

Ростова Н. Н.

МОЛОДЕЖНЫЕ СУБКУЛЬТУРЫ РОССИИ И ФОРМИРОВАНИЕ ДЕСТРУКТИВНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ

Аннотация

В статье представлен рейтинг молодежных субкультур на территориях Уральского федерального округа, Сибирского федерального округа и Северо-Западного федерального округа. Сопоставительный анализ ценностей, норм, мировоззрения, образа жизни, атрибутики, сегментированный анализ свободного времени, роли Интернета и анализ потребляемого контента позволяет сделать вывод о формировании деструктивных тенденций внутри субкультур аниме, готов, эмо и панков. В меньшей степени подвержены этому процессу ролевики и хипстеры. Результаты данного исследования могут быть использованы в профилактической работе с молодежью с целью предотвращения деструктивных проявлений в обществе.

Ключевые слова: субкультура, аниме, готы, панки, эмо, хипстеры, ролевики, деструктивные тенденции, тема смерти, суицид, скулшутинг.

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Источники финансирования

Данная работа не имела источников финансирования

Для цитирования: Ростова Н. Н. Молодежные субкультуры России и формирование деструктивных тенденций // Вестник общественных и гуманитарных наук. 2021. Т. 2, № 2. С. 24–30

PHILOSOPHY

Rostova N. N.

YOUTH SUBCULTURES OF RUSSIA AND THE FORMATION OF DESTRUCTIVE TENDENCIES

Abstract

The article presents the rating of youth subcultures in the territories of the Ural Federal District, the Siberian Federal District and the North-Western Federal District. A comparative analysis of values, norms, worldview, lifestyle, paraphernalia, segmented analysis of free time, the role of the Internet, and the analysis of consumed content allows us to conclude about the formation of destructive trends within the subcultures of anime, Goth, emo, and punk. Roleplayers and hipsters are less susceptible to this process. The results

of this study can be used in preventive work with young people in order to prevent destructive manifestations in society.

Keywords: subculture, anime, goths, punks, emo, hipsters, role-playing, destructive tendencies, death theme, suicide, schoolshooting.

Conflict of interest

None declared.

Source of financing

There was no funding for this project.

For citation: Rostova N. N. Youth subcultures of Russia and the formation of destructive tendencies // Humanities and social sciences bulletin, 2021, Vol. 2, No. 2. P. 24–30

Актуальные проблемы

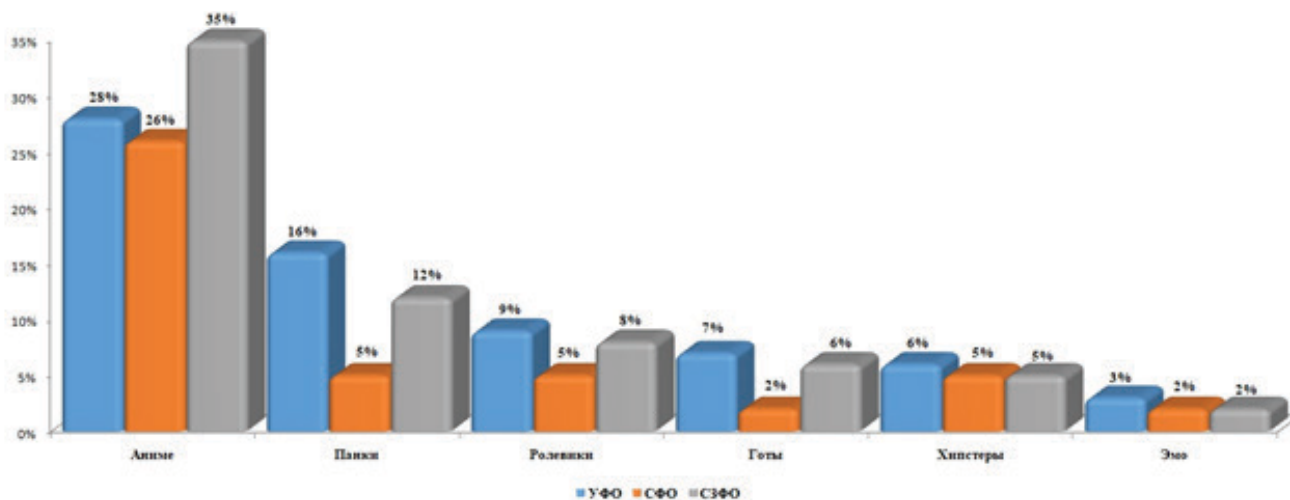
На протяжении 6 лет, начиная с 2015 года, авторским коллективом под руководством Шиллера В. В. осуществляется мониторинг деструктивных тенденций в обществе. В рамках проводимого мониторинга анализируется присутствие разных субкультур на территориях, включенных в исследование, и их роль в формировании деструктивных, протестных и выраженных экстремистских настроений.

Мониторингом было охвачено более 60 000 респондентов на территориях Уральского федерального округа, Сибирского федерального округа и Северо-Западно-

го федерального округа. Результаты проведенной работы отражены в монографиях 2019–2020 гг. «Региональный мониторинг экстремистских настроений и проявлений: принципы, методы, практика» [1] и «Диагностика и профилактика экстремистских настроений в российских регионах» [2].

В 2019 году в анкетировании приняли участие более 12 000 респондентов Северо-Западного федерального округа, Сибирского федерального округа и Уральского федерального округа. В ходе исследования мы составили рейтинг молодежных субкультур в регионах, попавших в выборку.

Рисунок 1. Рейтинг популярности субкультур в регионах (в % от числа опрошенных). Источник: материалы анкетного опроса учащейся молодежи УФО, СФО и СЗФО, 2019 г.



Ниже представлена характеристика субкультур, попавших в наше исследование.

Как видно из представленной гистограммы, во всех регионах лидирует субкультура аниме. Субкультура аниме, или анимешники, связана с распространением японской культуры, в частности мультипликационного жанра аниме и японских комиксов – манга. Пассивные анимешники ограничиваются просмотром фильмов в жанре аниме или рисованием манги. Активные анимешники отождествляют себя с персонажами, играют роль любимого персонажа: носят похожую одежду, копируют его привычки, и т.д., т.е. активно вживаются в выбранную роль вплоть до совершения деструктивных действий. Если до определённого времени субкультура аниме воспринималась как социально безобидная [3], то последние исследования говорят об обратном [2]. Фанатичное увлечение и просмотр определенных аниме влияют негативным образом: через эскапизм приводят к формированию синдрома хикикомори – формы социальной дезадаптации человека, проявляющейся в самоизоляции и затворничестве; десакрализации жизни и смерти; формированию деструктивных тенденций (склонность к суициду или скулшутингу).

На втором месте по популярности субкультура панки. Слово «панк» (англ. перен. разг. «нехороший», «дрянной») впервые упоминал Уильям Шекспир в пьесе «Мера за меру» в значении «дешевая проститутка», в середине XX века «слово «панк» было американским сленговым термином, обозначающим определенные молодежные группы на социальном дне, такие как бродяги (hoboes) и черные заключенные-гомосексуалы (британским эквивалентом могло быть слово «bugger» – «педик») [4]. Для панков характерно демонстративное отрицание общепринятых норм нравственности и морали, гиперболизированная агрессивность и склонность к вандализму, сексуальная распущенность, отрицание норм гигиены и пренебрежение внешним видом, анархизм, дерзость и бунтарство, выраженная демонстрация своей непохожести определенными атрибутами (ирокез, косуха, металлические укра-

шения, выбритые виски и т.д.). В музыкальных произведениях в изобилии используется ненормативная лексика.

Третью позицию в рейтинге субкультур занимают ролевики. «К ролевикам относят и творческое движение (социально полезно), рекреационное движение (может быть как нейтральным, так и негативным), дворовых ролевиков в составе полисубкультурных групп (социально нейтральны) и экстремистское крыло (социально опасны)» [1]. Как правило, ролевики увлекаются историей, историческими произведениями, фэнтези и в реальной жизни пытаются «пережить» тот или иной опыт. Они воссоздают исторические костюмы эпохи, максимально перевоплощаясь и погружаясь в роль. Ролевая игра – это и форма общения с себе подобными, это и спорт, и форма организации досуга. Ролевики могут устраивать фехтовальные турниры, турниры бардов и прочие творческие мероприятия. Ролевики могут разыгрывать и компьютерные игры. Ролевые игры проводятся дома, на улице, в лесу, за компьютером по сети, полевые игры и т.д. Известная всем «Зарница» – вариант ролевой полевой игры. В конце XX–начале XXI века популярность приобрели ролевые игры, основанные на известном романе Джона Рональда Рузвельта Толкина «Властелин колец», игры по роману Сергея Лукьяненко «Ночной дозор» и пр.

Среди ролевиков выделялось крыло экстремистской направленности, например, Грибные эльфы (2000-е гг.). В данной группе распространено было употребление наркотических веществ, агрессивное поведение в социуме, действия преступного характера, криминальные источники финансирования. Цель данного крыла ролевиков – разрушение чужих ролевых игр, подрыв субкультуры изнутри, иными словами, они были хулиганствующими ролевыми.

Четвертую позицию в рейтинге занимают готы. Возникло движение в 70-е гг. XX века на закате панк-волны. Промежуточное звено – так называемый темный панк – предшественник современного гота. Отсюда часть имиджа панков перекочевала в образ гота: выбритые виски, ирокезы, но чер-

ного цвета. Черный цвет преобладает в одежде. «Эталонному образу гота присущи замкнутость, частые депрессии, меланхолия, повышенная ранимость, мизантропия, эстетство, мистицизм, неприятие стереотипов поведения и стандартов внешнего вида» [4]. Для готов характерна танатофилия, проявляющаяся в любви к смерти, потустороннему, посещению кладбищ и любованию смертью. По мнению О. Н. Ефремовой, у готов «транслируется своеобразное любование умиранием и тленом» [2]. Как правило, субкультура готов неагрессивна, это своего рода эстетствующие интеллектуалы, но деструктивные проявления и перегибы в некоторых случаях возможны: в виде вандализма на кладбищах, уход в сатанизм и дьяволопоклонничество.

Хипстеры занимают пятую позицию после готов, а в Сибирском федеральном округе даже опережают по степени популярности готов. Зародилось направление в США в прошлом веке, слово хипстер с английского жаргонного «tobehip» – быть на волне, в теме. Как и во всех субкультурах, отличительным признаком является внешний вид: унисекс, городской стиль, кэжуал, винтажные аксессуары в виде оправы очков (очки как демонстрация собственного интеллекта), обязательно наличие модных гаджетов под рукой. Хипстеры зачастую интеллектуалы, аполитичны (за редким исключением), это люди творческих профессий или увлеченные творчеством, предпочитают много путешествовать, фотографировать, писать отзывы о путешествиях и размещать их в социальных сетях, достаточно начитанны и могут поддерживать любую беседу, завсегдатаи кофеен.

Завершает рейтинг субкультура эмо. Слово «эмо» произошло от английского *emo* (*emotional*) – эмоциональный. В отличие от скудных на эмоции панков эмо стремятся по любому поводу демонстрировать свои как положительные, так и отрицательные эмоции. Для них характерна инфантильность, истерическая реакция на любые события, конфликтность, эстетизация смерти и суицида, аутоагрессия и демонстрация депрессивного состояния. Во внешнем виде преобладают черные и розовые цвета, банты, лак на ногтях, розовый галстук, розовые шнурки на обуви – атрибуты для обоих полов. Эмо – любители пирсинга и тоннелей. Для сексуального поведения характерна высокая степень перmissивности. «Идеализированной нормой эмо-субкультуры являются бисексуальные отношения всех возможных вариантов: девочка-мальчик, девочка-девочка, мальчик-мальчик, групповой секс. Наиболее декларируются гомоэротические дружеские отношения мальчик-мальчик» [4]. Характерными поведенческими признаками являются демонстрация свежих порезов вен, публичные слезы и истерики, демонстрационные поцелуи (причем однополых людей), женоподобное поведение у юношей.

Таким образом, во всех регионах безусловными лидерами рейтинга является субкультура аниме, далее по убывающей: панки, ролевики, готы, хипстеры, эмо. Сопоставительный анализ ценностей, норм, мировоззрения, образа жизни,

атрибутики, сегментированный анализ свободного времени, роли Интернета и анализ потребляемого контента позволяет сделать вывод о формировании деструктивных тенденций внутри субкультур аниме, готов, эмо и панков.

Наибольшую настороженность вызывает субкультура аниме в силу своей максимальной популярности в настоящее время. Через просмотр аниме молодое поколение приобщается к чужой системе ценностей и культуре, которые имеют ярко выраженную конфронтацию по отношению к традиционной русской культуре. Основной мировоззренческой установкой японской культуры является поэтизация добровольного ухода из жизни, особое трепетное отношение к смерти [2]. В аниме в изобилии представлены темы смерти и суицида, жестокости и насилия, нивелирование семейных ценностей, смещение социальных ролей. «Тема смерти является тем смысловым стержнем, который скрепляет их воедино, и, анализируя различные аспекты архаичного сюжета об уязвимости мира живых перед миром мертвых, иными словами, о бытовании жизни перед лицом смерти, можно многое понять и постичь в японской массовой культуре» [5]. Через увлечение аниме деструктивные группы («группы смерти») находят своих жертв и вербуют их.

Следующим этапом исследования стал анализ сегментации свободного времени представителями разных субкультур. В настоящей работе мы будем использовать данные, полученные в результате опроса, проведенного в 2019 г. в Уральском федеральном округе. Распределение ответов выглядит следующим образом:

Для представителей всех субкультур приоритетными являются ответы «прослушивание музыки», «сидеть в интернете», «общаться с друзьями». Причем наибольшую активность проявляют хипстеры, ролевики и панки: более 70 % опрошенных. Дальнейшие ответы респондентов имеют некоторые отличия: хипстеры, готы, панки и эмо предпочитают «гулять на улице», а аниме и ролевики выше оценивают возможность провести время с семьей.

Ответ «заниматься спортом» во всех субкультурах занимает 6 строчку рейтинга, за исключением субкультуры готов, которые спорт оценивают выше возможности провести время с семьей.

Предпоследние позиции рейтинга единогласно занимают ответы «ходить в кино», «посещать развлекательные учреждения» и «готовиться к занятиям».

Завершает рейтинг сегментации свободного времени ответ «посещать театры, музеи и выставки» единогласно представителями всех субкультур.

Таким образом, анализ сегментации свободного времени не показал существенных отличий в предпочтениях: прослушивание музыки, нахождение в сети Интернет и общение с друзьями – предпочитаемые формы проведения досуга.

На рисунке 2 представлен рейтинг музыкальных предпочтений опрошенных респондентов. На первом месте рейтинга ответ «разное», респонденты слушают все подряд или от-

Таблица 1. Сегментация свободного времени. Источник: материалы анкетного опроса учащейся молодежи УФО, 2019 год

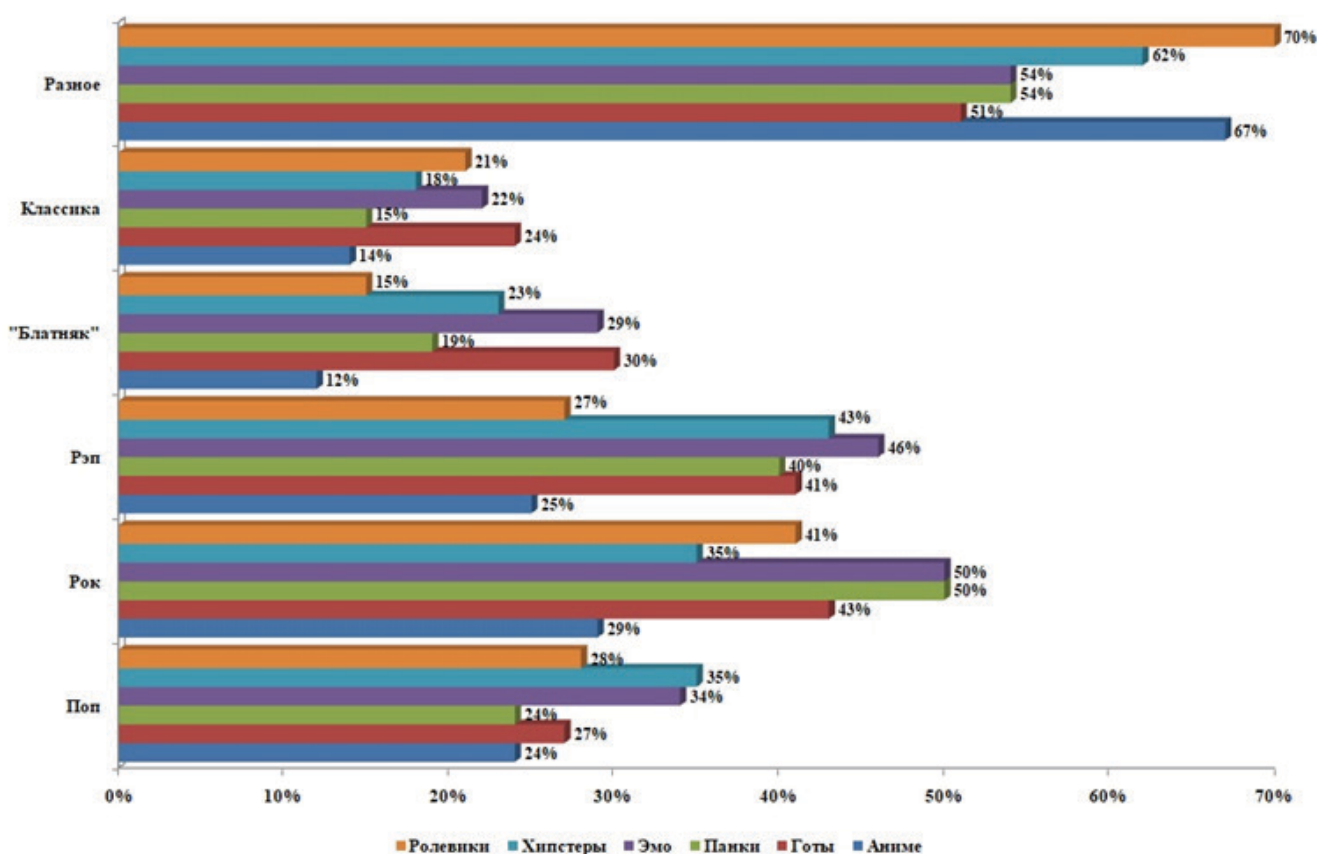
		Аниме	Хипстеры	Готы	Ролевтики	Панки	Эмо
1	Слушать музыку	58%	82%	72%	84%	83%	75%
2	Сидеть в интернете	53%	74%	66%	75%	74%	68%
3	Общаться с друзьями	46%	74%	59%	67%	70%	61%
4	Гулять на улице	38%	68%	56%	53%	64%	61%
5	Проводить время с семьёй	41%	62%	47%	56%	53%	48%
6	Ходить в кино	25%	42%	35%	39%	35%	36%
7	Заниматься спортом	32%	54%	48%	40%	45%	43%
8	Готовиться к занятиям	26%	40%	31%	33%	32%	32%
9	Посещать развлекательные заведения	20%	45%	44%	39%	38%	41%
10	Посещать театры, музеи, выставки	13%	24%	24%	24%	21%	23%

дают предпочтение специфическим музыкальным жанрам, не особенно распространённым в молодежных кругах: «все, что нравится», «блюз», «вставки из аниме», «люблю песни с матами и круга», «к рор» (музыкальный жанр, возникший в Южной Корее, включает в себя компоненты хип-хопа, ритм-н-блюза, западного электропопа и танцевальной музыки), «Phonk» (поджанр хип-хопа), «электронную музыку» «инди-рок», «ауе, воровскую музыку», «опенинги из аниме».

Иногда выбор обусловлен личными вкусами и потребностью дистанцироваться от мира людей: «что-нибудь резкое и громкое, но в то же время мелодичное и в какой-то степени приятное, чтобы не слышать окружающих меня людей».

Представители субкультуры аниме предпочитают слушать рок (29%), рэп (25%) и поп-музыку (24%), незначительное количество респондентов выделили классику (14%), блатняк (12%) и джаз (10%). «Блатняк» – блатные пес-

Рисунок 2. Предпочитаемые музыкальные направления (в % от числа опрошенных). Источник: материалы анкетного опроса учащейся молодежи УФО, 2019 г.



ни, жанр, которые зародился в XIX веке в России изначально среди заключенных и людей, близких к преступному миру. В «блатняке» романтизируются ценности и нормы преступной среды, воспеваются криминальный мир и его понятия.

Готы выделяют в качестве приоритетных жанры рок и рэп – 43 и 41 % респондентов соответственно. 30 % респондентов слушают блатняк, классику и поп-музыку слушают по 24 % опрошенных. Джаз – 16 % опрошенных.

Панки предпочитают всем музыкальным жанрам рок – 50%, чуть меньше рэп – 40 %. Остальные музыкальные жанры остаются менее преимущественными: поп-музыка – 24 %, блатная музыка – 19 %, классику выбрали 15 % опрошенных и джаз предпочитают всего 11 % респондентов.

Представители субкультуры эмо отдают предпочтение рок-музыке (50 %), чуть меньше указали рэп – 46 %, поп-музыку выбрали 34 % интервьюируемых, блатняк – 29 %, любителей классической музыки среди представителей субкультуры эмо оказалось 22 %, наименее предпочитаемой среди эмо стал джаз – всего 18 %.

Единственная субкультура, которая не выбрала рок в качестве оптимальной музыки, а ставит его на второе место после рэпа, оказалась субкультура хипстеров – рэп слушают 43 % респондентов, рок – 35 %. Поп-музыка в рейтинге предпочтений занимает второе место наряду с роком – 35 %, далее классика (21 %), джаз (17 %) и блатняк (15 %). Причем у хипстеров блатная музыка оказалась наименее уважаемой, джаз

ее опережает по степени значимости.

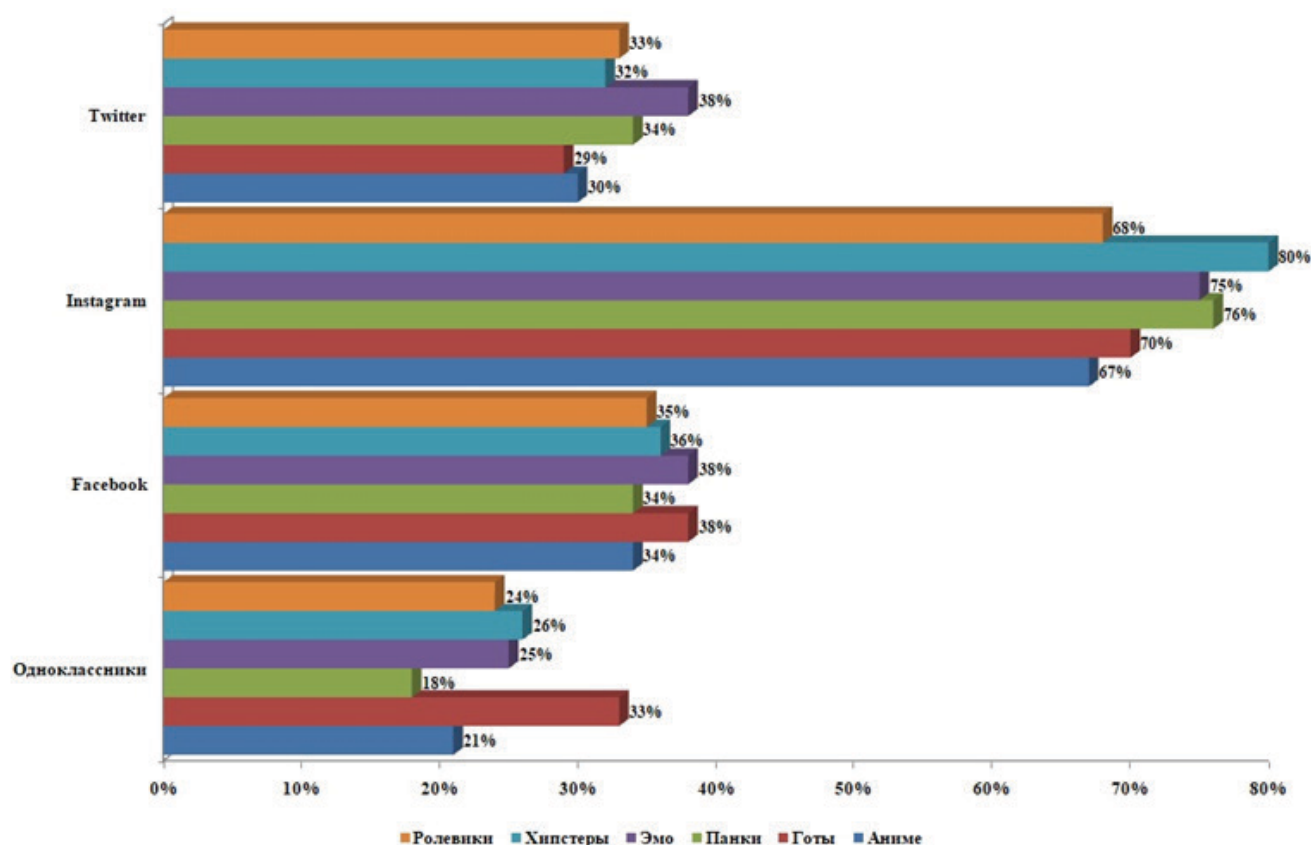
Ролевики, как и представители большинства субкультур, ставят превыше всего рок – 41 % опрошенных. Затем поп-музыка (28 %) и рэп (27 %), классическую музыку слушают 21 % опрошенных, джаз – 17 % респондентов и всего 15 % отдают предпочтение блатной музыке. Ролевики, как и хипстеры, джаз ценят выше блатной музыке.

Помимо прослушивания музыки следующим значимым видом деятельности для респондентов всех субкультур является нахождение в Интернете.

По данным нашего опроса, безусловным лидером является социальная сеть ВКонтакте: от 85 % до 95 % опрошенных респондентов во всех субкультурах указывают ее в качестве предпочитаемой. На втором месте по популярности Instagram – 67- 80 %. Twitter, Одноклассники и Facebook менее популярны в силу различных причин и используются в определенных случаях: индивидуальные предпочтения, возраст пользователей, удовлетворение профессиональных интересов [1].

Есть ряд исследований, которые указывают на то, что социальная сеть ВКонтакте способствует поддержанию суицидальной активности среди молодежи, в ней в изобилии представлен суицидальный контент, функционируют группы деструктивной направленности. «В период с 1 ноября 2012-го по 23 сентября 2013 года Роспотребнадзор вынес 2414 решений о закрытии страниц сайтов, содержащих информацию о

Рисунок 3. Предпочитаемые социальные сети (в % от числа опрошенных). Источник: материалы анкетного опроса учащейся молодежи УФО, 2019 г.

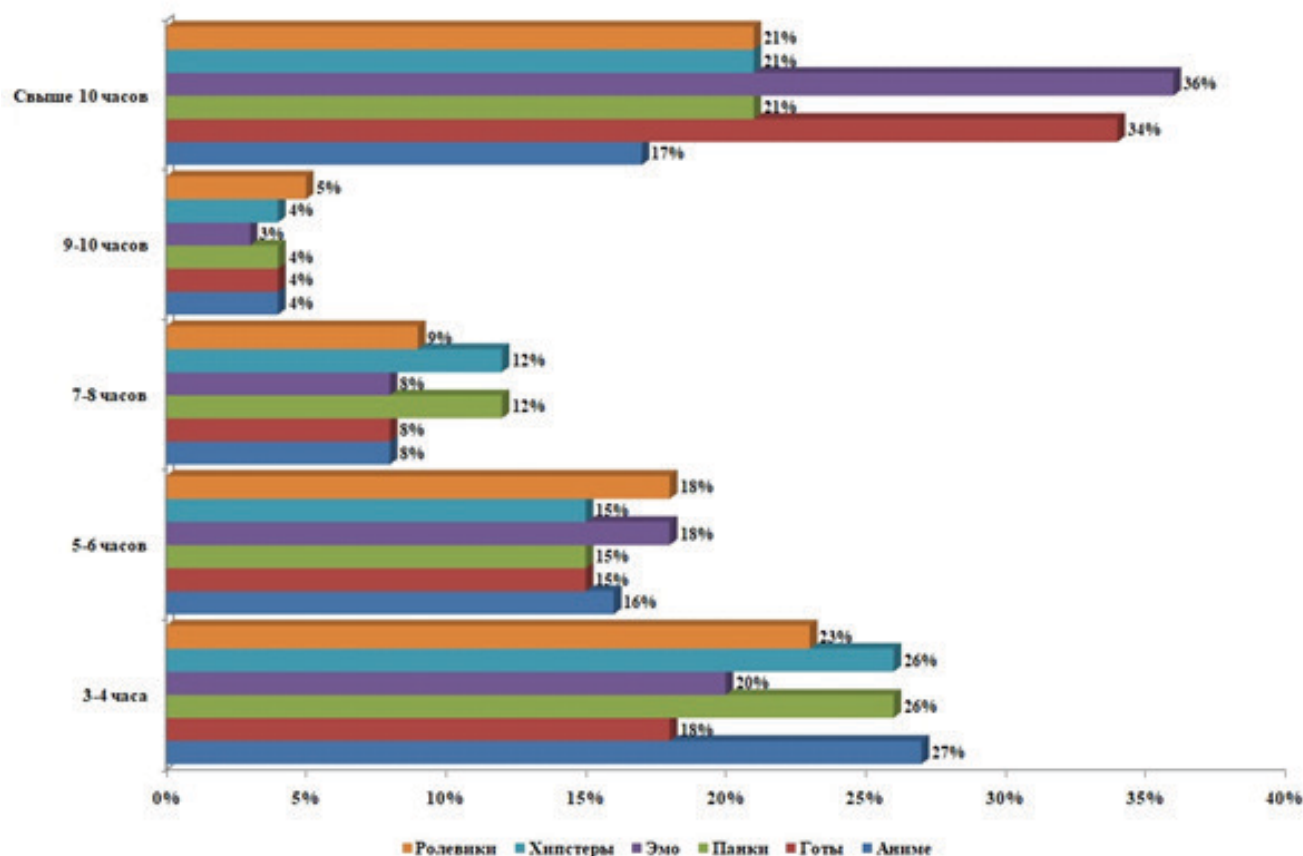


способах совершения самоубийства или призывы к совершению самоубийства ... Наиболее часто, как утверждают представители ведомства, запрещенная информация размещается в различных социальных сетях. Лидирует по данному пока-

зателю социальная сеть «ВКонтакте» [7].

В ходе нашего исследования мы задали респондентам вопрос о времени пребывания в предпочитаемой социальной сети. Полученные данные отражены на рисунке 4.

Рисунок 4. Как много времени Вы проводите в приоритетной для Вас социальной сети в течение суток?(в % от числа опрошенных). Источник: материалы анкетного опроса учащейся молодежи УФО, 2019 г.



Третья часть представителей эмо и готы проводят в социальных сетях более 10 часов в сутки. Респонденты, попавшие в выборку, – это школьники или студенты, которые половину суточного времени проводят в социальных сетях. Если взять во внимание то, что сон является базовой потребностью человека и необходим для организма, мы можем сделать вывод, что респонденты физически находясь на занятиях в школе, ссузе или вузе, фактически живут виртуальной жизнью.

Оставшаяся часть опрошенных респондентов проводит в социальных сетях от 1–2 часов до 5–6, т.е. от 17 до 28 % респондентов в каждой субкультуре. Выше мы уже писали о том, что основными предпочитаемыми видами деятельности в свободное время представители всех субкультур указали «прослушивание музыки», «сидеть в интернете», «общаться с друзьями». Учитывая время, проведенное в социальных сетях, мы можем предположить, что общение с друзьями происходит также через социальные сети. Коммуникация представителей разных субкультур происходит на всевозможных форумах и виртуальных площадках, что не может не настораживать.

Представители деструктивных сообществ отслеживают

посредством анализа поисковых запросов и интересов пользователей потенциальных жертв, используют таргетированную рассылку, постепенно сгущая краски, добавляя депрессивный и суицидальный контент, приводят к мысли о суициде или скулшутинге как способе выхода из сложившейся ситуации.

При проведении исследования в декабре 2020 года [2] мы обратились к сервису подбора поисковых запросов <https://wordstat.yandex.ru> с запросом «аниме суицид» и «скулшутинг», который показал повышенный интерес к данным темам практически во всех регионах. В апреле 2021 мы повторно провели анализ поисковых запросов. Данные в сопоставлении представлены в таблице 2.

Региональная популярность – это «доля, которую занимает регион в показах по данному слову, деленная на долю всех показов результатов поиска, пришедшихся на этот регион. Популярность слова/словосочетания, равная 100%, означает, что данное слово в данном регионе ничем не выделено. Если популярность более 100%, это означает, что в данном регионе существует повышенный интерес к этому слову, если меньше 100% – пониженный» [7].

Таблица 2. Контент-анализ тематических запросов по субкультурам в виртуальном пространстве

Запрос	Регион	Региональная популярность декабрь	Региональная популярность апрель
Аниме суицид	Россия	3193 запроса	4330 запроса
	СЗФО	79%	103%
	УФО	117%	114%
	СФО	148%	136%
	ДФО	168%	204%
Скулшутинг	Россия	3771 запроса	3721 запроса
	СЗФО	77%	74%
	УФО	143%	110%
	СФО	193%	120%
Панки суицид	Россия	-	23
	СЗФО	-	85 %
	УФО	-	0
	СФО	-	229%
Готы суицид	Россия	-	45
	СЗФО	-	86 %
	УФО	-	112 %
	СФО	-	140 %
Эмо суицид	Россия	-	65
	СЗФО	-	195 %
	УФО	-	136 %
	СФО	-	81 %
Ролевики суицид	Россия	-	0
Хипстеры суицид	Россия	-	0

По запросу «аниме суицид» на территории России мы наблюдаем увеличение с 3193 запроса до 4330. Это увеличение на 35 % за 5 месяцев. Причем снижение характерно для УФО и СФО, можно предположить, что это следствие активной работы по предотвращению деструктивных тенденций. Значительное увеличение интереса к «аниме суицид» в СЗФО – с 79% до 103%. И для сравнения мы привели данные по ДФО – увеличение со 168 % до 204 %. Поисковый запрос «скулшутинг» – незначительное снижение на территории РФ с 3771 запроса до 3721, в интересующих нас регионах мы тоже наблюдаем снижение интереса.

Поисковые запросы по остальным субкультурам в анализ,

проведенный в декабре 2020 г., не вошли. В апреле 2021 г. мы видим региональную популярность, достаточно высокую в СФО (по запросу «панки суицид» – 229 %! и «готы суицид» – 140!), в СЗФО и УФО лидирует запрос «эмо суицид» – 195 % и 136 % соответственно.

Проводимые мониторинги и исследовательская работа на территориях выбранных регионов показывают причинно-следственную связь между существованием и распространённостью некоторых субкультур и склонностью к суициду и скулшутингу. Тем не менее, некоторая положительная тенденция намечается как результат профилактических мероприятий.

Источники и литература / Sources and references

1. Шиллер В. В., Шапкина Е. В., Огнев Д. А., Валиуллина Е. В., Боровикова З. В., Старостин А. Н. Региональный мониторинг экстремистских настроений и проявлений: принципы, методы, практика. – Кемерово, 2019. – 151 с.
2. Шиллер В. В., Боровикова З. В., Валиуллина Е. В., Огнев Д. А., Старостин А. Н., Ростова Н. Н., Ефремова О. Н., Шапкина Е. В. Диагностика и профилактика экстремистских настроений в российских регионах. – Кемерово: ООО «ИНТ», 2020. – 168 с.
3. Хасьянов В. Б., Зайцев А. С. Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области) // Научный диалог. – 2014. – № 11. – С. 75–88.
4. Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма / под ред. Козлова А. А. – СПб, 2008. – С. 93.
5. Мунипов А. Ю. Тема смерти в японской массовой культуре. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/tema-smerti-v-yaponskoi-massovoi-kulture> (Дата обращения: 10.04.2021).
6. Шапкина Е. В., Шиллер В. В., Кривцова Е. В. – Исследование суицидальных тенденций у учащейся молодёжи // Социодинамика. – 2019. – № 5. – С. 15–23.
7. Демдоуми Н. Ю., Денисов Ю. П. Социальная сеть как аспект суицидальной активности среди детей и молодежи (на основе анализа социальной сети «ВКонтакте») // Тюменский медицинский журнал. – 2013. – Т. 15. – № 3. – С. 37–38.

Информация об авторе:

Ростова Наталья Николаевна, к.филос.н., доцент кафедры философии и культурологии Кемеровского государственного медицинского университета. E-mail: naniros11@rambler.ru.

Author information:

Rostova Natalia Nikolaevna, Ph.D of Philosophy sciences, associate Professor of the Department of philosophy and cultural studies of Kemerovo state medical University. E-mail: naniros11@rambler.ru.