

# Молодежная субкультура

# Молодежь как социальная группа

- **Молодёжь** — в широком смысле обширная совокупность групповых общностей, образующих на основе возрастных признаков и связанных с ними основных видов деятельности.
- Молодежь — социально-демографическая группа, выделяемая на основе обусловленных возрастом особенностей социального положения молодых людей, их места и функций в социальной структуре общества, специфических интересов и ценностей.

# Молодежь как социальная группа

- В отсутствие единых критериев возрастной периодизации в определении границ молодёжного возраста учитывается специфика подходов, сложившихся в различных дисциплинах, изучающих молодёжь, в том числе и в социологии, а также конкретные цели и задачи, стоящие перед исследователями.

- В Европейском Союзе возраст "молодого фермера" (young farmer) - от 18 до 40 лет.
- В отечественной социологии наиболее часто нижняя возрастная граница М. определяется между 14-20, а верхняя — между 25-29 годами. Хотя в сложившейся практике имеет место увеличение возраста отдельных групп М., как напр., молодых ученых (до 33-35 лет).

М. как социально-демографическая группа неоднородна по своему составу. В ней выделяются различные слои

- ❖ по возрасту (подростки, юношество),
- ❖ по полу,
- ❖ по видам деятельности (учащиеся, работающие
- ❖ по месту жительства (городская, сельская) и др.

# Возрастная стратификация

Новорожденный	— 1—10 дней
Грудной возраст	— 10 дней — 1 год
Раннее детство	— 1—3 года
Первое детство	— 4—7 лет
Второе детство	— 8—12 лет мальчики, 8—11 лет девочки
Подростковый возраст	— 13—16 лет мальчики, 12—15 лет девочки
Юношеский возраст	— 17—21 год юноши, 16—20 лет девушки
Зрелый возраст (первый период)	— 22—35 лет мужчины, 21—35 лет женщины
Зрелый возраст (второй период)	— 36—60 лет мужчины, 36—55 лет женщины
Пожилой возраст	— 61—74 года мужчины, 56—74 года женщины
Старческий возраст	— 75—90 лет мужчины и женщины
Долгожители	— 90 лет и старше

# Особенности социализации молодежи

- Учащаяся молодёжь

Каждый второй молодой человек в России в возрасте 14-30 лет учится. Большинство учащихся общеобразовательных школ по их окончании планирует поступить в вузы, каждый пятый — на работу и каждый седьмой — в колледж. В ближайшей перспективе почти столько же молодых людей намереваются поступить на работу. В более отдаленном будущем планируют учиться в профессиональных учебных заведениях лишь отдельные школьники.



- **Работающая молодёжь**

В отличие от молодежи западных стран, возраст вступления которой во взрослую жизнь объективно повышается, российской молодежи приходится вступать в социально-экономические отношения значительно раньше. При этом различные отрасли экономики будут принимать молодые трудовые ресурсы крайне неравномерно. И если в сфере услуг и предпринимательства молодежь составляет уже сегодня и будет составлять значительный процент работающих, то в социальной бюджетной сфере и сфере государственного и муниципального управления доля молодых работников сегодня незначительна и не сможет обеспечить преемственности в передаче функций в будущем.



- По характеру труда в материальном производстве молодежь распределилась следующим образом: 89,8 % работают по найму, 2,7 % владеют бизнесом с наемным трудом, 2,2 % работают по найму и имеют собственный бизнес, 2,5 % заняты индивидуально-трудовой деятельностью, 5,5 % другими видами деятельности (мелкая коммерция, работа в личном подсобном и домашнем хозяйстве). То есть подавляющее большинство молодежи в материальном производстве составляет наемную рабочую силу.
- Лишь немногим более двух процентов молодых людей владеют собственными предприятиями, производящими продукцию, являются работодателями. И около десяти процентов занимаются малым бизнесом.

# Молодежная субкультура

- **Субкульту́ра** (подкульту́ра, лат. sub — под и лат. cultura - возделывание, земледелие, воспитание, почитание) в социологии и культурологии — часть культуры общества, отличающаяся от преобладающей, а также социальные группы носителей этой культуры. Субкультура может отличаться от доминирующей культуры собственной системой ценностей, языком, манерой поведения, одеждой и другими аспектами.

- Молодежная субкультура — частичная, относительно когерентная система внутри общей системы культуры. Ее возникновение связано с неопределенностью социальных ролей молодежи, неуверенностью в собственном социальном статусе. В онтогенетическом аспекте молодежная субкультура представляется как фаза развития, через которую должен пройти каждый. Ее сущность — поиск социального статуса. Посредством нее юноша "упражняется" в исполнении ролей, которые в дальнейшем должен будет играть в мире взрослых.

# Арт и другие молодежные субкультуры

- Большинство молодежных субкультур не связанных с музыкальными жанрами произошли из увлечений определенным видом искусства или Хобби. Например, зародившиеся в середине 20-го века ролевое движение. Увлечение японской анимацией породило фэндом аниме который в итоге перерос в субкультуру отаку или анимешников. Для нее характерно увлечение японской поп-музыкой и косплем. Также в последнее время появилась субкультура фурри, увлечение антропозооморфными персонажами анимации, а также арт-дизайн антропозооморфных персонажей. К спортивным субкультурам можно отнести Паркур, а также футбольных фанатов и байкеров.



# Антропозооморфные персонажи



# фэндом аниме

- Аниме ([ˈanɪmə, ənɪˈmɛ] ср., нескл., яп. アニメ (info) [anime], от англ. animation — анимация) — японская анимация. В отличие от анимации других стран, предназначенной в основном для просмотра детьми, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире.[1] Аниме часто (но не всегда) отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Издаётся в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.
- Источниками для сюжета аниме-сериалов чаще всего являются: манга (японские комиксы), ранобэ (лайт-новел), или компьютерные игры (как правило, в жанре Visual novel). При экранизации обычно сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Реже используются другие источники, например, произведения классической литературы. Есть также аниме, имеющие полностью оригинальный сюжет (в этом случае уже само аниме может послужить источником для создания по нему книжных и манга-версий).







# фэндом аниме



# Отаку или анимешники

- Ота́ку (яп. おたく или オタク) — человек, который увлекается чем-либо (не путать с нерд или geek). За пределами Японии, в том числе и в России, обычно употребляется по отношению к фанатам аниме и манги[1]. В Японии данному смыслу соответствует аббревиатура «аниота» (яп. アニオタ?) — «аниме» (яп. アニメ?) + «отаку» (яп. オタク?).
- В японском языке это слово имеет следующую этимологию: о (お) (уважительный префикс) + таку (宅) (дом, жилище). Дословно означает «ваш дом».



# Отаку или анимешники



# Косплéй

- Косплéй м., скл. (яп. コスプレ косупурэ, сокр. от англ. costume play — «костюмированная игра») — форма воплощения действия, совершаемого на экране. Возник современный косплей в Японии в среде японских фанатов аниме и манги, поэтому обычно основным прототипом действия является манга, аниме, видеоигры, токусатсу или исторический фильм про самураев. Другими прототипами могут являться j-rock/j-pop-группы, представители Visual Kei и т. п.





# Паркур

- Паркúр (фр. parkour, искажённое от parcours, parcours du combattant — дистанция, полоса препятствий). Паркур — искусство перемещения и преодоления препятствий. Основан группой французов (Давид Белль, Себастьян Фукан и другие). В настоящее время активно практикуется и развивается многими объединениями и частными лицами во многих странах. Сутью паркура является движение и преодоление препятствий различного характера. Таковыми могут считаться как существующие архитектурные сооружения (перила, парапеты, стены и пр.), так и специально изготовленные конструкции (применяемые во время различных мероприятий и соревнований).



# Паркур

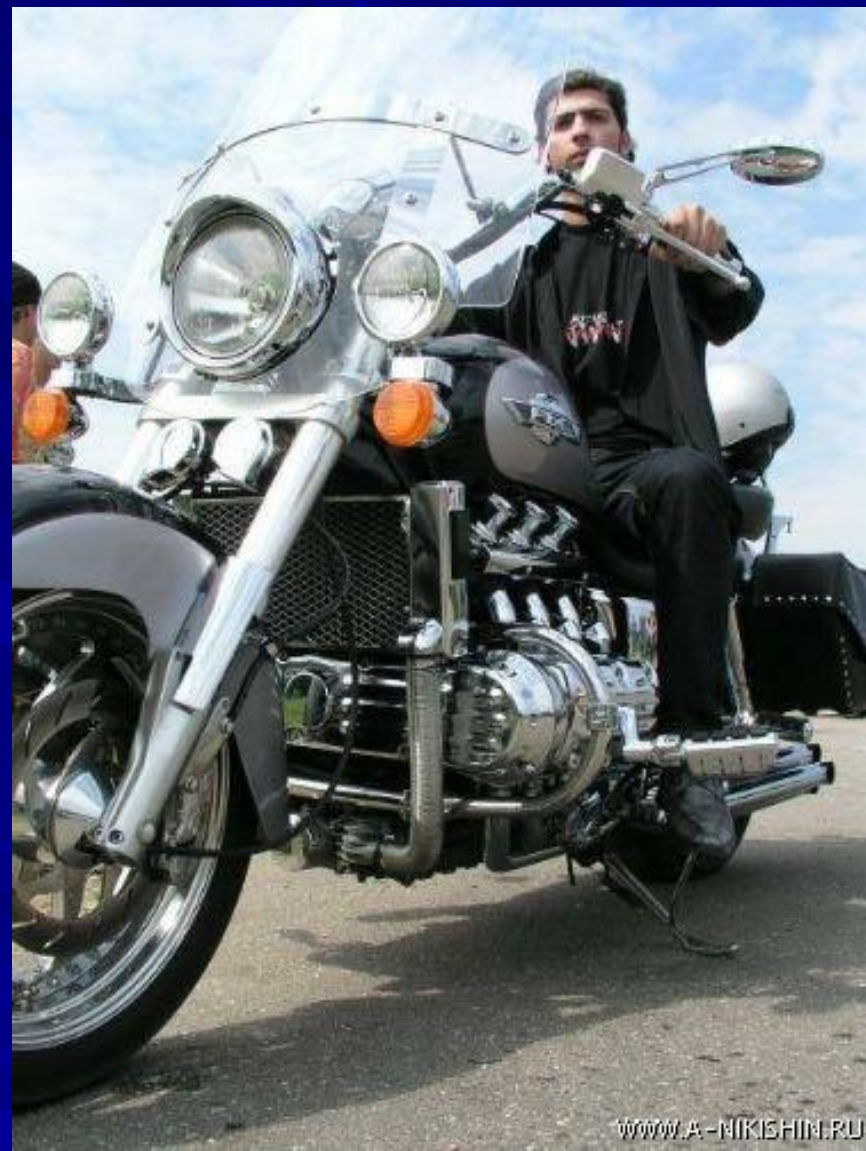




# Байкер.

- Байкеры (англ. biker, от bike ← motorbike ← motorbicycle «мотоцикл») — любители и поклонники мотоциклов. В отличие от обычных мотоциклистов, у байкеров мотоцикл является частью образа жизни. Характерным также является объединение с единомышленниками на основе этого образа жизни.
- Байкерами также себя иногда называют поклонники велосипедов, мотоциклистов же они при этом называют мотобайкерами. Тем не менее, традиционно слово «байкер» связывают именно с водителями мотоциклов.

# Байкер.



# Футбольные фанаты

- Футбольные хулиганы — лица, нарушающие общественный порядок, связывая свои действия с футбольными пристрастиями и обосновывая их ими. Сами футбольные хулиганы расценивают своё движение как субкультуру. Как правило, преступления на почве футбольного хулиганства совершаются до или после футбольных матчей, а также в местах больших скоплений футбольных болельщиков.



# Футбольные фанаты

