

Влияние субкультур на психическое и эмоциональное развитие ребенка



Подготовили:
Галеева Элина,
Музенитова София

17.2-505

Понятие «субкультура» в научной терминологии появилось лишь в 80-е гг. XX в. Так, согласно П.С. Гуревичу, -это «особая сфера культуры, суверенное целостное образование внутри господствующей культуры, отличающееся собственным ценностным строем, обычаями и нормами».



Социально-психологическими причинами считают привлекательность неформального образа жизни, который не требует ответственности, целенаправленности и целеустремленности, в отличие от общепринятых в обществе требований. Есть три возможных варианта последствий влияния субкультуры на социализацию молодежи:

- Позитивная направленность, которая проявляется в социальном и культурном самоопределении, творческой самореализации и экспериментировании с образами, поведенческим стилем и так далее.
- Социально-негативная направленность, которая обнаруживается в присоединении к субкультурам криминального, экстремистского характера, наркотикам и алкоголю.
- Индивидуально-негативная тенденция проявляется в бегстве от реальности, в оправдании своего инфантильного поведения, избегании культурного и социального самоопределения.



Разновидности субкультур



ГОТЫ

Молодежное движение, несущее мрачный, депрессивный оттенок выражения отношения к жизни. Приветствуют все, что относится к темной стороне бытия, связанной со смертью.

Ирокезы приобрели насыщенный черный цвет, хотя чаще уже зачесывались назад или зачесывались на одну из сторон. Одежда тоже изменилась в сторону черного цвета, но позже стала сочетаться с другими дополнительными цветами.

Также можно отметить использование макияжа готами обоих полов.

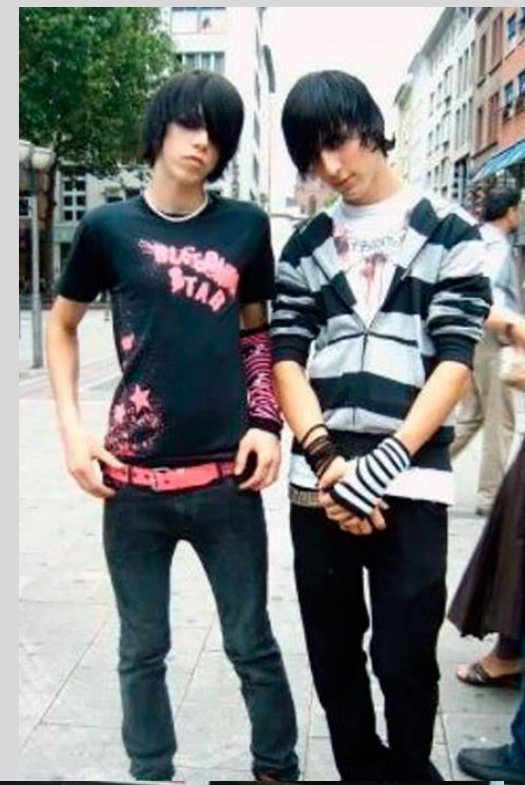


ЭМО

Эмо отличает сочетание в одежде черного и розового цветов, а также стиль одежды, причесок, макияжа и украшений. В данной субкультуре размыты рамки между полами: мальчики похожи на девочек а девочки похожи на мальчиков.

Эмо-культура —подходящее место для искренних, чувствительных, скромных, интровертных подростков.

Для субкультуры эмо характерна эстетизация смерти и аутодеструктивное поведение, которое выражается в порезах, использовании пирсинга, нанесении татуировок.



СКИНХЕДЫ

Их нетрудно выделить из толпы: бритые головы, полностью черная одежда, брюки, заправленные в ботинки.

Деятельность скинхедов носит ярко выраженный уголовный характер: хулиганство, вандализм, массовые беспорядки, умышленное причинение вреда здоровью, убийство и др.

В основе этого движения лежат политические аспекты расовой теории фашизма.



ХИППИ



Основными элементами стиля или мировоззрения хиппи было следующее:

1. Миролюбие и ненасилие. Пацифизм являлся основной идеологией хиппи. Именно поэтому представители этой группы отличались игнорированием власти, аполитичностью, поскольку именно правители разжигают войны и заставляют людей воевать.
2. Саморазвитие и индивидуализм. Эти элементы были реакцией на серость массового общества.
3. Сознательное упрощение, то есть переход от обеспеченной жизни к нищете, отказ от материальных благ.
4. Наркотики, сексуальные эксперименты, путешествия, фестивали, коммуны – все это наиболее яркие особенности субкультуры общества хиппи.
5. Совместное проживание – это отличительная особенность хиппи, так как другие субкультуры не придерживались такой формы поведения.

КРИМИНАЛЬНАЯ СУБКУЛЬТУРА

Криминалитет привлекателен для подростковой среды в связи с её возрастными особенностями (с отчуждением от официальных норм). Криминальная субкультура может стимулировать развитие противозаконного поведения личности и являться механизмом «воспроизводства» преступности среди подростков. Согласно статистике, молодежь большую часть преступлений совершает в составе преступных групп. В таких группах снижен страх наказания, возрастает агрессия и жестокость, понижается уровень критичности к происходящему и к



ГЕЙМЕРЫ

Геймеры – люди, которые играют в компьютерные игры. У геймеров есть целая культура, они устраивают чемпионаты с многомиллионным призовым фондом, разговаривают на особом арго и не считают свою увлечение «просто играми».

Лоуренс Катнер и Шерил К. Олсон пришли к выводу, что увлечение жестокими видеоиграми увеличивает риск агрессивного поведения. А вот американский культуролог Джерард Джонс считает, что для современного подростка компьютерные игры – то же, что героический эпос для человека Средневековья. В сложных и опасных ситуациях ребёнку нужен спасательный круг в виде непобедимого жестокого героя.



МЕТАЛЛИСТЫ

Стереотип о металлистах, как о немых, волосатых, сквернословящих и агрессивных подростках, конечно, ложен. В основном же, металлисты – это меломаны тяжелой музыки, любящие татуировки, шумные концерты и алкоголь, а вот наркотики у них принимать не принято. Конечно, за счет философии независимости и свободы, к металлистам примыкают подростки, но часто субкультура перерастает в образ жизни.

Металлисты предпочитают ярко выраженный внешний вид – это грубая кожаная одежда, металлические цепи, браслеты, футболки с символикой любимых музыкальных групп, татуировки и пирсинг, изображения черепов и магической символики.



ХИПСТЕРЫ

Субкультура хипстеров подчинена моде. Они интересуются зарубежной культурой, искусством, модой, альтернативной музыкой и инди-роком, артхаусным кино, современной литературой.

У хипстеров популярна винтажная одежда.

Хипстеры не могут жить без технологий. С собой у хипстера всегда есть мобильник, планшет или ноутбук, все с интернетом, и он имеет профили во всех соцсетях: Инстаграм, Твиттер и так далее. С продвинутой техникой соседствуют старые пленочные



ИСТОЧНИКИ

- <https://e-koncept.ru/2015/85134.htm>
- <http://fb.ru/article/139398/subkulturyi-spisok-ot-a-do-ya-i-ih-vliyanie-na-obschestvo-subkulturyi-molodeji-panki-emo-i-dr-subkulturyi-ssha-i-sssr>
- <https://sub-cult.ru/chtivo/sub-cult/3450-subkul-tura-metallistov-nezavisimost-i-svoboda>
- <https://sub-cult.ru/chtivo/sub-cult/3562-khipstery-sredi-nas-kto-oni-2>
- <https://sub-cult.ru/chtivo/sub-cult/6776-gejmery>