

СУБКУЛЬТУРА ГЕЙМЕРОВ В ПОДРОСТКОВОЙ СРЕДЕ

Аннотация. Субкультура – это часть культуры нашего общества, которая отличается своим поведением от преобладающего большинства. По отношению к геймерам понятие «субкультура» следует раскрывать как своеобразную концепцию жизненных стилей или даже как целостную картину мира, так как на сегодняшний день данная субкультура получила большую популярность.

Summary. Subculture is a part of the culture of our society, which differs in its behavior from the prevailing majority. In relation to gamers, the concept of a subculture should be disclosed as a peculiar concept of life styles, or even as a complete picture of the world, since today this subculture has become very popular.

Ключевые слова: субкультура, субкультура геймеров, культура, подростковая среда.

Keywords: subculture, subculture gamers, culture, teenage environment.

Субкультура – это система убеждений, ценностей и норм, которые разделяются и активно используются явным меньшинством людей в рамках определенной культуры. Отношение субкультуры к так называемой господствующей культуре было идентифицировано как отношение подчинения и относительного бессилия. Поэтому властные отношения – важная проблема в этой области (например, «рокеры», «панки» и другие формы молодежной культуры). Субкультуры (как и культура) – результат коллективного творческого потенциала и посему подвергаются историческим изменениям и преобразованиям [1].

В связи с изменением общества появляются новые ценности и интересы. Современную молодёжь и подростков больше не интересуют популярные много лет назад увлечения. На современном этапе развития общества и разработки разнообразных инновационных технологий появляются совершенно новые, ранее не известные нам группы интересов. Так, под влиянием компьютеризации, достижения совершенства в компьютерной графике и разработке необычайно захватывающих игр зародилась такая субкультура, как геймеры.

Субкультура геймеров зародилась сравнительно недавно в связи с резким скачком улучшения и внедрения компьютерных игр во всеобщий доступ. Однако за столь короткий период геймеры запатентовали себя субкультурой [3].

Геймеры – люди, которые играют в компьютерные игры. Но сейчас это уже не те безобидные школьники, которые стреляют друг в друга из игрушечных пистолетов. У геймеров есть целая культура, они устраивают чемпионаты с многомиллионным призовым фондом, разговаривают на особом арго и не считают свое увлечение «просто играми» [2].

На данном этапе наше общество изобилует различными подростковыми субкультурами. На сегодняшний день большое количество подростков и молодых людей, так или иначе, причисляют себя к той или иной неформальной группе.

Так как субкультуры влияют на становление личности подростков и порой носят агрессивный, асоциальный характер, они являются актуальной социально-педагогической проблемой, которую необходимо своевременно выявлять и устранять.

С целью изучения степени информированности подростков о современных субкультурах, выявления причастности их к субкультуре геймеров и другим субкультурам было проведено анкетирование среди школьников в ГУО «Средняя школа № 46 г. Витебска». Участие в опросе приняли 30 респондентов 7–9-х классов в возрасте от 12 до 15 лет. Из них 64% – мальчики, 36% – девочки.

В ходе анкетирования нас интересовало, знают ли подростки, что такое субкультура. Исходя из нашего исследования 80% респондентов указали, что знают определение «субкультура». Однако 20% респондентов отметили, что не знают, что это такое. Исходя из данных показателей можем отметить, что большая часть испытуемых осведомлена о субкультурах.

Далее выяснялось, в каком возрасте подростки узнали о субкультурах. Были получены следующие результаты: узнали о субкультурах до 12 лет – 40%, в возрасте 12–14 лет – 53%, в возрасте 15–16 – 7%. Можно сделать вывод, что интерес к субкультурам появляется в возрасте 12–14 лет.

Мы решили уточнить, как подростки узнали о существовании субкультур: 13% указали источником своих друзей, 36% узнали через интернет, 16% узнали об этом из различных журналов, фильмов и массовой культуры, 13% указали, что не знают, 3% написали, что само пришло и 10% указали источниками своих родителей и знакомых. Из этого можно сделать вывод, что о субкультурах можно быстро и легко узнать.

Следующий вопрос в нашей анкете можно назвать ключевым. В данном вопросе хотелось выяснить, к каким же субкультурам причисляет или причисляла себя молодёжь в наше время и есть ли среди респондентов те, кто причисляет себя к интересующей нас субкультуре. Результаты оказались весьма приемлемые: причислили себя к «рэперам» – 3%, к «паркурщикам» – 16%, к «геймерам» – 43%, к так называемым «отаку» или любителям японской анимации, называющейся «аниме» – 13%, к «неформальному стилю» – 16%, к «рокерам» – 3% и 10% указали, что не причисляют себя ни к одной из субкультур.

Из этого можно сделать вывод, что в наше время подростков, принадлежащих к субкультурам, не стало меньше. Есть даже те, кто относит себя сразу к нескольким субкультурам. Наиболее важно то, что показатель респондентов, причисляющих себя к субкультуре геймеров, составил наивысший процент. Это доказывает популярность данной субкультуры среди подростков. Стоит отметить тот факт, что среди 43% респондентов, причисляющих себя к субкультуре геймеров, не было ни одной девушки. Также нельзя не отметить, что присутствует небольшой процент самодостаточных людей, которым для самовыражения не нужно вступать в данные группировки.

После результатов предыдущего вопроса нам захотелось выяснить по какой причине подростки выбрали именно эту субкультуру. 46% респондентов указали, что их субкультура близка им по духу, 26% указали, что им нравится идея субкультуры, 3% указали, что нуждались в поддержке, 3% хотелось пойти против системы, 6% указали, что это модно и 13% ничего не указали.

Далее, попросили указать респондентов, в чём заключалась идея их субкультуры. Отсутствие норм – 13%, свобода выражения чувств – 23%, «мне просто это нравится» – 13%, осуждение и неприятие общества – 3%, свобода высказывания своих убеждений – 6%, протест против системы – 3%, отсутствие ограничений – 16%, борьба за мир и следование идеалам – 3% и 20% респондентов ничего не указали.

Следующий вопрос анкеты был на отношение к остальному обществу, помимо субкультуры, к которой себя причисляет или причислял подросток. Дружелюбие к обществу указали 83%, равнодушие высказали 10%, непонимание – 10%, обиду – 16%, злобу – 17%. Из этого можем сделать вывод,

что большая часть респондентов дружелюбно относятся к обществу, хоть и немного с непониманием, смешанным с небольшой обидой и злобой.

На вопрос: «Какой опыт приобретают подростки, находясь в какой-либо субкультуре?», 20% указывают, что приобрели опыт в отношениях со сверстниками, 13% указали, что получили умение справляться со сложными жизненными ситуациями, 50% отметили это просто приятными воспоминаниями и 16% не приобрели никакого опыта. Из полученных результатов нами сделан вывод, что принадлежность к субкультуре чаще всего даёт положительный опыт.

Иногда подростки сталкиваются с проблемами из-за того, что они отличаются от обычных людей. В ходе нашего исследования нами было выявлено, так ли это на самом деле. 7% респондентов указали, что данные проблемы были, но это им даже нравилось, 3% указали, что данные проблемы были и это их расстраивало, 53% лишь иногда сталкивались с проблемами такого типа и 36% никогда не сталкивались с данной проблемой. Вывод можно сделать следующий: большинство респондентов сталкиваются с проблемой непохожести на других.

Почему люди не всегда адекватно реагируют на представителей различных субкультур? Нам стало интересно мнение подростков на этот счет. Бояться всего нового и непонятного, поэтому отвергают – 14%, возможно, не согласны с идеями определенных субкультур – 30%, может отталкивать вызывающий внешний вид – 11%. По мнению 15% респондентов, все, что отличается от нормы, вызывает неоднозначную реакцию, 30% считают, что все вполне адекватно реагируют.

Далее был задан вопрос, сколько было представителей различных субкультур среди ваших знакомых и друзей? Были получены следующие результаты. Почти все, кто меня окружал, – 10%, много – 43%, наравне с обычными людьми – 7%, мало – 30% и не было вообще – 10%.

В ключевом вопросе нашей анкеты хотели узнать, причисляют ли на данный момент подростки себя к какой-либо субкультуре. Были получены следующие результаты: определенно да – 10%, возможно – 43%, не уверены – 30%, 17% не причисляют себя ни к одной субкультуре, так как их взгляды поменялись

Таким образом, с помощью метода анкетирования нами было выявлено, что почти 90% респондентов причисляют или причисляли себя к той или иной субкультуре, из которых 43% отнесли себя к интересующей нас субкультуре геймеров. Причины вступления в ту или иную группу были у каждого респондента разные. Большинство считали, что субкультура близка им по духу, некоторым нравилась сама идея, другие же искали поддержки или пытались выразить протест обществу. Меньшинство попали в данные группировки по воле случая. При этом лишь 17% показали явную агрессию

к обществу, что является существенным показателем и требует внимания со стороны социального педагога, педагога-психолога и классного руководителя. Необходимо провести профилактическую работу с агрессивно настроенными субкультуральными подростками и их родителями. Попытаться вовлечь данных учащихся в общественную деятельность класса, школы. Выявить их творческие способности, поднять их самооценку как личности и дать возможность проявить себя.

Литература

1. Зорин, В. И. Евразийская мудрость от А до Я : толковый словарь / В. И. Зорин. – Алматы : Сөздік-Словарь, 2002. – 408 с.
2. Геймеры – суть, стиль, всё о субкультуре [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: <https://sub-cult.ru/chtivo/sub-cult/6776-gejмеры>. – Дата доступа: 13.10.2018.
3. Шабанов, Л. В. Молодёжная субкультура. Социально-философский анализ: автореф. дис. ... д-ра филос. наук / Л. В. Шабанов. – Томск, 2007. – 49 с.