**Молодёжные субкультуры в современной России**

**Хип-хоп культура**

Хип-хоперы укоренились в российской молодёжной среде уже достаточно давно, и на характеристике черт этой субкультуры мы остановимся подробнее. Хип-хоп – «уличная культура», получившая широкое распространение с середины 1970-х годов в США, а затем во многих странах мира через создание, освоение, распространение, развитие четырёх основных направлений: брейк-данс, рэп, граффити и диджеинг. В составе элементов хип-хоп культуры рассматриваются также стритбол (уличный футбол), роллинг (определенная техника катания на роликах) и др.

По своему происхождению хип-хоп культура связана с бедными «цветными» кварталами крупных городов США и отразила черты культурных традиций ряда этнических групп. Так, за основу брейк-данса взяты афро-американский ритм и черты народного «танца в кругу», элементы акробатики, афробразильской борьбы капоэйро, приемы китайского кунг-фу.

На становление хип-хоп культуры оказало влияние массовое распространение тезнических новинок в области музыкального оборудования, прежде всего появление виниловых пластинок и техники, позволявшей их проигрывать на уличных «тусовках». На этой базе сформировались первые подходы к диджеингу (от «DJ», или «disk jokey»-ведущий программу, составленную из звукозаписей).

**РЭП**

Хип-хоп культура-сложное культурное образование. К нему относится и рэп, т.е. ритмическая скороговорка (англ. «гар»- легкий удар, стук). Он тесно связан с культурной традицией, восходящей к искусству африканских поэтов-проповедников (griots), а также к принятым формам быстрого, ритмичного проговаривания текстов молитв и проповедей, что является характерной чертой черных протестанских общин в США. Рэп как типичный образец городской, уличной культуры многое взял из эстетики «дворовой» жизни.

Одной из черт раннего рэпа является хвастовство как способ самоутверждения. В скороговорке присутствует не только жёсткая ритмическая основа, но и рифмы, что сделало рэп разновидностью современной поэзии. Происхождение рэпа исследователи связывают с инновациями DJ KooL Herc, который в 1975 г. Начал на вечеринках во время танца подключать микрофон и говорить с танцующей толпой. Поначалу это были односложные покрики или скандирование какой-нибудь подбадривающей фразы, позже рэп породил развёрнутые поэтические монологи.

**Граффити**

Граффити (ит.graffito-«нацарапанный»)-вид художественного искусства, настенная символическая живопись, придание текстовой информации определённой образной формы. В этом смысле граффити являются феноменом хип-хопкультуры. Это своеобразное направление артдизайна, получившее распространение в молодёжной среде и ставшее фактом контркультуры, переросшей в устойчивую социально-художественную практику.

История граффити начинается в середине 1960-х годов в Филадельфии (США), где впервые зафиксирована практика писания на стенах общественных зданий своих имён как художественно оформленных текстов. Исполнители таких надписей получили название «райтеры» (от анг. write-«писать»). Особо важным для истории граффити считается 1970 г., когда 16-летний негр Demetrius стал метить стены нью-йоркского метро своей кличкой «Такi 183». Эта метка называлась «тэгом» и представляла собой типичное прозвище, состоящее из псевдонима и номера улицы, где проживает райтер. Первоначально «тэги» писались без специальных изобразительных средств и соответствующих инструментов и материалов. В хип-хоп литературе отмечается, что «Такi был маньяком: своим тэгом он изрисовал пол Нью-Йорка, заслужив всенародную славу». Таким образом, изначально увлечение граффити формировалось не только как противопоставление социальным нормам, но и как соревнование со «своими», где значимым было нарисоватьсвой «тэг» на более видном, на самом неожиданном месте. Развиваясь из культуры улиц, граффити менялись по манере исполнения и применяемой технике исполнения. Если первоначально основным инструментом райтеров были самодельные маркеры, а оттенки придавались красками для обуви и с помощью штемпелей, то позже появились аэрозоли для окрашивания автомобилей, и «тэги» повсеместно стали цветными. Особенность художественного образа зависела от твердости руки, поскольку изображение не могло быть подправлено, и от подбора распылителей, нередко украденных из магазинов.

Граффити нередко представляют собой своеобразные индустриальные пейзажи, в них появились персонажи (близкие по стилистике к комиксам). В 1975 г. впервые был разрисован целый состав метро. Такого рода действия рассматривались как факты хулиганства, порчи муниципального имущества, что определило ужесточение санкций за самовольное нанесение надписей и рисунков в общественных местах. Это создало эффект бумеранга, и в 1981 г., когда репрессии против рейтеров достигли наивысшего накала, появилось наибольшее число новых граффити. Попытки властей остановить молодых экстремалов оказались непродуктивными, и в общественном сознании жителей крупных городов граффити утвердилось как неизбежное зло. Во многих городах для создателей граффити были отведены специальные места для их творчества.

Стили и техники граффити быстро распространились в Европе, на других континентах. Появился «граффити-туризм»-поездки молодежи в другие города и страны с целью написать там свои имена. Стилистика граффити вместе с её молодыми почитателями вошла в поп-культуру, преобразовала компьютерный дизайн (особенно компьютерные игры), широко применяется в Интернете, рекламе.

**Рейверы**

Среди заимствований с Запада в европейской части России достаточно заметны, в основном благодаря средствам массовой информации, рейверы. «Рейв»-от англ. rave-«бредить», «бред», «бессвязная речь», также: «неистовствовать», «реветь», «выть», «бушевать», «говорить с энтузиазмом». Источником жизненных ориентиров рейверов стал музыкальный стиль, а если точнее-образцы жизненного стиля наиболее популярных, выступающих в харизматической роли кумиров музыкантов-носителей соответствующих социокультурных образцов.

Российские рейверы в основном заимствуют модель поведения завсегдатаев ночных клубов. Соответствен этой модели и образ жизни российского рейвера-ночной. В облике рейверов и стилистике поведения реализуется идея отхода человека от природы. Индустриальные ритмы, характерные для музыкального стиля рейверов,-своего рода альтернатива рок-музыке.

**Футбольные болельщики**

Сообщества футбольных фанатов-одна из наиболее распространенных форм субкультурной молодёжной активности в современной России, имеющая давнее происхождение. Многие формы поддержки команд своими болельщиками сложились еще в 1930-е годы, когда футбол был любительским в полном смысле слова, и футболисты работали в трудовых коллективах (иначе говоря, в среде своих болельщиков). Позже, по мере профессионализации футбола в России, возникла современная практика организованных выездов фанатов для поддержки команды на играх в других городах (например, фаны московской футбольной команды «Динамо» относят первый такой выезд на игру в другом городе к 1976 г.).

Футбольные фанаты-сложное по организации сообщество. В среде фанатов московского «Спартака» насчитывается, по крайней мере, 85 тыс. человек. В неё входят в основном молодые люди, отслужившие в армии. Среди фанов есть «правые», которые выезжают на все матчи команды. Их основная функция-заводить стадион, организовывать реакцию болельщиков («волну» и т.д.), но также и командовать «военными действиями»-битвами с болельщиками враждебных команд и милицией. Выезды в другие города очень часто связаны с драками-нередко уже на вокзальной площади. Группы, приезжающие на матч в другой город, координируют свои действия по сотовой связи, быстро обеспечивают поддержку тем, кто отражает нападение местных футбольных хулиганов. В целом хулиганствующая масса молодых людей хорошо управляема вожаками (предводителями) из «правых».

Основное средство отличия фанов-шарф («розетка», «роза»). Обычный шарф выдержан в цветах футбольной команды и может иметь различные надписи. Тот, кто участвовал более чем в 10 выездах на матчи команды в другие города, вправе носить особый-с индивидуальным номером-шарф, который изготовляется по заказу. Иметь такой шарф-значит относиться к элите (группе «правых»).

**Диггеры**

Молодёжная субкультура для многих-это романтическая компенсация повседневной рутины. Она выражает особенности и данного времени, и общего для молодёжи стремления к обновлению, приключению, испытанию себя в необычных условиях, поиску смысла жизни и т.д. «Тяга к опасному» реализуется в различных формах молодёжных сообществ и не обязательно имеет криминальный оттенок. Фактически субкультурными образованиями стали группы, объединяемые интересом к экстремальным видам спорта. Некоторые сообщества сформировали довольно развитую идеалогию на перекрестке актуальных общественных проблем и практику испытания волевых качеств личности в экстремальных условиях.

У такого рода субкультурным феноменам относятся диггеры-исследователи подземных коммуникаций. Опасности пребывания в подземных ходах, закрытость сообществ диггеров, таинственность мира подземелий, лишенного обыденности, - эти свойства диггерства определяют внутренние мотивы интереса определённой части молодёжи к таким формам активности. Здесь есть параллели с профессиональной деятельностью спелеологов, но в неменьшей степени и с военной разведкой (нередко военная форма используется как идентификационный знак), приключениями в стиле Индианы Джонса.

Если вначале 90-х годов активность диггеров отмечалась главным образом в Москве, то к настоящему времени объединения диггеров (обычно не зарегистрированные официально) существует во многих городах России. Они имеют малочисленный состав участников (до нескольких десятков человек) и не ищут возможностей для его расширения. Стремления к афишированию своей деятельности у диггеров, как правило нет. Лишь в некоторые группы допускаются представители средств массовой информации. Во многих случаях диггеры сотрудничают с исполнительной властью, органами местного самоуправления, когда обнаруживают в подземных коммуникациях опасные для жизни людей явления (оседание фундаментов зданий, утечки в системе водоснабжения, различные нарушения экологического характера и т.д.). В этом аспекте диггеры проявляют себя как часть экологически ориентированных движений молодежи.

**Толкинисты**

Особняком в молодёжных субкультурах России стоят толкинисты. Очевидна их связь с иностранным источником-образами книг Джона Рональда Роуэла Толкина «Хоббит», «Властелин колец» и «Сильмарилион», сюжеты которых были положены в основу ролевых игр, породивших своеобразное общественное движение. В то же время в этом движении многое достаточно оригинально, связано с российскими мировоззренческими проблемами, с российским менталитетом.

Участники встреч толкинистов имели экзотическое самодельное вооружение для ведения боев. Бои-основное занятие, они шли постоянно в течение вечера по всей территории, часто-стенка на стенку (бои на мечах). В ходе встреч дрались на деревянных мечах, сделанных из клюшек или из лыж. Кистени делались из лыжных палок, карнизов от занавесок, каких-то палок и т.д. Были и доспехи-поначалу из картона, дерева, железа (кастрюльки, крышки от сковороды), позже-специально изготовленные. При встрече все общались и вели себя соответственно героям Толкина, с которыми себя идентифицировали. Ставили пиво или сигареты на выигрыш в боях. Очень много курили. Наркотики, по всей видимости, принимать здесь не принято.

Проблема общения-одна из актуальных для молодёжи, и ролевые игры оказываются важным средством подготовки к более эффективному общению в молодёжной среде. На этом фоне в ролевые игры всё более активно внедряются мистические идеи, что связано с увлечением некоторой частью участников ролевых игр книгами Н.Перумова, М.Семеновой, А.Сапковского и других российских авторов. Такие увлечения закрепляются сценариями некоторых игр. Например, в одной из них («Древняя Русь-97») от каждого участника требовалось принести жертву идолу языческого бога Перуна.

В целом мифологизация в рамках данного неформального объединения выстроена по конфигурации романтизированного и более яркого мира, чем тот, который окружает молодых россиян. Вполне серьёзно участники толкинистких встреч видят себя спасителями мира.

**Фашизм**

Фашизм-общественно-политическое течение, возникшее в начале ХХ в. К нему причисляют движения идеи и политические режимы, которые в зависимости от страны и разновидности могли носить различные названия: собственно фашизм, национал-социализм, национал-синдикализм и др. Однако всем им присущ ряд общих черт. В идейном отношении фашизм представлял собой смесь самых различных идеологий. Глубокие изменения, произошедшие в мире с начала 90-х годов (прекращение раскола мира на два противостоящих военно-политических блока, падение режимов компартий, обострение социальных и экономических проблем, глобализация), привели и к серьёзной перегруппировке в лагере ультраправых. На территории современной России группы неофашистского толка стали появляться в период Перестройки и в особенности после распада СССР. В настоящее время активно действуют и пользуются влиянием в определённых кругах такие организации, как Русское национальное единство, Национал-большевистская партия, Народная национальная партия, Русская национальная социалистическая партия, Русская партия и пр. Но им до сих пор не удалось добиться существенного успеха на выборах.

**Подростково-молодёжные группировки и общественная опасность**

Известно, что противоправное, в том числе и преступное, поведение несовершеннолетних имеют преимущественно групповой характер. Именно криминальным группам принадлежит особая роль в формировании поведения несовершеннолетних. Юноши нередко готовы принять даже те диктуемые им нормы и моральные принципы, которые расходятся с их собственными. Поэтому совместно с членами криминальных групп правонарушения и преступления нередко допускают лица, в одиночку их не совершившие бы.

На протяжении многих лет обоснованно считалось, что криминогенные группы несовершеннолетних являются нестойкими и малочисленными по своему составу. В последние же годы зафиксирован рост числа криминогенных групп, растёт и их количественный состав. Сегодня группировки подростков-правонарушителей состоят не из трёх-пяти человек, как было раньше, а из 50, 100 и более человек. Но главное-это те качественные изменения, которые наблюдаются в подростковой преступности.

Особенностью неформальных криминальных групп молодёжи, возникающих в нашей стране в последние годы, является почти взрывной рост их числа, рост агрессивной направленности некоторых из них. Общество сверстников в юношеском возрасте выполняет специфические функции, становясь каналом информации, межличностных отношений, видом эмоционального контакта и деятельности. Как показывают исследования, отсутствие комфорта и понимания в семье, учебном или трудовом коллективе приводят к тому, что во имя сохранения контактов с группой подростки не пренебрегают и преступным миром.

**Очень важная информация для родителей**

Признаки принадлежности к асоциальной группе:

1. жестокость, агрессивность в поведении;
2. жёсткость, категоричность суждений;
3. специфика в одежде;
4. появление в доме специальной литературы;
5. появление новых для ребёнка суждений и высказываний.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ефремов В.В., Кириллина М.М. «Молодёжные субкультуры в современной России»** | |
| Стихийно складывающиеся компании сверстников объединяют подростков, близких по уровню развития, интересам, увлечениям.  Группа закрепляет и даже культивирует свои ценности и способы поведения, оказывает сильное влияние на личностное развитие подростков, становясь регулятором их поведения, интереса и увлечения.  В статье описываются виды современных молодёжных движений. Даны краткие определения каждого термина, их значимость и принадлежность. Рассматриваются различия субкультур друг от друга. Описаны истории становления зарубежных молодёжных движений.  Даны важные, полезные, интересные информации для родителей и педагогов. | **Ключевые слова:**  уличная культура, капоэйро, диджеинг, роллинг, сложное культурное образование, райтеры, «граффити-туризм», «бессвязная речь»,заводить стадион, исследователи подземных коммуникаций, толкинисты, национал-синдикализм, криминогенные группы. |