Содержание

Введение

Особенности субкультур сети Интернет

Клаббинг как социальный проект альтернативной культуры

Ритуальные практики в субкультуре детских домов

Заключение

Список литературы

## Введение

Тема субкультур получила права гражданства в социологии в качестве отклика на несомненный взрыв молодежного бунтарства, потребительства / антипотребительства, массовой культуры "ревущих 60-х".

Современное общество не мыслимо без ресурсов, которыми располагает Интернет. Однако, помимо того, что сеть является хранилищем информации, в ее рамках зарождается и развивается множество сообществ, которые могут быть названы особыми субкультурами сети Интернет. Субкультура - это особая форма организации деятельности, относительно автономное и целостное образование внутри господствующей в обществе культурной традиции, отличающееся от нее своими нормами, ценностями, институтами и определяющее стиль жизни и мышления ее носителей.

## Особенности субкультур сети Интернет

При проведении анализа мы опирались на классификацию А.В. Толстых, основанную на преобладающих направлениях деятельности участников объединений, что позволило отнести субкультуру пользователей Интернет к так называемым субкультурам "по интересам".

Самыми яркими субкультурами глобальной сети, на наш взгляд, являются геймеры, хакеры и падонки.

Геймеры. Говоря о предыстории современных компьютерных игр, следует отметить, что еще в 60-е годы в США приобрели популярность так называемые "ролевые игры", начало которым положили "толкиенисты", поклонники творчества Дж.Р. Толкиена. "Ролевики" создали нечто вроде самодеятельного театра, когда группа единомышленников устраивала своеобразные постановки какой-либо книги или эпохи. Каждый из участников примерял на себя некую "маску" на более или менее длительное время, уходя, таким образом, из мира реального в вымышленный.

С появлением компьютеров, немедленно появились и компьютерные игры. Современные компьютерные игры все совершеннее имитируют реальность. На сегодняшний день наибольшей популярностью пользуются игры, в которых человек наблюдает за происходящим как бы глазами своего персонажа. Можно играть против достаточно прямолинейного и предсказуемого компьютера, но в последнее время игроки предпочитают играть друг с другом по сети (локальной или глобальной). Получается аналог вышеописанных "ролевых игр" опосредованный компьютером, то есть в данном случае компьютер выступает лишь как вспомогательное средство в межличностной коммуникации.

Следует отметить, что настоящие хакеры не делятся своими секретами. Все, что о них известно - часто либо слухи, либо информация, исходящая от псевдо-хакеров. Хакеры - весьма закрытая субкультурная группа, и, чтобы стать ее членом, не достаточно написать несколько вирусов или взломать код программы, необходимо проповедовать соответствующую философию. Именно это во многом затрудняет исследование их культуры и мешает распространению правдивой и непредвзятой информации о данной субкультуре.

Падонки, пожалуй, самая известная и эпатажная на сегодняшний день субкультура пользователей Интернет в России. Начало этому движению было положено еще в конце девяностых годов, с момента создания сетевого ресурса fuck.ru. Главными организаторами данного сайта были люди, появлявшиеся в сети под следующими псевдонимами: Скелетрон, Джейсон Форис, Линкси, Сумерк Богов. Спустя некоторое время данный ресурс был закрыт по неизвестным причинам. Однако, вскоре, уже по инициативе Дмитрия Соколовского по кличке "Удав", появился сайт udaff.com, где в основном публикуются тексты автора и его последователей.

Для исследования данных субкультур были проведены глубинные интервью с их представителями (в частности, хакерами, геймерами и "падонками"). В связи с тем, что данные субкультурные группы существуют только в рамках "глобальной паутины", интервью осуществлялось посредством ICQ (программы для поиска и общения с конкретным человеком). Проведенное исследование показало следующее.

Хакеры и "падонки" проводят большую часть свободного времени в Интернет, геймеры же для игры используют локальную сеть, объединяющую несколько кварталов или районов города, а Интернет посещают чаще с целью поиска информации о новых играх.

Все опрошенные представители субкультур пытаются реализовать неудовлетворенные в повседневной жизни потребности за счет деятельности в рамках этих референтных групп.

Только хакеры старались найти положительные стороны в своей деятельности для общества и себя лично. Геймеры отметили негативные последствия для своего здоровья, но посчитали, что на общество их увлечение никак не влияет. "Падонки" признали отрицательное воздействие их лексики на русский язык, но охарактеризовали свою деятельность в рамках этой субкультуры как исключительно положительную для них самих.

Результаты проведенных глубинных интервью показали, что только хакеры знают и разделяют основные философские положения своей субкультуры. У "падонков" есть своеобразный устав, но никто из опрошенных строго ему не следует. Опрошенные геймеры вообще почти ничего не слышали о существовании философии своей субкультуры.

Весьма сложным представляется вхождение в круг лиц - представителей этих субкультур. Можно предположить, что существуют так называемые "старые" (авторитетные) пользователи, которые и решают судьбу новичков - разрешить или нет вступление в данную группу. Главным условием в этом случае является пропаганда "новеньким" ценностей одной из рассматриваемых субкультур.

Среди причин вступления в субкультуры Интернета доминирующими являются совершенствование личных и профессиональных навыков опрошенных и ощущение азарта и интереса. Также исследование выявило некую зависимость между причинами вхождения в субкультуру и наиболее привлекательной субкультурной группой Интернета. Желающих усовершенствовать свои личные и профессиональные навыки, больше всего привлекает субкультура хакеров. Геймеры, в свою очередь, привлекают тех, кто хочет отдохнуть от повседневности, а субкультура "падонков" - тех, кто пытается найти понимание и общение с интересными людьми.

## Клаббинг как социальный проект альтернативной культуры

По сравнению с традиционной культурой и ее опытом межгосударственных и ограниченных ими контактов, современная культура - "открытая ойкумена", разворачивающаяся вне пространственных и временных границ. Здесь нет четкой дифференциации центров и периферии: "регги", изначально рожденный на Ямайке, принят Европой и обогащен "европейским шармом", а "рейв", бросив вызов року шестидесятников, обрел форму субкультурной философии и стал выражением техно-акций конца ХХ в. Вместе с тем, наиболее развитые направления как в науке, искусстве, производстве и потреблении, так и в стиле жизни, повседневных практиках задают образцы, стандарты социальной жизни, компетенции и инноваций. Все субкультуры так или иначе начинались с клубных сообществ. Таковы следствия инновационных культурных форм в процессе самоорганизации социума с точки зрения процесса глобализации. Они развиваются в тенденциях "глобальной гомогенизации", "культурного насыщения", "культурной деформации", "культурной амальгамации". Ответы на вызовы глобализации зависят от того, что выбирает та или иная локальная культура из множества, предлагаемых ей наборов актуализированных культурных элементов. Из чего следуют "эффекты глокализации", т.е. совмещения "глобального" и "локального".

В научной литературе относительно понимания сущности субкультуры распространенной считается точка зрения, согласно которой наиболее важными являются такие характеристики, как альтернативность взгляда на существующую реальность и автономность ее бытования как целостного образования, связанного с институционализацией, специфическими знаковыми символическими системами. Размежевание культуры и субкультуры проявляется через свободный субъективный выбор индивида: если приобщение к культуре происходит через институты общества как с согласия, так и без согласия индивида, то приобщение к любой субкультуре подразумевает исключительно осознанное принятие решения самим индивидом, отнесение себя (идентификация) к той или иной группе: объединяющими факторами субкультурных образований являются поиск иных смыслов жизни и досуга, удовлетворенность потребностей, желание действовать, разделяемые системы ценностей и ощущение новизны или иной жизни, чем практика будней.

Альтернатива состоит в видении или представлении, в отличие от общепринятого, пути развития, выбора того или иного смысла действия, идентификации с какой-то группой. Клуб в этом смысле выступает способом реализации альтернативной инициативы и социальным пространством или форматом ее осуществления. Как верно замечает Д. Десятерик, это необходимость "выгородить свою территорию на неприветливом пустыре социума". Ядром клубной культуры является атмосфера общности, стимулирующая к воспроизводству разных субкультурных образований. С точки зрения "социального", ее можно описать в альтернативах "коллективного - индивидуального", "рационального - эмоционального", "традиционного - новаторского". Они могут стать основаниями своеобразия моделей солидарности. Примером могут быть прототипы институциональной солидарности - социальные центры в Италии, представляющие ныне гражданские инициативы или рейвы на открытом воздухе (и, как производное, - клубиться, и создавать небывалые доселе стили и замкнутую реальность нового образца). Диффузная форма "клаббинга" состоит в том, что это не жестко структурированная, но скорее проявляющаяся через качественные свойства устойчивых структур, пограничная определенность. На уровне обыденного сознания она проявляется как аналог новой реальности, создающейся "здесь и сейчас", многофункциональной по направленности и ориентирующейся на новые формы взаимодействия индивида и общества, культ молодости и действенности.

Разрабатывая инструментарий для исследования представителей клубной субкультуры как выразителей новой волны интересов в свободном времени, мы выделили следующие смысловые блоки в опроснике: свободное время и ценности (включающий в себя раскрытие ценностный ориентаций, досуговых предпочтений, соотнесение понятия комфорта с такими сторонами повседневной жизни, как мода, работа и отдых); литература и СМИ (позволяющий проанализировать вовлеченность респондентов в различные культурные сети, образованные телевидением, радиовещанием и Internet, а также отношение к литературе); стратегии жизненного успеха (речь идёт о различных видах туризма как одного из основных показателей благосостояния и важной составляющей жизни представителей клубной субкультуры); игра и стиль жизни (представление об игровой стороне жизни субкультуры), социальное функционирование ночных клубов, основных мест их организации, символов и смыслов субкультур и общественных движений.

Одной из гипотез нашего исследования является важность социального статуса для представителей клубной субкультуры. В 1960-х гг. во всём мире статус был связан, прежде всего, с профессиональными занятиями, но, по мере того, как индустриальные общества Запада сменялись постиндустриальными, на смену "профессии" как определяющей характеристике социального статуса пришло понятие "жизненный стиль", объединяющее тип труда, досуга, семейного положения, места жительства и уровня потребления. Сфера туризма всё больше пересекается с общей "экономикой знаков", вторгаясь в различные пространства потребления. В её пределах обнаруживается множество институтов и форм, воздействия которых трудно избежать. В мире всё быстрее распространяются могущественные и вездесущие глобальные бренды или логотипы. Такие брендовые компании, включающие множество фирм, занятых в сфере путешествий и отдыха, создают "концепции" или "стиль жизни". Предстоит выяснить, насколько важен для представителей клубной субкультуры туризм как элемент престижности и социального статуса.

Клаббинг во многом является игрой в её современном проявлении. Симуляция и головокружение как виды игры являются постоянными соблазнами для человека. Их невозможно устранить из общественной жизни, чтобы они оставались в ней лишь в виде детских забав и девиантного поведения. Как бы ни делать редким их применения, маска и одержимость всё же отвечают настолько опасным инстинктам, что им приходится давать какое-то удовлетворение, пусть и ограниченное, безвредное, но "как минимум приоткрывающее дверь к двусмысленным удовольствиям танца и трепета, паники, отупения и неистовства".

Стилевая закрытость байкерской субкультуры как предмет социологического исследования

На рубеже XX - XXI веков актуализируется стилевая организация групп, идентифицирующих себя посредством новой культурной символики. При этом стилевая дифференциация порождает эффект закрытости публично демонстрируемых субкультур. Возникает новая задача социологического исследования, - понимание символически-публичных, но по сути закрытых социальных пространств. В этом отношении наиболее интересны субкультурные формы, аутентично сохраняющие стабильность в плане воспроизводства, социального бытования и социально-символических образцов, мифологем. Характерные особенности таких субкультурных форм ярко специфичны в российском культурном контексте. Таковой является байкерская субкультура, которая достаточно слабо изучена социологически. Основные причины этого, - нежелание российских байкеров распространять информацию даже внутри своей субкультуры и то, что эта субкультурная форма до сих пор находится в стадии формирования.

В общем и целом история байкерства - это история молодости, в том числе и немолодых людей, захваченных в водоворот ролевой диффузии, вызванной, последовательно, тоталитарным давлением, социальными сдвигами, социокультурной ригидизацией в условиях относительной либерализации. Таким образом, рамочные конструкты ("фреймы") социологического дискурса на тему российского байкерства производны от ключевых парадигм и терминов теории социализации.

В данной работе приведены данные о стилевых особенностях (предпочтениях) в байкерской субкультуре. Автором был проведен социологический опрос в июле 2007 года на байк шоу, которое проводил один из байкерских клубов города Екатерибурга "Черные ножи". Задача исследования - изучение стилевых особенностей байкерской субкультуры. В частности, опрос показал, что свободный стиль жизни предпочитают - 69% респондентов, романтический - 21%, ответственный - 19%, бунтарский 13,79%, деловой - 10,34%, безмятежный 7%. Выраженность внешних признаков распределилась следующим образом: в одежде предпочитают удобство - 79%, стиль - 36%, качество - 32%, все равно какая одежда - 2%. Тем не менее, есть устойчивые элементы одежды: байкерские - 52,87%, спортивные - 38%, классические - 23%, деловые - 7%, не имеют значения элементы в одежде - 3,45%. Немаловажным является отношение к татуировкам в байкерской субкультуре. Охарактеризовали татуировку как выражение своего я - 43,68%, украшение 23%, символ - 21,84%, безразличное отношение к татуировкам выразили 19,54% опрошенных, отрицательное отношение у 9, 20%, статус - 5,75%, внешняя форма, компенсация опыта и искусство по 1,15%. На вопрос "какой стиль музыки вы предпочитаете" были следующие ответы: рок - 32, 18%; разное - 26,44%, металл - 15%, рок-н-рол - 8%, русский рок - 5,75%, зависит от настроения - 4,60%.

Данные показывают, что люди в байкерской субкультуре имеют свои устойчивые мнения, вкусы, тем самым поддерживают собственный стиль. Это свободный стиль жизни, удобство в одежде, при устойчивых элементах байкерской символики, в татуировках выражают свое я, в музыке преобладают различные виды рок - музыки, а рок, как известно, символ бунтарства и свободы. Выше всего ценится свобода мысли, действия, стиля. Все это их объединяет в одну сплоченную группу людей. Даже если они не знакомы между собой, при встрече сразу могут понять, что принадлежат одной субкультуре. Это является залогом взаимопомощи и взаимовыручки в трудной ситуации, например на дороге, незнакомой местности и т.д.

## Ритуальные практики в субкультуре детских домов

Согласно официальной статистике на 2004 год в России насчитывается более 675 тысяч детей-сирот. Количество детей, растущих вне семейных условий, на сегодняшний день превышает численность сирот, оставшихся без родителей после Первой и Второй мировых войн, и составляет до 3,2% детской популяции страны (Астоянц, 2006). У детей, воспитывающихся в учреждении, нет опыта сотрудничества, совместной деятельности с другими детьми и взрослыми. Дети без родителей делят мир на "своих" и "чужих", на "мы", и "они", такая направленность деятельности только подкрепляет это разделение (Иванов, 2004). Достаточно посмотреть, как играют детдомовцы. По существу им доступны только простейшие игры - манипуляции, характерные для детей 2-3 лет. Следовательно, у таких детей не сформированы те элементы субкультуры, которые дают "вектор" мотивации, ориентации на построение будущей жизни.

Исследовав субкультуру детей, воспитывающихся в детском доме, используя методы экспертного опроса и не включенного системного наблюдения за детдомовцами, мы выявили:

характерные черты детдомовской субкультуры;

как изменяется субкультура детства воспитанников детских домов закрытого и открытого типов, в отличии от субкультуры детей, воспитывающихся в семье;

существующие различия между субкультурами детей, воспитывающихся в детских домах закрытого типа, и детей, воспитывающихся в детских домах открытого типа.

Проведенное исследование показало, что:

воспитанницы детских домов испытывают сложности в ролевых играх, таких как "игра в хозяйку", "игра в семью", " дочки-матери". Однако воспитание в детских домах семейного (открытого) типа значительно улучшает данную ситуацию. У детей возникают представления о материнских и семейных отношениях;

дети не имеют собственного, отдельного от других пространства, что является серьёзной психологической проблемой. В данном случае особенно страдают коммуникативные способности девочек. Особенно ярко это проявляется у девочек, воспитывающихся в детских домах закрытого типа;

существуют трудности в коммуникации воспитанников детских домов к своим сверстникам из семей, т.к. существует зависть, ненависть и потребительское отношение к последним. Особенно трудно дается обряд рукопожатия для мальчиков из детских домов со сверстниками из семей, т.к почти ко всем людям детдомовцы относятся с опаской;

воспитанники из детского дома начинают жить по принципу "выживает сильнейший". Именно поэтому они не не могут играть в коллективные игры по правилам. Агрессия свойственна всем воспитанникам детских домов, независимо от пола и возраста;

в субкультуре детдомов существует феномен "стайности", который проявляется в одежде, разговоре и поведении;

среди воспитанников детских домов существует раннее проявление сексуальности, что говорит о низкой моральной базе этих детей.

## Заключение

Таким образом, субкультуры сети Интернет, с одной стороны, влияют на культуру общества, например, через распространение "йазыка падонков", с другой - массовая культура во многом сама формирует субкультуры Интернет, исходя из "сиюминутных" потребностей общества.

Субкультуры "глобальной паутины" с течением времени будет развиваться, видоизменяться и выходить на новые "рубежи", и обществу стоит видеть как реальные угрозы, так оценивать их положительные стороны.

В байкерской субкультуре социологи обнаруживают естественную экспериментальную площадку символически публичную для всех, но закрытую для тех, кто вне этой субкультуры. Учитывая наличие уже полувековой истории российского байкерства на фоне публичной демонстрации своего обособленного от масс существования, сохранение своей культурной символики, анализ принципов сосуществования внутри байкерского общества и в целом специфики социокультурного пространства данной субкультуры представляет особый интерес для современного социолога, особенно тогда, когда ученый имеет возможность изучить особенности культуры, используя научные методы, находясь внутри нее. Планируется повторный выход в байкерскую среду в рамках очередного ежегодного летнего фестиваля в Одессе. Так возникнет основание для более глубоких ретро - и про - спективных сравнений.

На наш взгляд, более целесообразно было бы создавать в стране детские дома семейного типа. При этом следует создавать в них такие условия, при которых более взрослые дети из одной семьи будут заботиться о младших детях - это воспитывает детей более самостоятельными и ответственными, а также дает детям представление об отношениях в семье. Также следует ввести в детские дома семейное воспитание и обучение детей грамотному составлению семейного бюджета, что будет способствовать нормальной социализации детей.

## Список литературы

1. Запесоцкий А.С. (2006) Молодежь в современном мире: проблемы индивидуализации и социально-культурной интеграции. СПб.: ИГУП.
2. Зоркая Н.А. (2007) Информационные предпочтения жителей России. // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены, №4.
3. Омельченко Е.Л. (2008) Молодежные культуры и субкультуры. М.: Институт социологии РАН.
4. Альтернативная культура. Энциклопедия. - Екатеринбург, 2005 - с.78-80
5. Урри Дж. Взгляд туриста и глобализация // Массовая культура - М., 2005, с.139 Кауйя Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры - М., 2007, с.146-147
6. Воронов В. (2007) Что нужно знать о молодежной субкультуре // Социс, №1.
7. Иванова Н. (2004) О детской субкультуре // Дошкольное воспитание. №4.
8. Кудрявцева В.Т. (2007) Социальный и психологический смысл явлений детской субкультуры // Журнал прикладной психологии. №1.
9. Кузнецов Т.Ю. (2008) Социальные стереотипы восприятия выпускников детских домов // Социс. № 11.
10. Прихожан А.М., Толстых Н.Н. (2008) Психология сиротства / Под ред.Е. Строгонова. СПб.: Питер. 2008.