

Молодежные субкультуры и их влияние на мировоззрение ШКОЛЬНИКОВ

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

ВЫПОЛНЕН УЧАЩИМСЯ


9 «Д» КЛАССА МБОУ СОШ №78

ОЧКАЛОВЫМ ИЛЬЕЙ СЕРГЕЕВИЧЕМ

НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ -

УЧИТЕЛЬ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

НЕДЕЛЬСКАЯ ОЛЕСЯ СЕРГЕЕВНА



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА –изучить влияние и значимость молодежных субкультур на мировоззрение современных школьников .

ГИПОТЕЗА ИССЛЕДОВАНИЯ –если я проведу исследование влияния и значимости молодежных субкультур на мировоззрение современных школьников , то, возможно, я узнаю, оказывают ли современные субкультуры большое и негативное влияние на мировоззрение школьников?

Задачи исследования:

1. ИЗУЧИТЬ ОСНОВНЫЕ ВИДЫ (НАПРАВЛЕНИЯ) МОЛОДЕЖНЫХ СУБКУЛЬТУР.
2. ОЗНАКОМИТЬСЯ С МНЕНИЕМ СВЕРСТНИКОВ О РОЛИ И ЗНАЧЕНИИ МОЛОДЁЖНЫХ ДВИЖЕНИЙ И СУБКУЛЬТУР В ИХ МИРОВОЗЗРЕНИИ.
3. СФОРМУЛИРОВАТЬ ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ БОРЬБЫ С НЕГАТИВНЫМИ И ОПАСНЫМИ СУБКУЛЬТУРАМИ.
4. ПРОВЕСТИ АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ ДАННЫХ И СДЕЛАТЬ ВЫВОДЫ О ВЛИЯНИИ И ЗНАЧИМОСТИ МОЛОДЕЖНЫХ СУБКУЛЬТУР НА МИРОВОЗЗРЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ШКОЛЬНИКОВ.

Классификация субкультур

1. Асоциальная субкультура - это социально-психологические характеристики поведения, противоречащего социальным нормам.

Криминальная субкультура не любит гласности.

Жизнедеятельность лиц, входящих в **асоциальные** и криминальные группы в значительной степени скрыта от глаз педагогов и взрослых.

2. Антисоциальная субкультура. Это - социально-психологические характеристики поведения, противоречащего социальным нормам. Это - различные проявления преступного образа жизни.

3. Просоциальные - группы, которые не несут угрозу обществу, несут позитив и помогают. Асоциальные - несут критику каким-либо устоям общества, но это противостояние не носит крайнего характера.

Ознакомление с мнением сверстников о роли и значении молодежных движений и субкультур в их мировоззрении

- ▶ Для определения отношения молодежи к субкультурам был проведен небольшой социологический **опрос** среди учеников 9 классов школы. Респондентам, количество которых состояло из 102 человек, предстояло ответить на 4 простых вопроса, которые в большей степени раскрывают отношение учеников к субкультурам:
- ▶ 1. «Причисляете ли вы себя к какой-либо субкультуре?»
- ▶ 2. «Для чего молодёжь участвует в неформальных группах?»
- ▶ 3. «Что вы чувствуете при встрече с представителями субкультур?»
- ▶ 4. «Как вы в целом относитесь к субкультурам, и почему они вызывают интерес у школьников?»
- ▶ Итоги были таковыми:
- ▶ 1. Первый вопрос позволил узнать количество состоящих в каких-либо субкультурах. Их оказалось около 30%. 2. Вторым вопросом показал, что многие из учеников, около 65%, считают, что участие в молодежных субкультурах - это желание выделиться из толпы, а также, что тем самым человек пытается изменить свой стиль жизни и влияние компании друзей.
- ▶ 3. Третий вопрос показал, как реагируют ученики на представителей субкультур в обычной жизни. Итоги были таковыми: около 75% респондентов выразили большую симпатию людям занимающимся музыкой (в частности рэперы), скейтерам, геймерам, анимешникам. Отвращение выразили, около 80% респондентов таким субкультурам как панки, готы, скинхеды, растаманы.
- ▶ 4. Четвёртым вопросом показал отношение учеников к различным субкультурам. Большинство ответило: «Это несерьёзно, потому что большинство подростков, присоединяются к субкультурам, не получая достаточного внимания со стороны семьи и друзей, а также под влиянием моды.



- ▶ На данный момент можно выделить субкультуры:
- ▶ - скейтеры
- ▶ - рэперы
- ▶ - геймеры
- ▶ - анимешники ,как самые популярные субкультуры, вызывающие симпатию у современной школьников (молодежи).

Скейтеры

- ▶ Скейтбординг - экстремальный вид спорта, который заключается в катании и выполнении трюков на специальной доске, скейтборде.
- ▶ Субкультура скейтбординга существует уже более полувека. Скейтбординг проделал большой путь от прототипа серфинга до полноценного становления частью массовой культуры. Людей занимающихся скейтбордингом называют скейтерами.
Скейтбординг возник на рубеже 40-х и 50-х годов XX века.



Рэперы

- ▶ История. В 1970 годах жители «черных кварталов» США часто устраивали дискотеки, где играла ритмичная танцевальная музыка с элементами текста. Считается, что такую манеру исполнения принесли с собой выходцы с Ямайки. Стиль постепенно совершенствовался, обрстал собственными традициями и выражениями, исполнители стали выпускать диски, а известные звукозаписывающие компании обратили внимание на коммерческий успех нового жанра.
- ▶ Как субкультура кратко – это особая форма проведения досуга, способ найти удовлетворение от жизни, своеобразный уход от обыденности. По всему миру насчитывается несколько миллионов людей, увлекающихся хип-хопом, а конкретно рэпом. Их объединяют схожие музыкальные пристрастия, особый взгляд на мир, который нашел отражение в текстах исполнителей этого жанра.
- ▶ Рэп имеет несколько особенностей, позволяющих сразу выделить их среди других субкультур: он пропагандирует свободу молодежи и независимость от насаждаемого правительством мнения и оценок; протест против глобализации во всех направлениях общественной и политической жизни, эта характеристика применима к российскому рэпу; особенная рэперская одежда.
- ▶ Но главная отличительная черта – это особое исполнение их песен, когда ритмичный речитатив читают под музыку с тяжелым битом.



Геймеры

➤ **Геймер**- человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры. Геймеры считаются новой субкультурой, и вошли в этот список в 2013 году, после признания кибер-спорта.

➤ Несмотря на то, что термин включает в себя людей, не считающих себя полноправными игроками, ими часто называют тех, кто проводит много времени за играми или интересуется ими.

➤ С появлением компьютерных игр, а позже и Интернета молодежь стала активно общаться в сети. Компьютерные сетевые игры для них — это возможность общаться в действии: вместе с другими сверстниками.

➤ Это самая большая из существующих и самая незаметная субкультура в мире. Но те кто к ней принадлежит порой даже не осознают этого. Виртуальный мир так глубоко проникает в сознание геймеров, что они и в жизни говорят используя свой жаргон, а их шутки понятны только тем, кто тоже состоит в этой субкультуре.



Анимешники

Анимешники — субкультура, преимущественно распространенная среди подростков и молодежи — поклонников японской анимации и японских комиксов, часть молодежной культуры, отличающаяся увлеченностью ее представителей определенными образами персонажей предпочитаемых медиатекстов, стремлением изображать персонажей аниме в той или иной форме.

Признаки анимешников имеют слабовыраженный характер. Выдать их может какая-нибудь маленькая деталь, например брелок на телефоне, или подвеска в виде какого-нибудь героя аниме. Одеваются анимешники, как правило, в абсолютно обычную одежду, исключение составляют, лишь тематические вечеринки. Там они переодеваются в любимых героев, и имитируют их поведение.

Для анимешников свойственен определенный стиль общения. Они часто используют в разговоре японские слова. В их речи присутствует определенный сленг.



Поробь за
ЛЕЧУЮ
РЕЮ

БЕЖИМ ПУТЬ
БЕЖИМ

Заключение

В результате исследования я пришел к следующим выводам: современные субкультуры оказывают большое, но не всегда негативное влияние. Проблемы из-за субкультур могут возникнуть в том случае, если еще неокрепшая личность попадает в субкультуры, опасные для него. Поэтому для предотвращения заинтересованности в негативно несущих или еще хуже, опасных для ребенка субкультурах, родителям своих детей следует больше интересоваться чем занимается их ребенок, и какие у него интересы. Не забывать узнавать о проблемах ребенка и помогать ему в решении их.

Но также считаю, что, каждая субкультура имеет право на существование (не противореча закону), и любой подросток имеет право на самовыражение, вступая в неформальные сообщества, но не подвергая опасности себя и общество.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!