультури, напади не відбуваються по одному, як мінімум задіяно від двох осіб.

За зовнішнім виглядом визначити самого гопника не є великою проблемою. Гопники, як правило, одягаються в дешевий спортивний одяг-підробку під всякі Adidas або Puma - всілякі «Абібас», «асідакі» і т.п. в будь-яку пору року. Безсумнівним атрибутом є кросівки або модельні туфлі, які носять, знову-таки, зі спортивним костюмом, кепка «качечка», кепка-«восьмиклинка» або бейсболка. Взимку популярна зимова шапка «чеченка», носиться на маківці, при цьому так, що вона не закриває вуха, а впирається в них ззаду. У приміщенні шапка не знімається. У більш продвинутих гопів можна побачити барсетку і чотки. Особливо їх радує наявність масивного срібного або золотого ланцюга на шиї у поєднанні все з тим же спортивним костюмом.

Улюблена їжа гопників - насіння і пиво. Вживаються ці ласощі сидячи навприсядки. Сленг гопників своєрідний і рясніє словами-паразитами, а також запозиченнями з тюремно-злодійського жаргону. Звичка сидіти навприсядки , до речі, також запозичена з кримінального середовища. Гопники також не нехтують «міцним слівцем», вживаючи лайку скрізь і всюди.

Музичне вподобання віддається стилю «шансон», але не французького походження, а тюремного, а також реп і низькосортна попса. Свої колективні прогулянки гопники не мислять без прослуховування улюбленої музики. Радянські гопники слухали музику на касетних магнітофонах, що працюють на батарейках. Гопник, що носив із собою «мафон», був у особливій шані. У наш час гопники слухають музику з мобільних телефонів. Нинішні гопники є палкими шанувальниками творчості таких гуртів, як «Фактор-2», «Сектор Газа», «Бутирка», «Ленінград», «Каста», «Мальчишник», репера Сяви і т.п.

Таким чином, субкультура гопників має свої ідейні принципи, музичні смаки, свій стиль в одязі. Низький рівень морального та естетичного розвитку, невисокий духовний рівень гопників визначає відповідну їх поведінку. Можна зробити висновок, що дана субкультура є деструктивною для молодого покоління.

Готи

Го́ти (англ. Goths, від англ. Gothic у значенні варварський, грубий) — субкультура, що зародилася наприкінці 70-х років XX століття у Великобританії на основі панк-руху. Готична субкультура досить різноманітна і неоднорідна, однак для всіх її представників в

тому чи іншому ступені характерні специфічний імідж і інтерес до готичної музики. Від початку будучи молодіжною, нині у світі субкультура представлена людьми віком від 14 до 45 років і старшими.

Готи - результат злиття ностальгії «романтиків» по модному одягу, декларативного нігілізму і могильного гумору панків.

Зовнішній вигляд — одяг і взуття, зачіски, атрибутика — є однією з найважливіших складових готичної субкультури. Законодавцями готичної моди були музиканти, на чий зовнішній вигляд орієнтувалися їх шанувальники. На ранньому етапі розвитку готичної субкультури для її представників були типовими окремі елементи іміджу панків — у цього руху готи запозичили пірсинг, зачіски у вигляді високих «шипів» й ірокези. Основними складовими сучасного готичного іміджу є переважання чорного кольору в одязі, використання металевих або срібних прикрас із символікою готичної субкультури і характерний макіяж. Макіяж можуть використовувати як жінки, так і чоловіки. Він не є повсякденним атрибутом і, як правило, наноситься перед відвідуванням концертів і клубів. Основні елементи макіяжу — біла пудра для обличчя (зазвичай вважається, що обличчя має бути дуже блідим і худим), темна підводка навколо очей і чорна або червона губна помада. Додаткові аксесуари можуть включати татуювання, контактні лінзи (переважно червоні, зелені і жовті) і накладні ікла (в основному у любителів «вампірського» стилю), але вони не є обов'язковими. Починаючи з середини 80-х років, крім суто чорних речей і срібла, для готів є характерним суворий чорний шкіряний одяг, інколи з елементами червоного. «Філософія» цих барв виражає протест проти загальної суспільної точки зору й стереотипів, що чорне – погане, воно – сатанізм. Часто-густо ґотів успішно плутають з сатаністами, як в ЗМІ, так і серед різних кіл людей.

Для дівчат-ґотів характерний стиль вампу (чорна косметика, в якій спектр кольорів помади і нігтів – від яскраво-червоного (кривавого) до чорного). Зачіска гота - справжній витвір мистецтва. Хлопці-готи носять шкіряні штани, жилети, намиста, ланцюжки, сережки. Справжні готи, крім турбот про одяг, прагнуть підтримувати і відповідний спосіб життя. Готи рясно і охоче запозичують декадентську, кладовищенську, вампірську естетику. Улюблені місця зборищ готів - кладовища. Часто практикують садомазохізм. Готи схильні перетворювати свої тусовки на рольову гру.

Існує безліч підвидів готів: «антикварні», «ренесансні», «романтичні», «вікторіанські», «раби корпорацій», «кіберготи», «гліттерготи», «цигани», «хіппі», «фетишисти», «панк-готи», «вестерн-готи», «вампіри» та інші. Тобто чистого готовського стилю не існує - є певна життєва інтонація.

Головний символ так званих філософських ґотів – зірка, яка символізує для них знання, істину. Ще один характерний для них знак – обгоріла шкіра на людині, як символ того, що людина повинна «продертися» крізь суспільство та його принципи, щоб дійти до себе самої та своєї мети. Кажуть, що цей символ створений лідером ґотичної групи The Sisters of Mercy Ендрю Елдрітчом, котрого вважають «хресним батьком» ґотики (він фактично створив цей стиль).

Інший символ, цього разу вже так званих містичних ґотів – анк (відомий як єгипетський хрест із петлею зверху). Анк об’єднує в собі хрест (символ життя) і коло (символ вічності). Цей символ можна побачити на багатьох зображеннях божеств і жреців часів єгипетських фараонів. Він символізує для містичних ґотів поєднання містики з філософією. Ще одне значення анку – вічне життя і мудрість. У ньому

виражені всі протиріччя і непорозуміння серед ґотів. Одні з них вважають, що ґотична музика – надто депресивна, а ґотична субкультура пов'язана з містикою, «темними» сторонами життя, навіть окультизмом і сатанізмом; инші ж бачать її більше у філософії чи світогляді з елементами християнства. З усіх символів ґотики на сьогоднішній день найбільш поширеним є саме анк.

До іншої символіки, яку використовують ґоти, належать стародавня єгипетська, фракійська, европейська середньовічна тощо.

Музика, незалежно від того, наскільки вона важка (чи то ґотичний рок, чи ґотичний «метал»), майже завжди сумна, з «ангельськими» жіночими бек-вокалами, елементами хорового співу, церковними дзвонами і вставками «темної електроніки» (Depeche Mode). Основний вокал – це містичний (чоловічий) чи вкрадливий «відьомський» (жіночий), а часто-густо – й зловісний шепіт. Тексти – від суто філософських і романтичних до містичного змісту тощо. Поєднання всіх цих елементів і надає музиці та групі визначення «ґотична».

Серед сучасних представників субкультури можна умовно виділити два великих напрямки — до першого відносяться готи, які віддають перевагу музиці «традиційних» жанрів (готичний рок, пост-панк, дарквейв), до другого — шанувальники EBM, дарк-електро і подібних стилів, що мають з початковою готикою мало спільного; відмінність в смаках призвела до того, що у представників цих двох течій виникли різні модні тенденції, часто вони відвідують різні клуби і фестивалі, користуються вузько орієнтованими Інтернет-ресурсами — відповідно, і розуміння «готики» у них може бути майже протилежним. Посилилося і розмежування між представниками різних вікових груп

всередині готичної спільноти, часто вони не знаходять спільну мову. Для сучасних готів постійні суперечки, дискусії і роздуми про те, що ж «насправді» є «справжня готика», становлять невід'ємну частину їхнього життя всередині субкультури. Крім «справжніх» готів, існують і «позери», кількість яких почала збільшуватися в 1990-х — найчастіше це підлітки, які намагаються виглядати як представники субкультури, але не розбираються в її історії, музиці й моді.

Готична субкультура постійно наражається на критику з різних позицій. У засобах масової інформації найчастіше тиражується спотворений, негативний образ готики; з боку консервативних кіл суспільства і релігійних організацій на адресу субкультури лунають різноманітні звинувачення, які частіше не відповідають дійсності. У багатьох країнах, в тому числі в тих, що вважаються розвиненими, готи регулярно стикаються з ворожістю з боку оточуючих, а часом навіть стають жертвами агресії. Частково це пов'язано з міфами про готів, поширюваними пресою, частково — з конфліктом «батьків і дітей», а також з неприйняттям суспільством окремих елементів субкультури.

Одне з поширених звинувачень на адресу готики — пропаганда суїциду. Перші повідомлення про нападки на виконавців готичного року через те, що вони нібито романтизують самогубство, відносяться ще до 1980-х років. На формування даного стереотипу вплинули і самогубства деяких відомих діячів готичної музики. Іншою причиною такого звинувачення стала звичка деяких підлітків, які називають себе готами, інсценувати спробу самогубства. Насправді така практика не поширена серед справжніх дорослих готів. Готам дійсно властиве більш песимістичне ставлення до життя, ніж більшості людей, і вони можуть відчувати себе менш щасливими і більш підвладними тиску з боку суспільства, однак поширена думка, згідно з якою вони не цінують

життя або не отримують від нього ніякого задоволення — не більш ніж міф.

Гранжери

Стиль гранж (grunge) з'явився в Сполучених Штатах Америки наприкінці 1980-х - середині 1990-х років. Він виник під впливом музичного напрямку гранж, звідки, власне, і виділився як відокремлена культура. Її родоначальники,музиканти групи «Nirvana», змогли популяризувати свій стиль в масах, але і породити ціле покоління своїх послідовників. Основними рисами стилю стали - навмисна неохайність, похмуре, фаталістичне сприйняття життя, і неймовірна потужна емоційність

За зовнішнім виглядом гранжерів легко відрізнити від представників інших субкультур. Вони одягаються як їх кумир Курт Кобейн: картата сорочка, кеди і довге волосся - ці три елементи повністю формують імідж і образ. Причому, перевага віддається зношеному одягу. Нерідко такі речі для формування образу, стилю та іміджу купуються в магазинах ”second hand”.

Субкультура Гранжер відрізняється також своєю консервативністю, небажанням змінювати своє життя, норми, філософію або систему цінностей. Мода на гранж скінчилася приблизно в 2000-2005 роках, коли на світовій сцені з’явився такий стиль, як Альтернатива (Nu Metal).

Що стосується віку, то тут немає обмежень. Серед гранжерів можна зустріти як 15-річного підлітка, так і повністю сформованих і

зрілих людей (за 25-30 років). Як говорилося вище - це найбезпечніший і не агресивний соціальний рух в наш час.

У середині 1980-х грандж сформувався як локальна течія, проте дуже скоро він набув світового розмаху. Піонерами були Green River, Skin Yard, Screaming Trees, Soundgarden, L7, Stone Temple Pilots. А потім трапився прорив групи Nirvana, або друга хвиля гранжу .

Саме друга хвиля ознаменувала справжній світовій тріумф гранжу, коли Nirvana стала однією з останніх по-справжньому культових груп в історії року. Nirvana була мелодійнішою і ліричнішою за свої попередників. Фактично Nirvana, а з нею і класичний гранж, припинили існування ще до смерті лідера Nirvana Курта Кобейна в 1994 році. Однак, ідеї гранжу не були забуті. Субкультура гранжу і зараз продовжує своє існування. Грандж настільки унікальний, що зміг поширитися практично на все: музику, стиль одягу, графічний дизайн, дизайн інтер'єру і, навіть, стиль життя.

Одягу в стилі Гранж спочатку надавали перевагу тільки фани гранж-груп. А пізніше - вже всі, кому по душі вільний і ні до чого не зобов'язуючий одяг. Цей стиль увібрав в себе чимало атрибутики стилю хіпі та панк: рвані джинси, довге волосся, важкі армійські черевики, довгі светри грубої в'язки, полинялі футболки, шкіряні куртки, заклепки, ланцюги, фенечки і т.п.

Все це має виглядати старим і зношеним, створюючи образ маргінального персонажа схожого на жебрака. Стиль гранж показує свою зневагу соціальними нормами під єдиним гаслом "Байдуже!" (Nevermind!). Він відмінно підходив до стилю кінця двадцятого століття.

У графічному дизайні і дизайні інтер'єрів гранж став характеризуватися недбалістю при малюванні деталей. Самі зображення рвані, уривчасті, часто з додатковими елементами. Кольорова палітра складається з матових, приглушених тонів бежевого, чорного, коричневого та сірого кольорів. Переважні текстури та візерунки - це подряпини, плями, пропалені дірки, сліди від стікерів, шматки паперу, бите скло і тріщини в бетоні або асфальті.

Шрифти стилю гранж повинні виглядати так, ніби ви їх малювали "від руки", або на крайній випадок, робили через трафарет. Гранж-стилістика стала дуже популярною для дизайну та оформлення іміджевих клубів і кафе, преси, журналів і сайтів альтернативної та екстремальної тематики, молодіжних брендів в одязі і аксуессуарах.

Субкультура гранжу стала запереченням загальноприйнятій моді. Гранж-стилю властиве поєднання несумісних речей, які в свою чергу і утворюють моду цього стилю.

Фактично, з моменту, коли гранж з'явився, став широко популярним, а потім став витіснятися більш молодими напрямками і в моді, і в поведінці, він нікуди не подівся, не розчинився в десятках течій і напрямів. Зараз субкультура, зробивши свій невеличкий історичний виток, знову повертається - на вулиці, в музику, в моду, і навіть на стиль життя.

Графітери

Графіті (походить від італ. grafficare — дряпати, дослівно «надряпані») — спершу так називали одну з технік настінного малярства. Графіті – оригінальні малюнки на стінах та інших поверхнях

міста, які зроблені балончиками з фарбою. Для графіті майже обов'язковою є присутність тексту в малюнку, хоча останнім часом спостерігається поступовий відхід від цього канону і перехід до просто живопису.

Графіті різноманітні за своїм змістом й охоплюють усі сторони життя молоді.

За семантичним значенням їх можна поділити на такі групи:

- Соціальна тематика. Оцінка соціального статусу, матеріального стану. Наприклад: Down with bankers! Who is bourgeois – that we shall punish! We are poor teenagers.
- Вислови щодо міжособистсних взаємин: I am the friend of Paul. Who is not the friend for me, that down with To Negros – fight. Skinheads, forward!
- Графіті, що мають функції оголошень та повідомлень (інформаційні): Dan, we have gone to me. People, we meet tomorrow at 10.00. Here there was Igor. Sasha and Tanya were here. We kissed.
- Інтимна тематика: I love Lena. Love me, otherwise I shall kill you.
- Політична тематика: NATO – no. NATO – yes. I wish to return to the USSR. I do not wish to be at war in Iraq.
- Культурна тематика. Музика: Rap – the best. Dirty rockers, go away. Rock, go away from city. Rap is a sediment. Crowd, go with me. Our party. Our ghetto. Forward, on a disco.
- Визначена асоціальна тематика: Drugs will win the world. Marihuana is cool. Long live hashish. I shall kill the Negro. Negros, from city!

Графітери часто мають проблеми з місцевою владою, тому що вони інколи «бомбардують» місця та будівлі, зовсім не призначені для цього. Але існують місця, в яких це дозволяється і не карається законом. Це спеціальні стіни, закинуті будівлі. Також графіті прикрашають місцевий транспорт – трамваї, метро та інші.

Графіті – це все ж таки мистецтво. Деяки дослідники вважають його напрямком сучасного мистецтва. Вперше графіті з'явилось в Америці наприкінці 60 – х років як частина вуличної культури. Звідти цей вид мистецтва розповсюджився на інші країни. Все більше молоді стало захоплюватись ним і зараз теги, слогани, політичні гасла, рядки пісень та інші написи почали у великій кількості виникати і на вулицях великих міст.

Графітери розвивали свою майстерність, об'єднувались в групи. З'явилися і почали розвиватися різні стилі, виник цілий прошарок суспільства зі своїми законами, неписаними правилами, бойовими загонами. Справа легко доходила до війн, якщо одні команди «забивали» своїми малюнками роботи вже створені іншими. Можна сказати, що виникла субкультура. Як і у будь – якого мистецтва, у графітерів є свої стилі «письма». Ще графітери малюють різних персонажей – своїх, або із коміксів чи мультфільмів. Взагалі, є багато різних способів, за допомогою яких можна прикрасити будь – який із стилів.

Мода на подібний вид мистецтва пройшла в середині 80-х і ряди спрейщиків сильно порідшали, залишалися тільки ті, хто по-справжньому був фанатом графіті. Проте з приходом 90-х повернулася і мода на настінне малювання разом з новою хвилею художників, але

вже більш високого класу. Сьогодні мистецтво графіті безпосередньо пов'язано з хіп-хоп-культурою.

Нинішні графіті можна розділити на три умовні групи:

1. *Трафаретне*. Сама назва говорить за себе - ці малюнки виконуються заздалегідь підготовленим шаблоном, тобто до стіни прикладають, наприклад, шматок картону з вирізами у формі потрібних літер або малюнка.

2. *Художнє.* Художнє графіті - це малюнки чи слова, виконані в будь-якому стилі, вони набагато більше трафаретних. Для того щоб нанести такий малюнок на стіну, може знадобитися не один день. Такі графіті цінуються більше всього.

3. *Малохудожні*. Частіше за все це - написи або ж окремі слова, дуже часто нецензурні і невластиві літературної мови.

Графіті малюють з різних причин: висловити протест чи заклик, повідомити про будь-який факт або подію, про свої почуття злості, ненависті, щастя, радості або любові, або ж просто прикрасити сірий і сумний пейзаж міста. Можна вважати це способом самовираження. Часто це єдиний спосіб заявити про себе, доступний буквально кожному підлітку. Графіті рідко залишається непоміченим, особливо якщо воно яскраве і красиве, до того ж дістати все необхідне, починаючи від елементарного балона з фарбою і закінчуючи різноманітними насадками, зовсім нескладно. Багато хто міг би висловлювати свої ідеї, думки у віршах, піснях і ще безліччю способів, але далеко не в усіх це виходить, деякі просто соромляться, і до того ж у такому вигляді менше шансів, що їх досягнення помітять - можливістю просувати свою творчість в маси володіють одиниці

Існує неписаний кодекс честі, який намагаються виконувати всі поважаючі себе графітчики:

1. Ніколи не малюй на житлових будинках, будинках, що представляють яку-небудь культурну цінність, школах, дитячих садках, лікарнях і т.п.

2. Ніколи не малюй на пам'ятниках, меморіальних плитах, надгробках.

3. Ніколи не малюй на роботах інших райтеров (writers), це ганебно і безчесно, цим ти зробиш гірше тільки собі.

4. Графіті існує для того, щоб зробити сірий і сумовитий міський світ яскравішим і красивішим.

Таким чином, відокремивши графіті як напрямок сучасного молодіжного мистецтва від бездарного хуліганства та «парканної» творчості, можна змінити і саме ставлення суспільства до тих, хто виходить на вулиці з балончиками в руках. Придивившись до мистецтва графіті уважніше, ми зможемо не тільки краще зрозуміти настрої та пріоритети сучасної молоді, але й дамо можливість дійсно талановитим хлопцям розвиватися та самовдосконалюватися. Прислухаючись до думки тих, хто бере в руки балончик з почуття протесту, держава може уникнути багатьох асоціальних проявів та молодіжної агресії. Крім того, заохочуючи творчі пориви цих нелегальних художників, ми дійсно можемо зробити навколишній світ кращим, яскравішим і цікавішим.

Стилі графіті:

- ✓ Баббл - великі округлі, як би пухирчаті букви, які зливаються один з одним. Один з найпопулярніших стилів у новачків.

- ✓ Вайлд - сплутані, нечитабельні букви, зрозумілі тільки самому райтеру. Одним словом, авторський шрифт з складним плетінням і зайвими елементами.
- ✓ FX - складний стиль об'ємного граффіті-листа. Практикується тільки дуже досвідченими і талановитими райтерами.
- ✓ Месія – манера, винайдена в Нью-Йорку. Букви виглядають багатошаровими, неначе декілька зображень однієї букви накладені один на одного.
- ✓ Характер - складний художній стиль графіті, зображення героїв коміксів. Неможливий для райтерів, що не мають художніх талантів. При роботі використовуються різні насадки, частіше над "характером" трудиться ціла група райтерів - кру (crew).
- ✓ Throw up стиль - сенс у тому, щоб зобразити свої ініціали, ім'я, авторський знак щонайшвидше і в найбільшій кількості місць. Бомберів райтери не дуже люблять із-за низького майстерності їх графіті.
- ✓ Блокбастерс - величезні букви з використанням фону, який робиться валом. Блокбастери малюють цілими командами.

У граффіті своя субкультура, хоча і не спортивна, але має велике відношення до екстриму. Адже на більшості об'єктів малювати заборонено. Тільки у самих просунутих містах, мерія виділяє спеціальні зони під граффіті. В основному ж оформлення бетонних будівель, потягів і т.д. робиться на страх і ризик самого райтера. Тому граффітістам часто доводиться працювати під покривом ночі і швидко тікати від поліції, міліції і розсерджених громадян. Це вимагає дуже хорошої фізичної підготовки, багато райтерів використовують для швидкісного пересування, скейти, ролики, велосипеди.

До того ж, особливий престиж для райтера, змалювати свої авторські малюнки на якомусь важкодоступному об'єкті. Команди райтерів деруться на високі стіни, проникають в закриті залізничні депо. Для цього теж потрібна відмінна фізична форма.

Одягаються райтери в звичайному вуличному стилі. Головним для людини, яка називає себе райтером, є культура граффіті.

Графіті сленг

- Bomb (або throw-up) - швидкий малюнок, який, як правило виконується за допомогою "bubble letters" і відображає назву команди або ім'я самого райтера. Поширені кольори - чорний / срібний (білий) і жовтий / червоний.
- Outline - окантовка букв, тіні контрастним кольором.
- Crew - кілька райтерів, об'єднаних в одну команду.
- Writer - райтер - художник, який малює графіті.
- Tag - тег - підпис райтера. Виконується за допомогою фарби або маркера одного кольору.
- Piece (від «masterpiece», шедевр (англ.)) - малюнок, який відображає стиль, вміння, і, власне, ступінь зухвалості райтера. Виконується за допомогою фарби; кількість кольорів не обмежена.
- Burner - особливо яскравий і видатний малюнок (має значення кількість використаних кольорів, а також розмір).
- Background - фон, на якому розміщено основну частину малюнка.
- Taggers - теггери - художники, що залишають на стінах та інших поверхнях виключно свої підписи у вигляді логотипів.
- Cap - кеп, Кепс - насадка на балон. Існують різні типи насадок, що дозволяють регулювати товщину лінії.

- To piece - створювати малюнок (piece).
- To kill - повністю замалювати стіну, вагон (наприклад: He killed the whole car).
- To rack some cans - красти балони. Спочатку більшість райтерів крали фарбу в магазинах господарських товарів.
- Yard, train yard - депо, відстійник для поїздів
- Whole car - малюнок, що займає всю поверхню вагона.
- Filling - замальовка всередині контуру (крім промальовування деталей).
- To fill in - заповнювати контур.
- Highlights - відблиски, які наносяться на малюнок в останню чергу і допомагають у створенні відчуття завершеності.
- Blackbook, piecebook, sketchbook - блокнот, в якому райтер робить замальовки.
- Sketch - начерк, ескіз. Може бути як чорно-білим, так і кольоровим.
- Toy - 1) недосвідчений райтер, 2) людина, яка займається графіті не з любові до мистецтва, а з яких-небудь інших причин.
- To bite - копіювати чийсь стиль.
- To buff - зафарбовувати малюнок. Найчастіше зафарбовування робиться за розпорядженням міського начальства.
- To cross out - нанести свій малюнок поверх малюнка іншого райтера.

Мотиви малювальників

Яких-небудь спеціальних досліджень, присвячених вивченню мотивів даної поведінки, не проводилося, але на підставі вивчення цінностей субкультур малювальників і змістовних класифікацій написів

і малюнків можна спробувати вибудувати причини, які спонукають до створення графіті.

Затвердження особистісної чи групової ідентичності. Графіті породжені бажанням залишити слід, повідомити про своє існування, висловити прихильність. Знаки, що підкреслюють ідентичність, складають значну частину написів і малюнків.

Написання імен популярних виконавців, спортивних команд і т.п. передає почуття причетності і симпатії, позначає приналежність до тої чи іншої групи, прихильність до певного стилю життя.

Протест проти соціальних і культурних норм. Графіті спричиняє псування громадського або приватного майна, що саме по собі є порушенням соціальних заборон. Багато написів містять агресивні повідомлення з вживанням слів і символів, які в більшості культур є соціальним табу.

Злісні реакції. Багато написів, представляють собою образливе або грубий вислів на адресу конкретних людей, політичних, етнічних та інших соціальних груп, субкультур, соціальних інститутів. Подібні типи графіті можуть містити мотиви боротьби, суперництва і символічного насильства.

Мотиви творчості. Деякі графіті дуже витончені за стилем. Зустрічаються цілі картини.

Сексуальні мотиви. Написи і малюнки часто містять сексуальні бажання. Іноді графіті служать засобом комунікації, коли вони розташовані в певних місцях. Крім того, пізнання сексуальності є важливим мотивом дитячих графіті.

Розважальні мотиви. Практично у всіх емпіричних дослідженнях графіті фігурує категорія «різне». У «різне» включають каракулі, окремі слова, які не можна віднести ні до однієї із змістовних категорій. Мабуть, малювання є частиною гри і саме по собі приносить задоволення.

Загалом можна вважати, що ця субкультура є позитивною. Щорічно на різних заходах проводяться конкурси на найкраще графіті.

Емо

Емо (англ. emo: від англ. emotional — емоційний) — молодіжна субкультура, яка утворилась на базі прибічників однойменного музичного жанру. Її представників називають емо-кіди (emo + англ. kid — молода людина; дитина).

Найпоширеніша субкультура серед підлітків 12-20 років (хоча часто трапляються й старші прихильники). Головне для представників цієї субкультури — емоції, і вони черпають їх звідусіль — із музики, книг, кіно. Часто в емо-музиці переважає крик («скримінг»), плач, вереск.

Вираз емоцій та почуттів — головні риси для емо. Їх відрізняє: творче самовираження, протистояння несправедливості, особливе, чуттєве світовідчуття. Найчастіше емо — ранима і депресивна особа. Первинна ідеологія субкультури пропагує те, що «емо» не палять, не вживають алкоголь і наркотики, не беруть участь у безладних статевих зв'язках, не зраджують свої ідеали, а також не вживають м'ясо і не шкодять природі. Емо виражають протест «сірому, буденному» суспільству.

Існує стереотипне уявлення про емо як про плаксивих хлопців та дівчат. Попри хибні стереотипи — емо не пропагують самогубство або інші форми шкоди для себе та інших людей. Емо відрізняє романтизм та акцент на високому коханні. Увага емо частіше звернута на глибокі особисті переживання та стосунки, ніж на суспільні події

Емо часто (але не обов'язково) носять чорно-рожевий, смугастий одяг, кеди, роблять об'ємні зачіски і залишають довге косе пасмо, що закриває пів-обличчя. Волосся і нігті нерідко фарбують у чорний колір. Вдягають обтягуючі штанці з низеньким поясом і приталені майки, наприклад з назвами рок-гуртів, ремені із заклепками також є частиною емо-стилю. Люблять обвішувати речі значками з героями американських мультфільмів або японського аніме і фенечками, мають пірсинг, татуювання, іноді носять тунелі. Деякі вважають, що мета їхнього одягу і стилю поведінки — стерти різницю між хлопцем і дівчиною. Самі ж емо, як і панки — йдуть проти натовпу, не бажаючи стримувати свої емоції та стиль. І юнаки, та дівчата можуть фарбувати губи під колір шкіри, використовувати світлий тональний крем. Очі густо підводять олівцем . Нігті фарбують переважно чорним лаком. Типові ніки для емо в Інтернеті дуже гострі, наприклад: broken-heart, raped teddy-bear, tru-puk, lonely-star та інші.

Найбільш типовий одяг:

- Вузька, обтягуюча футболка чи кофта.
- Вузькі джинси чорного або попелястого-синього кольору, можливо, з дірками або латками.
- Чорний або рожевий ремінь (часто зі шкірозамінника з причини прихильності емо-кідів до веганізму) з заклепками, провисаючими ланцюгами і великою бляхою з символікою.

- Кеди з яскравими або чорними шнурками, зашнурованими особливим способом.
- Картата хустка-арафатка на шиї.
- Присутні ободочки з бантиком.
- Смугасті гетри на руках.
- Часто зустрічається одяг стилю Унісекс.

Для емо характерні такі атрибути:

- ✓ Поштова торба через плече, покрита латками і значками.
- ✓ Значки, причеплені до одягу і, іноді, до взуття.
- ✓ Окуляри в широкій яскравій або чорній оправі.
- ✓ Яскраві різнокольорові (зазвичай силіконові) браслети на руках, особливо популярні СНЕП або панк-атрибутика (напульсники із шипами).
- ✓ Крупні намиста яскравих кольорів на шиї.
- ✓ М'які іграшки у вигляді ведмедиків, яким емо-кіди розпорюють животи і зашивають товстими нитками. Такі іграшки відіграють роль своєрідних талісманів. Їх беруть із собою на прогулянки, на заняття, з ними залишаються вдома і сплять.
- ✓ Напульсники на руках.

До символіки належать:

- Рожеве серце, часто з поперечною тріщиною або розірване на клапті.
- Череп з кістками.
- Рожевий (або чорний) пістолет або схрещені пістолети з написом «bang-bang» (звук пострілу).
- Чорна п'ятикутна зірка на рожевому фоні.
- Рожево-чорна шахівниці.

- Футболки з героями дитячих мультфільмів (наприклад, Міккі Маус).

Емо — загадкова субкультура, популярність якої в Україні зростає в геометричній прогресії. Спочатку емо, - називали альтернативний напрям у музиці, який супроводжувала важка гітарна партія і сильне соло. Співаки емо відверто і безперешкодно ділилися зі слухачами своїми відчуттями, звідки, мабуть, і походить назва цього напряму — від слова „емоційний". Проте через деякий час уявлення про емо істотно змінилося. Сьогодні це, насамперед стиль поведінки і самовираження для підлітків.

Цю субкультуру сторонні сприймають занадто негативно, бо вважають, що вони мають схильність до суїцидів. Проте, мало хто має поняття про їхні моральні ідеали і цінності. Хоча, насправді, вони борються проти наркоманії, алкоголізму, невпорядкованих статевих зв'язків, загалом пропагують здоровий спосіб життя.

Кіберготи

Кіберготи (або кіберпанки) - молодіжна субкультура, утворена на початку 90-х років у зв'язку з початком масового поширення Інтернету. Однією з основ даного молодіжного руху є літературні жанри - кіберпанк, а також постапокаліптика. Серед кіберів поширена думка про прийдешнє темне майбутнє, в якому технології будуть грати дуже значиму роль у житті людини.

Великий внесок внесла рейв-культура. Звідти була взята частина гардероба: латекс, короткі стрижки кислотних кольорів, чоботи на платформі, яскраві кольори в одязі і т.п. Кібер-готів часто можна

помітити в клубах, де вони танцюють під: транс, d'n'b, техно, darkelectro, індастріал.

Як і більшість субкультур, кібер-готи утворилися через музичні напрями, зокрема стилю Noise і Індастріал, які радикально відрізнявся від інших існуючих стилів того періоду часу. В якості музичної основи, перевага віддається саме їм. Якщо коротко звернутися до опису цього стилю буде ясно, що крім звуків гітари та стандартних пісень у стилі рок, в ньому активно використовуються семпли (звуки, створені з допомогу електронних інструментів, тобто комп'ютер та інша спеціальна апаратура, орієнтована на музикантів). Але, все ж таки, найважливішою складовою у формуванні поглядів кібер-готів є індастріал, точніше постіндустріальна сцена (EBM, Dark Electro, Aggrotech, Power Noise і т. Д.). Саме ця ніша стала дуже популярною серед кіберів. Вони відвідують дискотеки, концерти та інші музичні заходи, пов'язані сценою.

Слово Кібер, використовується не просто так. Якщо уважніше придивитися до їх зовнішнього вигляду, то можна побачити мікросхеми, задіяні як елемент дизайну одягу, тобто власного стилю. Одяг в основному з шкіряного або синтетичного матеріалу. Від готичної субкультури кібери успадкували пристрасть до темного. Також, як і готи, кібери люблять: фетиш, готичні аксесуари (хрести, екстремальний макіяж і т.п.). Деякі кібер-готи заперечують причетність своєї субкультури до готів, вважаючи себе окремою течією.

Найбільш типовий зовнішній вигляд у кібер-готів - це:

- Фетиш-взуття - блискучі високі чоботи або високі черевики на товстій підошві з великою кількістю ремінців, армійське взуття.

- Блискучі (світловідбиваючі) облягаючі чорні або фольгові вінілові штани, футболки з атрибутикою і написами, топи, синтетичні жилетки на блискавці, вінілові плащі, як у фільмі Матриця; або ж обтягуючі, з неоновою вставкою цільні костюми.
- У дівчат вінілові міні-спідниці і поперечно-смугасті (чорно-білі) колготки і нарукавники. Топи-бюстьє з відкритим животом і спиною;
- Різнобарвні волосся «кислотних» кольорів (зелений, синій, червоний, фіолетовий). Однак може домінувати і чорний колір.
- Зібране в пучок (іноді в два пучки) волосся з вплетеним дротом або волосся заплетене в кіски у вигляді дротів (кольори дротів); дреди; ірокези; подвійні ірокези; зачіски в стилі Velvet Acid Christ. Такий тип стайлінгу називається «кібер-локи».
- Велика кількість символіки, наколінники і щитки, як у роботів, дроти, датчики, роз'єми, розетки;
- Окуляри зварника (гоггли) або льотні окуляри, які використовують як обруч для волосся. Часто прикрашаються фосфорними фарбами, світловідбивачами, друкованими платами, деталями систем охолодження, світлодіодним підсвічуванням.
- Найбільш популярним декоративним символом є знак біологічної небезпеки (біохазард).

Оскільки це найсучасніша субкультура, то треба відмітити, що 90% представників даного неформального напрямку добре розбираються в комп'ютерних технологіях сьогоднішнього дня.

Єдине спільне з ідеологією готів - це віра в апокаліпсис (судний день), який наближається з кожним днем і торкнеться, як мінімум, всього світу. Більше спільних рис зі своєю родоначальним напрямом, новий рух не має.

Мажори

Мажо́ри — загальна назва молодих людей, чиє життя та майбутнє в основному забезпечили їхні впливові або високопоставлені батьки, через що воно стало легким та безтурботним, а самі вони стали його марнотратниками. Близьке поняття — «золота молодь». Так, дорослі діти розкидаються цими грошима направо і наліво, не надаючи їм особливої цінності. Мажори ведуть розгульний спосіб життя, тусуються із собі подібними, вважають, що їм все дозволено.

З'явилися наприкінці 1970-х рр. Мажор не цікавиться звичайними побутовими проблемами, оскільки всі такі проблеми для нього вирішують батьки. Він не відчуває нестачі в кишенькових грошах. Він носить дефіцитний одяг і взуття, може їздити на власному (зазвичай належить комусь із батьків) автомобілі, володіє аудіо- та відеоапаратурою закордонного виробництва. Він може проводити час на службовій дачі батьків, часто виїжджати за кордон.

В 90-ті роки, коли бути багатим було спочатку не заборонено, потім не соромно, а пізніше взагалі престижно, з’явилися "нові українці", "нові росіяни" та "круті". Усі ці "нові й круті" власники легко нажитих капіталів сиділи за столиками ресторанів, пили мартіні і з презирством дивились на оточуючих. З ними були їхні діти, які носили імпортний одяг та спостерігали за батьками і добре запам'ятовували їх вчинки.

Пройшли роки і саме ці діти перетворилися на мажорів – синів і дочок багатих батьків. Вони теж сидять за столиками, п'ють мартіні та зверхньо поглядають на оточуючих.

У середовищі мажорів дуже ціниться становище батьків у суспільстві та пов'язані з ним перспективи власного життя і кар'єри.

Однак, цінується і високий рівень успішності в школі і ВУЗі. Ставлення до однолітків з «простих» родин - поблажливе або презирливе, хоча частіше - байдуже.

Майбутнє у мажора безхмарне і не викликає ніяких тривог. Вони витрачають батьківські гроші, вихваляються ними при кожній нагоді, хоча самі для свого добробуту нічого не зробили.

Батьки мажорів, зазвичай – чиновники, інколи бізнесмени, підприємці мають уявлення про те, що гроші треба заробляти й інвестувати, а чиновники просто беруть хабарі. Чим легше дістаються гроші, тим демонстративніше вони витрачаються. Мажорам не доводиться підставлятися під кримінальну відповідальність – вони просто беруть батьківські гроші

Обідають мажори, як правило, в розкішних та дорогих ресторанах. Задовольнивши голод, вони п’ють коктейлі або курять кальян. Звичайно не мовчки, вони розмовляють, однак ліниво і не зв’язно (найчастіше про секс, алкоголь, автомобілі), жартують та сміються. Більш "витончені" мажори можуть розказати про враження від творів Леся Подерев'янського чи Віктора Пелевіна, що насичені вульгаризмами та нецензурними висловами. Далі зазвичай – кіно, більярд, боулінг й нетерпеливе очікування забави в нічному клубі. Мажори – гламурні "клабери" (любителі клубів). В штучному напівтемному світі розкоші, бажання, кольорових вогнів, напівоголених тіл вони почуваються в своїй тарілці.

Типовий мажор – студент юридичного, економічного, інколи медичного факультетів. Вони приходять на навчання десь до середини другої пари, приїжджаючи під ВНЗ на крутих автомобілях батьків, які видають за свої. Від інших студентів вони тримаються осторонь, але

спілкування їм не бракує – мажор мажора бачить здалеку. Студента-мажора можна розпізнати за такими ознаками, як модний одяг, дорогі аксесуари. Мажори схиблені на марках, брендах, тому що це підкреслює їхній статус, їхню перевагу над іншими: " У мене вже є, а у тебе – ні !"

Мажори не дуже цікавляться навчанням. Пари - місце зустрічі, справжнє життя починається після них. Хоча, дехто і на заняттях прагне виділитися. Такі розумники можуть в обличчя доводити викладачу, "якщо ти такий розумний, то чого такий бідний, тож, я правий – вся твоя наука просто маячня". Такий мажор не витрачає часу на книжки.

Найбільш небезпечними вони є на дорозі – правила руху не для них, на ДАІ вони не зважають, а якщо з їхньої вини виникне ДТП, то розмова коротка: "Швидко вали звідси, а як комусь поскаржишся - позбудешся і прав і роботи!". Це мажор може запросто сказати і людині, що потребує невідкладної допомоги. Деякі люди пропонують ввести спеціальні значки на шибки автомобілів: "Обережно! Мажор за кермом!"

Життєве кредо мажорів здебільшого складається з двох пунктів:

1) купити за гроші можна лише те, що можна купити за великі гроші,

2) кожну проблему можна вирішити телефонним дзвінком.

Яскраві представники мажорів:

- ✓ Періс Хілтон
- ✓ Дана Борисова
- ✓ Тіматі
- ✓ Сергій Звєрєв

Чому мажори є лише серед молоді? Мажор - дитина забезпечених батьків, які його розпестили. Але батьки не вічні. Якщо людина вчасно не одумається, а фінанси закінчаться, то вона просто-напросто буде позбавлена таких величезних матеріальних благ. Відповідно, який з нього мажор? Дорослий невдаха, який не вміє виживати в цьому світі самостійно.

Інша ситуація … З віком він почне усвідомлювати, що гроші необхідно заробляти самому. І коли відчує смак праці, він зрозуміє ціну грошам. А значить, подорослішавши, він припинить смітити грошима і вважатися мажором.

Металісти

Металі́сти, металхеди (англ. metalhead, headbanger, metallian) — субкультура, натхненна музикою в стилі метал. З'явилася у 1980-их роках. Субкультура, зазвичай, позбавлена ідеології та зосереджена на музиці у стилі хеві- чи блек-метал.

Тексти метал-гуртів пропагують незалежність, самостійність і впевненість у собі, культ «сильної особи». Відношення до релігії різне. Не зважаючи на велику кількість релігійної і окультної містики в текстах метал-гуртів, вони, як правило, не носять місіонерського характеру і сприймаються прихильниками як алегорія.

Прихильники важкого металевого року (хеві метал рок), чорного металевого року (блек метал рок), швидкісного металевого року (спід метал рок) – всі вони – металісти. Деякі металісти сповідають культ сатани, називають себе сатаністами, але це швидше рідкість. Сучасне покоління металістів любить вільне життя в своє задоволення. Вони

вважають, що нічим не зобов'язані іншим людям, ходять на концерти, на яких можуть розпивати спиртні напої, а після влаштовувати колотнечі. Рух металу можна розділити на 2 групи: радикальне і більш спокійне. До радикального відносяться металісти-сатаністи і особливо агресивні групи. До них часто примикають панки, оскільки їм імпонує культ насильства, дух бунтарства і заперечення, а також можливість познущатися над слабими. До металістів примикають групи підлітків, яким подобається рок-музика, костюм неформала. Старші і більш досвідчені їх серйозно не сприймають, але саме ці підлітки і старі, бувалі, металісти, вік яких перейшов межу 35-40 років, складають собою більш спокійну течію. Серед молоді, звичайно, існують такі металісти, які поверхнево розбираються в проблемах металевого року, поводяться з оточуючими дуже зухвало і агресивно. Як правило, саме вони на концертах, і після них, влаштовують дрібне безладдя, стрибають на сцену, кидають порожні банки і пляшки з-під пива і т.п.

Відомий давній зв’язок культури металістів з культурою байкерів. Мотоцикли і швидкість загалом оспівуються метал-гуртами як символ сили і незалежності, тому мотоциклетне хобі поширене серед металістів. У свою чергу, серед байкерів важкий метал є найпопулярнішою музикою.

Металісти не асоціюються з вживанням наркотиків, але вважаються схильними до вживання алкоголю.

Зовнішній вигляд:

- Довге волосся у чоловіків.
- Шкіряна куртка «косуха», шкіряна жилетка.
- Чорні футболки або балахони з логотипом улюбленого метал-гурта.

- Напульсники — шкіряні браслети із заклепками і/або шипами, шипасті, клепані ремені, ланцюги на джинсах.
- Нашивки на одязі і інших предметах із зображеннями метал-гуртів.
- Важке взуття — «камелоти», «гріндерси», «мартінси», «стіли», «гади», звичайні високі черевики. Короткі чоботи з ланцюгами — «козаки». Туфлі (як правило, гостроносі, «готичні» штиблети).
- Джинси (зазвичай сині або чорні), шкіряні штани, як правило, заправлені у взуття.

У 80-ті роки мода в світі металу багато в чому визначалася популяністю глем-металу, тобто в ній були багато «кольорових» речей на зразок білих, «тигрових» і т. д. шкіряних курток, білих кросівок, але в кінці 80-их — початку 90-их сформувався поширений понині «суворіший» і зрештою практичний, придатний для носіння «в побуті» гардероб за принципом «чорні джинси плюс косуха».

Проте, одяг не є основним атрибутом представників даної субкультури. Серед прихильників важкої музики немало тих, хто байдуже, іронічно, а то і негативно відноситься до «дрес-коду» прийнятого в компанії, але при цьому не менше цікавиться безпосередньо музичною складовою.

Останнім часом все частіше в одязі металістів зустрічається різноманітний армійський камуфляж. Особливо популярні такі речі, як камуфляжні армійські штани і шорти, які носяться разом з чорною футболкою із логотипом метал-гурту. Також сучасні металісти носять «безпальцівки» (шкіряні рукавиці з обрізаними пальцями), часто в рукавиці вставляють заклепки або шипи.

Серед металістів популярна фантастична і містична література (Г. Лавкрафт, Дж. Толкін, Ф. Герберт, В. Берроуз та інші), міфологія (особливо скандинавська).

Характерний жест металістів, «коза» — піднятий вгору кулак з відставленими мізинцем і вказівним пальцем, і долонею направленою вперед. Аналогічний жест (Karana mudra) прийнятий в буддійській традиції. Популяризований вокалістом Dio, Роні Діо, який стверджував, що цього жесту його навчила бабуся. Трактується і як старовинний жест для відганяння злих духів, і як сатанинський жест (роги Сатани), і як сучасне позначення букви «u» (аналогічно «жесту Черчіля», — рука стиснута в кулак, розтиснуті тільки середній і вказівний палець, — що позначає букву «V») — скорочення від «unity», тобто «єдність» — привітання «брата по крові». З часом жест почав використовуватися й іншими музичними субкультурами.

Нью-ейдж

Нью-ейдж (англ. New Age, буквально «нова ера») — рух у культурі, релігії, філософії, науці, що виник у XX столітті і охопив в першу чергу західні країни. Цей рух характеризується:

- зростанням значення індивідуального світосприйняття в духовних шуканнях;
- змішанням різнорідних культурних, релігійних і наукових традицій;
- масовістю популяризації знань і технологій, які ще не сформувалися.

Суть субкультури полягає в духовному самовдосконаленні. Тут читають книги, і вважається, що чим вище інтелектуальний і духовний рівень людини, то тим вище його статус в рамках даної субкультури.

Традиційні релігії, Іслам, Християнство або Буддизм ними повністю відкидаються. На основі світових вчень , кожен член Нью-ейдж створює своє власне бачення. Такий погляд на світ породив так звану альтернативну релігію, до якої особливо негативно поставилися представники християнства.

З музики Нью-Ейдж (New Age) люблять слухати рок у всіх його проявах, не рідко пріоритетною є електронна музика. Інакше кажучи, визначити чітку межу, що слухають представники цієї субкультури неможливо. Стилі можуть бути різними, наприклад Metall, напрямок Indie Rock, стиль Crabcore або традиційний рок старої хвилі.

Пізніше цей напрямок утворив і власний музичний стиль. Основна відмінність полягає в текстах пісень, а саме в оспівуванні майбутнього світу та краси людини, яка дісталася йому від вищих сил. Музика цього стилю ідеально підходить для медитацій.

Найпопулярніші елементи, з яких складаються течії нью-ейдж - це:

- ✓ гімнастика йоги, цигун або тайцзицюань, а також інші види гімнастики або єдиноборств, побудовані на цій основі або що їх наслідують;
- ✓ методи йоги, китайської або буддистської медитації, динамічна медитація;
- ✓ безконтактний масаж, рейки, різні види цілительства;
- ✓ містичні групи, читання мантр, присвяти, духовна ієрархія;
- ✓ техніки омоложення та фізичного очищення організму.

Більшість сучасних течій "нової ери" не мають структурної організації і зацікавлені особи кочують від одного "гуру" до іншого, від семінару до семінару. Але окремі можуть утворювати таємні товариства подібно до середньовічних орденів.

Хоча погляди різних груп нью-ейдж мають велике різноманіття, можна виділити чимало найхарактерніших тверджень, що використовуються найбільш часто:

- Єдність всіх релігій (усі релігії стверджують те саме, багато шляхів ведуть до однеї і тієї ж реалізації). Ця теза нерідко приводить у літературі нью-ейдж до суміші малосумісних вчень.
- Віра в минулі народження й переселення душ у вигляді безпосереднього переходу свідомості від народження до народження.
- Віра в кармічну причинність і взаємозв'язок долі з подіями минулих життів.
- Відчуття єдності всіх живих істот як одного безмежного океану енергії.
- Положення про обмеженість розуму і наявність «вищого я» й «трансперсональної реальності».
- Віра в складну духовну ієрархію й можливість окремо взятих учителів підійматися на вищі щаблі.
- Положення про єдність науки, містики й релігії.
- Віра в глибокий зміст стародавніх містичних обрядів і повага до обрядовості.

У нью-ейдж культурі формуються свої цінності (зрозуміло, у кожній окремій групі - різні):

- Цінність вищого духовного досягнення (нірвана, самадхі, реалізація, просвітлення).
- Цінність бачення незвичайних явищ (медіуми, ясновидці, контактери, візіонери астральних світів).
- Загальногуманні цінності (любов, відчуття духовного, емоційного єднання).
- Цінність правильного способу життя (бездоганність, добро, ведення здорового способу життя…)
- Цінність свободи волі.

В 1980-ті нью-ейдж захлиснув багато країн, виникло безліч різнорідних течій і груп, від релігійних і сектантських до спортивних й оздоровчих. Звичайно, нью-ейджівські групи прив'язуються до однієї або декількох традицій, які трактуються по-новому й перетворюються на широкодоступну технологію.

Панки

Па́нки (від англ. punk — шалена молода людина; хтось екстремальний, незалежний) — молодіжна субкультура, покоління молодих людей на рок-естраді. Провідною інтонацією їхніх виступів став різкий протест проти будь-яких моральних і звичних правил. Це відбилося, насамперед, на характері їх музики - панк-року (постійна зміна інтонації, надмірне використання ударних інструментів, переважання ритму над мелодією). Шокував глядачів і зовнішній вигляд виконавців у їх стилі завжди присутня неохайність і недбалість (різнокольоровий грим, лахміття старомодного одягу, обвішаного усіляким мотлохом, також канонічним вбранням є шкіряна куртка з

металевими шипами). Панки не поважають органи порядку, полюбляють алкогольні напої (пиво).

Рух панків зародився в середині 1970-х років XX століття в Англії в період важкої економічної кризи. Головне гасло панків - «Немає майбутнього!». Філософія панків - філософія «втраченого покоління», проста до межі: у свинарнику краще і самим бути свинями. Вони остаточно вирішили, що змінити світ на кращий не можливо, і тому на житті і кар'єрі був поставлений хрест. Щодо політичних поглядів панки вважаються анархістами. Звідси їх основний символ - стилізована буква «А».

Є два типи панків:

1) люди належать до цього руху тому, що вони слухають відповідну музику (панк-рок музику);

2) люди, які окрім того, що слухають цю музику, ще і в житті сповідують панківські принципи.

Панк – це свого роду збірний образ молодіжної субкультури, який дуже тісно пов’язаний з музикою. Це люди, які ні під кого не підлаштовуються. Вони засвоїли анархістські гасла світу без кордонів, урядів, соціальних та економічних обмежень.

Стандартною панківською зачіскою вважається «ірокез» - смужка довгого волосся, що вертикально стоїть, на стриженій голові У більшості людей існує хибна думка, що панк обов'язково повинен бути саме з такою зачіскою. Це не зовсім так, тому що "ірокези" виникли на початку 80-х років минулого століття і тоді їх носили тільки британські панки. Ні до, ні після того такі зачіски більше не культивувалися і зараз

їх носять тільки ті панки, які в такий спосіб виявляють ностальгію за золотим часом європейського панку.

"Ірокез" був запозичений у північноамериканських індіанців, а в Європу їх вперше занесли музиканти панк-груп Wattie та Exploited. Вони є кількох різних типів. Що ж до процедури встановлення такої краси на своїй голові, то зараз для цього користуються лаком для волосся і для однієї такої зачіски йде майже повна банка лаку. Доки косметична індустрія його не придумала, панки користувалися підручними засобами, найпопулярнішими з яких було пиво.

Панки віддають перевагу рваному, брудному одягу. Панки - найзавзятіші тусовщики. Без них не обходиться жоден сейшн, навіть якщо панк-групи там не грають. Ще це великі «фахівці» з випивки, наркотиків, бійок. Про посвяту в панки ходять легенди. В одних компаніях «новобранець» повинен обідати на смітнику зі всією братією, в інших - посидіти якийсь час в сміттєвому баку, що закидається недоїдками.

Панк-музика є невід'ємною частиною субкультури. Перші групи такого напрямку зародилися ще у 1964 році у Сполучених Штатах. Тоді вони мислилися як альтернатива рок-н-ролу. Вимоги до музики були простими: вона повинна була бути доволі жорсткою, швидкою, голосною, а тексти серйозними та такими, що порушували б проблеми, які хвилювали більшість молоді. Але американський типаж не став прообразом усього руху і панки, як рух, зародилися на початку 70-х у Великобританії.

Серед представників цього руху існує красива легенда про те, що панками стали хіпі, які розчарувалися в ідеї всесвітньої любові. Щоб зрозуміти суть панку, як моделі музики, то слід послухати відповідні

музичні групи. З найвідоміших рекомендуються для прослуховування Sex Pistols, Velvet Underground, Stooges, Iggi Pop та інші, які працюють в такому ж дусі. Саме з музикою пов'язані й "ірокези".

В Україні є нечисленна групка людей, яка сповідує цю ідеологію, але серйозного впливу на культурну ситуацію вона не справляє. З найвідоміших груп, які працюють з панк-музикою чи якимось чином використовують її здобутки у свої творчості, можна назвати Воплі Відоплясова (панк-рок), Щастя (панк), дуже ранній Скрябін (панк). Для композицій панк-року в цілому властиві швидкий темп, коротка тривалість, розв'язна і часто агресивна манера співу. Тексти пройняті нігілізмом і соціально-політичною тематикою.

Паркур

Паркур (fr. Le Parkour) - «Мистецтво подолання перешкод» засноване в 1987 році Давидом Беллем і Себастьяном Фуканом. За основу даного спортивно-екстремального захоплення молоді були взяті акробатика, бойові мистецтва та скелелазіння. Основний принцип - «Кордонів немає - є лише перешкоди». Під паркуром слід розуміти певні рухи людини пов'язані з переміщенням, в яких вона долає різними способами (для зручності вони названі трюками) перешкоди, нерідко поєднуючи це з бігом.

Свобода в паркурі (його основне ядро) - означає свободу у всьому - у тому, як трейсер одягається, що слухає, як думає, як переміщується, де і з ким дружить і т.п. У паркур може прийти будьхто , незалежно від віку і статі.

Вважається, що паркур виник з «Натурального методу» - дисципліни, яку привезли з собою французи , які проживали з аборигенами під час війни. Саме у них вони перейняли основну ідею руху та принципи виживання, на основі яких побудували всеосяжну дисципліну, пов'язану з фізичною досконалістю людини. Досягалася ця досконалість методом активного тренування 10-12 елементів вмінь, до яких увійшли біг, плавання, скелелазіння та інше. Паркур перейняв основну ідею і трансформував її в свою основу, яка б підходила до бурхливого життя сучасності, а саме пересування по місту.

Молоді люди, які займаються паркуром, називають себе трейсерами (від франц. Traceur - прокладає шлях). Трейсер повинен моментально орієнтуватися на місцевості, блискавично реагувати на все, що відбувається і бездоганно володіти своїм тілом. Найменша помилка, неточний рух, неправильно розрахована відстань тягне за собою травму. Початківці трейсери - часті пацієнти місцевих травмпунктів та хірургічних відділень. До речі, у зв'язку з великою травмонебезпечністю даного екстремального виду спорту, кожен трейсер зобов'язаний знати основи медицини і володіти навичками першої медичної допомоги, щоб у потрібний момент надати цю саму допомогу собі чи товаришу. Початківцям рекомендується одягати рукавички, щоб уберегти руки від мозолів. Проте досвідчені трейсери не вітають такі заходи захисту, оскільки впевнені, що справжній трейсер не повинен боятися болю, а звикати до нього.

Оскільки паркур - це постійний рух, одяг має бути максимально зручним і не обмежувати трейсера в діях. Найчастіше це широкі штани, зручні легкі кросівки, футболки вільного крою і толстовки з капюшоном. Особисті речі носяться з собою в зручному рюкзаку, який не повинен відволікати від руху. З головних уборів у трейсера може

бути бандана або маленька шапочка «біні», єдина їхня мета - зібрати волосся. Ніяких аксесуарів, мінімум застібок, коротка стрижка - словом те, що не заважає запаморочливим переміщенням в просторі. В принципі, під такий опис підходить і реп-музикант, і танцюрист брейк-дансу або хіп-хопу. Така схожість не випадкова - багато танцюристів і репери захопилися паркуром, і принесли свій стиль одягу.

Щоб творити дива переміщення, трейсери використовують такі фактори, як силу і вірну точку її застосування. Дуже важливі ще швидкість реакції і вміння правильно оцінити перешкоду і свої можливості. Переміщення здійснюються тільки за допомогою свого тіла, без додаткових пристосувань.

Паркур - це не спорт. У ньому не можна змагатися. Паркур - це не акробатика. Акробатиці не місце на вулиці, адже саме вулиця - природне місце існування трейсера. Щоб займатися паркуром, людина повинна вдосконалювати своє тіло і дух. Потрібно боротися зі своїми страхами та іншими уразливими місцями. Крім того, тіло і дух повинні бути в гармонії. Для розвитку майбутнього трейсера дуже добре підходять східні єдиноборства, легка атлетика і скелелазіння.

Існує PAWA (Parkour Worldwide Association) - Всесвітня Асоціація Паркура.

Багато трейсерів слухають реп, альтернативний рок, скейт-панк, хіп-хоп. Музика також не повинна заважати під час тренування, а тому просто зобов'язана бути ритмічною. Деякі трейсери взагалі проти прослуховування музики під час переміщень по місту, оскільки вона часто збиває з дихання і відволікає, а відволікання в цій справі загрожує дуже неприємними наслідками. Переважна більшість трейсерів - юнаки. Дівчата в цій справі велика рідкість, проте, якщо дівчата

займаються паркуром, то часто дають фору будь-якому трейсеру чоловічої статі.

Число любителів паркура стабільно росте по всьому світу, в тому числі, і у нас. Трейсер тренує силу, спритність і витривалість, щоб застосувати це в житті, на практиці, просто переміщаючись на місцевості, а вже як він буде розвивати свої вміння - його особиста справа. Паркур дійсно здатний захопити молодих людей своєю новизною і відсутністю жорстких правил, як в будь-якому іншому виді спорту. Адже головне в паркурі - рух, а рух - це життя.

Растамани

Растаманами в світі традиційно називають послідовників растафаріанства.

Растафарі (раста) - це релігія всесвітнього господа Джа. Растамани - переконані пацифісти, особливо протестують проти расизму. Дві особливості породили всесвітній характер раста-руху - марихуана і реггі. Растаманів часто можна зустріти в компанії хіппі.

Сучасні представники субкультури растаманів вже давно відійшли від ідеології, яка лягла в основу цього руху. Першими растаманами були афроамериканці, їх гасло «надія всіх африканців на повернення на батьківщину і позбавлення від Вавилона» закликало всіх позбутися стереотипів і нав'язаної політиками ідеологією. Під Вавилоном растамани розуміли «демократичну» Америку.

Типове проведення часу для растамана виглядає як філософські роздуми про сенс життя, неприйнятті умовностей і власної волі. Як правило, відбуваються ці розмови за курінням марихуани.

На початку 1990-х років на пострадянському просторі утворилася особлива молодіжна субкультура, представники якої також називають себе растаманами. При цьому вони часто не є істинними прихильниками оригінальної релігійно-політичної доктрини африканської більшості, а зараховують себе до цієї групи в першу чергу за ознакою вживання марихуани та гашишу. Однак, в середовищі справжніх растаманів це не так. Гашиш і марихуана вживаються в рамках певного ритуалу, і вважається, що це заняття наближає растаманів до бога Джа. Також є серед справжніх представників даної субкультури і ті, хто «травичку» не вживають зовсім. Растамани не визнають куріння тютюну і вживання алкоголю. Деякі більш наближені до растафаріанської концепції — багато слухають Боба Марлі і музику реггі загалом, використовують для ідентифікації комбінацію кольорів «зелений-жовтий-червоний» (наприклад, в одязі), деякі носять дреди. Кольори вибрані не випадково, так як це - гамма кольорів ефіопського прапора. Однак мало хто щиро відстоює ідею повернення американських чорношкірих в Африку.

На сьогоднішній день повний «дрес-код» растаманами може не витримуватися, але на голові обов'язково присутня триколірна смугаста шапка. Як правило, растамани її не купують, а в'яжуть самостійно.

На одязі растаманів завжди присутній символ субкультури – зображення листка каннабіаса або марихуани. Він також може бути у вигляді прикраси або татуювання на тілі.

Зачіска растаманів – це дреди, які служать своєрідним символом африканського минулого. Це також частина ідеології растаманів, адже в істинній субкультурі існує повір'я, що при настанні Кінця Світу, Джа впізнає тих, хто йому поклонявся саме по дредам, і витягне їх.

Філософія растаманів завжди супроводжується звуками реггі. Класиком у даному напрямку вважається Боб Марлі. Після нього було багато послідовників цього напрямку, а на сьогоднішній день вони настільки трансформувалися, що часом запозичуються лише мотиви мелодій.

Растамани й самі не проти пограти на музичних інструментах, в основному це барабани, на яких вони відбивають знайомі їм мелодії реггі.

До основних правил растаманів відносяться:

- ✓ любов до людей;
- ✓ осягнення сенсу життя;
- ✓ розповідь іншим про растаманство:
- ✓ філософствування;
- ✓ гра на барабанах:
- ✓ куріння марихуани.

Є у растаманів і заборони, яких має дотримуватися кожен представник субкультури. Справжній растаман не стане палити тютюн, пити алкоголь, зокрема, вино і ром. Філософські погляди не дозволяють йому грати в азартні ігри. Він ніколи не стане одягати на себе чужу річ і їсти страви, які були приготовлені іншими людьми. Є заборони у растаманів і в раціоні. Так, їм не дозволяється вживати в їжу свинину, рибу, очищену від луски, молюсків, сіль і коров'яче молоко.

Зазвичай растамани виступають за легалізацію марихуани, що відображено в піснях, атрибутиці (в дуже багатьох сувенірних крамничках світу є товари з растаманською символікою), політичних деклараціях (наприклад, участь у щорічному «Конопляному марші»).

Багато растаманів негативно ставляться до прийому опіатів, амфетамінів і алкоголю, називаючи їх «чорнушними» наркотиками. Субкультура пострадянських растаманів породила особливий фольклор, розвитку якого сприяють характерні психоактивні особливості препаратів на основі коноплі — під їхнім впливом зростає тяга до міркувань, фантазії і творчості.

Рейв

Рейв (англ. rave) — масова нічна дискотека з виступами диск - жокеїв; також загальна назва електронної танцювальної музики, що грають на таких дискотеках.Субкультура рейва виникла в 80-і роки XX століття в США і Великобританії і почала розповсюджуватися з 1990-91 років. В цей же час продюсери і популярні ді-джеї оголосили про те, що танцювальна електронна музика стала альтернативною заміною рок-н-ролу. Це згодом і сприяло створенню масової течії. Невід'ємна частина рейверського стилю життя - нічні дискотеки з потужним звуком, комп'ютерною графікою, променями лазерів. Для одягу рейверов характерні яскраві фарби і використання штучних матеріалів (вініл, пластик). Розвиток субкультури рейва йшов паралельно з розповсюдженням наркотиків, зокрема, «екстазі». Вживання галюциногенів з метою «розширення свідомості» стало, на жаль, практично невід'ємною частиною рейверської субкультури. Разом з тим багато діячів молодіжної культури, зокрема ді-джеї, ключові фігури рейв-субкультури, висловлювали і висловлюють украй негативне відношення до вживання наркотиків. Останніми роками рейв став забавою підлітків, легкою і яскравою розвагою, прирівнявшись до диско.

Спочатку рейви були величезними нічними дискотеками, що проводилися в складських приміщеннях або на полях під відкритим небом, куди з'їжджалися тисячі людей. Ці, ніким не контрольовані, масові збори викликали в суспільстві негативну реакцію, зокрема через широке вживання «екстазі» та більш важких наркотиків на таких вечірках. Незабаром багато британських клубів стали проводити рейви у своїх стінах, використовуючи багатоярусні танцмайданчики, для кожного з яких грав свій ді-джей.

Субкультура являє собою нескінченні нічні вечірки, на яких виступають найпопулярніші ді-джеї, а з динаміків лунає електронна танцювальна музика. Молоді люди, яким були до душі такі розваги і стали засновниками цього руху.

Рейвери - субкультура тусовщиків. Джерелом молодіжних пріоритетів є танцювальна музика, а спосіб їх життя бере свій початок у кумирів - музикантів. По суті, їх безтурботне життя - суцільна тусовка з безліччю задоволень і приємним проведенням часу.

На початку 90-х років все ще існували закриті вечірки рейверів, на яких заохочувалися вільні і вельми відверті танці, розслаблення досягалося прийомом «клубних» наркотиків (екстазі, метамфетаміном і кетаміном). Але вже до 2000-х років рейв - вечірки в своїй більшості висловлюють протест проти прийому наркотичних речовин. Якщо переглядати динаміку зростання, то за останні десять років збільшилася кількість майданчиків для проведення дискотек, а систематичні запрошення популярних ді-джеїв носять масовий характер і є символом «крутості».

Субкультура рейверів в деякій мірі схожа на рух хіпі. Вони постійно перебувають у вирі подій і нічних розваг. Яскрава зовнішність

представників субкультури не є певною метою, це лише один із способів самовираження. Ідеологія представників руху базується на «невтручання». Так, наприклад, істинний рейвер швидше підзаробить на розвагу, ніж буде просити гроші у батьків. До цього руху досить часто приєднують і «кислотників». Вони віддають перевагу яскравим кольорам в одязі, неймовірним зачіскам, а сенс їхнього життя полягає в постійній розвазі.

Джерелом життєвих орієнтирів рейверів став музичний стиль, точніше – стиль життя їх кумирів, музикантів. Образ життя рейвера – нічний. Їх зовнішність і поведінка пропагують відхід людини від природи. Рейв – не тільки музика, а і яскравий синтетичний одяг, фарбоване волосся, особливі сережки, феньки, танок. Їхнє життя – суцільні розваги: дискотеки, наркотики, інші задоволення, кіно, живопис, театр. Основною музикою на рейвах була: ейсид – хаус і техно та їх подальші різновиди – транс, хардкор, хардстайл, драм – н – бейс. Серед найбільш відомих колективів рейверів були: The Prodigy, The Shamen, A Guy Called Gerald, Scooter, Grid, Joey Beltram, Westbam, Altern-8, U96.

Сатаністи

Деструктивний і нігілістичний характер носить субкультура сатаністів. Ще в кінці 80-х років від субкультури металістів відокремилася група «чорних металістів», що зближується з прихильниками Церкви сатани. Засновниками стилю вважається група Venom, випустивши в 1982 році альбом під назвою «Black Metal». Цей альбом став не тільки першим в даному стилі, а й дав назву цілому

музичному напрямку. З тих пір блек-метал почав свій активний розвиток, який триває донині.

Як субкультура сатанізм почав розвиватися в 1960-і роки в Америці. Економічна і моральна криза - найбільш благодатний ґрунт для виникнення подібних субкультур. У 1980-1990-ті роки - це період так званого тру-блеку. Тру-блек - перший і один з найбільш радикальних напрямків у блек-металі, що дотримується традиції жанру: сире звучання інструментів, навмисно погана якість запису, монотонне звучання, одноманітні мелодії. Однак музична складова тут не головне, головне - це текст пісень. Тематика пісень наповнена антихристиянським, сатанинським, окультним значенням. Саме цей напрямок блек-металу обрали для себе юні сатаністи. Їх кумирами стали Venom, Mayhem, Burzum, Darkthrone, Immortal, Von, Profanatica, Beherit, Blasphemy і т.д. і т.п. Сценічний образ блек- команд шокував і продовжує шокувати непідготовлену публіку. Довге волосся, одяг зі шкіри з численними ланцюгами і заклепками, наручники з шипами і цвяхами, велика кількість сатанинської символіки - перевернуті хрести і пентаграми, вимазані кров'ю (або кетчупом) музиканти - далеко не повний список елементів, що склали образ блек-металевих груп . Всі ці сценічні принади і запозичили у своїх кумирів любителі сатанинської тематики.

Копіюючи «пекельну» естетику своїх кумирів, доморощені металісти одягаються у все чорне, носять майки з «бісівськими» пиками і черепами, ланцюги, перевернуті пентаграми, малюють ці ж пентаграми на стінах, додаючи число «666». Світоглядом сатаністів є спрощене християнство: місце Ісуса займає Сатана. У сатанізмі немає, і не може бути чітких принципів або догм, обов'язкових для дотримання, тому що, як вже згадувалося, сатанізм - індивідуалістичний світогляд.

Джерелом сатанізму є сам сатаніст, а не якісь документи, в яких можуть бути зафіксовані принципи і догми. До того ж сатаніст розуміє, що неможливо сформулювати такі принципи, які були б вірні для будь-якої ситуації. Сатаніст в будь-якій ситуації думає самостійно. Ніякі догми, що існують в суспільстві, і стереотипи, чого б вони не стосувалися - уявлень про навколишній світ, поведінки в суспільстві, любові і сімейних відносин, або чогось ще - не мають сили для сатаніста. Але, оскільки йому доводиться жити серед суспільства, сатаніст просто враховує при ухваленні життєвих рішень особливості суспільства як чинник, який він не в силах змінити.

Сатаніст - не ворог суспільства, але і не член суспільства, він - осторонь. Інтереси суспільства: політика, економіка і тому подібне - хвилюють його лише тоді, коли вони зачіпають його власні інтереси. Свої інтереси для сатаніста завжди стоять вище чужих; сатанізм - світогляд розумних егоїстів.

Розваги у них різні: нічні походи на кладовища, осквернення церков, напади на хіпі з метою примушення їх поклонитися Сатані. Деякі з сатаністів заграються: відомі випадку, коли підлітки вбивали свого товариша, обставляючи це як ритуальне жертвопринесення.

Молодь, що зараховує себе до сатаністів, також носить страхітливий одяг, навішує пентаграми, слухає блек-метал і нехтує традиційними для свого суспільства цінностями. Як правило, такі люди поняття не мають, що таке сатанізм як релігійна форма, і навряд чи прочитали хоч одну відповідну книгу. Такий «сатанізм» релігійні сатаністи зневажливо називають псевдосатанізмом, проте, ще частіше в сатанинській субкультурі головне місце відводиться зовнішнім ознакам, і це вже, так би мовити, іміджевий сатанізм. Сумно тільки, що

такі «сатаністи» вважають обов'язковими вбивства задля ритуалу, жертвами яких, на жаль, стають не тільки бродячі тварини, а й живі люди.

Скінхеди

Скінхе́ди, розм. скіни́ (англ. skinheads, від skin — шкіра і head — голова) — члени субкультури, що виникла серед робочого класу та молодих людей у Сполученому Королівстві в 1969 році, а потім поширилась в інших частинах світу.

Перші групи скін-хедів почали формуватися завдяки розпаду субкультури модів (mods). Тоді одна з її частин, розрахована на робітників заводів та фабрик, так звані «жорсткі моди (hard mods)», була на межі зникнення. Але вона не зникла завдяки іншій субкультурі — рудбойз (чорношкіри мігранти з Ямайки). Молодим робітникам Англії сподобалась музика інших робітників, але не британців (Ska, Rocksteady), а також атрибути їхнього одягу. Таким чином сформувалася нова англійська субкультура — скінхеди. Справжні скінхеди спілкувалися з чорношкірими rudeboys та разом ходили на концерти, де витанцьовували під ритми ска та регей.

Згодом скінхедів почали вербувати неонацистські партії, а також партійні групи ліво-радикального характеру. На сьогоднішній день в багатьох країнах (насамперед у Німеччині) скінхеди поділяються на різні течії. Більшість скінхедів у світі це - так звані традиційні скінхеди (тради) та шарпи (Skinheads Against Racial Prejudice - SHARP).

В Україні скінхеди з`явилися ще на прикінці 80- років XX ст. Це були нацисти, яких у всьому світі зневажливо називають бонхедами (з

англ. bonehead). Члени цієї субкультури часто демонстративно відсторонюються від політики, за винятком нацистів. Перевага віддається передовсім музиці, бійкам, пиву, тощо.

Скінхеди слухають доволі специфічну музику. Наразі за ними закріпилися два стилі — Oi! та white power. Стиль Oi! вирізняється ефектом «брудного звуку» та майже немелодійним співом. Головним у цій музиці — є голосніше викрикнути якийсь лозунг. Характерним для стилю є викрикування «Oi! Oi! Oi!». В Україні таку музику грає київський гурт "Rebel boys".

Стиль White power характерний для нацистів. Це варіації на теми треш-музики з ідеологічним текстами. Однак все співається трешовим голосом, тому фактично розібрати можна переважно приспіви. В Україні у цьому стилі грають київський гурт «Сокира Перуна», львівський "Білий шквал", львівський "Нахтігаль", Миколаївська "Цирюльня ім.Котовського".

Зовнішній вигляд скінхеда: лиса голова, черевики, підтяжки. Не всі скіни мають однаковий вигляд. Кожен елемент стилю — ознака, за якою можна визначити різні групи скінхедів.

«Шарабан» — по скінівські — лиса голова, яку вони бриють. Вважається, що голять голови для того щоб в бійці не було за що вчепитися. Або щоб довгі коси в верстати не попадали. Але справжня причина голеної голови криється в зародженні цього руху. Скіни з’явилися як противага неформальству, що було розповсюджене на Заході. Хіппі носили довгі коси, а скіни голили голови. Такий собі прояв епатажу. «Мартінси» і «Гріндери» — це важкі скіновські черевики зі стальними вставками. Традиційне взуття англійського робочого класу.

На пострадянському просторі бонхеди вважають колір шнурків для черевиків також ознакою субкультури. Вважається, що нацист повинен носити білі, а лівак - червоні. Але ця ознака зовсім не характерна для Європи, в першу чергу для Англії, країни де зародилася ця субкультура.

«Бомбером» (від англійського «Flight Jacket») називається болонова курточка без комірця зі змійкою та резинками на рукавах — в бомберах зручно битися так як супротивнику немає за що схопитися. Джинси носять через їх зручність і доступність. Джинси обов'язково підкочують: «підкати» гарно виглядають на високих черевиках, подовжуючи ріст.

Вороги скінхедів - всі, хто не скінхеди. Вони часто нападають на людей з іншим кольором шкіри, на безхатченків, представників нетрадиційної сексуальної орієнтації. Особлива ненависть - до реперів і всіх довговолосих. Основну масу скінхедів складають молоді люди від 14 до 22 років, переважно вихідці з робочих кварталів і околиць, школярі, що вчаться у технікумах, студенти вузів. Багато скінхедів, особливо молоді, є фанатами якого-небудь футбольного клубу.

Часто скінхедів вважають фашистами. Образ, який ці бритоголові хлопці (а деколи і дівчата) створили навколо себе постійними бійками, сплутався у масовій свідомості з групами неонацистів, які теж здебільшого голять свої черепи і люблять одяг темних кольорів. Насправді скінхедів-фашистів не існує, як не існує християн-мусульман, чи українських індіанців.

Для того щоб чітко відділити себе від нацистів, у 1993-му році у Нью Йорку було створено міжнародний рух RASH (Red & Anarchist Skinheads). З назви видно, що учасники цього руху стоять на

комуністично-анархістських позиціях. Вони також виступають проти расизму і є прихильниками фемінізму. Є також і інша організована група міжнародного рівня - SHARP (Skinhead Against Racial Prejudices). Це скінхеди, які борються проти расистів і ультраправих. Вони регулярно проводять концерти, мітинги і значно радикальніші акції — організовані побиття boneheads (тупоголових), як вони називають неонацистів.

Але основну частину скінів і далі складають прості хлопці з робітничих кварталів, які особливо не переймаються своєю політичною орієнтацією, а просто збираються вечорами разом, п'ють пиво, влаштовують бійки і коротко стрижуться. Їх і надалі варто остерігатися в темних переходах, але не варто плутати з неонацистами.

В країни колишнього СРСР цей рух потрапив разом з панк рухом, на даний момент цей рух сильно змішався з рухом футбольних хуліганів в Україні, скінхедів можливо часто побачити коли вони вболівають за свою улюблену команду в якомусь пабі чи на стадіоні.

Стиляги

Субкультура стиляг вважалася радянським рухом другої половини 40-х – 50-х років. У цей час на жвавих вулицях міст можна було побачити молодих людей одягнених в зухвалий до непристойності одяг. Прихильники руху того часу відрізнялися цинізмом в судженнях і байдужістю до радянських норм поведінки і моралі.

Субкультура стиляги - це своєрідний протест проти стандартних стереотипів поведінки, одноманітності в одязі і стилі. Хоча, як

вважають експерти, дана субкультура для сьогоднішнього дня неактуальна. Вона пішла в минуле, залишивши яскравий відбиток у радянському часі.

У 40-х роках до СРСР з Європи почали привозити модні журнали і джазові платівки, а в кінотеатрах показували перші зарубіжні фільми. Тому і моделлю поведінки повоєнної молоді став контраст, що відображає «західний спосіб життя» в кінокартинах. Безумовно, їм сподобався той стереотип, про який розповідалося в американських фільмах, а сленг і характерний стиль одягу став предметом наслідування радянської молоді.

Звичайно, реальне життя в зарубіжних країнах значно відрізнялося від того, яке «нав'язували» американські фільми. Але, думати про це нікому не хотілося. Молодь слухала новомодний джаз і танцювала бугі - бугі, намагаючись в усьому бути схожим на улюблених кіногероїв.

Походження новомодного в той час слова «стиляга» зараз уже важко зрозуміти. За однією з версій воно «народилося» на сторінках популярного журналу «Крокодил» (1949 рік). У ньому сатирики так прозвали виряджених піжонів. Вже через кілька років слово «стиляги» увійшло в побут і, власне, стало назвою нового молодіжного руху. Тут хотілося б застерегти і зізнатися, що в цей час термінів «рух» і «субкультура» не існувало зовсім. Тому і стиляг вважали молодими придурками, що носять різнокольорові шмотки і непристойно виділяються в суспільстві.

Сформований до 50-х років стиль значно відрізнявся від комуністичної ідеології. Чоловіки носили вузькі штани (знамениті

«дудочки»), довгі двобортні піджаки, яскраві сорочки в поєднанні з строкатими краватками, гостроносі черевики і темні окуляри.

На відміну від чоловіків, дівчата так і не сформували єдиний образ. Тому мінімальної деталі, що не відповідала радянським стереотипам, було достатньо для громадського ганьби. Отже, для дівчат було характерно: нашиті банти та переважання великої кількості брязкалець. Одяг складався з кількох кольорів і підбирався з особливим смаком. Світлі костюми доповнювалися різноманітними аксесуарами . Особлива перевага надавалася забарвленню в клітинку, горох або великим смужкам.

Стилягами були діти заможних батьків (високопоставлених чиновників чи професорів). Своїм зовнішнім виглядом молодь протестувала проти «зрівняловки» в музиці та одязі, оскільки вважала себе вище жебраків ровесників. Можливо, саме тому субкультура стиляги справила якийсь поштовх для подальшого розвитку сучасної молоді. Нинішні підлітки намагаються досягти чогось нового, виділитися з натовпу і розкрити власне «Я».

Стрейт-еджери

Стрейт-едж (англ. Straight edge - шлях напростець, скорочено sxe) - філософське відгалуження панк-руху, характерними рисами якого є повна відмова від наркотиків (включаючи законний алкоголь і тютюн), розбірливість в статевих стосунках, а також політичні погляди, характерні для всього панк-руху. Стрейт-едж завжди був пов'язаний з хардкором (стрейт-еджевські групи - "Minor Threat", "First Step", "Earth Crisis"). Стрейт-еджери поділяються на хардлайнерів (найбільш строгі адепти руху, які нехтують навіть кофеїном, допускають секс тільки для

зачаття, ведуть боротьбу за захист тварин), мілітантів (найбільш безкомпромісні представники, які громлять алкогольні і порномагазини, а також магазини з хутром і шкірою), веганів (захоплені вегетаріанством). Є серед стрейт-еджерів і скінхеди.

Рух стрейт-ейдж (sXe) утворився з субкультури Панк, поступово відділяючись як відокремлений напрямок з плином часом. Скорочено стрейт-едж, пишеться і звучить, як sXe. Ідеологія цієї молодіжної субкультури дуже проста - явний, не прихований заклик до здорового способу життя, відмова від м'яса та алкоголю, тобто збереження свого здоров'я не тільки у фізичному, а й духовному плані. Датою зародження (формування), прийнято вважати 80-і роки.

Варто зауважити, що з самого початку свого існування, вегетаріанство не входило в ідеологію цієї субкультури, це нововведення в спосіб життя послідовників, увійшло тільки в 90-х роках. Також дана філософія підкреслює свободу вибору життєвого шляху та поваги чужої думки. Сам вираз і подальший термін DIY (Do it yourself) пішло звідси ж. «Їжа замість бомб», так трактували себе послідовники стрейт-едж до 2000 року, втім, після цього рубежу, їхні ідеали не надто змінилися.

Straight edge — субкультура, що не допускає саморекламу або нав'язування свого способу життя оточуючим, тому у прихильників руху немає ніяких переваг в одязі, зачісці і тому подібне. З одягу та символіки, що виділяє їх від інших представників різних субкультур, тільки Хрест (X) або використання скороченою абревіатури (sXe). Пізніше символіка стала предметом татуювань. Цей символ має більш давнє походження, ніж може здатися на перший погляд. Ще в 1970-х роках, він використовувався як мітка, що наноситься неповнолітнім у

розважальних закладах, барах і тощо, іншими словами, бармен не мав права наливати спиртне підлітку, у якого на руці був цей символ.

Теріантропи

Теріантро́пія (англ. therianthropy) — це термін, що використовується для позначення трансформації людини в іншу тваринну форму в міфології.

На даний час утворилася субкультура, що прийняла термін “теріантропія” як опис відчуття інтенсивної духовної чи психологічної ідентифікації себе як тварини.

Субкультура бере свій початок у 1992, коли у рамках Usenet була створена група alt.horror.werewolves, в якій під час розмов обговорювали вигаданих перевертнів. Деякі учасники форуму привселюдно стверджували, що вони відчувають себе частково тваринами. Деякі жартували, але було достатньо багато таких, хто був цілком серйозний, що надалі обумовило розвиток окремого напрямку і певної тенденції. Незабаром до їхньої групи приєдналося безліч тих, хто поділяв схожі погляди. Перші теріантропи називали себе лікантропами. Незабаром термін лікантроп, який придатніший для опису людей-вовків, змінили більш змістовним — теріантроп. Ті теріантропи, що поділяють ідею про духовне розуміння цього явища, думають, що вони цілком або частково мають дух чи душу тварини, що деякою мірою схоже на шаманство і тотемізм. Вони часто запозичують ідеї із розповідей про перевертнів у кельтських, скандинавських і індійських міфах. Більшість теріантропів відносять себе до вовчих або котячих, серед яких часто зустрічаються вовки, леви, тигри, але є також представники рептилій, птахів, інших ссавців і комах.

Теріантроп звичайно відносить себе до одного виду тварин. Існують випадки ідентифікації відразу з декількома представниками однієї родини тварин і значно рідше з усіма представниками роду. Бувають також випадки ідентифікації з взаємно несхожими тваринами. Вигляд тварин, з якими ідентифікується теріантроп, в англомовній субкультурі називається теріотипом.

Деякі теріантропи думають, що здатні до шейпшифтінгу, тобто до фізичної зміни своєї зовнішності. При цьому контеріантропи - це ті теріантропи, що не відчувають у собі здатності до зміни форми, але стверджують, що мають людські і нелюдські сторони своєї сутності як єдиного цілого. Таким чином, відповідно до цього уявлення, контеріантропи живуть життям і людини і тварини одночасно перебуваючи у деякій точці часу й простору між двома сутностями.

Теріантропія як субкультура не має єдиних догм і авторитетів. Однак до думки найстаріших членів субкультури звичайно прислухаються, але не більш, ніж з метою простого підтвердження власного досвіду.

В Інтернеті існують численні співтовариства теріантропов, які поєднують християн, язичників, атеїстів. Є безліч форумів і чатів співтовариства, і кожному місцю притаманна власна атмосфера, в деяких панує повне сприйняття, а в деяких презирство і нетерпимість один до одного. За межами Інтернету не відомо жодної організації теріантропів.

Відмінності теріантропів від фу́рів:

· Як правило, теріантропи зосереджені на відчутті себе як тварини або тваринній стороні своєї сутності та її природі, на духовному

розумінні явища теріантропії. «Ми не уявляємо себе звірями — ми справжні звірі» - затверджують теріантропи.

· У субкультурі фурі, навпаки, приділяется більша увага фу́ррі-арту - образотворчому мистецтву, метою якого є антропоморфізація і стилізація тварин; а також анімація, де тварин наділяють рисами людської подоби.

· Теріантропи важають, що ідентифікація фурів з тваринами є проста гра звірячих ролей і не містить іншого глибинного змісту.

Толкієністи

У молодіжній культурі 90-х років з'явилися толкієністський рух і пов'язана з ним, та породжена ним толкієністська субкультура. Відомий англійський філолог і письменник Джон Рональд Руел Толкієн (на сленгу толкієністів - Професор) народився в 1892, помер в 1973 році. Його книги «Володар кілець», «Сильмарілліон» та інші відносяться до жанру «фентезі» - казкової фантастики. Толкієн - автор що зачаровує атмосферою оповідання так, що читач починає ототожнювати себе з героями книги (ельфи, тролі, гноми, гобліни, хоббіти). Це стало одним з чинників, що викликали до життя несподіваний для самого автора соціокультурний феномен, - рольові ігри («хичек» на толкієністському жаргоні) за книгами Толкієна. Рольова гра близька до імпровізованої театральної постановки. Готується реквізит (безпечна зброя, одяг, відповідна толкієнівському умовному середньовіччю). Майстри - режисери гри - розподіляють ролі, гравці проходять щось на зразок іспиту на знання фантастичного світу Толкієна і передісторії свого персонажа, намічається сюжетна лінія.

На початку 90-х років вітчизняні толкиєністи стрімко залучили в свою «сферу впливу» і асимілювали частину представників іншої молодіжної субкультури (хіппі і навіть панків). З'являються продовження творів Толкієна, написані з інших світоглядних позицій, видається обширна фен-пресса, є сторіночки толкієністів в Інтернеті. Це істотно відрізняється від руху західних шанувальників Толкієна: відомо, що там переважають вузькість, ізольованість, діяльність толкієністів зводиться до комп'ютерних ігор, листуванню по E-mail.

У 1993-94-х роках субкультура толкієністів пережила кризу зростання. Вона була подолана шляхом розширення діапазону рольових ігор, що включали твори не тільки Толкієна, але і інших письменників-фантастів, а також історичні сюжети. Організаційно відокремився рух рольових ігор, хоча по атрибутиці, ціннісним орієнтаціям рольовики близькі до толкієністів. Можна констатувати, що субкультура толкієністів і рольовиків розвивається останніми роками найактивніше і динамічно.

Фанати люблять збиратись та відтворювати сцени з книг. І зовсім не дивно, що часто на такі фестивалі і інсценізації приходять не тільки підлітки,а й дорослі - адже ці книги підкорили серця і старших читачів. На даний час існує багато магазинів атрибутики, де можна купити одяг, моделі зброї, аксесуари улюблених героїв і самим потрапити у чарівний світ магії.

Треш моделі

Треш моделі вибирають свій стиль, виходячи з ідеї протесту проти дорослого світу. Мета треш стилю - боротися проти гламуру. Слово "trash" перекладається з англійської як "сміття", "всі види

відходів, крім металобрухту і харчових ". Таким чином, треш дівчата через свій зовнішній вигляд прагнуть захламити модний сьогодні гламурний стиль, створити іронічну і жорстку карикатуру на нього. Чисельність юнаків в цьому русі мала. Адже справжньому чоловікові не дозволено бути в гламурі - проти таких екземплярів борються зовсім інші течії і зовсім іншими методами.

Треш моделі, як і всі субкультури, важливим елементом належності до течії та інструментом протесту вважають свій зовнішній вигляд. У більш узагальненому сенсі треш стиль - це все, що сьогодні не в моді у широких мас населення. Наприклад, якщо актуально носити кльош, то треш дівчата одягатимуть вузькі штани. Для того, щоб виділитися з натовпу, молодь цієї течії зробить все можливе - буде поєднувати абсолютно непоєднувані речі: мереживо і мілітарі, клітинку і смужку, стрази і шипи, моторошні черепи і милі квіточки, а ще метелики, діадеми , анархічну і сатанинську символіку.

Також широко застосовуються татуювання, пірсинг (у тому числі, "тунелі" - широкі дірки у вухах і не тільки в них), "зміїний язик". Все це наближає треш моделей до фріків. Однак перші є просто любителями гострих відчуттів, другі ж прагнуть до досягнення дуже високої і важливої мети - викликати у обивательської маси почуття відрази, шоку, розгубленості, сміху.

Крім яскравого макіяжу, накладних вій, мальованих брів (або їх повної відсутності) виклик гламурному світу треш моделі кидають за допомогою нерівних асиметричних зачісок. Серед цієї течії популярні як традиційні забарвлення (рожевий, фіолетовий, жовтий, арктичний білий) або чорно-біла або будь-яка інша кольорова смугаста шевелюра. Для повного хаосу до цього всього іноді додаються дреди або

афрокосички. Улюбленим заняттям у них є фотографувати себе самих з дуже близької відстані, щоб показатися у всій шокуючою красі.

Головне правило треш руху - відсутність всяких правил. Вони не заганяють себе в рамки якоїсь певної субкультури. Це, скоріше, стиль життя. При цьому, з музики слухають андеграунд - панк, емо, хардкор, метал, той же треш-метал (але рідко). Однак якщо щось з цього раптом стає модним, то трешем воно повинно бути висміяне в обов'язковому порядку . Адже основною ідеологією є презирство до всього того, що популярне - Макдональдси, глянцеві журнали і ті, кого можна в них побачити, голлівудські фільми.

Слід розуміти, що всі субкультури - не що інше, як цілком природний процес дорослішання підлітка через призму невдоволення і загостреного духу протиріччя, властивих перехідному віку. Навряд чи людина будете залишатися треш моделлю років так в 30. Як мінімум, такий стиль буде виглядати на ній вже неактуально і безглуздо.

Фріки

Субкультура Фріки (Freak) сформувалася в 20 столітті, на території Північної Америки. Досі її послідовники дотримуються однієї головної ідеї - виділятися серед натовпу оточуючих їх людей. Для цього вони використовують не тільки одяг, але і використовують іншу поведінку і філософію. Сам термін Фрік, походить від англійського слова Freak, яке означає - дивна людина. Кожен послідовник цього напрямку створює свій власний образ і в жодному разі не дотримується громадських стандартів.

З розвитком неформальних молодіжних субкультур, зміни торкнулися не тільки способу життя та зовнішнього іміджу. Поява в масах культури пірсингу залишила жорсткий відбиток на всіх фріках, тобто вони почали масово проколювати собі різні місця, а з появою і доступністю татуювань, на тіло стали набивати різні малюнки, написи і візерунки. Таке нововведення дозволило їм більш яскраво висловлювати свою позицію. Це явище збереглося до наших днів.

Нерідко в цю субкультуру вступають творчі люди музиканти, актори, художники, письменники та інші представники творчих професій. На відміну від інших сучасних молодіжних напрямків, саме вони не бояться показати свою індивідуальність і, якщо звичайні неформали не можуть «Кинути виклик суспільству», то для Freak'ов - це вкрай просте завдання. При будь-якому оточенні вони будуть залишатися собою і будуть вірні своїм ідеалам.

Трапляються серед фріків талановиті і знамениті люди. Мало того, що він отримав світове визнання, так саме він вніс в суспільство фарбування волосся в зелений колір.

Що стосується моди і модних тенденцій, то вони впливають на фріків на самому мінімальному рівні. Майже завжди вони самі створюють свою моду, або повністю суперечать останнім розробкам модельєрів кожного сезону. Вони спокійно можуть носити речі не поєднувані для звичайної людини.

Також варто зауважити, що в західних країнах, фрік-культура розвинена набагато сильніше, ніж у нашій країні. Останнім часом кількість послідовників цього руху зростає.

Фріки – це люди, які люблять яскраво одягатися і поводитися, привертати до себе увагу. По суті, ці люди не лише яскраво

виглядають, вони і яскраво мислять. Фрік - культура – це культура сміливих людей.

Плюси: немає ніякого негативного ставлення до світу і до «не своїх». Немає нічого такого, проти чого вони вороже виступають.

Мінуси: саме їх свобода є їх головним мінусом. Вона дає їм все, тоді як на них самих неможливо вплинути ззовні.

Футбольні хулігани

Футбольні хулігани — особи, які порушують громадський порядок, пов'язуючи свої дії з футбольними пристрастями і обґрунтовуючи їх ними. Деякі розцінюють цей рух як субкультуру. Як правило, злочини на ґрунті футбольного хуліганства здійснюються до або після футбольних матчів, а також у місцях великих скупчень футбольних уболівальників.

Футбольне хуліганство зародилося в Англії в кінці 1950-х років XX століття. Багато в чому завдяки англійському впливу на трибунах радянських стадіонів почали звучати футбольні пісні, речівки і сленг, але, що ще важливіше, разом з ними прийшла і хуліганська ментальність. Дуже задирикуваті і несамовиті представники субкультури "хули" або ж "хулси". За визначенням, це футбольні хулігани. Одним з основних наслідків англійського впливу стало різке зростання насильства серед уболівальників.

Як виглядає футбольний хуліган? Часто це люди з вищою освітою і престижною роботою. Хуліган ніколи не кидатиме пляшки на поле. Самі віддані і вірні хулігани в дощову погоду і в мороз їдуть з командою на виїзні матчі і стоять за неї до останнього. Для них

команда - як рідна сім'я. І якщо вбивати когось за команду в Україні не прийнято, то самі померти за неї хулігани готові.

Середовище футбольних фанів далеко неоднорідне. Більшість із тих, хто збираються на стадіонах підтримати улюблену команду, складають так звані неорганізовані вболівальники, яких професійні фани презирливо називають кузьмичами. Організовані ж, у свою чергу, поділяються на ультрас – організаторів шоу на трибунах, яких легко розпізнати за одягом із символікою улюбленої команди, шумовими інструментами, прапорами, банерами й іншою фанівською атрибутикою, та хуліганів – організовані структури, із чіткою дисципліною й відповідною ієрархією, які відповідають за порядок на своїй території, ведуть статистику перемог і поразок у «махачах» (бійках із фанами суперника), розробляють тактику й стратегію таких позафутбольних війн.

Культура сучасних футбольних хуліганів не обмежується лише навколофутбольними темами. Це своєрідний світогляд, стиль життя, модель власного мікросвіту, у якому молодь (а основна маса хуліганів – це хлопці від 17 до 30 років) почувається комфортно й реалізовано. Тут діють свої закони честі, зрозумілі всім. Традиційними стають різноманітні акції на підтримку хворих людей.

"Махач" - колотнеча між хуліганами, як правило, заздалегідь узгоджена між лідерами угрупувань. Представник хулсів телефонує до представника суперника і повідомляє про бажання зустрітися. Вони домовляються про кількість учасників "махача", конкретний час і місце. Місце, як правило, обирається безлюдне, у більшості випадків це ліс. "Махач" відбувається за принципом хуліганського фейр-плей - б'ються лише голіруч (руки обмотують бинтами). Але якщо хтось дістане ніж

або візьме камінь - бити будуть лише його. У побудові хуліганської атаки під час "махача" можна виділити три лінії - найдосвідченіші бійці - "хардкор", за ними - рядові хулігани, аж потім- "карли", найбільш молоді хулси. Учасниками «махача» є лише провірені особи.

Зустріч ворогуючих угруповань проходять далеко від стадіонів і в більшості випадків заздалегідь обумовлюються в Інтернеті або ж по телефону. Зміни в структурі англійського суспільства привели в рух більшу кількість досить заможних і освічених молодих людей, які надали йому більшу потайність і обачність. Проведені акції плануються тижнями і прораховуються до кожної деталі, ведуться інформаційні війни, проводяться відволікаючі маневри. З огляду на сучасні технічні можливості англійської поліції, яка досі вважає боротьбу з навколофутбольним насильством одним з пріоритетних напрямків, ці заходи так чи інакше просто допомагають англійським хуліганам уникнути проблем із правоохоронцями.

На сучасному етапі англійський «навколофутбол» набрав риси так званого стилю «Casuals» (тобто звичайний). Основним принципом будь-якого англійського фаната є непомітність, відсутність клубних кольорів в одязі, символіки, що виділяється на загальному фоні.

Уболівальницький рух після 1990-х років став популярнішим і вишуканішим, велику роль у ньому тепер відіграють ультрас. Водночас деякі фахівці заявляють про виникнення змішування стилю ультрас і хуліганів, що отримало назву «хультрас».

4 основні пункти менталітету ультрас:

- Не припиняти співати та підтримувати команду, яким би не був хід матчу і його результат;
- Не сідати під час матчу;

- Відвідувати всі можливі ігри свого клубу: і домашні, і виїзні;
- Вірність трибуні (тобто постійному місцю на трибунах, де перебуває група).

Через надмірну комерціалізацію сучасного футболу ультрас виступають із закликом «Проти сучасного футболу» (англ. Against modern football). Словосполучення «сучасний футбол» узагальнює фактори, що перетворюють спорт на звичайний бізнес: зростання цін на квитки, заборона стоячих трибун для фанатів, зниження ролі власних вихованців через купівлю закордонних гравців, переходи футболістів до інших клубів лише заради високої заробітної плати, продаж традиційних історичних назв стадіонів і клубів спонсорам.

Завдяки великій популярності футболу попит на нього зростає, тому керівникам багатих європейських клубів вигідно перетворювати стадіон на «театр», куди квитки зможуть собі дозволити купити тільки заможні люди. Через це прибутки, витрати та амбіції багатих клубів щоразу зростають, а звичайні фани та ультрас стикаються з проблемами, що описані вище як «сучасний футбол».

Угрупування ультрас об'єднують найактивніших фанатів, які працюють над усім, що пов'язане з підтримкою своєї команди — атрибутика, квитки, організація шоу на трибунах, виїзди на гостьові матчі. У таких угрупуваннях є членські внески та налагоджена торгівля товарами для фанатів, які дозволяють збирати суми, необхідні для шоу, банерів та на інші витрати.

Найбільш могутні європейські організації ультрас мають вплив на керівництво своїх футбольних клубів. В Італії, наприклад, практично всі великі клуби радяться з лідерами своїх ультрас з усих питань, що можуть викликати резонанс на трибунах.

Перші угрупування найактивніших уболівальників виникли в Україні у 1980-х роках і розвивалися під впливом футбольного хуліганізму, який був модним у Європі в той час. Першими ультрас на радянських теренах були люди, які бажали підтримувати рідну команду не лише на власних трибунах, а й вирушати на виїзди до кожного міста, де клуб проводив чергову гру. Це, переважно, були студенти і юнаки 20-25-річного віку. Поступово в кожному місті, де була пристойна футбольна команда високого рівня, певні трибуни (здебільшого найдешевші — ті, що за воротами) стали місцем для найактивніших фанів. У 1980-х рр. вони намагалися підібрати одяг і атрибутику з кольорами команди з власного гардеробу (адже атрибутику тоді не продавали), а з приходом ринкових відносин почали масово вдягатися у клубні барви і переймати стиль уболівання від закордонних ультрас (модульні шоу, банери, піротехнічні засоби тощо).

Із середини 2000-х років футбольний хуліганізм в Україні пішов на спад, натомість, розвивається рух ультрас. Більшість українських футбольних фанатів мають праві та націоналістичні погляди, винятком є «Арсенал» (Київ), чиї ультрас мають ліві погляди.

Чисельність руху ультрас в Україні зростає — на домашніх іграх найпопулярніших клубів у фан-секторах уболівають кілька тисяч людей. На виїзні матчі часто їдуть сотні найвідданіших уболівальників. Найчисельнішу виїзну підтримку регулярно мають «Динамо» (Київ), «Дніпро» (Дніпропетровськ), «Карпати» (Львів), «Металіст» (Харків) і «Шахтар» (Донецьк). Фани «Динамо», «Дніпра» та «Карпат» підтримують дуже дружні стосунки, утворюючи так звану «коаліцію» («тріаду»).

22 лютого 2014 року всі фанатські рухи України оголосили безстрокове перемир'я для спільної боротьби проти беззаконня, брехні та пропаганди. Ультрас стали активними учасниками боротьби проти сепаратизму. Сьогодні українські футбольні хулігани ще досить розрізнені, але із часом вони можуть перерости в реальну силу, здатну якщо не впливати на суспільні процеси, то бути абсолютно незалежними від них. Зараз багато представників «Ультрас» захищають державу від ворога на сході України.

Хакери

Активне проникнення персональних комп’ютерів практично у всі сфери людської діяльності та небувалий розвиток мережі Інтернет призвели до виокремлення в суспільстві нової спільноти, людей, яких називають хакерами. Хакери - комп'ютерні користувачі, програмісти, що дотримуються активної, наступальної лінії поведінки в мережевому просторі. Об'єктами атаки хакерів є чужі сайти і сервери, які вони зламують, виводять їх з ладу. У 1988 році світ вперше випробував на собі потужність одного з найефективніших хакерських знарядь - комп'ютерного вірусу. Деякі фахівці передбачають виникнення веб-сервера-мафії, яка займеться кібершпіонажем і кібертероризмом. Хакери виступають проти корпоративності, вони над усе цінують свободу і свавілля. Хакерами в основному є студенти вузів, старшокласники шкіл фізико-математичного профілю. Встановити точно чисельність хакерів важко, тому що спілкуються вони переважно за допомогою комп'ютерних мереж.

Ставлення до хакерів у суспільстві різне. Хтось вважає хакерів злочинцями, яким не місце в законослухняному суспільстві, інші

дивляться на них, як на ідолів, спеціалістів найвищого рівня, людей нового інформаційного суспільства.

Сам термін «хакер» (від англ. «hacker») був введений до комп'ютерного сленгу 1961 року групою студентів-програмістів Массачусетського технологічного інституту (США). Саме в ті роки в американських університетах і компаніях з'явилися потужні ЕОМ, і студентам дозволялося протягом певного часу користуватися ними.

Спочатку з'явилося жаргонне слово «to hack» (рубати). Воно означало процес внесення змін «на льоту» в чужу програму (в початкові тексти програми). Віддієслівний іменник «hack» означав результат такої зміни. Вельми корисною і гідною справою вважалося не просто повідомити автору програми про помилку, а одразу запропонувати йому такий «хак», який її виправляє.

В цей період сформувалось перше покоління хакерів, які фактично були фанатами-програмістами, а терміном «хакінг» (від англ. «hacking») означав захопленість знаннями в галузі інформатики. В цей же період починають виникати основи хакерської ідеології, основою якої став принцип: «інформація має бути безкоштовною та загальнодоступною»

Наступне покоління хакерів з'явилося наприкінці 1970-х — початку 1980-х років з появою ПК та початком експериментів з комп'ютерними мережами. Тоді ж було зафіксовано перші спроби використання комп'ютерів у нелегальних цілях, а термін «хакінг» почав набувати нового негативного значення — мистецтво «зламування» комп'ютерних мереж інших користувачів. Іноді, з метою ефективнішої діяльності, хакери об'єднувались в угруповання зі своїми законами та

правилами, основним з яких на той час була заборона завдавати будь-якої шкоди комп'ютерним системам.

Наприкінці 1980-х років виникає нове покоління комп'ютерних фахівців, яке почало активно протистояти комерційним і державним структурам, керуючись при цьому принципом загального права користувачів ЕОМ на безплатний доступ до будь-якої інформації в Інтернеті. Саме з кінця 1980-х – початку 1990-х років починається хвиля протиправної комп'ютерної діяльності хакерів — «зламування» комп'ютерних систем, поширення програм-вірусів, тощо. Відтак, виникає широко відомий образ хакера як комп'ютерного «пірата».

Отже, хакери — неоднозначна щодо оцінок неформальна субкультура, що сформувалась навколо технічних та інформаційних досягнень людства. Як і в кожній субкультурі, тут присутні свої кумири (Роберт Теппен Морріс, Кевін Мітнік, Е. Реймонд, Володимир Левин, Лінус Торвальдс та інші), світогляд, етика поведінки, стиль життя.

В рамках цієї субкультури є велика кількість напрямків — від легальних до нелегальних. Дослідники говорять про «класичних хакерів», «крякерів» (зламують комп'ютерні системи), «фрікерів» (використовують телефонні лінії) та ряд інших.

Види хакерів

Хакерами вважаються особи, які проникають в систему без корисливих цілей. В них не має мети заробляти на хакінгу. Разом з тим такі діяння часто є суспільно небезпечними, оскільки, з одного боку, порушують законодавство про захист інформації, а з іншого — межа між проникненням в комп'ютерні мережі заради забави і

використанням цього проникнення з метою шантажу, крадіжки інформації, коштів чи в інших корисливих цілях дуже тонка.

Згідно функцій, які виконують хакери, їх поділяють на хакерів-дослідників, хакерів-взломщиків, вандалів, крекерів, вірмейкерів, кібер – терористів, санітарів та кардерів.

Хакери-дослідники – невелика, але найбільш освічена частина суспільства комп'ютерного андеграунду, основним заняттям якої є дослідження різноманітного програмного забезпечення, яким може скористатись взломщик, або яке можуть покращити роботу комп'ютерної ситеми, сітки, збільшуючи її ефективність.

Хакери-взломщики – досить широка група андеграунду, члени якої в різних цілях здійснюють "чисті взломи". Чисті в перекладі з комп'ютерного сленгу, це взлом, проникнення, при якому жодна інформація не була знищена на будь-яких носіях, система продовжувала працювати без зниження своєї ефективності, після цього хакер повідомляє відповідним особам, відповідальним за безпеку даної системи про проникнення, його спосіб і детально описує процедуру вторгнення. Взломщики розглядають свою діяльність як суспільно корисну, яка сприяє вдосконаленню інформаційних технологій. Соціально значимий базис цієї групи можна визначити як прагнення до максимального самовираження, самореалізації через комп'ютерні технології, в першу чергу, в сфері безпеки, прагнення до забезпечення вільного доступу до інформаційних ресурсів.

Хакери-вандали – агенти андеграунду, які планують і здійснюють вторгнення в комп'ютерні системи з свідомою метою нанесення шкоди цим системам. В цій групі спостерігається формування ідейного базиса

на основі протесту, невдоволенням ідейних, політичних, соціальних подій та процесів.

Крякери — це різновид хакерів, що вчиняють протиправні дії з корисливою метою або з хуліганських мотивів. Саме в цьому виражається відмінність між тими, кого називають хакерами і крякерами: перші — дослідники комп'ютерних мереж, другі — просто зломщики чи злодії. Таким чином, термін «хакер» у словнику комп'ютерної термінології означає фахівець, що одержує задоволення від вивчення механізмів функціонування комп'ютерних систем і від розширення їх можливостей.

Пірати – агенти, які частіше всього об'єднуються в групи, які спеціалізуються на "взломі" програмного забезпечення для їх продажу. Майже завжди це добре організовані команди, клани, зі своєю чіткою спеціалізацією і обов'язками членів такої групи.

Кібер-терористи – нове явище в комп'ютерному андеграунді, пов'язане з феноменом віртуального терору. Ця група людей цілеспрямовано намагаються причинити якнайбільшу шкоду країні чи будь-якій групі людей.

Санітари – досить органічна частина андеграунду, яка ставить своєю основною метою вільне функціонування всесвітньої сітки власними силами. Прагнення до власної самостійності, бажання сформувати саморегулюючий віртуальний простір, це основна ідея цієї підгрупи.

Вірмейкери – люди, які займаються написанням комп'ютерних вірусів. Їх ще називають «вексерами». Група вірмейкерів досить неоднорідна і містить в собі багато підгруп.

Кардери – одна з найбільш закритих груп всередині комп'ютерного андеграунду в силу особливого характеру своєї протизаконної діяльності. Агенти цієї групи вибрали своєю спеціалізацією вивчення особливостей кредитних карток і банкоматів.

Фрікери — це особи, які займаються розшифруванням супутникових сигналів, зломом АТС, «переадресуванням» мобільних телефонів з метою їх безоплатного використання.

На даний час слово «хакер» частіше вживають в значенні «комп'ютерний зловмисник» незалежно від того, чим займається дана особа. Чимала «заслуга» в негативному тлумаченні терміну належить журналістам і сценаристам фільмів, які в погоні за славою і прибутками, як правило, псують імідж всіх хакерів.

Аналіз норм і цінностей, що сформувались серед хакерів різних поколінь протягом останніх десятиліть, дозволяє вести мову про хакерську субкультуру з усіма її атрибутами та особливостями.

До особливостей відносять:

- ✓ відсутність чіткої просторової локалізації членів даної субкультури;
- ✓ спілкування відбувається за допомогою Інтернету;
- ✓ відносна анонімність хакерів (спілкуються під псевдонімами -„ніками");
- ✓ відсутність чіткої організаційної структури;
- ✓ продукти хакерської субкультури існують переважно у віртуальній формі (на Інтернет-сайтах);
- ✓ велика кількість напрямків у рамках субкультури – від легальних до нелегальних;

Отже, субкультура хакерів є особливим культурним феноменом, який сформувався навколо стрімкого розвитку новітніх технологій. Вона пройшла свою еволюцію, потягом якої склались основні норми та цінності, які дозволяють розглядати цю субкультуру з властивими їй особливостями. Хакери є унікальною спільнотою людей, які мають свій світогляд, етику поведінки, стиль життя, атрибути та кумирів. Сьогодні хакера розуміють як людину з певним світоглядом, особистісними рисами, знаннями та вміннями. Справжні хакери створюють речі, а не руйнують їх. Хакер повинен отримувати насолоду від вирішення проблем, тренування інтелекту. Він постійно прагне вирішувати нові, складні проблеми, а не перейматися монотонною діяльністю. Саме ці риси відрізняють хакерів від інших субкультур.

Хіпі

Хіпі (англ. hippie, hippy) — міжнародний молодіжний рух, який виник у 1965 році у Сан-Франциско у контексті лібералізації і демократизації традиційного суспільства. Він є одиним з найяскравіших проявів контркультури, мав пацифістське забарвлення. Цей рух дуже вплинув на мистецтво, особливо рок-музику. З ним пов'язане таке поняття, як сексуальна революція. Занепав на початку 1970-х років, перетворившись на одну з субкультур. Був одним із символів епохи. Його учасники називали себе «Поколінням квітів, Дітьми квітів, Love Generation». В основу ідеології хіпі покладене філософське вчення, пов'язане з «рухом Ісуса».

Основна форма проведення дозвілля – тусовки на флету (від англ. flat – квартира) з тривалими дискусіями, постійною полемікою і обов'язковим музичним супроводом. Тусовки супроводжувалися, як

правило, вживанням алкоголю і наркотиків. Хіпі носили довге волосся, слухали рок-н-рол , захоплювалися медитацією, східною містикою і релігіями , нерідко втікали з рідної домівки, подорожуючи практично без коштів для існування. Відома любов хіпі до квітів і до ходіння босоніж. Оскільки хіпі часто вплітали квіти у волосся, роздавали квіти перехожим і вставляли їх в дула зброї поліцейських і солдатів, а також використовували гасло «Flower Power» («влада квітів»), їх стали називати «дітьми квітів».

Прихильниками субкультури хіпі були такі відомі у 60 – 70х роках минулого століття, групи, як The Beatles, The Doors, Led Zeppelin.

Головним новаторством хіпі у мистецтві стало внесення елементу спонтанності. Гаслом цього руху були слова , взяті з пісні Beatles «All You Need Is Love» (у перекладі з англ. – все, що тобі потрібно – це любов).

Рух хіпі розвивався «хвилями»: «перша хвиля» належить до кінця 60-х – початку 70-х років XX століття, «друга хвиля» – до 80-х років.

Приблизно з 1989 р. спостерігається різкий спад, що виявлявся в значному зменшенні числа прихильників даної субкультури. Проте в середині 90-х рр. несподівано заявила про себе «третя хвиля» хіпі. Зовнішній вигляд хіпі «третьої хвилі» достатньо традиційний: довге волосся, джинси або джинсова куртка, іноді балахон невизначеного кольору, на шиї – «ксивник» (невелика шкіряна сумочка, прикрашена бісером або вишивкою). На руках – «фенечки», тобто саморобні браслети або намисто, найчастіше з бісеру, дерева або шкіри. Даний елемент атрибутики хіпі вийшов за рамки субкультури , розповсюдившись серед молоді. Від «класичних» хіпі «третю хвилю»

відрізняють такі атрибути, як рюкзак і три-чотири кільця у вухах, рідше в носі (пірсинг).

Субкультуру хіпі слід віднести до субкультури, якій властиве прагнення до самопізнання і самоусвідомлення.

Хіп-хоп

Хіп-хоп (англ. Hip-hop) — молодіжна культура, яка з`явилася в США в кінці 1970-х в середовищі афроамериканців. Включає в себе 4 основні елементи: діджеїнг, графіті, емсіінг (реп), брейкінг. Також часто 5-им основним елементом вважається знання вулиці . До початку 1990-х рр. хіп-хоп став частиною молодіжної культури у багатьох країнах світу. Хоч вищезгадані елементи разом складають хіп-хоп як субкультуру, вони живуть окремим життям. Сьогодні бі - бої рідко танцюють під реп, графіті малюють вже далеко не тільки репери. Тому в наш час хіп-хоп часто асоціюється в першу чергу зі стилем музики.

Останнім часом, зважаючи на навалу хіп-хопу в молодіжну культуру, доводиться чути підміну цього поняття словом “реп”. Отож “реп” – це виключно музичний стиль, в той час як “хіп - хоп” є субкультурою, і є значно ширшим поняттям.

Історія хіп-хопу – це приклад того, як, буквально, за одне покоління фольклор американського негритянського ґетто перетворився на світовий мейнстрім, а дворові хулігани – на світових суперзірок.

Почалося все приблизно у 1969-му році у “чорних” кварталах Нью-Йорку, у Південному Бронксі. Легенда свідчить, що започаткував цей рух DJ Кул Херк, який запустив у мову слівце "b-boys" (скорочення від "break boys", тобто, “ламані хлопці”, ті, які танцюють брейк). Але

суспільство розшифрувало це як "bad boys" (хулігани), а їхніх подруг охрестили "flygirls" – тобто “мушки” – крикливо одягнені і яскравим надмірним макіяжем дівчата з вулиці. Зрозуміло, що це ще не був хіп-хоп .

До 1972-го b-boys та їхні подружки flygirls вже могли похвалитися організованою структурою, наявністю своєї музичної культури, власного одягу і стилем життя, який можна окреслити словом “безтурботне”. Все це було показане у фільмі "Beatstreet", який вийшов у 1982-му і став для хіп-хопу культовим, у найпрямішому сенсі цього слова. Але поки що субкультура розвивалася і на порядку денному була уніфікація одягу. Після нетривалих вуличних боїв і мирних переговорів між різними групами було встановлено типовий “прикид” хіп-хопера – як правило, тоді це були спортивні костюми, дуті болонієві безрукавки, несиметрично натягнуті на голову бейсболки і обов’язковий елемент – величезні кросівки (бажано білі) зі ще більшими “язиками”. Аксесуарами до цього всього слугували золоті ланцюги на шиї зі знаком $ та вузькі затемнені окуляри.

У 1975-му хіп-хоп здійснив прорив, який був пов’язаний з виникненням музичного стилю реп. А почав його Кул Херк, який під час одного зі своїх виступів у клубі став розмовляти через мікрофон з публікою у такт музиці. За найпопулярнішою версією слово «реп» розшифровується як «Ритмічна Американська Поезія», хоча ця гіпотеза має багато противників, які готові довести її хибність.

Перший серйозний успіх прийшов до реперів у 1982-му, коли група "Public Enemy" випустила альбом "The Message", який містив покладену на музику поему Еда Флетчера про те, як погано жити у чорному гетто.

Найважливіші елементи хіп-хопу:

- Читка (читання репу) – при видимій простоті цього вміння, воно вимагає від майстра значно більше старань, аніж може здатися на перший погляд. Читання текстів повинно бути не монотонним, а таким, щоб запам'ятовувалося. Тому величезна увага приділяється правильному підборові рим, інтонацій, і велика увага приділяється алітерації.
- Брейк (бі-боїнг) – танцювальний елемент даної субкультури. Описувати його надзвичайно складно. Це точно той випадок, коли краще один раз побачити, а побачити можна майже у всіх кліпах реперів.

Може скластися враження, що хіп-хопер – це людина, яка володіє хоча б одним вмінням, перерахованим вище. Насправді це не так, і більшість реперів тільки те й роблять, що слухають музику і ходять "тусуватися" у свої компанії, а в найкращому випадку мають тільки якісь початкові знання цих умінь. Найчастіше вони переймають атрибутику руху і не переймаються ніякою філософією. Хоча все-таки варто вже визнати, що хіп-хоп – субкультура, яка сформувалася і перебуває зараз у стадії свого найбільшого впливу на молодь у всьому світі

На початку вісімдесятих у середовищі реперів виник інтерес до європейської електронної музики, — в першу чергу до Kraftwerk і Гері Ньюмена, які активно записували свої треки, — технологічних знахідок, разом з «брейкбітом», що розвивався. Цей інтерес сприв ритмічному відриву хіп-хопу від диско і фанку. Брейковий ритм в поєднанні з більш розвинутою технікою ямайського дабу вивели хіп-хоп на новий рівень.

До середини 1980-х років музика хіп-хопу перестала орієнтуватися лише на вечірки, і наступне покоління реперів почало розбирати серйозніші теми, наприклад соціально-агресивні репери Public Enemy отримали культовий статус не лише в середовищі негрів. Ускладнювалась і музична сторона хіп-хопу: його сучасний етап починається з 1987-го року. В середині 80-х реп музика набуває популярності того ж рівня, що й рок і кантрі. Американські музичні премії з 1988 року вводять для репу окремі номінації.

Емсіінг – вчення про ритмічну розмову, поезію та проповідування. Зазвичай називається репом. Послідовники, які практикують його, відомі як емсі (MC) або репери (rapper). Емсі – це хіп-хоп поет, який керує натовпом за допомогою римованого речитативу. Емсі - це проповідник культури. Технічно різниця між емсі та репером полягає в тому, що емсі створений суспільством, а репер - це проект компанії звукозапису. Слово емсі походить від абревіатури словосполучення «майстер церемоній» (М.С.). В його традиційному значенні М.С. – це особа, яка керує певним заходом – церемонією. Іншими словами емсі на певному дійстві виконує ту саму роль, що і тамада на весіллі. Ранні хіп-хопери перетворили традиційного майстра церемоній в Емсі, щоб «розкачувати» натовп шляхом віршованого речитативу. Емсіінг (в правильному розумінні) шляхом звукової вібрації маніпулює повітрям намагаючись змінити настрій людини. Емсі також проводять лекції та інші форми навчання людей. Більшість емсі цінуються за чітку дикцію, вміння «розкачати» публіку на вечірці і/або розповісти хорошу історію. Знаючи це, талановитий емсі практично завжди стає успішним і шанованим репером. Але талановитий репер зазвичай ніколи не стає шанованим емсі. Емсі читає

про те, що його оточує, а репер читає про себе самого. Справжні емсі вивчають і опановують обидва ці стилі для максимального успіху.

Діджеїнг – це вчення про створення реп-музики і ведення радіомовлення. Зазвичай під ним розуміють роботу диск-жокеїв. Однак хіп-хоп діджеї не лише програють вінілові пластинки, касети і компакти. Хіп-хоп діджеї артистично прикрашають виконання записаної пісні нарізками, міксингом та скретчінгом пісні у всіх її записаних форматах. Діджеїнг як вчення не обмежується лише програванням музики, діджеїнг надихає на створення, вдосконалення і трансформування музичних технологій.

Брейкінг – вчення про форми вуличного танцю. Зазвичай зветься брейк-дансом або бі-боїнгом. Зараз включає колись самостійні форми танцю - Up-Rockin, Poppin and Lockin, Jailhouse або Slap-Boxing, Double Dutch, Electric Boogie та Капоейра (Capoeira martial arts). Під брейкінгом також мають на увазі вільний стиль вуличних танців. Його практики відомі як бі-бої (B-Boys), B-Girls та брейкери (Breakers). Брейкерські рухи також використовують в аеробіці та інших вправах, що розвивають тіло та знімають напругу. Танці та інші ритмічні рухи так само виникли ще в доісторичні часи. Танець також є формою спілкування. Брейк-Данс – це акробатичний стиль вуличних танців.

Бітбоксинг – вчення про музику тіла. Переважно під ним розуміють створення ритмічних звуків різними частинами тіла – зокрема горлом, ротом і руками. Послідовники цього вчення відомі як бітбоксери або люди-оркестри. Бітбоксінг вчить використовувати тіло як інструмент. Ранні його версії включали різного роду хлопки. Сучасний бітбоксинг являє собою імітацію старих електронних драм-машин. Ці електронні драм-машини були звичайними коробками з

ударними (beat boxes) і мистецтво майстерно імітувати їх звучання було назване бітбоксинг. Однак старовинний бітбоксинг мав на увазі імітацію звуків природи шляхом використання частин власного тіла. Бітбоксинг зародився ще на початку розвитку людства. Імітація звуків природнього оточення допомагала людям спілкуватися, передавати знання і виживати в доісторичні часи.

Вулична мода – вчення про міські стилі і тенденції. Зазвичай під нею мають на увазі урбаністичний стиль одягу. Однак, вулична мода має справу з усіма візуальними стилями і тенденціями хіп-хоп культури – відповідно як себе виражають і позиціонують свою приналежність до культури хіп-хопери. Самовираження через вуличну моду є важливим шляхом для представлення унікальної культури хіп-хопу всьому світу. Вулична мода повідомляє про всі хіп-хоп коди, форми і звичаї. Мода не тільки є дуже давньою формою зв'язку, а й формою вираження нашої свідомості - яким чином і в які кольори ми одягаємось, а також які ми носимо прикраси.

Вуличне підприємництво – це вчення про чесну торгівлю та менеджмент хіп-хоп бізнесу. Зазвичай трактується як вулична торгівля, гра природжених бізнесменів та дипломатів. Тобто це готовність простих людей створювати комерційне хіп-хоп підприємство та відповідно отримувати навички ведення власного бізнесу. Багато хіп-хоп учнів починали саме так. На відміну від звичайного підприємництва, яке включає лише техніку та практику ведення бізнесу, вуличне підприємництво фокусується на заохочені духу особистості бути винахідливим, творчим, самостійно навчатися і знаходити собі роботу у сфері хіп-хопу. Це вчення про створення, відкриття, розвиток і продаж своїх власних талантів. Його практичні послідовники відомі як hustlers (відчайдухи; люди, які готові

ризикувати) та self-starters (ті, хто самостійно пробився в люди). Підприємець – це самостійна творча особистість, яка засновує власну справу і заробляє гроші.

Вулична мова – вчення про вуличне спілкування. Зазвичай називається чорною англійською, міським сленгом та ебонік (англійська афроамериканців). Це мова хіп-хопу, його лінгвістичні коди – тобто це усна форма спілкування на вулиці. Зазначена вулична мова включає правильну вимову суміші рідної та національної мови, яка точно характеризує стиль життя в урбанізованому місті. Вулична мова це не завжди слова. Вона також включає певні вуличні коди, які часом взагалі не можна виразити словесно. Вулична мова (в значенні розмовної форми) є засобом хіп-хопу для звільнення особистості від стандартної мови і звичних рамок сприйняття навколишнього світу. Англійська (для прикладу) не має достатньо слів та значень, щоб описати як хіп-хопери сприймають світ. Саме це робить вуличну мову (сленг) такою важливою для свободи хіп-хоперів. Вулична мова допомагає трактувати слова на свій власний розсуд. Її послідовники відомі як Hiphoppas (хіп-хопери).

Яппі

Яппі - молодіжна субкультура, представники якої ведуть активний діловий спосіб життя міського професіонала. Яппі мають високооплачувану роботу, в одязі надають перевагу діловому стилю, стежать за модою, відвідують фітнес-центри. Основний критерій приналежності до «яппі» - успішність.

Про життя яппі дізнаються з журналів, які вони самі для себе видають. Тиражі цих видань крихітні, і поширюються вони, в основному, серед своїх.

Поняття «яппі» виникло в США на початку 1980-х років. Журнал Newsweek назвав 1984 «роком яппі». Яппі зародилися в рейганівські часи як антитеза попереднім їм хіпі.

Респектабельний яппі носить строгий костюм - вовняний і дуже дорогий, тому що його одяг - це його вітрина. Справжній яппі, крім того, дотримується консервативних кольорів - це стосується і сорочок.

Яппі володіє мобільним телефоном (смартфоном) останньої моделі та іншими новинками IT-індустрії. Безсумнівним атрибутом яппі є швидкий і, звичайно ж, дорогий автомобіль. Живе яппі в дорогій квартирі (наприклад, лофт або пентхаус), обставленій ексклюзивними меблями; зазвичай один, без сім'ї.

Яппі зазвичай терпимо ставляться до випадкових сексуальних зв'язків до шлюбу і до зрад (як до розірвання договору між вільними рівноправними сторонами), що не заважає їм визнавати інститут сім'ї. Часто зовнішніми проявами світогляду яппі виступають цинізм, прагматизм і презирство щодо менш успішних людей (невдах), аполітичність. Найулюбленіша тема яппі - брак часу. Публічно обговорювати свої хвороби і проблеми в колі яппі не прийнято, умови гри вимагають виглядати бадьорим, здоровим і енергійним. Яппі люблять свою роботу і роблять її із задоволенням.

У спільнотах яппі заборонено виказувати заздрість, агресивність й ненависть. Спільноти виглядають доброзичливими і ввічливими. Недружелюбність в цих спільнотах зводиться до натяків, іноді грубих,

якщо у співрозмовника, наприклад недостатньо дорогі або сучасні особисті аксесуари.

Для яппі не властиво вихвалятися перенесеними ударами долі як досягненнями. Удари долі і неприємності прийнято приховувати. Типовий яппі швидко емоційно забуває небажані події, пам'ятаючи їх тільки на рівні розуму і холодної логіки. Тривала емоційна фіксація на таких ситуаціях - не їхня риса.

Яппі, як правило, не мають близьких друзів. Гендерні ролі у спільнотах яппі стерті. Не цінується класична жіночність, а класична мужність вважається безглуздою, а то і вульгарною. Гендер відіграє роль практично виключно в ситуаціях еротичного залицяння. Ставлення до випадкових сексуальних зв'язків - вкрай терпиме, вони вважаються неминучою стороною життя.

Яппі і є ті споживачі, на яких засноване «суспільство споживання». Психотип «яппі» виявляє помітні нарцисичні риси .

Розділ 3. Соціальна робота з представниками субкультур

3.1 Соціальна робота з неформальними групами

Що ж робити з цими «неформалами»? Юні «неформали» своєю активністю постійно випробовують дорослих на уміння мислити нешаблонно. Сьогодні треба допомагати людям, прагнучим, хай і незвичним чином, проявити свою цивільну позицію, заявити про власну думку. Для того, щоб судити на благо або на шкоду своїм членам і суспільству в цілому діє група або об'єднання, потрібно вивчати їх діяльність, йти на контакт з ними.

Письменник і публіцист Леонід Жуховіцький запропонував три моделі відношення до «неформалів»:

1. Не відноситися ніяк, тобто просто приймати їх як факт, спокійно і з розумінням.

2. Більш трудомістка, але і продуктивніша - заохочувати і стимулювати їх творчий початок, виділяючи хоч би скромні кошти на всілякі огляди, конкурси і фестивалі.

3. Вважати «неформалів» датчиками на тілі епохи, уважно вивчати їх свідчення і не ображатися на цей нестандартний інструмент пізнання

Соціальна робота проводиться як із формальними так і з неформальними групами, починаючи від класних чи студентських груп і закінчуючи групами молодіжної субкультури. Одним із напрямків такої діяльності може виступати відвернення конфлікту між формальними та неформальними організаціями, встановлення партнерства між ними, виконання неформальною групою тих завдань, які вирішує формальна організація. У роботі з неформальними

підлітковими та юнацькими групами особливу увагу слід приділити найбільш актуальним проблемам сьогодення молодої людини віком 15-18 років.

1. Попередження жорстокості та агресії.

2. Профілактика вчинення правопорушень, злочинів.

3. Запобігання вживанню алкогольних напоїв, токсичних і наркотичних речовин, тютюнопалінню.

4. Профілактика проведення азартних ігор, лихослів'я.

5. Превенція переслідувань окремих неповнолітніх.

6. Подолання аморальної поведінки.

7. Профілактика комп»ютерної залежності.

Існує два основних напрями роботи з попередження й подолання асоціального спрямування неформальних груп неповнолітніх:

1) опора на індивідуальну й групову роботу з попередження асоціальних проявів (індивідуальні консультації, групові тренінги);

2) корекцію й втручання в педагогічний процес (індивідуалізація навчання й виховання, корекція виховних впливів і оптимізація взаємодії керівника групи, педагогів з учнем).

Соціально-педагогічна робота первинної профілактики у просоціальних неформальних групах неповнолітніх може складатися з наступних блоків:

1. Соціально-педагогічний захист.

Соціальний захист включає право на забезпечення у разі повної, часткової або тимчасової втрати працездатності, втрати годувальника, безробіття з незалежних від них обставин, а також у старості та в інших випадках, передбачених законом

Можна виділи три складові індивідуальної роботи педагога з неповнолітніми, спрямованої на забезпечення їх соціально-правового захисту:

- соціально-правова допомога;

- соціально-психологічна підтримка;

- педагогічний вплив.

2. Посилення виховної роботи з формальними колективами.

Виховний колектив, який створюється у навчальному закладі, повинен підготувати молоду людину до активної участі в житті трудового колективу. Разом з тим, неповнолітні повинні не тільки готуватися до майбутньої діяльності, але повинні уже зараз жити повноцінним життям. Тобто, підготовка до майбутнього життя починається й здійснюється через активну діяльність сьогодні.

3. Діагностика рівня сформованості та розвитку неформальних об’єднань неповнолітніх.

Зупинимося більш докладно на методиці діагностики підліткових та молодіжних груп. Діагностика таких групи має на меті визначення спрямування групи, її складу, структури, взаємовідносин, уточнення орієнтації та планів членів групи.

До кількісних показників, які слід встановити належать: віковий і кількісний склад групи, соціальний та статевий склад, тривалість

існування , частоту та тривалість зустрічей членів, місця зустрічей, кримінальне минуле членів, рівень групового розвитку (стадія розвитку), відповідальність за групову діяльність (лідерський склад).

До якісних показників відносять: підготовленість до спільної діяльності, яка виражається в ефективності та результативності, характер, мета, мотиви і спрямованість діяльності, рівень організованості, колективність, конфліктність, внутрішня структура, типи спілкування і відносин, запити та способи їхнього задоволення, норми і цінності.

До методів, яки може використовувати соціальний працівник належать спостереження, опитування, соціометричні методики, тести, аналіз продуктів діяльності, метод експрес оцінок. Вибір методів діагности визначається метою дослідження та певними обмеженнями (по часу, ресурсам, професійній компетенції).

У діяльності соціальних спеціалістів використовується паспортизація підліткових та молодіжних груп. Паспорт неформальної групи заповнюється як результат аналізу бесід з членами груп; співставлення інформації, яка отримана від різних осіб, після чого проводять взаємодоповнення та виключення неправдивої інформації. Як результат заповнюється „Паспорт неформальної групи” див. додаток)

У програму діагностики групи слід також включити комплекс методик, які допоможуть у вивченні особистості лідера даної групи. Лідер часто визначає направленість групи, її відкритість зовнішнім контактам, можливість переорієнтації, корекції установок і діяльності групи.

Самостійним напрямком виступає діагностика оточення, в якому живе та діє та чи інша група. Увага концентрується на уточненні місця і ролі в групи в структурі того чи іншого колективу та суспільства в цілому. В рамках проведення діагностичних процедур необхідно виділити методи прогнозування поведінки групи. Мета прогнозування – виявити можливі позитивні моменти в роботі з тією чи іншою групою. Логіка міркування спеціаліста, стосовно прогнозування, повинна бути побудована наступним чином: як змінюються інтереси і потреби групи, яке майбутнє у даної групи.

Соціально-педагогічну роботу з неформальними об’єднаннями слід здійснювати за певними етапами.

1. Ознайомлення з групою, її лідером і членами.

2. Вибір основних показників і критеріїв роботи за результатами здійснення соціального діагнозу.

3. Здійснення безпосередньої профілактичної роботи з неформальною групою та її членами.

4. Корекція відхилень від соціальних норм поведінки.

5. Аналіз результативності соціально-педагогічної роботи з неформальним об’єднанням неповнолітніх.

Найбільш серйозну проблему представляють молодіжні неформальні об'єднання екстремістської спрямованості («кримінальна» субкультура). У західних країнах накопичений багатий досвід по запобіганню збільшенню числа екстремістських неформальних об'єднань молоді і зниженню числа їх учасників. Як найбільш результативний напрям роботи з молодими людьми, що беруть участь в

подібного роду об'єднаннях, виділяється акцептована робота. Серед основних положень акцептованої роботи з молоддю виділяють:

- необхідність пропозиції і забезпечення соціального простору (надання приміщень, в яких неформали могли б зустрічатися і проводити вільний час);

- ухвалення об'єднання як важливої соціальної групи;

- спільну роботу при двдсторонній довірі і визнанні (при цьому не слід нав'язувати молодим людям власні думки і уявлення, бесіди повинні орієнтувати на збудження сумнівів в неформалах щодо їх поглядів і дій).

Акцептована робота - це частина комплексної соціально-педагогічної діяльності, направленої на відвернення молодих людей від участі в екстремістських об'єднаннях. Така діяльність немислима без спільної роботи спеціальних соціально-педагогічних служб, медичних, правових установ, органів внутрішніх справ.

Основними чинниками, направленими на зниження участі молодих людей в неформальних об'єднаннях екстремістської спрямованості, є:

1. створення умов для успішної інтеграції молодих громадян в суспільство, полегшення процесу адаптації в нім;

2. сприяння здобуванню першої професійної освіти, подальше підвищення рівня кваліфікації;

3. турбота про молоді сім'ї, допомога в створенні умов для благополучного сімейного життя;

4. робота з молодими іноземцями, дітьми переселенців, подолання ворожого відношення до своїх однолітків з інших країн;

5. реалізація програм, направлених на забезпечення зайнятості молодих людей у вільний час.

3.2 Методика соціально-педагогічної роботи з групами, підлітковими та молодіжними об'єднаннями

Соціальному педагогові потрібно пам'ятати про необхідність індивідуального підходу до кожного учасника групи та диференційованого підходу до кожної групи. Важливо розв'язати проблеми членів групи, а не забороняти існувати групі. Однак у тих випадках, коли діяльність групи приймає протиправний характер (п'янство, насильство, неофашизм), потрібно руйнування групи, її переорієнтація, нейтралізація лідера.

Діагностика. Метою діагностики підліткових та молодіжних груп є виявлення спрямованості групи, її склад, структуру, взаємостосунки і підпорядкування, визначення ціннісних установок та орієнтацій. Соціальний педагог для діагностики використовує методи спостереження, опитування, бесіди, соціометрію, тести, аналіз продуктів діяльності, метод експертних оцінок та ін. Вибір методів діагностики залежить від часу використання, ресурсів, професійної компетентності, матеріально-технічного забезпечення установи. У програму діагностики неформальної групи включається комплекс методик, які призначені для вивчення особистості, якісних характеристик лідера, соціального оточення, в якому живе особа.

Результатом проведення діагностики є створення паспорту підліткової та молодіжної групи.

Будь-які види соціально-педагогічної діяльності можна здійснювати лише після комплексної діагностики (етимологічної і симптоматичної).

Етимологічна діагностика допоможе відновити історію занедбаності дитини:

- які фактори (медико-біологічні, соціокультурні, психолого-педагогічні) спровокували актуальний стан підлітка;

- яка частина мікросередовища (сім'я, дитячий садок, школа) допустила дефекти у вихованні підлітка;

- який термін впливу виявлених негативних факторів (довготривалі, багатопланові, інтенсивні);

- як підліток реагує на позитивні, негативні або дезінтегруючі впливи мікросередовища;

- яка опірність підлітка.

Симптоматична допоможе вивчити психологічні якості особистості.

Соціально-педагогічна діяльність з неформальними групами реалізовується за декількома напрямами:

- використання потенціалу існуючих просоціальних груп з метою просвітницької роботи, реабілітації або корекції особистості;

- ініціювання створення груп соціальної спрямованості (взаємодопомоги, молодіжних соціальних ініціатив та ін.);

- спільна робота з організаторами формальних груп з метою переорієнтації асоціальних груп у просоціальні;

- спільна діяльність з психологом, батьками, педагогами з метою переорієнтації їх установок і поведінки.

Виходячи з вище сказаного, можна розробити найрізноманітніші моделі соціально-педагогічної діяльності: "профілактика", "діагностика", "корекція", "реабілітація", "переорієнтації".

Найважливіша модель соціально-педагогічної діяльності є модель "переорієнтації", механізмом якої виступає дезорганізація і реорганізація.

Дезорганізація асоціальної групи передбачає процес, спрямований на руйнування її структури - зв'язків між членами групи, внутрішньої дисципліни. При цьому група розпадається, але асоціальна спрямованість окремих її членів може зберігатися. Реорганізація передбачає не лише перебудову структури асоціальної групи, але і зміну спрямованості.

У моделі "переорієнтація" соціальні педагоги використовують методи попередження, припинення і руйнування.

Для нейтралізації діяльності групи використовують такі методичні прийоми:

- виявлення найбільш авторитетних членів групи;

- вивчення їх нахилів, інтересів, видів діяльності;

- здійснення постійного контролю і включення їх в суспільно корисні види діяльності, в окремих випадках залучати до керівної роботи на громадських засадах;

- стимулювання лідерів групи до зміни своїх поглядів, позиції, поведінки;

- проведення профілактичної роботи з членами групи з метою ізоляції їх від лідера;

- розвінчування лідера в очах членів групи;

- введення в групу позитивно налаштованих осіб.

При руйнуванні групи можна використовувати такі методичні прийоми:

- організація суспільно корисної праці;

- організація ситуацій, які закріплюють за "потрібним" лідером ведучих ролей;

- залучення групи до інтересних справ з формальними групами;

- штучне створення суперечностей між лідером і членами групи (метод "вибуху").

Особливістю соціально-педагогічної роботи є те, що соціальний педагог спрямовує діяльність не на руйнування неформальної групи, а на викорінення причин і умов, які сприяли формуванню цієї групи. При цьому потрібно пам'ятати: основне працювати з кожним членом групи окремо.

Кожна модель вимагає адекватного добору змісту, форм методів роботи, відповідного кола заінтересованих і компетентних учасників, визначення відповідної технології соціально-педагогічної роботи.

Модель психолого-педагогічної реабілітації - процес відновлення психічних проявів і здібностей дитини після вчинення порушення. У результаті чого створюється рівновага в психіці і поведінці дитини, яка має відповідати нормам поведінки, віку, вимогам середовища, в якому вона проживає.

Реабілітація - це комплексна система взаємопов'язаних дій, спрямованих на відновлення дитини в соціальному статусі, здоров'ї, дієздатності у власних очах і перед оточуючими. Наслідком реабілітації повинно бути зміна уявлень дитини про себе - її "Я-концепції". Реабілітація проводиться через оптимізацію її ведучих видів діяльності і нормалізацію всієї системи відносин з оточуючими.

Профілактика в системі реабілітації пов'язана з усуненням, зняттям причин, умов і факторів, які викликають ті або інші відхилення в розвитку особистості.

Корекція передбачає роботу з конкретними відхиленнями і спрямована перш за все на саму дитину.

У соціально-педагогічній діяльності з підлітками неформальних груп потрібно дотримуватися таких рекомендацій:

- здійснювати індивідуальний підхід до кожного учасника групи і диференційований підхід до кожної групи;
- обговорювати проблеми, які хвилюють підлітків і молодь, а не забороняти належати до якоїсь групи;
- знаходити спільну мову в зацікавленій проблемі;
- ввести табу на наркотики, насилля, п'янство, жорстокість, проституцію, неофашизм, порнографію;
- індивідуально розробити програму самоосвіти підлітка;

- ввести факультативи у школі;
- у разі необхідності направляти підлітків до центрів соціальної реабілітації.

3.3 Соціально-психологічна профілактика комп'ютерної залежності у підлітків. Робота з геймерами

Комп'ютери швидко проникли в життя сучасної людини. Сьогодні вже стало звичним бачити, що людина взаємодіє з комп'ютером постійно - на роботі, вдома, в машині і навіть у літаку. Поступово комп'ютер стає невід'ємною частиною життя не лише дорослого, але й дитини. Багато батьків вважають, що хай краще дитина сидить вдома за комп'ютером у них на очах, ніж гуляє з компанією. Тим самим дитина отримує вільний і необмежений доступ до комп'ютера. Разом з появою комп'ютерів з'явилися і комп'ютерні ігри, які відразу знайшли масу шанувальників серед дітей та дорослих. На сьогоднішній день комп'ютерна техніка досягла такого рівня розвитку, що дозволяє створювати дуже реалістичні ігри з гарним графічним, колірним і звуковим оформленням, що тягне за собою зростання кількості людей, фанатично захоплюються комп'ютерними іграми - геймерів (від англійського «game» - гра).

Дійсно, комп'ютерні ігри стали являти собою захоплююче заняття для багатьох дошкільнят, школярів, студентів і дорослих. Дошкільнят вже деколи не цікавлять звичайні іграшки, як раніше, вони прагнуть швидше потрапити додому, бо там їх чекає гра. Школярі прогулюють заняття тільки через те, що всю ніч просиділи біля екрану і не встигли підготуватися до уроків, які стають менш важливими, ніж пройдений

рівень гри. А на перервах у школі зараз однією з найбільш актуальних тем стає тема комп'ютерних ігор і результат гри.

Зловживання комп'ютерними іграми негативно впливає на особистість людини, викликаючи відхилення в сфері емоційних психічних станів та підвищенні рівня тривожності. Але відхилення в особистісних якостях і станах підлітків, залежних від комп'ютерних ігор, - результат не стільки ігрової діяльності, скільки тривалого і регулярного перебування у віртуальному світі комп'ютерних ігор. Особливо це відноситься до ігор, що містить насильство, вбивство, криваві сцени, зобов'язуючим віртуального героя до насильства заради виживання. Такі ігри для більшості граючих служать приводом до неусвідомлюваної зміни свого ставлення до світу, суспільства і самого себе, і це, зрештою, призводить до посилення дезадаптації і інших негативних наслідків. Батьки часто не уявляють всіх негативних наслідків захоплення своїх дітей комп'ютерними іграми. Однак очевидно, що ігрова комп'ютерна залежність негативно впливає на формування особистості підлітка.

Якщо діти пропускають уроки, різко знизилася успішність, є інші негативні прояви, - необхідно приймати негайні заходи: з'ясувати якого роду залежність, розробити план дій, залучити до вирішення проблем фахівців.

Основна частина людей, що захоплюються комп'ютерними іграми - підлітки, головне завдання яких на даному віковому етапі - розвиток своєї особистості, а не комп'ютерного героя, оволодіння знаннями, вміннями і навичками, корисними в реальному житті, а не навичками вбивства і насильства, корисними у віртуальній реальності. Тому необхідно всіляко запобігати зловживанню перебування у віртуальності

і проводити негайну, хоча б роз'яснювальну, роботу з людьми, що потрапляють у психологічну залежність від свого захоплення. Однак роз'яснювальної роботи вже замало для тих, хто опинилися в стані залежності. У даному випадку необхідно звертатися за допомогою до психолога або психотерапевта.

Психологи виділяють такі стадії залежності:

Стадія легкого захоплення. Коли людина один чи кілька разів пограла у рольову комп'ютерну гру, вона входить у смак, їй починає подобатися комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя чи якихось фантастичних сюжетів.

Стадія захоплення. Фактором, що свідчить про перехід людини на цю стадію формування залежності, є поява в ієрархії потреб нової потреби — грати в комп'ютерні ігри. Гра в комп'ютерні ігри на цьому етапі має систематичний характер. Якщо людина немає постійного доступу до комп'ютера, можливі досить активні дії з усунення цієї перешкоди.

Стадія залежності. Залежність може оформлятися в одній з двох форм: соціалізованій та індивідуалізованій. Соціалізована форма ігрової залежності відрізняється підтримкою соціальних контактів із соціумом (хоча переважно з такими ж ігровими фанатами). Ці гравці люблять грати за допомогою комп'ютерної мережі один з одним. Ця форма залежності менш згубна для психіки, ніж індивідуалізована форма. Людина не відривається від соціуму, не усамітнюється в собі.

Стадія прихильності. Вона характеризується вгасанням ігрової активності людини, зсувом психологічної складової індивіда убік видужання. Тут дитина тримає дистанцію з комп'ютером, однак повністю відірватися від уже сформувалася й укоренилася потреби у

віртуальній реальності він не має сил. Даний період протікає досить довго, іноді навіть все життя, залежно від швидкості вгасання прихильності. Слід зазначити, що можливо новий сплеск ігрової активності внаслідок появи нових ігор, які можуть зацікавити підлітка.

Виділяють такі симптоми залежності від комп'ютерних ігор:

Психологічні симптоми:

- Відчуття ейфорії чи піднесеності під час роботи за комп'ютером;
- Нездатність зупинити роботу за комп'ютером;
- Дедалі більше часу затрачується на комп'ютерні ігри;
- Ігнорування друзів та сім'ї;
- Відчуття порожнечі, депресії та роздратованості поза комп'ютером;
- Перекладання повсякденних турбот на плечі членів сім'ї;
- Брехня про свою діяльність
- Проблеми з роботою або навчанням

Фізичні симптоми:

- Зап'ястний тунельний синдром — оніміння та зниження чутливості пальців;
- Сухі очі;
- Головні болі (схожі на мігрень);
- Болі у спині;

• Нерегулярне харчування — відсутність апетиту;

• Недотримання гігієни;

• Розлади сну.

<u>Перші ознаки комп'ютерної залежності дитини:</u>

• пропуски шкільних занять через комп'ютерну гру вдома або відвідування комп'ютерного клубу;

• просиджування біля комп'ютера у нічний час;

• приймання їжі під час комп'ютерної гри;

• асоціювання себе з героями комп'ютерних ігор;

• відсутність інших захоплень, крім комп'ютерних ігор;

• віддавання переваги комп'ютерним іграм, а не спілкуванню;

• загальний час, проведений за грою, перевищує час виконання домашніх завдань, прогулянок, спілкування з батьками і однолітками, інших захоплень;

• дитина не уявляє, чим себе зайняти, коли комп'ютер не працює;

• конфлікти з батьками та їх шантажування у відповідь на заборону проводити час за комп'ютером.

Вивчення ігрової залежності показало, що основні механізми її формування засновані на потребах у прийнятті ролі і прагненні відходу

від реальності. Адаптація до віртуального світу зростає, в той час як у реальному житті зростає дезадаптація.

Основною причиною виникнення комп'ютерної залежності у дітей та підлітків, і , відповідно, появи великої кількості «геймерів» можна вважати брак спілкування і взаєморозуміння з батьками, однолітками і значущими людьми. Спочатку комп'ютер компенсує спілкування, потім оточуючі стають непотрібними.. Підлітковий вік - це період формування життєвих цінностей, розширення соціальних контактів. А залежна дитина обмежує своє коло спілкування комп'ютером. Комп'ютерні ігри в даний час стали для багатьох дітей важливіше навчання або прогулянки з друзями. Вони прив'язують підлітка до неіснуючих об'єктів, заважаючи отримувати задоволення від спілкування з оточуючими людьми. В результаті у деяких підлітків відзначається відсутність життєвого досвіду, інфантилізм у вирішенні життєвих питань, труднощі в соціальній адаптації. І це при тому, що розумовий коефіцієнт у таких дітей, як правило, високий.

Термін «комп’ютерна залежність» з’явився в 1990 році. Психологи класифікують цю шкідливу звичку як різновид емоційної залежності, спричиненої технічними засобами. Головний зміст комп’ютерної залежності в тому, що комп’ютер починає керувати людиною.

Основними *критеріями*, що визначають початок комп'ютерної залежності, можна вважати наступні:

- безпричинне збудження або млявість, часті і різкі перепади настрою від байдужого, подавленого до ейфорично-піднесеного, хвороблива і неадекватна реакція на критику,

зауваження, поради, зростаюча опозиційність до батьків, старих друзів, значне емоційне відчуження;

- погіршення пам'яті, уваги;
- зниження успішності, систематичні прогули занять;
- обмеження спілкування з раніше значимими людьми: родичами, друзями, коханою людиною, значна зміна кола спілкування, підозрілі контакти, телефонні дзвінки, зустрічі;
- відхід від участі в справах, які раніше були цікаві, відмова від хобі, улюбленої справи;
- пропажа з будинку цінних речей або грошей, поява чужих речей, грошові борги дитини;
- неохайність, не характерні раніше;
- напади депресії, страху, тривоги.

Дитину приваблює в грі:

- ❖ Наявність власного (інтимного) світу, в який немає доступу нікому, крім нього самого;
- ❖ Відсутність відповідальності;
- ❖ Реалістичність процесів і повне абстрагування від навколишнього світу;
- ❖ Можливість виправити будь-яку помилку шляхом багаторазових спроб;
- ❖ Можливість самостійно приймати (будь-які) в рамках гри рішення, незалежно від того до чого вони можуть призвести.

Принципи профілактики ігрової комп'ютерної залежності

Говорячи про профілактику комп'ютерної залежності у підлітків, слід звернути увагу на те, що виховання дитини має зводитися здебільшого до того, що комп'ютер - це лише частина життя, а не найголовніший подарунок за хорошу поведінку.

Модель профілактики комп'ютерної адикції включає такі методи роботи:

- ✓ інформаційний (забезпечення необхідною інформацією з проблем залежностей від комп'ютерних та азартних ігор у підлітків);
- ✓ метод поведінкових навичок (аналіз і програвання конкретних життєвих ситуацій, які сприяють розширенню знань шляхом обговорення та аналізу проблем, пов'язаних з комп'ютерною залежністю);
- ✓ конструктивно-позитивний метод (організація та проведення тренінгів та ігор, спрямованих на підвищення психологічної стійкості, зняття напруги, зниження рівня тривожності, підвищення впевненості і т.п.)

Профілактична робота з сім'єю, батьками є важливим елементом профілактичної моделі. Ця діяльність передбачає вирішення кількох завдань:

виховних (усвідомлення дорослими членами сім'ї важливості і необхідності спеціальної роботи з підлітками щодо попередження формування залежності і хворобливого захоплення комп'ютерними іграми);

освітніх (освоєння основних прийомів організації сімейної профілактики і методів конструктивної взаємодії з педагогами, психологами та психотерапевтами).

Часто причиною виникнення комп'ютерної залежності у дітей та підлітків стають невпевненість у собі і відсутність можливості самовираження. У таких випадках батьки повинні підтримати дитину і допомогти йому розібратися з виниклими проблемами. Абсолютно неправильно критикувати дитину, що проводить занадто багато часу за комп'ютером. Це може тільки поглибити проблему і віддалити дитини від батьків. Якщо дитина страждає ігровою залежністю, потрібно постаратися зрозуміти його і в якійсь мірі розділити його інтерес до комп'ютерних ігор. Це не тільки зблизить дитини з батьками, але і збільшить його довіру до них, а значить, дитина з більшою впевненістю буде дотримуватися порад батьків і з великою довірою ділитися з ними своїми проблемами. Критика сприймається дитиною, як відмова батьків зрозуміти його інтереси і тому викликає замкнутість і в деяких випадках агресію. Основним заходом запобігання виникнення залежності будь-якого типу у дітей є правильне виховання дитини. При цьому важливо не обмежувати дітей у їх діях (наприклад, забороняти ті чи інші ігри), а пояснювати, чому те чи інше заняття або захоплення для нього не бажано. Рекомендується обмежувати доступ дітей до ігор і фільмів, заснованим на насильстві. У той же час, якщо дитина все ж зустрівся з такою інформацією потрібно в доступній формі пояснити йому, чому така інформація для нього небезпечна і чому він не повинен прагнути дізнатися її. Категорична заборона того чи іншого виду інформації без жодних пояснень тільки збільшить інтерес дитини до цієї інформації, а існування заборони унеможливить обговорення проблеми між батьками і дитиною.

Батькам необхідно:

- Регламентувати час, проведений дитиною за комп'ютером;
- Показувати особистий позитивний приклад. Важливо, щоб слова не розходилися з ділом. І якщо батько дозволяє синові грати не більше години на день, то сам не повинен грати по три-чотири;
- Ознайомити дитину з позитивними можливостями комп'ютера - програмуванням, веб-дизайном, комп'ютерною графікою, анімацією .
- Запропонуйте інші можливості проведення часу. Можна скласти список справ, якими можна зайнятися у вільний час. Бажано, щоб у списку були спільні;
- Звертайте увагу на ігри, в які грають діти, так як деякі з них можуть стати причиною безсоння, дратівливості, агресії, специфічних страхів;
- Обговорюйте ігри разом з дитиною. Віддавайте перевагу розвиваючим іграм. Вкрай важливо навчити дитину критично ставитися до комп'ютерних ігор, показувати, що це дуже мала частина доступних

Проблема комп'ютерної залежності нова і поки мало вивчена. Батьки зазвичай не звертають уваги на поглиненість дитини комп'ютером, якщо в його поведінці не виникають інших яскраво виражених відхиленьСкладний і тривалий процес профілактики комп'ютерної залежності грунтується на поєднання різних методів і засобах виховання. Для того, щоб правильно організувати діяльність школяра за комп'ютером необхідно свою роботу будувати поетапно, і продумати якого кінцевого результату ви хотіли б досягти. В організації профілактики комп'ютерної залежності необхідно поєднувати різні форми і методи виховних заходів.

Анкета для учнів

1. Чи знаєте Ви, що таке субкультура?

а) так;

б) приблизно уявляю;

в) ні.

2. Як Ви ставитеся до молодіжних субкультур і неформальних об'єднань?

а) позитивно;

б) негативно;

в) нейтрально;

г) важко відповісти.

3. Чи належите Ви до якої-небудь субкультури?

а) так;

б) ні.

4. Якщо належите, то до якої?

5. На Ваш погляд, чи можуть представники різних субкультур уживатися один з одним? Які?

6. Як Ви вважаєте, чи впливають субкультури на розвиток сучасної молоді?

а) так, звичайно;

б) скоріше так, ніж ні;

в) швидше ні, ніж так;

г) ні;

д) важко відповісти.

7. Якщо так, то як цей вплив позначається на сучасній молоді?

а) позитивно;

б) негативно;

в) нейтрально;

г) важко відповісти.

8. Які, на Вашу думку, причини вступу підлітків / молоді в неформальні об'єднання та угруповання? (Можливі кілька варіантів відповіді)

а) самотність;

б) нерозуміння батьків;

в) прагнення до захищеності;

г) прагнення до самоствердження;

д) прагнення до самостійності;

е) прагнення до свободи;

ж) прагнення компенсувати недоліки традиційних інститутів сім'ї та школи;

з) протест проти лицемірства і нещирості «дорослої» культури;

і) потреба в модному одязі, сексуальному задоволенні, вживанні спиртного, наркотичних речовин;

к) інше (вкажіть).

9. Чи вважаєте Ви, що субкультури і неформальні об'єднання допомагають сучасній молоді проявити свою громадянську позицію, заявити про власну думку?

а) так;

б) скоріше так, ніж ні;

в) швидше ні, ніж так;

г) ні;

д) важко відповісти.

10. Чи вважаєте Ви, що українські субкультури і неформальні об'єднання є сліпими копіями з західних?

а) так;

б) скоріше так, ніж ні;

в) швидше ні, ніж так;

г) ні;

д) і вітчизняні, і західні молодіжні субкультури - результат усвідомленого пошуку якоїсь нової ідентичності, вибудовування нового стилю;

е) важко відповісти.

11. На що, на Вашу думку, українські субкультури і неформальні об'єднання? (Можливі кілька варіантів відповіді)

а) на проведення дозвілля;

б) на передачу і поширення інформації;

в) на участь у соціальних програмах;

г) на допомогу хворим, старим, наркоманам, інвалідам;

д) на зруйнування стереотипів, що панують у суспільстві;

е) на конструювання власної культури, шляхом очищення існуючої від непотрібних складових;

ж) інше.

Опитувальник для учнів (студентів)

1. Ваша стать: чоловіча / жіноча.

2. Ваш вік: _____

3. На вашу думку молодіжні субкультури- це:

А) форма дозвілля;

Б) тимчасове захоплення;

В) стиль життя сучасної молоді;

Г) група людей, які порушують громадський порядок;

Д) група людей, яка виражає протест суспільству своїми поглядами на життя.

4. Чи мали ви досвід спілкування з представниками неформальних субкультур?

А) так;

Б) ні.

5. Як загалом ви ставитеся до молодіжних субкультур?

А) позитивно;

Б) негативно;

В) байдуже.

6. Чи визнаєте ви загрозу громадськості в існуванні молодіжних субкультур?

А) так, вони небезпечні;

Б) небезпечні в деякій мірі;

В) вони цілком безпечні.

7. Чи цікаві вам певні напрямки молодіжних субкультур?

А) так;

Б) ні;

В) байдуже.

8. У чому, на вашу думку, основна причина вступу молоді в неформальне середовище?

А) бажання виділитися із загальної маси і висловити свій протест проти існуючих засад і порядків;

Б) загальні нестандартні інтереси і погляди;

В) бажання самореалізуватися;

Г) заради цікавості;

Д) вплив моди;

Е) свій варіант.

9. Чи вважаєте ви, що вступ до молодіжні організації загрожує негативними наслідками?

А) звичайно (наркотики, фізичні травми, психологічні проблеми);

Б) не думаю, що всі молодіжні об'єднання настільки небезпечні;

В) ні, я впевнений (а), що це абсолютно нешкідливо.

10. Як би ви поставилися до того, що хто-небудь з ваших близьких приєднається до молодіжної організації?

А) різко негативно;

Б) я нічого не маю проти молодіжних об'єднань, але мені не хотілося б, щоб мої близькі приєднувалися до них;

В) думаю, все залежить від того, до якого молодіжному руху вони вирішать примкнути;

Г) мені все одно, це їхня справа;

Д) позитивно.

11. Як, на Ваш погляд, суспільство ставиться до представників молодіжних субкультур?

А) схвалює і всіляко підтримує;

Б) позитивно, але не у всіх аспектах;

В) нейтрально, не загострює на них увагу;

Г) негативно сприймає таких людей;

Д) вкрай не схвалює спосіб життя і зовнішній вигляд неформалів.

12. Чи повинна держава здійснювати контроль над молодіжними організаціями і рухами?

А) так;

Б) ні.

13. Як, на Вашу думку, неформальні субкультури впливають на молодь?

А) сприяють розвитку особистості молодої людини;

Б) позитивно впливають на світогляд;

В) не роблять істотного впливу;

Г) руйнують індивідуальні особистісні якості людини;

Д) збільшують рівень девіантної поведінки серед молоді.

14. Чи є ви представником якої-небудь субкультури? Якої?

15. Чи належали ви до якої-небудь субкультури? Якої?

16. Чи є серед ваших друзів представники неформальних молодіжних субкультур?

А) так;

Б) ні;

В) не знаю.

17. Чи можете Ви виділити найбільш для вас привабливі риси субкультур?

А) так, це _____;

Б) ні, у субкультур немає позитивних рис;

В) важко відповісти.

18. Чи змінюється ставлення до навколишнього світу при вступі до субкультуру?

А) так, змінюється, але не повністю;

Б) змінюється кардинально;

В) не знаю;

Г) ні, не змінюється;

Д) субкультура є відображенням внутрішнього сприйняття світу людиною.

19. Що більш точно виражає Ваше ставлення до неформального середовища?

А) страх;

Б) відраза;

В) байдужість;

Г) схвалення;

Д) цікавість;

Е) інше.

20. Чи впливає вступ до субкультуру на сімейні стосунки?

А) безумовно, причому негативно;

Б) ні, не думаю;

В) не завжди (залежить від типу субкультури і внутрішньосімейних відносин).

21. Чи може на Вашу думку існувати субкультура без специфічної атрибутики?

А) н;і

Б) Мабудь;

В) Так, такі існують, це _____.

22. Чи подобається вам спілкуватися з представниками субкультур?

А) так, вони класні і яскраві;

Б) з ними складно спілкуватися, у них свій світ;

В) у мене немає таких знайомих;

Г) ні, я намагаюся з ними не спілкуватися і триматися подалі.

23. На Вашу думку, представники субкультур проводять агітацію серед підлітків?

А) так, вони втягують молодь у своє середовище;

Б) ні, це особистий вибір кожної людини;

В) свій варіант.

24. Чи відповідають суспільні уявлення про ту чи іншої субкультуру дійсності?

А) так, чутки на порожньому місці не виникають;

Б) частково вірно;

В) ні, в субкультурах все абсолютно інакше.

25. Яке ставлення представників субкультур до громадського порядку і закону?

А) вони підпорядковуються соціальним нормам;

Б) вони поводяться аморально по відношенню до громадському порядку;

В) залежить від конкретної субкультури;

Г) не знаю.

26. Чи відіграє роль віковий період молоді на вступ до молодіжної течії?

А) так, чим старша людина, тим менше його цікавлять субкультури;

Б) людина може долучитися до субкультури у будь-якому віці;

В) не знаю

27. Чи вважаєте ви виправданим створення спеціально відведених місць для зборів представників певних субкультур?

А) так , інакше їх «тусовки» можуть бути соціально небезпечними;

Б) Ні, це не грає ролі;

В) Я не є представником субкультури і не знаю, наскільки це виправдано.

28. Чи агресивні, на вашу думку, представники субкультур по відношенню до громадськості?

А) так, їх дуже легко вивести з себе;

Б) ні, вони абсолютно миролюбні;

В) залежить від особливостей конкретної субкультури;

Г) залежить від самої людини, яка є представником субкультури;

Д) не знаю.

Анкета для учнів, студентів

1.Ваша стать:

А) жіноча ;

Б) чоловіча.

2. Ваш вік (повних років)_____.

3. Ви представник субкультури.

А) Так;

Б) Ні.

4. Ваш рід занятості.

5. На Вашу думку молодіжні субкультури - це:

А) форма дозвілля;

Б) тимчасове захоплення;

В) стиль життя сучасної молоді;

Г) група людей, що порушують громадський порядок;

Д) група людей, що виражає протест суспільству своїми поглядами на життя;

Е) Ваш віріант_____.

6.Ваше ставлення до молодіжних субкультур?

А) позитивне;

Б) нейтральне;

В) негативне.

7.Що більш точно виражає Ваше ставлення до неформального середовища?

А) страх;

Б) неприязнь;

В) байдужість;

Г) схвалення;

Д) інтерес;

Е) Ваш варіант ___________________________________.

8. Що, на Вашу думку приваблює молодь і спонукає її до вступу у різні молодіжні субкультурні групи?

(можливо кілька варіантів відповіді)

А) інтерес до ідеології субкультури;

Б) потреба в друзях, бажання знайти однодумців;

В) мода;

Г) нудьга, пошук більш цікавого проведення дозвілля;

Д) прагнення пізнати незвичайне;

Е) потреба в емоційних враженнях;

Ж) конфлікти в сім'ї і в колі однолітків;

З) можливість проявити протест проти становища молоді в сучасних умовах;

І) бажання піти від постійного нагляду батьків, педагогів;

К) ЗМІ;

Л) Ваш варіант_________________________________.

9. Чи існує загроза громадськості в існуванні молодіжних субкультур?

А) так, вони небезпечні;

Б) небезпечні в деякій мірі;

В) незпечні;

Г) Ваш варіант_____.

10. Як, на Ваш погляд, суспільство ставиться до представників молодіжних субкультур?

А) схвалює і всіляко підтримує;

Б) позитивно, але не у всіх аспектах;

В) нейтрально, не загострює на них увагу;

Г) негативно сприймає таких людей;

Д) вкрай не схвалює спосіб життя і зовнішній вигляд неформалів.

11. На Вашу думку, чи виражають агресію представники субкультур по відношенню до громадськості?

А) так, їх дуже легко вивести з себе;

Б) ні, вони миролюбні;

В) залежить від особливості конкретної субкультури;

Г) не стикався, не знаю;

Д) Ваш віріант_____.

12. Яке ставлення представників субкультур до суспільного порядку і закону?

А) вони підпорядковуються соціальним нормам;

Б) вони поводяться аморально по відношенню до громадському порядку;

В) залежить від конкретної субкультури.

13. Чи вважаєте Ви, що вступ в неформальні молодіжні організації може загрожувати негативними наслідками?

А) звичайно (наркотики, фізичні травми, психологічні проблеми);

Б) не думаю, що всі молодіжні об'єднання настільки небезпечні;

В) ні, я впевнений (а), що це абсолютно нешкідливо.

14. Скажіть, будь ласка, як Ви ставитеся до сучасних молодіжних субкультур і рухів?

	Негативно	Байдуже	Позитивно	Нічого про них не знаю
1Панки	1	2	3	4
2.Емо	1	2	3	4
3.Металлісти	1	2	3	4
4.Готи	1	2	3	4
5.Байкери	1	2	3	4
6.Скінхеди	1	2	3	4
7.Гопники	1	2	3	4
8.Хіп-хоп	1	2	3	4
9.Геймери	1	2	3	4
10.Хакери	1	2	3	4
11.Фріки	1	2	3	4
12.Репери	1	2	3	4
13.Бордери	1	2	3	4
14.Паркур	1	2	3	4
15.Анімешники	1	2	3	4
16.Хіппі	1	2	3	4

15.Оцініть субкультурні об’єднання за ступенем впливу на суспільство

	Негативно	Позитивно впливають	Нейтрально по відношенню до суспільства
1Панки	1	2	3
2.Емо	1	2	3
3.Металлісти	1	2	3
4.Готи	1	2	3
5.Байкери	1	2	3
6.Скінхеди	1	2	3
7.Гопники	1	2	3
8.Хіп-хоп	1	2	3
9.Геймери	1	2	3
10.Хакери	1	2	3
11.Фріки	1	2	3
12.Репери	1	2	3
13.Бордери	1	2	3
14.Паркур	1	2	3
15.Анімешники	1	2	3
16.Хіппі	1	2	3

16. Як би Ви поставилися до того, що хто-небудь з ваших близьких приєднається до неформальної молодіжної організації?

А) негативно;

Б) нічого не маю проти молодіжних об'єднань, але мені не хотілося б, щоб мої близькі приєднувалися до них;

В) мені все одно ;

Г) Залежить від того, до якого молодіжному руху вони вирішать примкнути;

Д) Позитивно.

17. Як, на Вашу думку, неформальні субкультури впливають на молодь?

А) сприяють розвитку особистості молодої людини;

Б) позитивно впливають на світогляд;

В) не роблять істотного впливу;

Г) руйнують індивідуальні особистісні якості людини;

Д) збільшують рівень девіантної поведінки серед молоді.

Анкета для учнів

1. Чи є, на твою думку, в нашому місті молоді люди, можливо, твої ровесники, які належать до певної субкультури?

a) так
b) ні
c) не знаю

2. Чи відрізняються твої ровесники, що відносять себе до субкультур, від іншої молоді?

a) так
b) ні
c) не знаю

3. Якщо на попереднє питання ти відповів "так", визнач, що саме відрізняє їх від інших.

a) мова
b) одяг
c) поведінка
d) ставлення ло інших
e) світосприйняття
f) інше (що саме)_____

4. Чому, на твою думку, молодь об'єднується у неформальні групи, спільноти, субкультури?

a) щоб спілкуватися
b) щоб не відчувати самотності
c) щоб знайти однодумців
d) висловити своє ставлення до світу
e) реалізувати творчі здібності

f) через непорозуміння у родині, школі
g) щоб класно розважитися
h) інше (що саме)_____

5. З яким наведеним нижче висловлюванням ти можеш погодитися?

Належність до будь-якої субкультури

a) сприяє розвитку особистості
b) заважає розвитку особистості
c) шкодить розвитку особистості

6. Назви, будь ласка,відомі тобі сучасні субкультури.

_____

7. Чи можуть сучасні субкультури завдати шкоди молодій людині?

a) так
b) ні
c) важко сказати

8. Якщо на пропереднє питання ти дав стверджувальну відповідь, вкажи, будь ласка, які та якої саме шкоди вони можуть завдати. Відповіді розмісти у таблиці.

Субкультура	Можлива шкода

9. Як ти ставишся до представників субкультур?

a) байдуже
b) вороже
c) з повагою

d) вони мене дратують
e) із заздрістю
f) з презирством
g) зі страхом
h) з цікавістю
i) сам до них належу
j) інше (як саме)_____

10. На твою думку, чи слід дорослим (батькам, вчителям) намагатися впливати на тих молодих людей, що належать до субкультур?

a) так
b) ні
c) важко сказати

11. До кого б ти порадив звертатися у разі виникнення у твого ровесника проблем?

a) батьки
b) інші члени родини
c) класний керівник
d) улюблений вчитель
e) друзі
f) психолог
g) лікар
h) соціальний педагог
i) сам повинен вирішувати свої проблеми
j) інші (хто саме)_____

Анкета для учнів

Мета: дослідження музичних уподобань та належності до молодіжних субкультур.

1. Скільки тобі років?
2. Стать (чоловіча/жіноча)
3. Чи подобається тобі слухати музику?
4. Який стиль музики тобі подобається більше всього?
5. Який твій улюблений гурт чи виконавець?
6. Чи вмієш ти грати на якомусь музичному інструменті?
7. Чи відносиш ти себе до якоїсь із молодіжних субкультур?

Анкета для учнів

1) Що таке молодіжна субкультура?

2) Які молодіжні субкультури є в твоєму місті?

3) Які молодіжні субкультури тобі подобаються? Чим саме?

4) Чи відносиш ти себе до якоїсь молодіжної субкультури?

5) Як ти став членом молодіжної субкультури?

6) Який вплив молодіжна субкультура має на тебе?

7) Який вплив молодіжна субкультура має на суспільні відносини?

8) Які молодіжні субкультури ти заборонив би?

9) Яку молодіжну субкультуру ти створив би?

10) Яких відомих людей ти знаєш, що відносять себе до певної молодіжної субкультури?

Анкетування «Ціннісні орієнтації у житті старшокласника» Мета дослідження: визначення факторів, які найбільше впливають на формування особистісного «Я» та індивідуальності у даному віці.

1. Життя - ...
2. Головним у житті є...
3. У житті можна сподіватися на...
4. У житті мене лякає...
5. Мета мого життя – це...
6. Сенс життя людини в ...
7. У житті я боюся...
8. У критичних ситуаціях мені допомагає...
9. Зараз я боюся...
10. Я почуваюся вільним, коли...
11. Незалежна людина – це та, що...
12. Найкращим способом відпочинку є...
13. Бути щасливим мені заважає...
14. Що потрібно людині, щоб досягти щастя?
15. Моя майбутня професія...
16. Моїм життєвим правилом є...

Анкета для батьків, педагогів

"Розуміння сутності та впливу сучасних молодіжних субкультур на формування особистості старшокласника"

Мета:

- вивчити загальні уявлення батьків, учнів та педагогів про молодіжні субкультури;
- встановити ступінь обізнаності респондентів про сучасні напрями молодіжної субкультури та їх вплив на формування ціннісних орієнтацій сучасної молоді;
- виявити особисте ставлення учасників анкетування до молоді, яка належить до молодіжних субкультур;
- вивчити спектр методів, які використовують батьки та педагоги для здійснення педагогічного впливу на молодь, що належить до субкультур.

1. Чи існують, на Вашу думку, молодіжні субкультури в сучасній Україні?

- так

- ні

2. З яких джерел Ви отримали (отримуєте) інформацію про молодіжні субкультури?

- телебачення

- друкована преса

-Інтернет

- методична література

- навчально-методичні заходи

- учні

-колеги

- інші джерела (вкажіть, буді ласка, які саме)

3. Які визначення субкультури найбільш точно відповідають Вашому розумінню цього явища?

А) Молодіжна субкультура - будь-яке об'єднання молоді, що має власні елементи культури, а саме мову (сленг), символіку (зовнішня атрибутика), традиції, тексти, норми і цінності.

Б) Молодіжна субкультура - особлива форма організації людей (частіше всього молоді) - автономне цілісне утворення усередині панівної культури, яке визначає стиль життя та мислення її носіїв та відрізняється своїми звичаями, нормами та комплексами цінностей.

В) Молодіжна субкультура - сукупність деяких негативно інтерпретованих норм та цінностей традиційної культури, що функціонують як культура.

4. Яку спрямованість, на Вашу думку, маюсь сучасні молодіжні субкультури?

- пізнавальну

- розвивальну

- комунікативну

- рекреативно- відпочивальну

- кримінальну

- не можу визначити

5. Назвіть, будь ласка, відомі Вам сучасні молодіжні субкультури.

6. Представники яких молодіжних субкультур є в Вашому місті?

7. З якого джерела Ви отримали інформацію про існування представників молодіжних субкультур у Вашому місті?

- учні

- знайомі

- колеги

- місцеві ЗМІ

- особисто бачив (-ла)

- особисто спілкувався (-лася)

8.Чи впливають сучасні молодіжні субкультури на формування особистості старшокласників?

- так

-ні

- не можу визначитися

9.Якщо Ви вважаєте, що вплив молодіжної субкультури на особистість старшокласників існує, який характер, на Вашу думку, він має?

- позитивний

- негативний

- не можу визначитися

10. Визначте, будь ласка, фактори позитивного впливу.

11. Назвіть фактори негативного впливу субкультур на особистість підлітка.

12. Чи допустимі, на Вашу думку, зовнішні прояви належності підлітка до субкультури в навчальному закладі?

- так

- ні

- не можу визначитися

13. Які емоції викликає у Вас молодь, яка за зовнішніми ознаками явно належить до однієї з субкультур?

- подив

- гнів

- схвалення

- цікавість

- острах

- засудження

- відраза

- захоплення

- байдужість

- Ваш варіант (вкажіть, будь ласка)

14. Як Ви відреагуєте (відреагували) на належність Вашої дитини до певної субкультури?

- зі схваленням

- з розумінням

- в залежності від характеру субкультри

- в будь-якому разі толерантно

- негативно

- свій варіант

15. В якому аспекті Ви сприймаєте молодіжну субкультуру?

- як багате джерело інновацій і відкриттів в мистецтві, моді, формах дозвілля;

- як варіант примітивної масової культури, продукт медіа-індустрії;

- як форму творчої активності молоді, яка не знаходить прийняття і підтримки з боку офіційної культури;

- як джерело небезпеки для соціального і духовного здоров'я молоді;

- Ваш варіант.

16. Чи вважаєте Ви за необхідне вживати заходи педагогічного впливу до даної категорії молоді?

- так

- ні

- не можу визначитися

17. Якщо на попереднє запитання Ви відповіли "так", визначте, яку мету мають ці заходи:

- корекція поведінки;

- спонукання до відмови від спілкування з субкультурним оточенням;

- залучення до участі в житті школи, класу;

- стимулювання до пошуку інших форм прояву індивідуальності;

- психологічна допомога;

- Ваш варіант.

18. Вкажіть найбільш ефективні, на Вашу думку, методи впливу на молодь, яка належить до субкультур?

19. Хто, на вашу думку, може здійснювати найбільш ефективний вплив на молодь з субкультурного середовища?

- класний керівник

- психолог

- соціальний педагог

- представник правоохоронних органів

- батьки

- будь-хто

- друзі

-Ваш варіант

20. Будь ласка, надайте інформацію про себе:

Стать:

Вік:

- до 25 років

- 25-35 рокі

- 35-50 років

- 50-60 років

- старше 60 років

Статус:

- батько/мати
- педагог

АНКЕТА ДЛЯ БАТЬКІВ «Ви і ваші діти»

(визначення емоційної атмосфери в сім'ї)

1. Склад Вашої сім'ї?

2. Якому дозвіллю Ви надаєте перевагу?

a) заняття спортом,

b) відвідування кіно і театру,

c) читання книг,

d) відвідування кафе, ресторанів, застольні зустрічі з друзями,

e) перегляд телепередач,

f) відвідування змагань, матчів.

3. Як часто Ви проводите дозвілля із своїми дітьми?

a) щодня

b) щосуботи

c) щонеділі

d) ніколи

e) інколи, під час відпустки,

f) при першій можливості.

4. Яку сферу (вид) трудової діяльності Ви б рекомендували для своєї дитини?

5. Яку суму кишенькових грошей, на Ваш погляд, повинен мати син (донька)'?

6. Які стосунки у Вашій сім'ї?

a) дуже добрі,

b) добрі,

c) не дуже добрі,

d) погані.

7. Які стосунки особисто у Вас з сином (донькою)?

a) довірливі,

b) спокійні,

c) напружені,

d) конфліктні.

8. Як часто Ваша сім'я збирається разом?

a) щодня,

b) щонеділі,

c) рідко,

d) під час сімейних свят,

e) на дачі,

f) під час відпустки.

9. Чи знаєте Ви, яку громадську роботу виконує Ваш син (донька)?

10. Як часто Ви буваєте в школі, де вчаться Ваші діти?

12. Які труднощі Ви відчуваєте у вихованні дітей?

a) діти Вас не розуміють,

b) діти не беруть до уваги Ваших вимог,

c) Вам не вистачає часу на спілкування,

d) не знаєте, як діяти в тому чи іншому випадку,

e) не знаєте, як реалізувати рекомендації вчителів,

f) є розбіжність думок щодо виховання у сім'ї,

g) діти роблять все на зло,

h) не маєте достовірної інформації,

i) не можете знайти спільної мови з учителями,

j) не можете досягти єдності вимог з учителями і всіма членами сім'ї.

13. Хто, на Вашу думку, має більше займатися вихованням дітей?

a) сім'я,

b) громадські організації,

c) школа,

d) вулиця,

e) трудові колективи,

f) учнівські колективи,

g) друзі учнів.

14. Перелічіть трудові обов'язки Вашого сина (доньки).

15. З яких питань діти розмовляють з Вами відверто? Як часто?

16. Чи цікавляться діти Вашою роботою?

17. Чи достатньо, на Вашу думку, Вашого педагогічного досвіду для виховання власних дітей?

a) так,

b) ні,

18. За що цінують Вашого сина (доньку) його друзі і знайомі?

19. Чи знаєте Ви імена друзів та знайомих Вашого сина (доньки)?

20. Чи бере Ваша дитина участь у плануванні сімейного бюджету?

21. Чи впевнені Ви у благополучному проходженні Вашими дітьми «важкого» підліткового періоду?

a) так,

b) є певні сумніви,

c) важко сказати.

22. Чи знаєте Ви, де в даний час знаходиться Ваша дитина?

a) знаю,

b) можу здогадуватися,

c) не знаю.

Схема вивчення дитини

1. *Загальні відомості про дитину.*

2. *Стан здоров'я*, особливості фізичного розвитку, відповідність фізичного розвитку до віку (ріст, вага, недоліки зору, слуху, порушення постави і т.д.)

3. *Спрямованість особистості* (егоїстична, практична, суспільна; характеристика основних мотивів; поглядів і переконань, інтересів, цінностей, схильностей).

4. *Самооцінка* (занижена, завищена, адекватна), рівень домагань, відповідність; вимогливість до себе; ставлення до критичних зауважень вчителів і товаришів; ставлення до самовиховання і його прояв.

5. *Темперамент.* Риси якого типу темпераменту переважають: меланхолічного, холеричного, флегматичного, сангвіністичного.

6. *Особливості емоційно-вольової сфери*. Характер емоційної реакції на педагогічний вплив. Розвиток почуттів: моральних, інтелектуальних, їх глибина і стійкість, ступінь емоційної збудженості, зовнішня вираженість емоційних переживань; вольові особливості: цілеспрямованість, самостійність.

7. *Здібності* (загальні і спеціальні).

8. *Характер*. Які позитивні або негативні риси характеру в поведінці проявляються у ставленні до навчання, праці: активність, дисциплінованість, добросовісність, відповідальність, легковажність, безпечність, впертість, брехливість; у ставленні до людей (старших і молодших): поважність і уважність, доброта, грубість, егоїзм,

пихатість, жорстокість; до самого себе: скромність, гідність. Наявність шкідливих звичок: куріння, лихослів'я, вживання спиртних напоїв, наркотичних засобів.

9. *Характеристика міжособистісних взаємин*:

а) у сім'ї (умови сімейного виховання, характеристика сім'ї за структурою, матеріальним забезпеченням, виховним потенціалом, особливостями стосунків між дорослими членами сім'ї, позиція дитини в сім'ї);

б) у класному колективі (характеристика класного колективу, соціальний статус учня, його роль в колективі: лідер, популярний, ізольований, прийнятий, ставлення до думки колективу, симпатії, антипатії, ставлення до своєї позиції в класі);

в) у сфері спілкування (з ким спілкується у вільний час, в склад якої групи входить, яка спрямованість групи, яку позиція займає в групі вільного спілкування, які запити задовільняє, як і з ким бажає проводити дозвілля).

10. *Участь в різних видах діяльності*:

а) ставлення до навчальної діяльності (успішність, рівень знань, сформованість навчальних навичок; основні мотиви учіння, зацікавленість до навчальних предметів; особливості пам'яті, мислення, рівень розвитку уваги);

б) ставлення до трудової діяльності (наявність трудових навичок, умінь; яким видам роботи надає перевагу; схильність до довготривалої праці; участь в суспільно корисній роботі; домашні обов'язки);

в) виявлення стійкої зацікавленості до будь-якого виду діяльності (гуртка, секції, клубу);

г) наявність професіональної спрямованості (намагання, орієнтація, мотиви вибору майбутньої професії).

11. *Причини відхилення в поведінці:*

а) відхилення від норми в стані здоров'я (порушення в фізичному і психічному здоров'ї, невідповідність фізичному розвитку, відставання у рості, акцентуація характеру, неврози, дефекти пам'яті, мислення);

б) порушення в сфері міжособистісних взаємин (непопулярний, неприйнятий, ігнорований, ізольований в класному колективі; долучається до колективу ціною жертв, втрат; конфліктний, відчужений, безконтрольний, виштовхнутий);

в) помилки педагогів (завищення педагогічного впливу; позбавлення дитини індивідуальних стимулів; покарання, пов'язані з приниженням особистості дитини; суперечливість вимог; конфлікти між батьками і педагогами; поверхові відомості про дитину тощо);

г) помилки сімейного виховання ("запещене дитя", "нещасливе дитинство", "загублене дитинство", "одиноке дитинство", "байдуже дитинство"); відсутність елементарних психолого-педагогічних знань, перекладання піклування на школу; відсторонення дитини від фізичної праці; конфлікти в сім'ї тощо;

д) соціальні причини (суперечності в суспільстві, в мікросоціумі);

е) психотравмуючі ситуації.

12. *Педагогічні висновки.*

Паспорт неформальної підліткової групи

1. Кількість людей у групі (постійний і епізодичний склад).

2. З якого часу існує.

3. Вік, місце роботи, навчання її членів.

4. Принцип включення в групу (за місцем проживання, на підставі загальних цілей, приналежності до громади і т.д.).

5. Основні місця збору.

6. Середня періодичність зборів.

7. Найбільш використовувані спільні заняття (проранжувати) (випивки, гра в карти, рухливі ігри, блукання вулицями, відвідування кіно, спів під гітару, уживання наркотиків і т.д.).

8. Найбільш улюблені теми бесід і обговорень (проранжувати) (обговорення різних проблем у навчанні, на роботі, конфліктів з батьками, учителями, обговорення прочитаного, кіно- і телефільмів, обговорення спільних дій, життєвих планів, відносин з дівчинами, розповіді про взаємини дорослих чоловіків і жінок, про злодійські звичаї, обговорення способів отримання засобів для розваг, випивки, наркотиків і т.д.).

9. Жаргонні слівця, використовувані в групі.

10. Клички членів групи.

11. Лідер групи і його характеристика.

12. На чому тримається авторитет лідера (потрібне підкреслити): на страху перед фізичною силою; на повазі до інтелекту; на умінні знайти загальну мову з хлопцями; на досвідченості.

13. Як часто і з приводу чого бувають конфлікти?

14. Як звичайно розв'язуються конфлікти (мирно, бійкою, завдяки втручанню лідера, компромісом частини хлопців)?

15. Як часто виникають конфлікти, бійки з іншими угрупованнями і з приводу чого?

16. Чи підтримується зв'язок з дорослими злочинцями, з особами, що відбули покарання у місцях позбавлення волі (так, ні, епізодично)?

17. Який вплив вони роблять на хлопців? (потрібне підкреслити: застерігають про можливості злочину; підбурюють до злочину; заражають помилковою романтикою; передають злодійський жаргон, пісні, звичаї).

18. Які якості характеру і вчинки більше всього засуджуються і які заходи впливу з боку групи чиняться на провиненого?

19. Чи можливий добровільний вихід із групи? Перехід в іншу? Чи бували такі випадки, з якої причини і яка реакція на це?

20. Як ставляться дорослі до угруповань дітей:

- батьки (доброзичливо, не перешкоджають зустрічам на квартирах; нейтрально, не звертають уваги; вороже, забороняють спілкування, забороняють зустрічі у себе в будинку);

- учителі;

- сусіди.

21. Чи перебуває хто-небудь із дітей на обліку в міліції, які заходи впливу на групу?

22. Чи займається хто-небудь із дітей у гуртках, секціях, клубі? Як це впливає на інших і як до цих занять ставляться у групі?

РЕКОМЕНДАЦІЇ ПЕДАГОГАМ, ПРАКТИЧНИМ ПСИХОЛОГАМ, СОЦІАЛЬНИМ ПЕДАГОГАМ, БАТЬКАМ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ РОБОТИ В УЧНІВСЬКИХ КОЛЕКТИВАХ З ПИТАНЬ МОЛОДІЖНОЇ СУБКУЛЬТУРИ

1. Необхідно визнати існування молодіжних неформальних об'єднань як соціобіологічну потребу підліткового віку, яка незалежна від часу та народу, і в наш час пов'язана з модою на визначений стиль музики, окремих співаків (об'єднання фанів), сучасний одяг та ін.

2. Знання особливостей молодіжних груп допомагає педагогу (батькові) налагодити контакт з підлітком, зруйнувати «стіну» між дорослими та молоддю.

3. Стратегічний напрямок психолого-педагогічної роботи з даної теми: від замовчування – до інформованості, від заборони – до контролю та діалогу.

4. Перебування підлітка в неформальній групі не повинно спонукати педагога до оцінювання його особистості, а лише засвідчує проблему соціальної дезадаптації учня і вимагає від школи створення такого мікроклімату у класі, де б кожен знайшов своє місце і зміг би самореалізуватися.

5. Найперший крок у роботі з учнівською та студентською молоддю повинен забезпечити інформованість її про існування певних неформальних та формальних течій, об'єднань на годинах спілкування, тобто необхідно задовольнити інформаційний голод.

6. Якщо у школі є учасники неформальних молодіжних груп, варто організувати виховні заходи, на яких дати учням можливість презентувати себе і навести мости дружби між різними об'єднаннями.

На таких перехрестях можна організовувати і обговорення тих питань, які цікавлять молодь: сучасні музичні напрямки, мода на одяг, зачіски, професії майбутнього тощо.

7. Залучати молодь до організованого культурного дозвілля, впроваджувати тренінги спілкування та молодіжні програми у закладах освіти. Поглиблювати взаємостосунки з позашкільними установами. Організовувати спільні виховні програми.

8. У школах варто організовувати наступні анонімні дослідження:

- на предмет участі (або прихильності) учнів у молодіжних неформальних об'єднаннях;

- на виявлення учнів, які вживають алкоголь, палять, вживають психотропні та наркотичні речовини;

- варто проаналізувати і порівняти результати досліджень: чи існує зв'язок між вживанням наркотичних речовин та перебуванням у неформальній групі.

9. Психологу необхідно діагностично визначити тип акцентуації характеру учнів, які перебувають у молодіжних неформальних об'єднаннях для того, ступень агресії, щоб зрозуміти ступінь залежності особистості від групи, і чи існує деструктивний розвиток особистості.

10. Особливу увагу приділяти профілактиці девіантної поведінки та шкідливих звичок.

Орієнтовний тренінг для роботи з підлітками

Головні завдання тренінгу:

- Зниження емоційного напруження.
- Розвиток здатності розуміти емоційний стан іншої людини й уміння адекватно висловлювати свій.
- Формування навичок позитивного впливу на інших.
- Ігрова корекція поведінки: усунення надмірного напруження і тривожності; викорінювання бар'єрів, що заважають продуктивним конструктивним діям. Регуляція соціальних відносин.

Структура тренінгу:

I. Розминка.

Мета: розминка учасників, їхнє емоційне входження у тренінгові заняття.

II. Велика гра (основна частина).

Психологічні вправи, етюди, пантоміма, рольові та рухливі ігри, криголами.

III. Розслаблення (розрядка).

Мета: вихід із психологічної атмосфери, яка виникла під час основної частини заняття.

ЗАНЯТТЯ 1."Я"

Знайомство: психологічна розминка.

Мета: знайомство з колом інтересів учасників групи. Привітання членів групи, ознайомлення з правилами роботи у групі:

- не перебивати один одного;

- не оцінювати і не засуджувати жодні висловлювання, як погані так і хороші;

- не давати порад, коли цього не просять учасники;

- намагатися дотримуватися теми обговорення;

- брати участь в обговоренні проблеми за бажанням;

- дотримуватися конфіденційності щодо того, що може статися на семінарі;

- враховувати час обговорення;

- критикувати не людину, а конкретний вчинок.

Для того щоб учасники групи швидше перезнайомилися та були готові для подальшої роботи в атмосфері довіри й симпатії, пропонуємо наступні вправи.

Криголам "Знайомство"

Дає можливість не лише познайомитись, а й сприяє розвитку пам'яті.

Усі учасники стають в одне спільне коло. По черзі, починаючи з одного з тренерів, кожному учасникові потрібно назвати себе й сказати щось позитивне про себе. Фразу можна запропонувати розпочати словами: "Мене звати... Моя краща подруга (друг) про мене сказала (в) б (би), що я..." Вправа

Вправа "Нетрадиційне вітання"

Учасники ходять по кімнаті й за командою ведучого при зустрічі вітаються:

а) долонями;

б) коліньми;

в) чолом;

г) боком.

Після виконання учасники сідають на місце.

МІНІ-ЛЕКЦІЯ "Я - КОНЦЕПЦІЯ"

Ознайомити учасників з тим, що особисті уявлення, цінності, потреби й емоції кожного є невід'ємною частиною конфлікту, в якому ми беремо участь; як відомо, люди зі здоровим почуттям цінності можуть уникати розширення конфліктів, вони менш упереджені щодо інших людей, більш здатні замислитися над тим, які інтереси лежать в основі поведінки оппонента.

Для роботи учасникам пропонується виконати вправи, які ознайомлюють учасників з певними інтерактивними техніками і сприяють підвищенню їхнього самооцінювання.

Вправа "Хто я?"

Мета: усвідомлення важливості прийняття свого "Я" з усіма перевагами та недоліками.

За допомогою інтерактивного методу "мозковий штурм" (записувати кожну ідею чи пропозицію, яка спала на думку, не розмірковуючи); 10 разів відповісти на запитання "Хто я?", використовуючи

характеристики, риси, інтереси й почуття для опису себе, починаючи кожне речення із займенника ("Я..."). Потім зробити розподіл відповідей на "+" і "-". Замінити негативні прикметники на більш позитивні, але таким чином, щоб речення не втратило правдивості.

Наприклад: "Я наївний" - "Я відвертий у контактах із людьми".

Вправа "Взаємне інтерв'ю"

Ця вправа виконується в парі. Уявіть себе кореспондентом газети, який має завдання написати статтю саме про вашого партнера. Ви можете ставити різні запитання (щодо 10 відповідей із вправи "Хто я?"). Щоб якомога краще репрезентувати свого партнера іншим учасникам групи після закінчення інтерв'ю, Ваш партнер має зробити те саме.

Вправа "Автопортрет"

Мета: самосприйняття.

Під тиху музику намалювати символічний автопортрет. Дати незвичайний заголовок малюнку. Виконані портрети вивішуються тренером на дошці. Учасники аналізують бачення кожного малюнка, відчуття, настрій, емоції, які він викликає, вказують, кому він належить. Обговорення заняття.

ЗАНЯТТЯ 2. "ТИ"

МШІ-ЛЕКЦІЯ "УСІ ЛЮДИ РІЗНІ, І КОЖНА ЛЮДИНА УНІКАЛЬНА"

Запропонувати учасникам навчитися розпізнавати процеси, які часто заважають усвідомленню унікальної неповторності кожної людини. До таких понять належать: стереотип, упереджене ставлення, дискримінація.

Стереотип - усталене слово або словосполучення, яке відображає впевненість у тому, що група людей характеризується певними подібними якостями і члени групи не мають індивідуальних відмінностей.

Упереджене ставлення - думка, часто несприятлива, про предмети або людей, яка складається ще до того, як були розглянуті всі аспекти. На відміну від стереотипу, упереджене ставлення відображає вже повніше ставлення до певних предметів або людей і представлене, як правило, у вигляді складного речення.

Дискримінація - неоднакова взаємодія з людьми за ознакою їхнього віку, релігії, походження, національності, фізичних вад, статі, соціальної стратифікації, раси тощо. На відміну від стереотипу й упередженого ставлення до предметів або людей, дискримінація обов'язково пов'язана з конкретними діями.

Вправа "Асоціації"

Мета: показати учасникам групи, що кожна людина - індивідуальність.

Вправа "Асоціації" сприяє також швидкому знайомству учасників та підвищенню відчуття їхньої власної цінності. Усі члени групи сидять

колом. Кожний по черзі, починаючи зліва від ведучого, сідає на стілець у центрі й повертається обличчям до кожного й одержує асоціацію, яка виникає у даний момент. Це може бути асоціація із квіткою, спорудою, природним явищем, літературним героєм тощо. Але заборонено оцінювати людину: товстий, худий, злий тощо. Наприклад: жінка - голуба хвиля, Дюймовочка, загадка, холодний вітерець, лисичка; чоловік - молодий дуб, пан отаман, грозова хмара, трактор, директор...

Після того відбувається обговорення, під час якого учасники починають розуміти, що сприймання чи виникнення асоціації відбувається у зв'язку з проблемами, соціальним досвідом тієї людини, у якої вони виникають. Учасники тренінгу розповідають про свої переживання. Усе це сприяє пізнанню та об'єктивному оцінюванню свого "Я".

Криголам "По той бік дороги"

Ця вправа допомагає виявити, наскільки толерантною є група.

Запросити учасників стати посередині кімнати. У центрі проходить уявна дорога. Тренер називає певні твердження. Ті учасники, які погоджуються з цими висловами, мають перейти на праву сторону "дороги", а ті, хто не погоджується - на ліву. При цьому слід, щоб учасники звернули увагу на те, хто з ними по один бік дороги.

Наприклад:

- Важливо під час спілкування завжди уникати сварок і конфліктів.

- Я люблю морозиво.

- У конфлікті завжди можна визначити "сторону, яка має рацію" і "сторону, яка не має рації".

- Я не люблю відпочивати на морі.

- Мене дратують люди, які нав'язують свої погляди.

- Я люблю читати детективи та інші.

Вправа "Воскова свічка"

Вправа на відвертість та довіру. Станьте у тісне коло. Бажаючий стає у центр кола, заплющує очі й дозволяє групі похитати себе, тримаючи за плечі й верхню частину тулуба. Це може бути рух за годинниковою стрілкою або навпаки чи хитання з одного боку в інший. Стопи ніг того, хто стоїть у центрі, не повинні відриватись од підлоги. Цю процедуру проробляють усі.

Обговорення:

- Як ти почувався, коли був у центрі кола?

- Про що думав, коли був членом групи і гойдав інших? Якого набув досвіду?

- Чи є відмінності в поведінці групи залежно від того, хто є в центрі кола?

- Який висновок можна зробити про групу та її членів?

Обговорення вправи.

Підсумки заняття.

Поради батькам «8 речей, яких не слід казати дітям»

1. «Коли я був у твоєму віці…».

Дитина чує: «Твої проблеми не важливі, мені було важче».

2. «Ти просто не розумієш!».

Дитина чує: «Ти неспроможний зрозуміти, і немає сенсу намагатися пояснювати це тобі».

3. «Ти думаєш, що тільки в тебе якісь проблеми».

Дитина чує: «У тебе немає справжніх проблем».

4. «У мене немає часу, щоб вислухати тебе…».

Дитина чує: «Я надто зайнятий, щоб піклуватися про твій світ».

5. «Роби те, що я кажу, а не те, що я роблю…».

Дитина чує: «Роби правильно, а я не зобов'язаний так чинити, адже я вже дорослий».

6. «Тому, що я наказав тобі!».

Дитина чує: «Я не хочу чути твоїх спроб домовитися зі мною».

7. «Та чому ж ти не можеш бути схожим на…?».

Дитина чує: «Мені прикро, що ти не хтось інший».

8. «Одного разу ти повернешся до цього дня…».

Дитина чує: «Забудь про сьогодні й зосередься на завтрашньому дні».

Ніколи не оцінюйте свого сина чи доньку як особистість, засуджуйте лише їхні негативні вчинки!

Вправи для корекційної роботи, метою якої є розширення адаптаційних можливостей дітей та підлітків з агресивною поведінкою

Вправа «Ім'я-якість». Мета: входження в атмосферу групи; створення позитивного налаштування на роботу. Матеріал: м'яка іграшка. Сидячи в колі, учасники, по черзі, тримаючи м'яку іграшку, називають своє ім'я та 2-3 позитивні якості на першу букву імені. Наприклад: «Я – Наталя, наполеглива, надійна». Якщо виникають ускладнення в учасника, йому можуть допомагати інші, але при цьому ведучий має допомогти завершити словесний ряд позитивними якостями.

Вправа «Подібне й різне». Мета: підвищення згуртованості, знайомство. Вправа виконується стоячи. Учасникам пропонується порухатись і ділитись на групи, відповідно до почутого. В результаті можна побачити, наскільки учасники подібні і на скільки відрізняються. Наприклад: ведучий каже: «Підійдіть до мене і станьте праворуч ті, хто полюбляє гучну музику, а хто не любить, лишайтесь на місці». Далі продовжує хтось з учасників: «Я не люблю манну кашу, підійдіть до мене, хто не любить, а хто любить – лишіться на місці». Далі продовжує наступний.

Вправа «Сніговий ком».Мета: закріпити знайомство, краще дізнатись про кожного учасника групи, згуртувати колектив. Перша людина називає своє ім'я . Друга людина називає ім'я першої, потім своє. Третій - ім'я першого, другого, своє . І так до останньої людини. Гру можна зробити цікавіше, якщо до кожного імені додавати прикметник на першу букву імені. Наприклад: артистична Аня, таємнича Таня, лінивий Льоша і т.д.

Вправа «Мене звати… і я хочу… і я не хочу». Учасник називає своє ім’я і те, чого б йому хотілось на даний момент або ж у перспективі, так само чого б не хотілося. До нього приєднуються двоє, один, в якого збігіються бажання, інший – збігаються небажання, називаючи свої бажання або небажання, при цьому підтверджуючи спів падіння. Наприклад: «Я – Аня, я хочу літа і не хочу морозива.». До Ані приєднуються Міша, який так само не хоче морозива, і Саша, який теж хоче літа. Саша: «Я, як і Аня, хочу літа, не хочу отримати двійку». Міша: «я так само, як Аня не хочу морозива, а хочу сноуборд» і т.д.

Вправа «Комплімент». Ведучий кидає м'яч комусь із учасників. Цей учасник повинен швидко сказати йому будь-який комплімент, потім кинути йому м'яч назад. Якщо учасник не зміг швидко зорієнтуватися і сказати комплімент чи не встиг вчасно віддати м'яч, він повинен вийти з кола. (краще залишити учасника в колі, інші ж учасники допомагають підібрати комплімент). Компліменти можуть бути різними. «Ти дуже сильний, розумний, елегантний, спортивний, чесний, винахідливий, веселий» тощо. Якщо це - дівчинка, їй можна говорити такі слова: «Ти дуже красива, ніжна, мила, чарівна, ошатна».

Вправа «Знавці почуттів». Візьміть м'яч і почніть передавати його по колу. Той, у кого в руках м'яч, повинен назвати одну емоцію (позитивну чи негативну) і передати м'яч наступному . Повторювати сказане раніше не можна. Якщо виникають труднощі – група допомагає.

Вправа «Країна почуттів». Згадайте з групою ще раз, які почуття ви знаєте. Запишіть назви емоцій, які вам пригадуються, на окремих аркушах паперу. А тепер запропонуйте уявити, як виглядають ці "жителі внутрішнього світу"? Нехай учасники намалюють портрет кожного на аркуші з відповідною назвою. Процес створення таких образів дуже цікавий і показовий. Зверніть увагу, як уявляє собі дитина

ті чи інші почуття, як пояснює свій вибір Особливо інформативним може бути наступне доповнення до намальованому портрету. Запропонуйте юному художнику зобразити, як виглядає будиночок кожного почуття і які речі в ньому зберігаються . Можливо, в нових образах ви побачите щось схоже з життям самої дитини. Отримані портрети найкраще якось оформити. Можна створити з них "галерею почуттів", розвісивши на стіні, можна зробити художній альбом, з'єднавши листи разом і зробивши обкладинку.

Вправа «Розповідь по фотографії» Ця гра - чергова сходинка в емоційному розвитку дитини, місток від її інтересу й уваги до власного внутрішнього світу до розуміння чужих емоцій і співпереживання.

Для того щоб почати грати, вам знадобляться будь-які фотографії людей, що відображають їх настрій. Їх неважко підібрати, перегорнувши будь-які журнали або переглянувши репродукції картин. Покажіть дитині одну з цих фотографій і попросіть визначити, які почуття переживає людина на фото. Потім запитайте, чому вона так думає; нехай дитина спробує словами висловити, на які зовнішні ознаки емоцій вона звернула увагу. Можна також запропонувати їй пофантазувати, придумавши, які події в житті сфотографованих чоловіка чи жінки передували цьому моменту. Краще, якщо таких причин буде декілька. Далі можна обговорити з дітьми, чи відчували вони самі подібні почуття, і якщо так, то за яких обставин. Важливо, щоб кожна дитина висловився і була почута .

Вправа «Танець з листком». Мета: розвиток міжособистісної чутливості, взаєморозуміння. Правила проведення: Вправа виконується в парах. Для виконання вправи краще використовувати відповідну музику.

Кожній парі пропонується взяти по одному листку паперу, стати обличчям один до одного і стикнутися головами лоб в лоб. Листок паперу при цьому прокладається між лобами. Завдання кожної пари - рухатися по кімнаті, утримуючи свій листок лобами. Руки при цьому необхідно закласти за спину. При цьому учасникам не можна довго стояти на місці і не можна розмовляти.

Парам необхідно знайти канали інтуїтивного розуміння партнера. Партнери, які упустили листок, повинні завмерти в тих позах, в яких вони знаходяться в момент, коли їх листок торкнеться підлоги. І повинні залишатися в них до закінчення загальної процедури. Процедура закінчується тоді, коли залишиться тільки одна пара.

Виконання вправи в невеликих кімнатах ускладнюється, тому що учасникам необхідно багато простору, щоб не зіткнутися з іншими учасниками або зі стінкою. При цьому учасникам необхідно постійно «відчувати один одного». У великих приміщення можна ускладнити вправу, безладно розставивши по кімнаті стільці.

У завданні є момент, який не відразу помічають учасники. Завмерти потрібно тільки в той момент, коли листок торкнеться підлоги. А поки він падає, можна встигнути прийняти більш зручну позу, хоча б стати рівно. Хтось навіть встигав сісти на стілець. Але іноді учасники так і стоять, лоб в лоб. На ці моменти слід звернути увагу в процесі обговорення.

Вправа «Мішечок криків». По черзі або за бажанням діти підходять до ведучого і якнайгучніше кричать у спеціальний мішечок. А після заняття вони можуть, якщо захочуть, "забрати" свій крик назад.

Діти не завжди обмежуються бурхливою словесною реакцією, а іноді пускають у хід кулаки. У таких випадках варто їх учити контролювати свою фізичну агресію. Учитель, бачачи, що діти занадто активні на перерві, може організувати рухливі ігри, змагання. У класах шестирічок можуть бути підручні засоби: легкі м'ячі, які дитина може жбурляти в мішень; м'які подушки, які розгнівана дитина може бити; газети, які можна зім'яти і жбурляти у певне місце. Усі ці предмети можуть сприяти зниженню емоційної і м'язової напруги.

Вправа «Малюнок агресивної людини». Обладнання: ватман, олівці (фломастери). Дітям пропонується зробити груповий малюнок людини, яку вони вважають агресивною. Їм пропонується обговорити свої думки протягом кількох хвилин і намалювати портрет такої людини. По закінченню відбувається обговорення малюнку (які відчуття виникають, коли дивитесь на малюнок? Які відчуття виникали під час малювання? Чи хочеться щось змінити в малюнку? Якщо будуть зроблені зміни, чи залишиться «портрет» агресивним, чи можливо зміниться?).

Вправа «Гнів на сцені». Коректувальний прийом, заснований на зоровому представленні образу свого негативного почуття. Запропонуйте дитині уявити, як виглядав би її гнів на сцені театру. В образі кого виступав би актор, що грає гнів? Яким голосом та інтонаціями говорив би? Як би він рухався по сцені? Запропонуйте їй виступити в ролі актора і зобразити гнів "від першої особи", виразно рухаючись за нього і вимовляючи репліки, які їй хочеться в даний момент вимовити, і з такою гучністю і інтонаціями, як вважає за потрібне. Хай вона покаже вам весь спектакль, отримуючи можливість

виплеснути гнів, вона в той же час має нагоду керувати ним і врешті-решт "прибрати" його з сцени.

Вправа «Аркуш гніву». Учасникам пропонують згадати ситуацію з життя, коли ними володіли негативні емоції. Пригадавши, взяти аркуш паперу і написати листа своєму гніву. В листі описати своє самопочуття, як їм живеться з їхнім гнівом, чи хотіли б вони з ним частіше зустрічатися і таке інше. Після написання, кожен зачитує свій лист і обговорюється емоційний стан кожного.

Вправа «Я спокійний. Я сердитий». Обладнання: аркуш паперу, олівці, фломастери. Умовно розділити аркуш паперу на дві частини і символічно зобразити свій спокійний стан та ста, коли сердитий. Обговорити кожен малюнок. Дізнатись, які відчуття виникають, коли дивишся на спокій та гнів.

Вправа «Перемогти дракона». Ведучий розповідає про те, що майже в кожного є «свій дракон», вирощений в домашніх умовах: це наші недоліки, які заважають нам жити, але з якими ми, чомусь миримося. В один прекрасний день майже кожен наважується вбити свого дракона. Але потім виявляється, що справа клопітка і довга, на місці однієї відрубаної голови якось непомітно виростає інша, потім третя. І ми привчаємося жити зі своїм драконом, хоча з часом він все більше псує і наше життя, і життя наших близьких.

Пропонується, намалювати чи склеїти за типом колажу «свого дракона» і назвати його в цілому і кожну його голову в окремо.

Після виконання завдання учасникам пропонується придумати історію або казку про те, як вони переможуть своїх драконів. Історія може бути зображена і вигляді коміксу, представлена у вигляді розповіді або сценарію фільму. Бажаючі можуть об'єднатися в групи і придумати спільну історію, але і драконів, і героїв має бути стільки ж, скільки членів у групі.

Потім бажаючим пропонується розповісти або показати свої історії.

Обговорення:

- Що виявилося в цих історіях?

- Чи може ця казка допомогти реально «перемогти свого дракона» і в чому?

На закінчення ведучий запитує: чи думав хто-небудь над тим, що дійсно можна зробити зі своїми «драконами»? Бажаючі можуть коротко розповісти про це.

Вправа «Місток». визначення стратегій поведінки в конфліктних ситуаціях, приміряння їх на собі.

За допомогою крейди тренер малює на підлозі «вузький місток».

Інструкція: «Уявіть собі, що цей вузький місток пролягає високо в горах через глибоку прірву. Ви стоїте на одному кінці містка, а на іншому стоїть ваш партнер. Ви починаєте йти на зустріч одне одному і ваше головне завдання розминутися на містку так, щоб ніхто не впав у прірву». Коли всі учасники побувають у парі один з одним, вправа закінчується. Наприкінці проводиться обговорення. Учасники заняття відповідають на запитання: з якими труднощами вони зіткнулися під час виконання вправи.

Вправа «Розтули кулак». Мета : Розвинути у команди довіру один до одного і визначити їх відносини в групі Завдання: Зблизити команду, щоб учасники відчували довіру кожного. Ця вправа розрахована на двох осіб. При цьому обидві, як правило, несподівано добре впізнають один одного. Вони можуть багато чого побачити в своєму партнері: його сприйнятливість, особливості поведінки, прямоту або скритність, схильність до маніпулювання, стиль поведінки в конфліктах. Ця вправа є класичною, але вона не втратила своєї

значущості. Вона дуже проста і при цьому надає несподівано широкі можливості пізнати один одного.

1. Попросіть групу утворити пари: «Знайдіть когось, хто вам цікавий або про кого вам важко скласти враження».

2. Партнери сідають поруч і вирішують, хто з них буде А, а хто - Б.

3. А стискає праву руку в кулак. Перед Б стоїть завдання цей кулак розтиснути. Він вибирає будь-який засіб (словесний або фізичний вплив), який здається йому відповідним, і пробує застосувати його, а партнер А вирішує, чи хоче він вчинити опір, як довго він буде це робити і коли він поступиться партнеру .

4. Після цього партнери міняються ролями. Тепер Б стискає руку в кулак, і А намагається цей кулак розтиснути.

5. Коли пара виконала ці дії, вся група збирається разом і обмінюється досвідом:

• Які засоби тільки посилювали опір?

• Які засоби можна відзначити як тактовні?

• Чи намагався хтось, перевірити, як партнер реагує на стрес?

• Чи не відмовився хтось виконати завдання, тому що воно здалося йому смішним або неприродним ?

• Чи відігравала якусь роль особиста довіра партнерів один до одного?

• Як би ви оцінили атмосферу довіри в групі в цілому?

• Чи є серед членів групи хтось, з ким би ви охоче повторили це завдання?

Вправа «Збери фігуру». Вправи на рух і реакцію. Учасники вільно переміщуються по приміщенню з закритими очима і жужанням. По плесканню ведучого необхідно вишикуватися в коло. Очі відкривати ні в якому разі не можна. Гра вважається вдалою, якщо всі учасники опинилися в колі. На це відводиться декілька спроб (не більше 7). Ведучий фіксує отримані форми на дошці. Після закінчення

гри проводиться обговорення, що підкреслює важливість групової роботи (якщо коло не виходить це означає ніхто з учасників не виконав завдання).

Вправа «Двоє з одним олівцем». Гра спрямована на формування співробітництва, взаєморозуміння, уміння працювати в парі. Виконуючи завдання, партнери не повинні розмовляти один з одним. Спілкування може бути тільки невербальним. Вправа супроводжується приємною музикою. Кожна пара отримує аркуш паперу і один олівець (фломастер). Кожна команда повинна намалювати картинку, сидячи за одним столом (або поряд один з одним).

- Ви не повинні перемовлятися і домовлятися про те, що будете малювати. Можна тільки дивитися один на одного, щоб вгадати ідею партнера. На виконання завдання відводиться 3-4 хв. Стільки ж звучить музика. Після завершення роботи, учасники демонструють свої «шедеври». Обговорюються проблеми порозуміння. Чи вдалося дійти одного рішення? Гру можна ускладнити: залучити 3-х учасників.

Вправа «Бджоли». Розвиває ще одне вміння ефективного спілкування – вміння слухати і чути іншого.

- Бджоли, як і люди, істоти соціальні. Тому вони спілкуються і діють в рамках правил, передаючи інформацію.

Учасники розбиваються на групи: одні повинні промовляти звук «а», другі «о», треті «у». Всі розходяться по кімнаті і з заплющеними очима вголос повторюють свій звук. За командою ведучого «бджоли» злітаються кожна до свого рою, утворюючи три бджолині сім’ї.

Відчуття від гри обговорюються.

Вправа «Цінності». Мета: визначити пріоритетні життєві цінності.

І. Для налаштування на тему можна почати з руханки «В житті я ціную…». Учасники сідають на стільці у коло. Стільців є на один менше, ніж учасників. Ведучий починає вправу словами «Поміняйтесь місцями ті, хто цінує дружбу». Ті, для кого дружба є цінністю, швидко міняються місцями. Той, хто не встигає зайняти вільне місце, стає ведучим. Коментар. Сприйняття світу залежить від переконань, вірувань, внутрішніх настанов, стереотипів і цінностей (наприклад, «займатися у житті тим, що подобається»; «бути вільним», «жити для власного задоволення»; «пересидіти бурю в тихому місці» тощо). Картина світу формується з набуттям життєвого досвіду. Спочатку ми отримуємо штампи – досвід батьків, вбираємо їхні стереотипи мислення, емоційні реакції і вибудовуємо уявлення про дорослий світ. Згодом на картину світу впливають учителі, друзі, співробітники, кохані тощо. Цінності відносно стабільні і стійкі, проте не є сталими, вони можуть змінюватися протягом життя, їх можна коригувати за бажанням. Минуле не можемо змінити, але можемо вплинути на майбутнє. Саме цінності є орієнтиром. Людина почувається успішною і щасливою тоді, коли крок за кроком рухається до чогось, що має для неї цінність.

ІІ. Що найголовніше для вас у житті? Як про це дізнатися? Найпростіший спосіб – це спочатку подумати про те, що є найбільш важливим у житті. Потім запропонувати учасникам письмово перерахувати власні цінності або вибрати із запропонованого переліку. Інструкція учасникам. Виберіть з переліку десять найбільш значущих для вас цінностей або допишіть інші. Якщо у процесі роботи ви зміните свою думку або захочете дописати інші цінності, тоді можете виправити відповіді. Кінцевий результат відображатиме вашу реальну

позицію. Тепер виберіть три найважливіші для вас цінності. Виберіть одну цінність, найголовнішу.

Орієнтовний перелік цінностей:

1. Гарне здоров'я та високий рівень життєвої енергії.

2. Свобода від страхів, невпевненості, минулого негативного досвіду.

3. Розваги.

4. Гармонійні стосунки з оточенням.

5. Кар'єра.

6. Віра.

7. Заняття улюбленою справою, хобі.

8. Рух до мрії, поставлених цілей.

9. Інтерес до життя, відкритість до нового.

10. Бажання вчитися та самовдосконалюватися.

11. Цікава робота.

12. Матеріальний добробут.

13. Власна справа.

14. Любов.

15. Комфорт.

16. Суспільне визнання, повага.

17. Щаслива родина.

18. Почуття щастя, гармонії, задоволення життям.

19. Дружба.

20. Відпочинок.

Інше _____

Обговорення:

Як відбувався процес вибору цінностей? Легко/важко було робити вибір?

Яку одну цінність вибрали? (Учасники відповідають за бажанням і аргументують думку).

Як емоційна компетентність може допомогти у реалізації життєвих цінностей? За яких умов цінності можуть змінитися?

Коментар. Ми виконали важливу роботу, визначивши власні цінності. Емоційна мудрість формується на основі цінностей, переконань, життєвої філософії. Це доленосний фундамент, на якому вибудовується життя. Це ніби грунт в саду: якщо він родючий, то проросте усе насіння, а якщо ні, тоді не отримаємо навіть сходів.

Життєві цінності визначають емоції та почуття, поведінку, безпосередньо пов'язаніз вчинками.

Сформованість цінностей допомагає з легкістю управляти злістю, образою та іншими емоціями, відчувати до оточуючих, до світу любов та співчуття. Часом, зосередившись на другорядному, не помічаємо головного. Саме цінності допомагають пам'ятати прожиттєві пріоритети, зосереджував тися на найважливішому, досягати бажаного. Вибір найбільш значущого і відмова від несуттєвого звільняє від багатьох невартих уваги проблем. Цінностізадають вектор руху у життєвому просторі.

Вправа «Я через 10 років». Мета: розвивати мислення. Хід вправи: уявіть собі, що минуло 10 років. Ти змінився . Змінилось твоє життя. Розкажи зараз про себе, як ти би розповідав про свою особистість, якщо б минуло 10 років. На підготовку дається 10 хв. При потребі можна записувати, для цього мають бути аркуші та ручки. Потім по черзі діти розповідають про себе.

Вправа «Знайди свою зірку». Дає можливість розслабитися і набратися оптимізму, впевненості у себе.

- Уявіть собі зоряне небо. Зірки великі і маленькі, яскраві і тьмяні. Для одних це одна або декілька зірок, для інших-незліченна кількість яскравих крапочок, які то віддаляються, то наближаються.Подивіться уважно на зірки і виберіть найпрекраснішу зірку собі. Назвіть будь-який образ, яку думку, яка виникає у вас при слові "зірка"? Чи є якась подібність між людиною і зіркою? У чому вона? Кожна людина по-своєму яскрава, загадкова, цікава, холодна чи гаряча, далекай чи близька. Значить, кожен з нас – зірка! Зараз кожен з вас отримає зірочку. Вам необхідно написати на ній своє ім'я (бажано в центрі зірочки) і прикрасити її за своїм бажанням.

- Подивіться ще раз на свою зірочку, а потім на зірочки інших учасників і виберіть ту, яка, на вашу думку, чимось схожа на вашу. Підійдіть до цієї людини і покладіть свою руку йому на плече. Утворіть пару. Якщо схожу на вас зірочку вже хтось вибрав, придивіться до інших, знайдіть схожу і утворіть пару з нею.

Конференція на тему: «Що ми знаємо про субкультури?»

для учнів 9-11 класів

(орієнтовна структура заходу)

Тема: Що ми знаємо про субкультурне життя?

Мета: Дати поняття молодіжної субкультури, пояснити , у чому полягає унікальність підліткових неформальних груп і культури, чим вони відрізняються від співтовариств і культури дорослих, формальних груп; виховувати, прищеплювати високу , справжню культуру, а також критичне і відповідальне ставлення до свого способу життя, потребу в духовності, свідомому прагненні до самовдосконалення.

Епіграф:

Спільнота розвиватиметься лише тоді, коли її члени контролюватимуть спілкування між собою

Франц Фенон

Форма проведення: Конференція

Хід заняття

Вступне слово вчителя: Доброго дня. Ми зібралися для того, щоб поговорити на таку тему : «Що ми знаємо про субкультурне життя?». На наш захід були запрошені вчителі , психолог, соціальний педагог та учні 9-11 класів нашої школи.

Ми спробуємо розповісти всім про існування у нашому суспільстві різних формальних і неформальних організацій, до яких входять підлітки та про вплив цих організацій наних. Тобто мова йтиме про субкультури.

Молодіжні неформальні субкультури вперше виникли в Америці, а нині поширилися по всьому світу. Субкультура приваблює молодь, в

основному, можливістю спілкуватися із собі подібними та зовнішньою атрибутикою. Саме вона дозволяє продемонструвати свою позицію в соціумі.

В Україні лише 2% молоді є членами офіційно зареєстрованих молодіжних організацій і понад 25% знайшли собі місце в неформальних угрупуваннях. Тому проблема молодіжних субкультур стає дедалі актуальнішою. Як не загубитися у вирі молодіжних субкультур, дізнатися про їх ідеали та погляд на життя, відокремити одну від одної допоможе наш сьогоднішній захід.

Ми ставимо 2 ключових запитання для нашої зустрічі:

1) **Чому молодь часто входить до складу якоїсь субкультури?**
2) **Які можуть бути від цього наслідки?**

Отож ми розпочинаємо.

Вчитель (Розповідь вчителя супроводжується показом слайдів)

Кожному з нас, хоч раз в житті, доводилось бачити людей, які чомусь не схожі на інших.

У когось на голові майорить ірокез, хтось увесь покритий металевими ланцюжками, а хтось у чорній шкірянці проноситься повз вас на мотоциклі. Найчастіше такі молоді люди і є носіями сучасних субкультур.

Словники визначають субкультуру як особливу сферу культури, суверенне цілісне утворення всередині пануючої культури, що відрізняється власним ціннісним ладом, звичаями, нормами. Вони закріплюються в особливих рисах поведінки людей, свідомості, мові.

Про субкультури можна говорити багато бо їх кількість, в різні епохи, просто дивує. Це і стиляги в СРСР, і хіпі, і панки, рокери, репери, готи… Перелік їх може бути дуже довгим. Найчастіше

субкультури виникають довкола певного центру чи ініціатора, який проповідує певні новації у сфері музичних стилів, способі життя, ставленні до якихось соціальних явищ.

То що ж таке субкультура?

Культура окремої соціальної групи, яка чимось відрізняється від загальної культури, що панує в суспільстві, називається субкультурою ***(префікс суб – означає під).***

Час від часу в історії людства виникають нові субкультури, деякі з них зникають, а інші набувають стійкості.

Поняття субкультура виникло в Англії. Ним позначали процеси,що відбуваються у кримінально орієнтованому молодіжному середовищі з протиправними нормами поведінки

Будь-хто з представників тої чи іншої субкультури прагне показати свою індивідуальність, показати тій сірій, буденній масі, що: "Я - особистість". Все більше підлітків у різних країнах світу кожного дня приймають ту чи іншу субкультуру. Тому сьогодні необхідно знати про це культурне явище, розуміти його та бути готовим до зустрічі з ним у реальному світі.

Учасниками молодіжних субкультур в основному є молодь. Підлітків у субкультурах приваблює можливість спілкуватися з собі подібними, а також зовнішня атрибутика, яка дає можливість демонструвати свою позицію у соціумі.

Загалом можна виділити 5 головних характеристик молодіжних субкультур:

1) специфічний стиль поведінки;

2) наявність власних норм, цінностей, картини світу, які відповідають вимогам певних соціальних категорій молоді;

3) протиставлення себе решті суспільства;

4) зовнішня атрибутика, яка має символічне значення;

5) ініціативний центр, який генерує тексти.

Таким чином можна вивести наступне означення:

Молодіжна субкультура – будь-яке об'єднання молоді, що має власні елементи культури, а саме: мову (сленг), символіку (зовнішня атрибутика), традиції, тексти, норми і цінності.

Сучасна наука виводить навіть певну класифікацію молодіжних субкультур. В короткому огляді їхня типологія виглядає так:

1. романтико-ескапітські субкультури (хіпі, толкієністи, байкери);
2. гедоністично-розважальні та комп'ютерні субкультури.

До цього виду субкультур можна віднести мажорів, рейверів, реперів, хіп-хоперів, графітчиків, фурі, екстремалі, рольовиків, геймерів, хакерів тощо. Зазначимо, що "реп" – це виключно музичний стиль, а "хіп-хоп" є субкультурою, яка окрім репу вбирає в себе ще і ді-джеїнг, графіті, специфічну форму одягу, деякі види спорту, брейк-данс тощо.

3. анархо-нігілістичні (панки та ін.).

Існує безліч молодіжних субкультур, як і безліч стереотипів про те, що субкультура - це обов'язково погано. Свідчення тому, що половина безграмотних у цій справі людей вважають, що всі неформали (люди з різних субкультур) є божевільними сектантами.

Давайте ж спробуємо знайти плюси і мінуси кожної субкультури, щоб насамперед розуміти їх як людей.

Проблемою молодіжних субкультур переймаються також психологи і соціальні педагоги, намагаються зрозуміти підлітків та намітити методи роботи з попередження залучення їх у неформальні об'єднання. Тож до слова ми запрошуємо психолога

Психолог: (Виступ психолога про особливості підліткового віку)

Підлітковий період - це:

- Час усвідомлення
- Епоха символіки
- Невпинне будування уявних світів
- Прірва нереалізованості
- Молодіжний егоїзм
- Страх
- Перехід до чогось нового

Причини відходу молоді у субкультури, або андеграунд

1. Виклик суспільству, протест;
2. Виклик сім'ї, непорозуміння в сім'ї;
3. Небажання бути як усі;
4. Бажання затвердитися в новому середовищі;
5. Привернути до себе увагу;

6. Нерозвинена сфера організації дозвілля для молоді в країні;

7. Релігійні ідейні переконання;

8. Данина моді;

9. Відсутність мети в житті;

10. Вплив кримінальних структур, хуліганство;

11. Вікові захоплення.

Соціальний педагог: (аналіз анкет та опитувань)

Вчитель: А зараз ми запрошуємо до обговорення цієї важливої теми наших експертів та учнів , які досліджували дане питання.

Виступи експертів **(**перелік субкультур обирається або вчителем, або учнями самостійно. Виступи доцільно супроводжувати презентаціями або короткими відеофільмами).

Підсумки заходу.

Висновок вчителя

Молодіжні субкультури – особлива частина суспільної культури. Таких неформальних рухів багато. Неформальний спосіб життя часто притаманний підліткам, а належність до тієї чи іншої субкультури – це своєрідний спосіб продемонструвати дорослим свої власні погляди на життя. Тим більше, що підліткам взагалі характерне протиставлення себе дорослим і, мабуть, тому вони об’єднуються з іншими однодумцями та демонструють те, що у них є власні життєві позиції. Зазвичай бажання належати до певної субкультури з віком зникає. До цього потрібно ставитися лише як до одного з етапів життя. Між

іншим, практично всі підлітки проходять через певні групи, хай то якісь гуртки, секції чи ті ж неформальні рухи.

Кожен має право бути індивідуальним. Але ви побачили, що не завжди субкультура може бути небезпечною. Це і проблеми з законом, наркоманія, вживання алкоголю. Екстремальні види спорту теж небезпечні ... Завжди знаходиться якась негативна риса субкультури, яку може перейняти підліток.

А зараз давайте для запрошених поставимо ті 2 ключових запитання, які ми озвучили ще на початку зустрічі *(Мікрофон – інтерв'ю):*

- Чому молодь часто входить до складу якоїсь субкультури?
- Які можуть бути від цього наслідки?
- Чи було у вас зацікавлення однією із субкультур до цього?
- Чи змінили ви свою точку зору ?
- Чи був цей матеріал знайомий для вас, чи про це ви почули вперше?

Гадаю, що кожен із вас, діти, взяв багато нового для себе. Субкультура – це не єдиний спосіб проявити себе, виділити серед інших. Існує і багато інших: у спорті, у навчанні, у музиці, танцях, поезії, в образотворчому мистецтві тощо.

Я дякую всім учням - учасникам конференції, які доклали багато зусиль, щоб цей захід відбувся. Дякую всім, хто завітав до нас. До зустрічі.

АНКЕТА ДЛЯ УЧНІВ

1. Чи маєш комп’ютер вдома?
2. Скільки годин на день ти приділяєш комп’ютеру?
3. Чи захоплюєшся ти комп’ютерними іграми?
4. Оціни свій стан після гри на комп’ютері:
    - Спокійний
    - Збуджений
    - Переважають позитивні емоції
    - Переважають негативні емоції
    - Бажання продовжити гру
5. Чи роблять тобі зауваження батьки з приводу того, що багато часу приділяєш комп’ютеру?
6. Якщо є вибір: подивитися фільм, поспілкуватися з друзями, почитати книгу, пограти на комп’ютері – чому ти віддаси перевагу?
7. Чи користуєшся ти Інтернетом?
8. Що приваблює тебе в Інтернеті?

Анкета на визначення комп'ютерної та інтернет-залежності

Відповіді даються за п'ятибальною шкалою:

1 – дуже рідко, 2 – іноді, 3 – часто, 4 – дуже часто, 5 – завжди

1. Як часто Ви затримуєтесь в мережі довше, ніж хотіли?

2. Як часто Ви ігноруєте свої домашні обов'язки, щоб провести більше часу в мережі?

3. Як часто Ви користуєтесь Інтернетом?

4. Як часто Ви будуєте нові відносини з друзями по мережі?

5. Як часто Ваші батьки скаржаться з приводу кількості часу, що Ви проводите в мережі?

6 . Як часто через час, проведений в мережі, страждає Ваша освіта чи робота?

7 . Як часто Ви перевіряєте електронну пошту або соц.мережі, перш ніж зайнятися чимось іншим?

8 . Як часто страждає Ваша ефективність або продуктивність в навчанні чи роботі через використання Інтернету?

9 . Як часто Ви приховуєте або обманюєте, якщо Вас запитують про те, що Ви робили в мережі?

10 . Як часто Ви забуваєте про неприємності у своєму житті, замінюючи їх заспокійливими думками про Інтернет?

11. Як часто у Вас виникають приємні відчуття від майбутнього виходу в мережу?

12. Чи боїтеся Ви, що життя без Інтернету стане нудним і порожнім?(на скільки балів від 1 до 5)

13. Як часто Ви роздратовані, кричите, якщо щось або хтось відволікає Вас, коли Ви в мережі?

14 . Як часто Ви втрачаєте сон, коли пізно перебуваєте в мережі?

15. Як часто у Вас виникає бажання щонайшвидше повернутися в Інтернет? 16 . Як часто Ви кажете слова «ще пару хвилин …» , коли перебуваєте в мережі?

17. Як часто Ви намагаєтеся безуспішно зменшити час перебування в мережі?

18 . Як часто Ви намагаєтеся приховати кількість часу перебування в мережі?

19. Як часто Ви віддаєте перевагу мережі замість того, щоб зустрітися з людьми?

20 . Як часто Ви відчуваєте пригніченість, поганий настрій, знервовані, коли Ви не в мережі?

Результати:

- При сумі балів 40-69 варто враховувати серйозний вплив Інтернету на ваше життя.
- При сумі балів 75 і вище, у Вас комп’ютерна залежність і Вам необхідна допомога фахівця.

Анкета Кімберлі Янг

Дайте відповідь «Так» або «Ні».

1. Чи відчуваєте Ви занепокоєння через відсутність комп'ютера або Інтернету?

2. Чи відчуваєте Ви потребу в збільшенні часу для роботи за комп'ютером або перебуванню в мережі Інтернет?

3. Чи були у Вас невдалі спроби контролювати, обмежувати або припинити використання комп'ютера або Інтернету.

4. Чи відчуваєте Ви себе втомленим, пригніченим або роздратованим при спробі обмежити або припинити користування комп'ютером або Інтернетом?

5. Чи сиділи Ви за комп'ютером або знаходились в on-line більше ніж планували?

6. Чи були у Вас випадки коли ви могли отримати проблеми на роботі, навчанні або іншій сфері через надмірне користування комп'ютером або Інтернетом?

7. Чи траплялось вам приховувати членам сім'ї, друзям або іншим людям час проведення за комп'ютером або у Мережі?

8. Чи використовуєте Ви комп'ютер або Інтернет за для того, щоб уникнути проблем або поганого настрою (почуття безпорадності, провини, роздратування, депресії).

Результати:

Якщо учень дає 5 або більше позитивних відповідей, то він вважається залежним.

Рекомендації для батьків

Профілактика комп'ютерної залежності у дітей

- Привчайте дитину правильно ставитися до комп'ютера , як до технічного пристрою, за допомогою якого можливо отримати знання і навички, а не як до засобу отримання емоцій.
- Не дозволяйте дитині у віці 3-5 років грати у комп'ютерні ігри.
- Розробляйте з дитиною правила роботи за комп'ютером: 20 хв комп'ютерної гри, 30 хв заняття іншими видами діяльності.
- Не дозволяйте дитині їсти і пити біля комп'ютера.
- Не дозволяйте дитині грати в комп'ютерні ігри перед сном.b
- Домовляйтеся з дитиною виконувати ці правила.
- Обговорюйте з дитиною покарання у разі, якщо дитина порушить домовленість.
- Помічайте, коли дитина дотримується ваших вимог, обов'язково скажіть їй про свої почуття радості та задоволення. Таким чином закріплюється бажана поведінка.
- Не використовуйте комп'ютер як засіб для заохочення дитини. Під час хвороби і вимушеного перебування вдома комп'ютер не повинен стати компенсацією.
- Допомагайте дитині долати негативні емоції, які завжди присутні в житті кожної людини (розчарування, сум, образа, агресія тощо) і які можуть підштовхнути дитину отримати полегшення за комп'ютерною грою.

Поради учням:

- Обмежувати час перебування за комп'ютером – до 30 хв, після чого треба змінити вид діяльності;
- Установити часовий закон не грати перед сном, після їжі й поки не виконані домашні завдання та справи;
- Контролювати зміст ігор, не допускаючи сюжетів насилля, жорстокості, з елементами культових ритуальних обрядів;
- Частіше гуляти з друзями, не забувати, що реальне спілкування важливіше і корисніше від віртуального;
- Принципово не їсти за комп'ютером;
- Навчитись правильно ставитись до комп'ютера: як до технічного пристрою, за допомогою якого можливо отримати знання і навички, а не як до засобу отримання емоцій.

Правил безпеки:

1. Якщо ви вирішили купити комп'ютер, не економте на здоров'ї дітей: комп'ютер і відеоматеріали повинні бути якісні;
2. Комп’ютер потрібно розташувати в кутку чи задньою стінкою до стіни
3. Правильно організуйте робоче місце. Меблі повинні відповідати росту дитини. Сидіти за столом він повинен так, щоб ноги стояли на підлозі або на спеціальній підставці. Стілець повинен бути обов'язково з твердою спинкою. Сидіти дитина повинна на відстані не менше 50-70см від екрану, але чим далі, тим краще. Уявна лінія погляду (від очей до екрана) повинна бути перпендикулярна екрану і припадати на його центральну частину;
4. Стіл, на якому стоїть дисплей, слід поставити в добре освітлене місце, але так, щоб на екрані не було відблисків;
5. У приміщенні, де працює комп’ютер, необхідне щоденне вологе збирання. Тому підлогу в кімнаті не треба накривати килимом.
6. До і після роботи на комп’ютері слід протирати екран спеціальними серветками.
7. Вважають, що наші зелені друзі – кактуси – також допомагають зменшити негативний вплив комп’ютера.
8. Не забувайте частіше провітрювати кімнату. Акваріум або інші ємності з водою збільшують вологість повітря.
9. Ретельно обирайте для дітей комп'ютерні програми: вони повинні відповідати віку дитини;
10. Без шкоди для здоров'я дошкільнята та молодші школярі можуть працювати за комп'ютером не більше 15 хвилин, а діти короткозорих батьків і діти з відхиленнями у стані здоров'я - лише 10 хвилин в день, причому не щодня, а три рази на тиждень, тобто через день;

Поради для батьків.

1. Побільше спілкуйтеся з дитиною. Статистика свідчить, що у переважній більшості комп`ютероманами стають діти, в яких спілкування з батьками зводиться до 15-20 хвилин на день.

2. Цікавтеся іграми, в які грають ваші діти. Якщо ви не можете заборонити синові чи доньці грати, то контролювати мусите.

3. Час від часу (що частіше, то краще) перевіряйте, на які сайти заходить ваша дитина, якою інформацією цікавиться. Це зробити дуже просто.

4. Контролюйте комп`ютерне спілкування дитини. Ніколи не відпускайте її одну на побачення з новими знайомими по Інтернету. Наполягайте, щоб син чи донька йшли туди хоча б разом із друзями чи однокласниками.

5. Обмежуйте перебування дитини за комп`ютером до двох годин на день.

6. Стежте, щоб дитина, окрім комп`ютера, мала інші захоплення: відвідувала гуртки та спортивні секції. Намагайтеся знаходити час для спільних прогулянок та розваг. Близьке й довірливе спілкування батьків з дітьми - найліпший захист від усіляких неприємностей.

Рекомендації Інтернет-залежному

- Визнайте, що у вас є залежність. Ви не зможете боротися з нею, поки не зрозумієте, що піддано їй. Не обманюйте самі себе.
- Усе більше й більше людей в усім світі попадають в Інтернет-залежність. Тому вам може здаватися, що в цьому немає нічого страшного. Не ви не повинні упокорюватися з нею. Намагайтеся виплисти, навіть якщо всі навколо тонуть.
- Ви хочете припинити проводити в режимі он-лайн так багато часу? Тоді припините! Ви ж хочете цього, правильно? Постійно нагадуйте собі про це. Щораз коли бачите комп'ютер, ви думаєте: «Треба б перевірити свою електронну пошту!». Саме так і проявляється ваша залежність. Встановите певні години для перевірки вашої пошти й дотримуйтеся цього розкладу. Якщо ви дійсно проводите в Інтернеті занадто багато часу, по початку вам буде важко, але потім ви поступово звикнете.
- Заведіть хобі або захоплення. Відвідуйте різні групи й клуби, займайтеся спортом, музикою, танцями, співом і т.д. Займіться разом із другом фізичними вправами. Подивіться фільм, сходіть на концерт, почитайте книгу. Поповнить запас ваших знань. Напевно, у вашому будинку скопилася безліч книг, які ви давно хотіли прочитати. Таким чином, ви не тільки відволічетеся від Інтернету, але й займетеся самоосвітою.
- Допоможіть на кухні. Ваші домашні будуть ради, якщо ви замість того, щоб сидіти в чате або на якому-небудь форумі, допоможете їм приготувати вечерю. Ви зможете навчитися контролювати себе, вибираючи між Інтернетом і готуванням останнє. До того ж ваша родина буде вдячна вам за приготовлену вечерю.

- Погуляйте із друзями. Заплануйте похід у боулінг, торговий центр або на ковзанку. Уникайте походів у ті місця, де є доступ в Інтернет, наприклад в Інтернет-кафе. Інакше ви можете піддатися спокусі заглянути туди на кілька хвилин.
- Заплануйте сімейний вечір. Замість того, щоб дивитися телевізор або проводити час поодинці, зберіться всі разом, повечеряйте, а потім придумайте спільну розвагу, наприклад, пограйте в настільну гру.
- Установите ліміт часу роботи вашого комп'ютера. Визначите скільки разів у тиждень вам необхідно виходити в Інтернет. Виключайте комп'ютер, якщо у вас немає необхідності в ньому.
- Використайте таймер. Перед тим як сісти за комп'ютер, засікайте на таймері 30 хвилин. Сигнал нагадає вам, як багато часу ви провели за комп'ютером.
- Не їжте сидячи за комп'ютером. Харчування в окремому місці допоможе вам відволіктися від режиму он-лайн.

Профілактичне заняття для учнів 4-6 класів

«Школа Інтернет - безпеки»

Анотація. В наш час діти стають активними користувачами інформаційно-комунікаційних технологій. Важко переоцінити користь комп»ютера та Інтернету. Проте, щоб зупинити розповсюдження негативної інформації з даних джерел, є необхідість навчити дітей культурі та безпеці їх використання. Дане заняття має на меті навчити дітей правилам безпечного користування Інтернетом. Можна використовувати в кабінетах, де немає комп»ютера та інтернету.

Оформлення: в класі на дошці вислови:

Небезпека не в тому, що одного дня комп'ютер почне мислити, як людина, а в тому, що людина почне мислити, як комп'ютер.

Харріс Сідні

Якщо ти захочеш прочитати всі документи в мережі, то кожний день, витрачений на це, буде віддаляти тебе від мети на цілий рік.

Невідомий автор

Комп'ютери настільки швидко працюють, що всього за кілька хвилин комп'ютер може зробити таку величезну помилку, що знадобилися б тисячі людей та багато років праці, щоб створити щось подібне.

Невідомий автор

Вірність комп'ютеру означає зраду собі... Комп'ютер потрібен , аби служити людині. Людині не варто служити комп'ютеру.

Г.Метьюсоу

Хід заняття:

1. Вітальне слово вчителя. Повідомлення мети заняття.
2. Об»єднання в дві групи: «Хакери», «Смайлики» (можливі інші варіанти).

3. Обговорення правил роботи в групі (діти називають, вчитель записує на ватмані);
4. **Вправа «Мозковий штурм».** Пропонується задати питання учням, що таке Інтернет та яка його користь. Можна записувати на дошці в дві колонки плюси та мінуси Інтенету, а по закінченню вправи перечитати.
5. **Гра для знайомства «Соняшник».**

Перед початком вчитель вивішує для кожної групи плакат з аплікацією, де зображена квітка без пелюстків. Вчитель роздає кожному учню/ учениці стікери та дає завдання учасникам вигадати собі прозвисько («нікнейми»), якими вони користуються при спілкуванні в Інтернет просторі або хотіли б використовувати, та написати їх на стікерах. Кожний/а учень/ учениця виходить до квітки, називає нікнейм, своє реальнее ім'я та хобі та наклеює стікер з нікнеймом на квітку, так щоб стікер став пелюстком квітки. Аркуш з квіткою розміщується на дошці.

6. **Гра «Хто надіслав тобі листа?»**

Для цієї вправи вчитель використовує «Квітку» з попередньої вправи. Вчитель видає учням стікери і просить кожного/ну написати комплімент на стікері. А потім наклеїти їх поряд з будь-яким зі стікерів з нікнеймами на аркуші з квіткою іншої групи. Кожен/на учень/ учениця має наклеїти побажання до чужого нікнейму так, щоб власники нікнеймів не бачили, хто написав комплімент. Учасники отримають стікер з компліментом до свого нікнейму і намагаються вгадати, хто надіслав їм це «повідомлення». Часто учасники не можуть вгадати відправника повідомлення. Вчитель робить висновок, що так само відбувається і зі спілкуванням в Інтернет просторі. Дуже складно перевірити, хто саме пише тобі листи, спілкується з тобою. Якщоучасники групи добре знайомі між собою, вони можуть вгадувати

відправника за почерком. У такому випадку вчитель робить висновок, що в Інтернет просторі не існує почерків, тому ти ніколи не знаєш, хто знаходиться по той бік комп'ютера.

7. **Інсценізація коміксу «Безмежний ліс»** (найкраще ознайомити дітей даного шкільного віку ї з безпечним користуванням Інтернетом через комікси, які представлені на сайті: htlp :// www .onlandia .org .ua /html /pupils 7- 10. htm . «Безмежний ліс» - історія про дев'ятирічного Миколку, який вчиться користуватися комп'ютером та електронною поштою. Діти дізнаються про те, що таке Інтернет і що в ньому можна робити. Проте, вчитель не завжди має можливість використовувати Інтернет для показу коміксів при проведенні подібних занять. Інсценізація – один з виходів з даної ситуації)

Комікс «Безмежний ліс»

Ведучий 1. Містечко Онляндія розташовано в Безмежному лісі. Там живе Миколка Польовий.

Одного дня мудрі чарівники цифр наклали заклинання на ліс. Вони помістили в дерева нескінченні низки одиничок і нулів. Ці цифри не рухалися на папері, але завдяки заклинанню чарівників вони стали дуже швидко переміщатися усередині дерев. Корені дерев сплелися один з одним, щоб цифри могли переміщатися від дерева до дерева по всьому великому лісі. Дерева утворили велику мережу. Мережа стала настільки величезною, що люди стали називати ліс Безмежним лісом. Одинички і нули переносили інформацію, повідомлення і зображення від дерева до дерева. Дерева також навчилися зберігати інформацію, і ліс поступово став скарбницею інформації. Дерева були настільки корисними, що люди стали називати їх серверами.

У безмежному лісі також буда безліч різних цікавих і захоплюючих речей. (на дошці намальовано дерево, під час розповіді вчитель на двосторонньому скотчі прикрашає дерево 1 та 0).

Питання до дітей: ***Що вам найбільше подобається в Інтернеті?***

Ведучий 2: Як же Миколка користувався лісовою мережею? Для цього у нього був спеціальний пристрій – комп»ютер. Його подарував йому дядко Сашко. Миколка дав своїм батькам слово, що буде користуватися комп»ютером та інтернетом відповідально і безпечно.

Вчитель: (обговорення обіцянок Миколки)

- Я запитую у батьків дозвіл перед використанням комп»ютера;
- Я тримаю свій пароль у таємниці від усіх;
- Я відкриваю повідомленя електронної пошти, тільки якщо вона надійшла від знайомих;
- Я завжли повідомляю батьків про виникаючі проблеми;
- Я використовую комп»ютер максимум 1 годину на день;
- В інтернеті я нікому не повідомляю своє ім»я та адресу;
- Я обговорюю з батьками веб-сайти, які можна відвідувати.

Але зараз Миколку зовсі не цікавить лісова мережа. Наближається літній фестиваль, якого він з нетерпінням чекає. В програмі фестивалю завжди передбачений який-небудь сюрприз, який відомий тільки організаторам фестивалю.

Одного дня до Миколки прийшов його дядько Сашко. (діалог Миколки та дядька Сашка).

- Мені потрібна твоя допомога. Ти вмієш зберігати секрети?
- Так
- Це стосується сюрпризу фетивалю. Цей сюрприз незабаром буде відправлений до містечка з Великого Порту. Але при виникненні яких-небудь проблем жителі містечка одразу ж зв»яжуться зі мною за допомогою лісової мережі. Мені теба йти займатися декораціями до свята. Я тебе попрошу, якщо прийде повідомлення про небезпеку, то прибіжи і скажи мені.

- А від кого прийде повідомлення?
- Від Петра Полубородова.
- Це ж відомий фахівець по фейєрверкам!!! Невже на святі буде справжній фейєрверк?
- Це поки що секрет.
- Але, щоб попасти на сайт нашого комітету , тобі потрібно знати пароль. (каже на вухо) Пароль потрібний для того, щоб грабіжники не шпигували за жителями міста. Ось тобі e-mail Петра Полубородова.
- Добре, дядьку.

Ведучий 1: Але в місті також жили грабіжники, які намагалися перехопити повідомлення та інформацію про особисте життя жителів міста. І для цього вони випустили в мережу хробаків та віруси, щоб порушити роботу лісу (двоє учнів крадучись додають на дерево аплікації із зображенням вірусів та хробаків).

Віруси та хробаки – це небезпечні програми, які проникають до незахищених комп»ютерів, викликають безліч різних проблем, і, навіть, можуть пошкодити його. Вони можуть поширюватись через електронну пошту або веб-сторінки. Але жителі міста знали як захищатися від них. Антивірусні програми розпізнають віруси і запобігають їхньому проникненню до ком»ютера. Ще є таке поняття, як спам. Це повідомлення, небажані для одержувача. Спам блокує мережу і порушує її роботу. Ніколи не відповідайте на спам і не відкривайте такі повідомлення. «Листи щастя» виглядають необразливо, але також є спамом. Видаляйте їх, не пересилайте далі.

Ведучий 2: Тим часом Миколка чекав на почту для орагнізаторів фестивалю. Раптом йому стало страшно.

- А що буде, якщо я забуду пароль. Краще запишу його на паперці. А ще намалюю Петра Полубородова.

Раптом:

- Миколка, йди обідати.
- Зараз, мамо.

Ведучий 1: А що ж відбувається в наступний момент. Коли Миколка відчинив двері, виникає протяг, і листок з паролем вилітає у вікно. Він летить дуже далеко. І, на жаль, його знаходить дуже погана людина.

Коли Микола повернувся, він виявив, що папірець з паролем зник. Що він повинен зробити? (обговорення з дітьми кожного пункту)

- Взагалі не користуватися комп»ютером;
- Зателефонувати до міліції;
- Піти і знайти зниклий листок;
- Розповісти мамі про те, що трапилось.

Ведучий 1: Правильно. Миколка розповів мамі про те, що трапилось. Мама багато знає про лісову мережу, також вона має право дати новий пароль. На цей раз Миколка його гарно запам»ятав і не став записувати.

Ведучий 2: (хлопчик зображає грабіжника за комп»ютером) Грабіжник намагається проникнути на сторінку організаторів фестивалю, але це йому не вдається. Миколка змінив пароль, а старий не діє. І він дуже розлючений. Раптом грабіжник на папірці побачив і ім»я хлопчика.

- Зараз я влаштую йому сюрприз. Тримай листа.

Лист (зачитати)

Привіт! Я приготував тобі подарунок – цю відмінну гру. Відкрий її. Відправ мені новий пароль доступу до сторінки організаторів фестивалю. Я забув свій пароль. Петро Полубородов.

Ведучий 2: Миколка отримав повідомлення. І не знає, що робити. Як Полубородов дізнався його електорнну адресу, і чому він надіслав гру? Допоможіть йому (обговорення).

Вчитель: **Що повинен зробити Миколка?**

- Пограти в гру, приєднану до елетронного листа;
- Відповісти на повідомлення й повідомити необхідну інформацію;
- Переслати гру друзям;
- Нікому нічого не говорити;
- Розповісти мамі про дивного листа;

Ведучий 1: Грабіжник чекає, що Миколка відкриє гру, яка заражена вірусом. Але Миколка розумний, і не став відкривати її. Грабіжник лютує. І береться вигадувати новий, більш хитрий вірус.

Такого приголомшливого видовища містечко ніколи не бачило. Фейєрверк був дуже чудовим, і запам»ятався житилям надовго. Після фестивалю Миколка замислився над всім, що відбулося. **Який урок виніс Миколка?** (обговорення)

8. **Вправа «Пазл»** . Для того, щоб ще раз повторити правила безпечної

поведіки в Інтернеті учитель перемішує нарізані речення з обіцянками Миколки, а учасники мають мають скласти цілі речення. Хто перший складає речення, зачитує його вголос, потім інші учасники, які склали речення. (щоб завдання було легше виконувати, кожне речення може бути іншого кольору).

9. **Вправа «Що я візьму з собою».** Вчитель завчасно вирізає різноманітні предмети одягу з паперу і роздає їх учасникам. Діти повинні написати, що вони візьмуть їз собою з цього занятя. Потім кожен оголошує свої думки та кладуть уявні речі в саморобну валізу.

10. Побажання та завершення роботи. Кожен учень отримує «Пам»ятку».

Розумні користувачі інтенету:

1. *Поводяться чемно та не ображають інших;*
2. *Не відвідують заборонені веб-сайти;*
3. *Зберігають свій пароль у таємниці;*
4. *Розповідають своїм батькам про проблеми й користуються їхньою підтримкою.*
5. *Шукають цікаві веб-сайти й діляться посиланнми зі своїми друзями;*
6. *Знають, що можуть бути легко обмануті і не повідомляють свої реальні імена, адреси, телафони.*

Корисний для вас сайт: http://www.onlandia.org.ua/

Список використаних джерел при підготовці заходу:

1. Ольга Швед. Методичні рекомендації для проведення занять на тему «Безпечний Інтернет для дітей»,- К., 2009.
2. http://www.onlandia.org.ua/

Список використаних джерел

1. Актуальні проблеми соціально – педагогічної роботи (модульний курс дистанційного навчання) / За заг. ред. А. Й. Капської. – К.,2002. – 164с.
2. Бойко О. Не всі неформали вибиваються в люди: Неформальні організації в Україні // Віче. – 2003. - №7. – С. 61 – 65.
3. Волков Ю. Г., Добреньков В.И., Кадария Ф.Д., Савченко И.П., Шаповалов В.А. Социология молодежи: Учебное пособие / под ред. проф. Ю.Г. Волкова. – Ростов-н /Д.: Феникс, 2001.
4. Головатий Н.Ф. Соціологія молодежи: Курс лекций. – К., 1999.
5. Головенько В.А. Український молодіжний рух у ХХ столітті. – К., 1997.
6. Кравченко А.И. Социология: Учеб. пособие для студ. высш. пед. Учеб. заведений. – М. Издательский центр «Академия», 2002.
7. Максимова Н.Ю. Психологічна профілактика вживання підлітками алкоголю та наркотиків. – К., 1997. – 201 с.
8. Методика соціальної діагностики взаємостосунків в суспільстві / Теорія і методика соціальної роботи. — М., 1994.
9. Павловский В.В. Ювентология: проект интегративной науки о молодежи. – М.: Академический Проект, 2001.
10. Професійна діяльність соціального працівника: зміст і організація. — М., 1993.
11. Сіріньок К. Молодіжний сленг як складова загально мовної культури нації // Українська мова і література в школі. – 2005. - №5. – С. 69 – 70.
12. Скуратівський В.А., Палій О.М. Основи соціальної політики: Навч.посіб. - К.: МАУП, 2002. - 200с.

13. Теории и методі соціальної роботи: Підручник для студентів вищих навчальних закладів/ За ред. Т.В.Семигіної, І.І.Миговича.- К.:Академвидав, 2005. – 328 с. (Альма-матер)
14. Технології соціально-педагогічної роботи: Навчальний посібник / За заг. ред. проф. А.Й.Капської.- К., 2000.- 372с.
15. Черниш Н. Соціологія. Курс лекцій. – Львів: Кальварія, 2003.
16. Шакурова М.В. Методика и технология работы социального педагога: Учеб.пособие для студ.высш.пед.учеб.заведений.- М.: Издательский центр “Академия”, 2002.- 272с.
17. http://psyfactor.org/lib/subkult2.htm
18. http://ukrbukva.net/print:page,1,58905
19. http://5fan.info/rnaujgyfsmerbewotr.html
20. http://www.vhodite.com/
21. http://rafeev1950.blogspot.com/2014/11/blog-post74.html
22. http://nefor-mal.ru/neformal/chto-takoe-subkultura/
23. http://alt-sector.net/subkultury.html
24. http://www.ji.lviv.ua/n24texts/yakuba.htm
25. http://z-balkazosh.jimdo.com
26. http://librportal.org.ua/index.
27. http://shkola.ostriv.in.ua/publication/code-ED7AC3EBE6B4/list-A3BB513F26
28. http://subcultures1.blogspot.com/2012/12/blog-post.html
29. http://www.bestreferat.ru/referat-214634.html
30. http://wikilic.org.ua
31. http://www.hiphop.ru/b-boys.rsc.htm
32. http://www.iriney.vinchi.ru/sects/satanism/news.htm
33. http://www.iriney.vinchi.ru/index.html
34. http://www.kulichki.com/tolkien/ html
35. http://www.bratsk.angara.ru/konkurs/web/2002/pages1-25.html

36. http://www.fesmos.ru/file_6.html
37. http://www.MusicLab.ru
38. http://www.cym.org/ua/content/subcult3.asp
39. http://www.ebk.net.ua/Book/cultural_science/zakovich_kulturologiya/part1/107.htm

Альтернативщики

Аніме

Байкери

Ванільки

Геймери

Гламур

Гопники

Tomu

Гранжери

Графітери

www.bleedingstardothing.com

Кіберготи

Мажори

Металісти

Нью – ейдж

Панкі

Паркурщики

Растамани

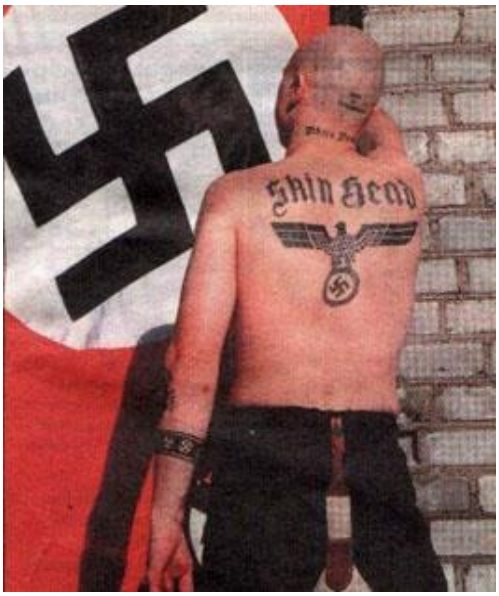
Рейвери

kiss
DERBY
5 kiss
DANCE YEARS
CHICANE

Nitemare
Photography

Сатаністи

Скінхеди



Стиляги

Стрейт-ейджери

Теріантропи

Толкієністи

Треш моделі

Фрікі

Футбольні хулігани

Хакери

Xin-xon

Xinni

Янni

6 AKTER
country
LIFE
VOGUE loves
iPhone 4
This changes everything. Again.