**Современные молодежные субкультуры и их влияние на формирование личности подростка**

Субкультура - это группа людей с похожими взглядами на мир которые, отличаются от мировоззрения навязанного большинству! Все люди разные и найти двух людей с одинаковым мировоззрением(взглядом на жизнь) просто невозможно. Подвергаясь влиянию родителей, учителей, друзей, средств массовой информации, музыки, общественных явлений у каждого из нас сформировалось своё представление о мире. Почти всегда, оно очень отличается от того, что нам навязывают те кто у власти. Если у многих людей одновременно формируются похожие взгляды на жизнь и они собираются в группу которая разрастается до определённого размера то формируется субкультура. У которой свой мир, свои правила, собственной система ценностей, сленг, поведение, одежда и т.д. Представителей разных субкультур можно отличить друг от друга в основном по внешнему виду и поведению. Именно внешним видом и поведением представители большинства субкультур  демонстрируют своё отличие от всех остальных. Однако если субкультура становится очень популярной то её могут использовать для коммерческих целей - так было с панками. Также есть изначально коммерческие субкультуры например гламур.

Но не все существующие в наше время субкультуры отличаются считают внешний вид. На тех, что делают упор на мировоззренческих стандартах - просто так не заработаешь. Кроме того существуют контр культуры которые, представители которых настроены против главенствующей культуры и уж точно не продадутся ни за какие деньги.

В данной работе представлены основные направления современных молодежных субкультур.

**Готы**

Субкультуры готы появилась в конце 70-х годов, когда волна панк рока пошла на спад. Стиль [субкультуры панков](http://www.pobegporusski.ru/index.php/panki) стал сильно меняться и именно это вызвало изменения в этой субкультуре и появился пост-панк.  А часть групп поменяло свое звучание на более депрессивное, а внешний вид стал более мрачный. Именно из эти группы появилась готическая пост-панк волна. А после возникли группы игравшие готический рок. В самом на готы очень сильно отличались внешним видом от современных готов, но и сейчас есть готы, для которых времена конца 70-х – начала 80-х являются идеалом.  
  
Мировоззрение готов отличается мрачным депрессивным взглядом на жизнь. Оно проявляется в поведении в виде замкнутости, частых депрессий, меланхолии и повышенная ранимости. Также изолированность о общества, а также неприятие стереотипов и пристрастие к сверхъестественному. Ещё одной характерной чертой большинства готов является своеобразная "артистичность" и стремление к творчеству которое в основном проявляется в работе над своим внешним видом.

**Внешний вид готов**

Именно по внешнему виду готов их чаще всего отличают от других [субкультур](http://www.pobegporusski.ru/index.php). В большинстве случаев можно сказать, готы носят черные одежды, имеют черные волосы, красят ногти и губы в черный цвет и так же подводят глаза. Хотя все эти элементы подходят не ко всем готам, но большая часть выглядит именно так, разнообразием внешних видов, которые демонстрируют готы, мы обязаны в первую очередь уже упомянутым артистизму и стремлению к самовыражению. В гардеробе готов обычно присутствуют корсеты которые делают из бархата или из современных материалов – латекса, винила или кожи. Там же можно найти платья, юбки сшитые с использованием кружевных и цветных вставок в лиф и они тоже шьются в основном из бархата и современных материалов латекса и винила, а цвета предпочтительно черные. Также  в гардеробе представителей этой субкультуры можно найти "рыболовные сети" которые можно одеть на руки, на ноги. из верхней одежды пальто, шинели, кожаные утепленные плащи, преимущественно черного цвета, а также плащи и  накидки. Также непременным атрибутом этой субкультуры являются – ботинки в армейском стиле в народе называемые Камелоты. То есть круглые мыски иногда с очень высоким голенищем, чаще всего черного цвета. Одежда в которую одеваются готы как правило не просто найти в простых магазинах. Основная часть одежды которую носят годы продаётся в специализированных магазинах либо через интернет.

 Непременным атрибутом является изделия при изготовлении которых используется метал. Это в основном браслеты с шипами, пояса, ремни, цепочки, кресты и кольца которые могут быть серебренными, изделия из золота не используются. Зато используются практически любые камни. Ещё одним отличительным признаком и одним из основных видов самовыражения готов является создание оригинальной прически. Наиболее часто встречающийся цвет волос – черный. Основные стили прически – "взрыв на макаронной фабрике", "pony tail", "ирокез" или просто распущенные или собранные в конский хвост волосы. Важным моментом является забривание головы "по кругу".

**Панки**

Панки - [субкультура](http://www.pobegporusski.ru/index.php) которая, возникла в тоже время когда в Америки начали рисовать на стенах то есть в конце 60-х — начале 70-х годов. Главной задачей панков стало возможность обратить внимание людей на их протест и задумались о жизни и о своём будущем. Протест панки выражают всем своим видом и отношением к жизни. Они просто нарушали все правила, плевали на закон и делали то что считают нужным! Протест проявлялся абсолютно во всех сторонах жизни - вызывающие прически, кожаный пиджаки, серьги на лице и в ушах, рокерские куртки, узкие джинсы трубами, обувь, начиная от кед, заканчивая титановыми ботинками с железными вставками, а также футболки и толстовки с черепами и нестандартными изображениями. Волосы укладывались в основном в виде ирокеза. Разорванная одежда держалась в целости благодаря булавкам, обычные вещи «украшались» баллонами или тегерами, черный мусорный пакет становился платьем, блузкой или юбкой, а английские булавки и бритвенные лезвия использовались как украшения. Грубый жаргон и непристойное поведение стало нормой! Употребляют спиртных напитков, наркотиков, токсические вещества и запрещённых препаратов стало обычным делом. Грабежи, драки, насилие с целью надругательства над личностью, а бандитизм стал средством к существованию и развлечением.

Этот  «беспредел», своего рода ответ на те правила и ограничения, которые устанавливают для всех власть предержащих. Всё, что было под запретом для простых людей для панков - было разрешено! Но в самом начале панков было очень мало, для того чтобы их заметили и заговорили о «панк революции». Но в начале 1975 в Лондоне с первого выступления легендарной группы Sex Pistols народ заговорил о «панк революции»!

Честные порядочные принципиальные проработавшие всю жизнь на работе, граждане были в шоке от таково! Появились сотни новых «панк - групп», на улицах шатались многочисленные полчища «панков», агрессивно настроенных и делающих то что хотят! Сначала власти пытаются запрещать концерты «панк - групп», сажать в тюрьмы подростков, но года поняли что без панками в основном становились дети рабочих и если всех пересажать то не кому будет работать! Тогда было решено пустить панков на телевидение и в эфир!

Это был конец для «панка», его купили, разрешили, выставили на всеобщее обозрение...

Антисоциальный настрой «панка» прошёл, «панков» стали воспринимать «панк революции»ти так же, как и другие движения. На этом и закончилась «панк революция»!

**Эмо**

Эмо – произошло от слова "эмоциональный". Эта [субкультура](http://www.pobegporusski.ru/index.php), также как и [субкультура готы](http://www.pobegporusski.ru/index.php/panki), произошла от [панков](http://www.pobegporusski.ru/index.php/panki). В самом начале в 1985 году когда только зарождалась эта [субкультура](http://www.pobegporusski.ru/index.php) некоторые группы начали играть странную музыку, несколько не похожую на обычный тогдашний панк. Основой их треков стал мелодичный вокал. Этот эмоциональный и лирический вокал стал основой музыкального направления. Эмо, как и любой другой музыкальный стиль, изменялся и развивался. На этом этапе появились различные виды эмо-стиля и это первая волна эмо.

 Также как и у любых других субкультур основанных на музыке, представители субкультуры эмо отличаются мировоззренческими стандартами и внешнем видом. Мировоззрение субкультуры эмо направленно на ощущений и эмоции человека и отображение этих эмоций в своей одежде, внешнем виде, поведении и конечно же музыке. Основными эмоциями является: грусть, тоска и любовь. В текстах песен речь идет в основном о таких чувствах, как смятение, подавленность, одиночество, тоска, злость и чувство обособленности от всего окружающего мира.

 Представители субкультуры эмо часто ассоциируют со слезливыми подростками, которые постоянно плачут. Эта ассоциация появилась из-за их внешнего вида и поведения, причёсок, одежды, макияжа и высказываний. Одежда эмо, вещи в черно-розовой гамме, в которой присутствуют различные повязки на руках, пояса с металлическими заклёпками, а также различные значки и скейтерские кеды. Прически у эмо самые разнообразные - но в основном толстые выкрашенный в чёрный и розовый цвет чёлки, которые прикрывают один глаз и половину лба.

**Анимешники**

Люди, не имевшие дела с анимешниками, высказывают самые разные мнения об этой субкультуре, притом почти все они оказываются ошибочными. Одни из самых распространенных стереотипов – утверждения, будто анимешники ведут себя как дети, поголовно изучают японский язык, целыми днями смотрят какие-то странные мультики, носят парики и странную одежду.

На самом деле анимешник – это просто человек, который любит аниме, т.е. японскую анимацию. Несколько десятков лет назад таких людей в нашей стране было сравнительно немного, поэтому субкультуры анимешников еще не существовало. В конце 80-х гг. в СССР стали появляться японские мультфильмы, однако найти и купить видеокассеты с ними было очень трудно. Ситуация резко изменилась, когда телевизионные каналы начали трансляцию популярного сериала «Сейлормун». Многие современные анимешники увлеклись японской анимацией именно благодаря нему. С каждым годом популярность «японских мультфильмов» росла, и теперь можно без особого труда купить не только диски с аниме, но даже заказать костюмы и парики некоторых героев.

 К субкультуре анимешников могут относить себя самые разные люди: те, кто просто любит аниме, те, кто участвует в тематических фестивалях и косплеях (костюмированных играх, где участники переодеваются в своих любимых героев и играют их роли) и даже те, кто сам понемногу рисует мангу («японские комиксы»), учит японский язык и делает субтитры для новых аниме. Убежденных анимешников называют также «отаку» или «тру-отаку». При этом не имеет значения, какой именно жанр аниме любит представитель этой субкультуры. Он может отдавать предпочтение мелодрамам, боевикам, хоррорам, комедиям, детективам и даже таким тяжелым во всех отношениях вещам как «Евангелион» и «Эльфийская песнь»: пока он смотрит аниме и относит себя к анимешникам, он остается частью этой субкультуры. Кстати, именно поэтому нельзя считать анимешников «взрослыми детьми», ведь они порой отдают предпочтение сюжетам, которые не снились даже поклонникам американских триллеров и боевиков.

 Анимешники, в отличие от представителей многих других субкультур, не имеют определенного стиля. Участвуя в косплеях, они используют парики и особую одежду, однако в повседневной жизни чаще всего отдают предпочтение обычным вещам. Исключение могут составлять аксессуары: например, вы можете увидеть у анимешника рюкзак с изображением его любимого героя. В остальном по их виду редко можно понять, что они вообще относятся к какой-то субкультуре. Однако «вычислить» анимешника, как правило, можно по его манере общения. Представители этой субкультуры нередко заимствуют слова из японского языка. Они могут говорить «кавай», когда видят что-то очень милое, называть глупого человека «бака» и по любому поводу или вовсе без повода использовать слово «ня», что можно перевести с японского как «мяу». В остальном анимешники бывают очень похожи на тех, кто не относится ни к какой субкультуре.

**Геймеры**

[Субкультура](http://www.pobegporusski.ru/index.php) геймеров – пожалуй самая большая из существующих и самая незаметная [субкультура](http://www.pobegporusski.ru/index.php) в мире. Но те кто к ней принадлежит порой даже не осознают этого. Геймеры — способны просидеть в одиночестве за компом множество часов подряд без еды и сна проходя новую игру. Средний возраст геймера – от тринадцати до двадцати лет. В основном геймерами становятся пацаны, а девушек в геймерском сообществе намного меньше потому, что программисты пишущие на C++ игры в основном мужики и игры в основном делают для пацанов и мужиков. Геймеры, в отличии от других субкультур не отличаются какими то особыми мировоззренческими стандартами как [киберготы](http://www.pobegporusski.ru/index.php/kibergoty) или не притесняют тех кто отличается от них как это делают [скинхеды](http://www.pobegporusski.ru/index.php/skinhedy). Всё, что их объединяет — это какая либо игра или игровой жанр. Отличить их по внешнему виду от других практически невозможно, а и их пристрастие к игре можно определить разве, из за бледной кожи потому, что они редко бывают на солнце и синяки под глазами по тому, что геймеры нередко недосыпают. Но такое можно сказать почти про каждого и считать, что эти признаки есть только у геймеров нельзя.

  Многие считают геймеров анти социальными типами, потому, что они живут в виртуальном мире игр. Виртуальный мир настолько увлекателен, что многие геймеры настолько погрузились в него и не меняют его на реальный мир. И действительно, игровой мир становится самой настоящей альтернативой реальному миру. Ведь в игре прыщавый ботаник и задрот может стать непобедимым героем и вершителем судеб! А рас так то зачем ему тогда нужна эта реальность, где его все считают неудачником? Вот почему так и получается — многие дети и подростки и даже взрослые люди всё своё свободное время, тратят на прохождение игр и виртуальный мир, где они могут быть кем захотят. Где, даже совершив ошибку, можно всегда загрузится и начать все сначала. Виртуальным мир так глубоко проникает в сознание геймеров, что они даже в жизни они говорят используя свой жаргон, а их шутки понятны только тем кто в теме. С развитием широкополосного интернета [субкультура](http://www.pobegporusski.ru/index.php) геймеров перешла на новый уровень развития! Теперь появились онлайн игры и возможность обсуждать игровые моменты, сюжеты и все, что связано с их любимыми играми. А также возможность проводить соревнования по киберспорту, которые уже давно проводятся на мировом уровне, и даже ходят слухи, что это стало настолько популярным, что этот своеобразный вид спорта включат в соревнований по киберспорту и в программу олимпийских игр.

 А в России все начиналось началось в 90-е годы, когда компания ID Software выпустила на рынок легендарный Doom, а затем Doom II где геймер мог от первого лица мочить монстров! После него вышел Duke Nukem а потом и Quake, карты которого до сих пор являются эталонными для шутера от первого лица. А в последнее десятилетие количество компьютерных игр увеличилось до невероятных масштабов и теперь они выходят быстрее чем их успевают проходить! Но есть основные направления игр: шутеры или стрелялки, также есть ролевые игры или RPG а ещё гонки. Все разновидности игр играются как оффлайн, на персональном компьютере или консоли, так и онлайн, в интернете. Последний вариант стал особенно популярным с распространением широкополосного инетернет-соединения.

**Паркур**

Паркур – это одна из субкультур, которая прочно вошла в жизнь многих людей. Нужно отметить, что эта субкультура превратилась для некоторых в стиль жизни. По сути, это способность передвигаться в городских условиях, стараясь сделать путь короче, интереснее и веселее. Так называемыми основателями паркура стали Дэвид Белль и Себастьян Фукан.

 Дэвид Белль и Себастьян Фукан пришли к этому направлению не случайно: оба воспитывались в спортивных семьях, занимались атлетикой и гимнастикой в команде «Ямакаси», где они научились управлять своим телом. Группа становится известной и ее участников приглашают для участия в мюзикле «Notre Dame de Paris». Однако Дэвид и Себастьян отказываются от участия в постановке и начинают заниматься паркуром в чистом виде.

 Они собирали группы трейсеров, объясняли им философию паркура, его особенности и даже давали уроки. Постепенно между ними возникают разногласия, так как Себастьян создает на основе паркура бизнес – берет деньги за уроки, участвует в коммерческих проектах. После съемок фильмов он основывает новое течение фриран. То есть основателями паркура можно считать обоих, но Белль внес в простые гимнастические упражнения еще и собственную философию, создав паркур таким, каким он существует в настоящее время.

Что может стать препятствием в паркуре, которое необходимо преодолеть? Нужно отметить, что все предельно просто: препятствиями могут быть любые ограждения, перила, стены и даже специально создаваемые конструкции. Нужно отметить, что основание паркура имеет более глубокие идеи, нежели это, кажется на первый взгляд. Итак, это умение владеть своим телом, что в экстремальных ситуациях является жизненной необходимостью.

 В основе паркура лежит даже не сила, а умение применить эту силу в определенной точке пространства без специальных приспособлений. Однако, как и у каждого движения, у паркура есть свои ограничения – это безопасность, простота и эффективность. То есть все передвижения должны быть безопасными для человека, при этом препятствие должно преодолеваться просто и качественно. Все предельно просто, но проделать такие необычные прыжки, висы и прочее не так-то и просто.

 Настоящие трейсеры умеют многое – карабкаться, прыгать, висеть. Но главное стремление трейсера – скорость реакции, умение оценить соответствие своих возможностей и обстановки. Несмотря на такую спортивную основу паркура, в нем нет места соревновательности, желания стать первым. Эти два момента также можно отнести к правилам движения.

 Итак, каковы стремления трейсеров, что они хотят доказать, занимаясь паркуром? В первую очередь основатели советовали познать себя, ощутить гармоничное единение с окружающей действительностью. Гармония должна быть во всем – с окружающим, между телом и духом. После этого необходимо научиться оценивать обстоятельства. Безрассудные действия в этом движении не приветствуются и нужно выбирать только те препятствия, которые действительно преодолимы. Еще одной аксиомой движения можно считать борьбу со своими страхами и недостатками. Поэтому обычно паркуру предшествует йога или единоборства.

 Таким образом, в чистом виде паркур имеет своим особенности, которые не могут заинтересовать. В первую очередь это философская подоплека обычных прыжков и других гимнастических трюков. Кроме того, паркур учит своих последователей многим правилам, которые в современной жизни могут стать определяющими. Конечно, современный паркур имеет разные течения, но в чистом виде он диктует определенные постулаты, которые перекликаются с так называемым списком человеческих ценностей.

Дать точное определение субкультуре достаточно сложно. Но можно точно сказать, что субкультура возникает, как некая оппозиция, культуре, которая является в широком смысле этого понимания, массовой культурой. Хотя некоторые теоретики с этим не согласны. Существует контркультура, которая напрямую противостоит основной культуре, но это направление не является частью субкультуры.   
Субкультура, как культура, части населения делится по нескольким категориям: по возрасту, по этнической принадлежности, по расе и даже по полам. Этот список можно продолжать. То сообщество, которое привержено к определенной субкультуре, старается выделиться из общей массы человечества, тем самым, демонстрируя свое единство.

Обычно приверженцы субкультуры выделяются своей одеждой и поведением, выделяя определенный стиль, или устанавливая свои символы, которые трактуют в определенном смысле, чаще всего противоречащие общей культуре. Теоретики от культуры стараются изучить и понять эту символику, и сравнить ее с символами массовой культуры.

Но, как часто бывает, в движение субкультуры всегда вмешивается бизнес. Продавать определенный товар с символикой субкультуры с недавнего времени стало популярным и очень востребованным. Поэтому внедрение субкультуры в массы через торговлю убивает ее, как субкультуру. Она становится постепенно доминирующей в жизни большой массы народа. Но это дает приверженцам субкультуры искать новые стили, новые символы и тому подобное для развития нового направления в движении субкультуры. В этом смысле показательными были музыкальные субкультуры. Вспомним такие стили, как джаз, хип-хоп и многие другие, которые оставили свой след в массовой культуре, но не задержались надолго. Каждый из этих музыкальных стилей был определенным шагом в развитии музыкальной культуры в общем. И, как обычно, эти стили пострадали от влияния бизнеса. Но их поклонники старались идти вперед и опять попадали под пресс коммерческой выгоды. Процесс, как нам кажется, будет идти постоянно.   
 И немного о стильности субкультур. Не все течения стараются обзавестись отличительными чертами внешней атрибутики.

 Особенно это касается современных стилей. Сегодня многие течения стараются придать своей субкультуре политические или нравственные убеждения, а это уже большому количеству народа не продашь. Многие современные сторонники субкультур не отличаются по стилю одежды или поведения, от того какую музыку они слушают. Все больше их отличает от основной массы людей отношением к природе, к человеку, к укладу жизни, к своей стране, к нравственным и моральным ценностям и даже к искусству в целом. Так же перестали быть интересны бизнесу так называемые ультрареакционные течения субкультур. И все же основное население почему-то считает, что именно это отклонение некоторых субкультур и является субкультурой. Неверное понимание и незаслуженное клеймо для большого количества прекрасных стилей.