

Вищий навчальний заклад «Український католицький університет»

Філософсько-богословський факультет

Кафедра богослов'я

Магістерська робота

на тему:

**ВПЛИВ МОЛОДІЖНИХ СУБКУЛЬТУР ГОТІВ Й ГЕЙМЕРІВ НА
МОРАЛЬНЕ ФОРМУВАННЯ ПІДЛІТКІВ**

Виконала: студентка 6 курсу, групи ФБК17/М(3)

спеціальність: «Богослов'я»

освітня програма:

Християнська педагогіка та організація дозвілля

Золотушенко Н.Р.

Керівник о. Богдан Тимчишин

Рецензент _____

Львів - 2019

ПЛАН

<u>Вступ</u>	2
<u>Розділ 1. Поняття молодіжних субкультур та їх вплив на моральне формування підлітків</u>	6
1.1. Характеристика молодіжних субкультур	6
1.2. Вплив субкультур на моральне формування підлітків	13
<u>Розділ 2. Виникнення і розвиток молодіжної субкультури готів та її вплив на моральне формування підлітків</u>	20
2.1. Характеристика субкультури готів, її течій та асимільованих субкультур	20
2.2. Норми поведінки готів та їх вплив на моральне формування підлітків	29
<u>Розділ 3. Субкультура геймерів: характеристика та вплив на моральне формування підлітків</u>	37
3.1. Типологія геймерів	37
3.2. Вплив комп'ютерних ігор на формування моральності та характеру геймерів	40
<u>Розділ 4. Аналіз впливу молодіжних субкультур на моральне формування підлітків на підставі мого соціологічного дослідження в середній школі № 77 з поглибленим вивченням економіки та управлінської діяльності м.Львова</u>	49
<u>Висновки</u>	59
<u>Список використаної літератури</u>	62
<u>Додатки</u>	66

ВСТУП

Актуальність теми:

Сучасне суспільство, яке часто називають інформаційним або постіндустріальним, розвивається дуже динамічно. Внаслідок цього швидко змінюються суспільні цінності. Така ситуація відображається на сучасній культурі нашої країни. Молоде покоління зі своїми прагненнями руйнує сталі стереотипи, намагаючись отримати більше свободи. Формуючи своє ставлення до життя, свої цінності і норми, які відрізняються від цінностей і норм старшого покоління молодь шукає своє унікальне місце у суспільстві. Не сприйняття пріоритетів старшого покоління змушує молодих людей об'єднуватися та створювати власний світ, до якого дорослим вхід заборонено. Це проявляється зокрема у формуванні неформальних молодіжних об'єднань та молодіжної субкультури в цілому. Якщо раніше, культура не ділилася на «дорослу» та «молодіжну» (всі співали та слухали одну і ту ж музику), то зараз є відмінність в формуванні цінностей, в моді та способі життя. Представники субкультур намагаються звернути увагу на свою індивідуальність, сказати світові: «Я особистість!». Вони часто шокують оточуючих своїм виглядом та поведінкою дорослих, які інколи не знають, як потрібно правильно реагувати на такі прояви індивідуальності.

Представники субкультури можуть розрізнятися по віку, расі, етнічній чи класовій приналежності, статі. Риси, які слугують визначальними для субкультури можуть мати естетичний, релігійний, політичний, сексуальний, мистецький або будь-який інший характер, так само як і комбінацію з них. Субкультури виникають звичайно як опозиція до цінностей більш широкого культурного напрямку, до якого вони відносяться, однак з такою думкою теоретики не завжди погоджуються. Прихильники субкультури можуть демонструвати свою єдність шляхом використання відмінного від всіх стилю одягу або поведінки, а також специфічних символів. Саме тому вивчення

субкультур як правило має одним з етапів вивчення символізму, стосовно одягу, музики та інших зовнішніх атрибутів прихильників субкультури, а також способів трактовки тих самих символів, тільки в домінуючій культурі. Якщо субкультуру характеризує систематичне протистояння домінуючій культурі, тоді її характеризують як контркультуру.

За останні роки проблема молодіжних субкультур набула особливої актуальності. Таким чином, вивчення впливу цих організацій та культури на формування молоді особистості є дуже актуальним. Незважаючи на велику кількість інформації з даної теми, дослідники стикаються з певними труднощами при вивченні цього феномена. Тому, працюючи в школі, спілкуючись з підростаючим поколінням я обрала саме цю тему для своєї магістерської роботи.

Проблема теми:

В Україні є невирішена проблема молодіжних субкультур, як чинників соціалізації підлітків. Існує гостра суперечність між вихованням у школі і вихованням у колективі субкультур. Часто таке виховання є протилежним шкільному вихованню, оскільки здійснюється неконтрольований вплив на моральну сферу особистості підлітка. Внаслідок цього у підлітка формуються асоціальні цінності і погляди на суспільні проблеми. На жаль, спрямованість діяльності багатьох молодіжних субкультур відрізняються від завдань освіти, які визначені в нашій державі. Часто вони ведуть до формування аморальності особистості, тому важливою проблемою є не тільки дослідження молодіжних субкультур, а і їх вплив на розвиток молоді особистості. Вчителям у школі, батькам вдома треба частіше розмовляти зі своїми дітьми про їхні захоплення та бажання. Якщо забороняти або висміювати їх у цьому, неуважно відноситись до їхніх проблем, тоді можемо отримати ще більше проблем для суспільства загалом. При спробі заборонити або знищити прояви субкультури,

як наслідок отримуємо протести та агресію. Для підлітків це можливість самореалізуватися у житті.

Мета дослідження:

дослідити вплив сучасних молодіжних субкультур на формування особистості молодшої людини.

Завдання дослідження:

- проаналізувати наукову літературу та з'ясувати сутність, структуру та основні типи молодіжної субкультури;
- дослідити сутність, зміст та характерні особливості субкультур готів та геймерів;
- з'ясувати причини поширення в Україні наприкінці ХХ - поч. ХХІ ст. молодіжних субкультур;
- проаналізувати вплив субкультур на вибір ціннісних орієнтацій та на стосунки у суспільстві.
- теоретично та експериментально обґрунтувати та дослідити особливості впливу молодіжних субкультур на формування особистості в підлітковому віці;
- провести дослідження по виявленню наявності представників субкультур в середньої загальноосвітньої школи з поглибленим вивченням економіки та управлінської діяльності № 77 м. Львова.

Методи дослідження:

- метод аналізу – аналіз літератури, інтернет-матеріалів, наукових досліджень;
- метод синтезу – на основі аналізу літератури і результатів наукових досліджень буде зроблено синтез інформації і висновки;
- теоретичний метод – вивчення та аналіз наукової літератури з даної теми;

емпіричний метод – бесіда, проведення соціологічних досліджень для обґрунтування сутності впливу молодіжних субкультур на формування молоді особистості;

експериментальна база дослідження – дослідно-експериментальна робота була проведена на базі середніх та старших класів середньої загальноосвітньої школи з поглибленим вивченням економіки та управлінської діяльності № 77 м. Львова. Дослідженням були охоплені учні 8-10 класів .

Межі дослідження: дослідження буде проведене в межах богослов'я, педагогіки, психології, соціології, як наукових дисциплін. Зосередимося на субкультурах готів і геймерів та який вплив ці субкультури здійснюють на молодь у віці 14-16 років.

Новизна роботи полягає в аналізі зростаючого впливу молодіжних субкультур на різні сфери суспільного життя, в необхідності визначити вплив різних чинників на розвиток молодіжних субкультур. Матеріали досліджень можуть бути використані у навчально-виховній роботі.

Об'єкт дослідження – вплив сучасних молодіжних субкультур на формування особистості молоді людини віком 14-16 років.

Предмет дослідження – молодіжні субкультури готи й геймери, їх діяльність, світогляд, духовні цінності в Україні на початку XXI ст.

Розділ 1.

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА МОЛОДІЖНИХ СУБКУЛЬТУР ТА ЇХ ВПЛИВУ НА МОРАЛЬНЕ ФОРМУВАННЯ ПІДЛІТКІВ

1.1. Загальна характеристика молодіжних субкультур

Термін «субкультура» виник порівняно нещодавно і став поширеним не тільки у вчених - дослідників, але і у повсякденному житті. Визначеної думки та однозначних поглядів на це явище зараз немає. Різні науки цей термін пояснюють зі своєї позиції.

Отже, один з найбільш вдалих на мою думку варіантів є визначення: «Субкультура – це сукупність специфічних соціально-психологічних ознак (норм, цінностей, стереотипів, смаків тощо) які впливають на стиль життя та мислення окремих груп людей і дозволяють їм усвідомити себе та ствердитися як не схожих на інших представників соціуму»¹.

Дослідженнями проблеми субкультури в цілому та окремих субкультур займались: Т.Щепанська, Ю.Бусел, Ю.Лисенко, В.Кухар, Л.Павлішевська, Н.Черниш, В.Сергєєв, А.Мудрик, М.Шимановський, М.Степенко, Н.Зражевська, І.Зязюн та інші. У науково-допоміжному бібліографічному покажчику «Молодіжні субкультури» виданому у Луцьку в 2013 році вказано 252 досліджень з даної теми².

Є різноманітні теорії появи та розповсюдження терміна «субкультура». Так дослідниця Т.Щепанська пише, що термін «субкультура» в науковій літературі виник в 30-тих роках 20-го століття, а велике поширення набув у 1960-х – 70-х роках, як наслідок вивчення молодіжних рухів³. А, І. Зязюн вважає поняття субкультури похідним «від родового «культура» і означає

¹ Ю.Бусел, «Молодіжні субкультури в Україні.»// *Психолог* 31-32 (2009) 3.

² «Молодіжна субкультура»: наук.-допом. бібліогр. покажч./ Східноєвроп. нац. ун-т ім. Л.Українки,; уклад. Л.Дейнека.- Луцьк, 2013.

³ Т.Щепанская, «Традиции городских субкультур» // Современный городской фольклор . Москва. РГГУ. 2003.

культурну спільність з деякими особливими рисами та ознаками, виділеними з тієї чи іншої культури»⁴.

Молодіжні субкультури у теорії, майже нічим не відрізняються від опису субкультури загалом. Хіба, що учасниками молодіжних субкультур в основному є молодь, а не хтось інший. Підлітків у субкультурах приваблює в основному можливість спілкуватися з собі подібними, а також зовнішня атрибутика, яка дає можливість демонструвати свою позицію у соціумі⁵.

Процес формування і розвитку молодіжних субкультур – процес, який не контрольований державою, стихійний. Поява субкультур пов'язана з тим, що молоді люди, які виходять в доросле життя, стикаються з питаннями самовизначення: хто я в цьому світі? Як мені жити? Молодь стикається з проблемами самореалізації, незрозуміння з боку дорослих, входження в доросле життя, вибору правильного шляху, переоцінці цінностей та інше. Шукає собі однодумців. Таких однодумців часто знаходять саме в групах, які відносяться до субкультур. Майже завжди ці групи мають свій світогляд, свою ідеологію, що відповідає на багато життєві питання. По-перше, завдяки входження в групу виникає відчуття «ми», що підвищує рівень психологічної значимості кожного, дає гарантію (або її ілюзію) незалежності та захищеності від суспільства. По-друге, субкультура дозволяє підлітку краще відчувати і проявляти самостійність свого «я». По-третє вона допомагає йому звільнитися від неприємних переживань, що викликані конфліктами з зовнішнім світом дорослих, з пануючою в суспільстві культурою. Саме завдяки цьому і зароджуються субкультури⁶.

Коротко про історію розвитку субкультур. Журналіст Є.Ковалевська пише: «Важко сказати коли з'явилися перші субкультури у світі і в нашій

⁴ І.Зязюн, «Динаміка культурного поступу (культура і субкультура з точки зору теорії)» // Трибуна 9-10 (1994) 20-21.

⁵ О.Михайленко, Р.Севрук, «Молодіжні субкультури» // Біологія 8 (2013) 10.

⁶ Ю.Лисенко, «Молодіжна субкультура» як соціально-педагогічне поняття.»// Соціальна педагогіка: Теорія і практика 2 (2009) 15-17.

країні. Дати їх зародження і формування дуже розмиті. Першою західною субкультурою називають рух «бітників» (стереотип мас-медіа, що використовувався 1950-х — 1960-х років для позначення представників бітництва. Застосовувався як похідна від назви біт-покоління, охарактеризованого в статтях кінця 40-х років письменником Джеком Керуаком) або хіпі. В нашій країні вже в 40-50-х роках зародилась субкультура стиляг, що мала у якості еталону західний (переважно американський) стиль життя. Стиляг відрізняла аполітичність, певний цинізм в судженнях, від'ємне (або байдуже) відношення до деяких норм радянської моралі. Стиляги носили яскравий, часто недоречний одяг. Розмовляли вони на своєму особливому сленгу («чувак», «хата» - ці слова з їх лексики), проявляли особливий інтерес до західної музики та танців. Саме рух стиляг в нашій країні стало першою хвилею субкультур»⁷. Досягненням цієї першої хвилі стала своєрідна ломка стереотипів застійного періоду культу особи. Друга хвиля відноситься до кінця 60 – початку 70-х років і набуває важливу свою складову – рок-музику. Представники субкультур стають більш аполітичними, зростає інтерес до різних містичних, езотеричних вчень та вірувань. Початком третьої хвилі молодіжних рухів можна вважати 1986 рік: існування неформальних груп було визнано офіційно, тема «неформалів» стає сенсацією. «Бум» вітчизняних молодіжних субкультур припадає на 80-ті – початок 90-х років. Чомусь серед дослідників прийнято вважати, що цей субкультурний «бум» завершився до середини 90-х років. Насправді це не зовсім так. Субкультури і зараз продовжують свій розвиток, трансформацію, міняються напрямки, уподобання, чисельність тих чи інших угруповань. З'являються субкультури «любителів пива» та співтовариства наркоманів, нові крайні політичні об'єднання, пацифістські рухи, різні фан-клуби, прихильники нових музикальних течій,

⁷ Є. Ковалевська <http://сайт:litakcent.com/2008/01/29/jevhenija-kovalevska-bitnyky-pershi-neformaly-v-zhytti-ta-literaturi/> (Дата звернення 09.04.2018).

Інтернет - клуби, віртуальні комп'ютерні співтовариства, представники нетрадиційних, релігійних вчень⁸.

Тепер перейдемо безпосередньо до характеристики молодіжних субкультур. Наше суспільство звернуло увагу на феномен субкультури порівняно нещодавно. Раніше ставлення до субкультури було відверто негативним: трактувалось, що субкультура – це шкідливе породження капіталістичного суспільства і тільки в другій половині 80-х цьому поняттю перестали надавати негативного значення.

Згідно точки зору В. Кухар субкультура – це особлива сфера культури, це утворення всередині культури, яке відрізняється власними цінностями та звичаями. Це культура певного молодого покоління, яке володіє спільністю стиля життя, поведінки, групових норм. Якщо у підлітка з'являється незвичний стиль одягу, поведінки, висловлень – все це можуть бути прикмети належності до певної субкультури. Звичайно кожна субкультура зберігає свою «таємницю», приховану, призначену виключно для обраних⁹.

Підлітки сприймають оточуючий світ на власний розсуд. Особливості психологічного стану підліткового віку не дають можливості більшості молодих людей виражати свій погляд на світ індивідуально. Тому для підлітків характерно об'єднуватись у компанії для досягнення значних успіхів у справі, створення своїх особливих співтовариств - єдиний можливий для них спосіб виживання у суспільстві. Для підлітків належність до таких товариств була та залишається дуже привабливою, тому що, виходячи із замкнутої соціальної комірочки, сім'ї, молода людина в сучасному світі неминуче потрапляє у соціальний вакуум. Цей феномен є специфічною особливістю різних соціальних груп, зокрема неформальних малих груп. Найбільш простим

⁸М. Шадріна, «История возникновения молодежных субкультур в современной России»// сайт: www.myshared.ru/slide/304788/ (дата звернення 02.04.2018) .

⁹ В.Кухар, «Теоретико-методологічні аспекти вивчення поняття «субкультура» і його складової «молодіжна субкультура» в українознавчому вимірі»// *Освіта і управління* Т.15 №1 (2012) 56.

засобом заповнити цей соціальний вакуум є об'єднання з себе подібними. Об'єднуючись молоді люди утворюють субкультури. Під субкультурою тут слід розуміти основні характеристики соціальних цінностей, норм і інтересів підлітків, що знаходить відображення в соціальній позиції та в інших формах самореалізації індивіда. Таким чином, будь-яка субкультура є засобом вираження індивідуальності молодих людей¹⁰.

Молодіжна субкультура виникла тому, на думку М. Коновалової, що завдяки їй молоде покоління задовольняло певні життєво важливі потреби. Перед молодими людьми в складний період переходу з дитинства до зрілості виникає багато складних проблем, які вони не здатні вирішити, покладаючись на досвід, що вони набули, чи на життєвий досвід дорослих. Їм необхідна група однолітків які мають такі самі проблеми, мають такі ж цінності та ідеали. Цей період невизначеності виникає тому, що людина залишає дитинство – період мінімальної відповідальності і вступає у дорослість – період максимальної відповідальності. Для пом'якшення переходу від однієї крайності до іншої і потрібна молодіжна субкультура, що сконцентрувала в собі досвід рішення життєвих проблем, накопичених багатьма поколіннями молодих людей і такий, що відрізняється від досвіду старших поколінь¹¹.

Неформальні об'єднання – це явище масове. Число таких об'єднань вимірюється десятками тисяч, а кількість їх учасників – мільйонами. В залежності від того, які інтереси людей покладені в основу об'єднання виникають і різні типи об'єднань.

Ю.Бусел виділяє основні ознаки неформальних об'єднань:

- Неформальні колективи не мають офіційного статусу.
- Слабо виражена внутрішня структура.
- Більшість об'єднань мають слабо виражені інтереси.

¹⁰ В.Кухар, «Теоретико-методологічні аспекти вивчення поняття «субкультура» і його складової «молодіжна субкультура» в українознавчому вимірі» 58.

¹¹ М.Коновалова «Чому йдуть діти» // *Пані вчителька* 3(28) (2009) 13.

- Слабкі внутрішні зв'язки.
- Дуже складно виділити лідера.
- Не мають програми діяльності.
- Діють за ініціативою невеликої групи зі сторони.
- Являють альтернативу державним структурам.
- Дуже складно піддаються впорядкованій класифікації¹².

Л.Павлішевська дає класифікацію найбільш поширених субкультур:

1. Музичні, засновані на прихильниках різних жанрів музики:

- Готи – прихильники готик-року та готик-металу;
- Альтернативщики - прихильники альтернативного року, ню-метала, реп кора;

- Інді - прихильники інді-року;

- Металісти – прихильники хеві-метал та його різновидів;

- Панки- прихильники панк-року та прихильники панк-ідеології;

- Растамани – прихильники реггі, а також представники релігійного руху

Растафарі;

- Ріветхеди – прихильники музики у стилі індастріал;

- Рейвери – прихильники рейва, танцювальної музики та дискотек;

- Репери – прихильники репа та хіп-хопа;

- Традиційні скінхеди – любителі ска та реггі;

- Емо – прихильники емо та пост-хардкора;

- Фолкери - прихильники фолк-музики

2. Субкультури, засновані на літературі, кіно, мультиплікації, іграх та іншому:

- Отаку – прихильники аніме (японської мультиплікації);

- Ролевики – прихильники рольових ігр;

- Фуррі – прихильники антропоморфних істот;

¹² Ю.Бусел «Молодіжні субкультури в Україні», 5.

3. Іміджеві субкультури, що виділяються за стилем одягу та поведінки:
 - Visual kei;
 - Кібер-готи;
 - Тедді- бої;
 - Мілітарі;
 - Фрікі;
4. Політичні та світоглядні наці-скінхед субкультури, які виділяються за суспільними переконаннями:
 - Анархо-панки;
 - Антифа;
 - RASH-скінхеди (редскіни);
 - SHARP-скінхеди;
 - HC-скінхеди;
 - Бітники;
 - Хіпі;
5. Хуліганські – їх виділення часто заперечується, далеко не всі зараховані до них, самі відносять себе до них:
 - Руд-бої;
 - Гопники;
6. Ультрас – високоорганізовані, дуже активні члени фан-клубів.
 - Футбольні хулігани.
7. Субкультури, сформовані завдяки хобі:
 - Геймери – прихильники комп'ютерних ігор;
 - Байкери – любителі мотоциклів;
 - Райтери – прихильники графіті В-boy – танці.
 - Трейсери - Любителі паркура
 - Хакери - Любителі комп'ютерного злому (частіше нелегального)¹³.

¹³ Л. Павлішевська «Неформали: погляд на проблему» // *Виховна робота в школі* 7 (2010) 34.

1.2. Вплив субкультур на моральне формування підлітків.

Переходимо до розгляду впливу субкультур на моральне формування молоді.

Кожне з напрямків підліткових угруповань по особливому впливає, на відміну від інших субкультур, але можна спробувати навести і спільні риси. Участь у деяких групах, які згадуються у моїй роботі можуть створити підвищений ризик для формування девіантної поведінки. Найбільш поширеними по чисельності згідно дослідженню О.Прудіус є субкультури міст – їх називають «пацани» та неформали. Пацани (самоназва) або гопники вважаються дворовою субкультурою спальних районів міст. Основний фактор, який їх об'єднує та характеризує, це орієнтація на систему цінностей дорослої кримінальної субкультури, «кримінальної романтики», культ сили, взаємодопомоги та взаємозалежності. Саме вони як правило являються «кадровим резервом» для кримінального світу. Для них є характерною коротка зачіска та носіння спортивного одягу. Основними особливостями підлітків з цієї субкультури є низький рівень рефлексії, у них відсутнє критичне відношення до своїх дій та свого способу життя. Також вони відрізняються жорсткою дисципліною, організованістю та агресивністю¹⁴.

Як зазначає М. Бегашова, другим багатим чисельним угрупованням у містах є згадані неформали. До цієї групи входять в більшості підлітки, які є однодумцями у своїх часто ще несформованих смаках, поглядах та переконаннях. Коли неформали стають більш дорослими, тоді вони можуть вийти з субкультури або перейти у інші субкультури. Головним фактором, який об'єднує цих неформалів, є прояв протесту проти всього світу дорослих, а також може бути пристрасть до музичних уподобань, наприклад рок-музики, попси, яка домінує сьогодні. Вагому, часто ключову роль при спілкуванні у підлітків відіграють також психоактивні речовини (ПАР), які часто

¹⁴ О.Прудіус, «Сказати сірій масі: «Я – особистість». Молодіжні субкультури // Шкільний світ 7(567) (2011) 14.

вживаються серед них у досить необмежених кількостях, основними з них можна назвати: алкоголь, тютюн, конопля та інше. Вживаючи ПАР, серед підлітків існує думка, що вони таким чином можуть подолати свої підліткові комплекси під час спілкування та щоб демонструвати асоціальну поведінку, як форму протесту та демонстрацію своєї неординарності¹⁵.

Коли підлітки приймають систему цінностей, яка вже існує у неформальному об'єднанні, тоді у них може змінитися погляд на світ в цілому. Кожна неформальна група має свій конкретний набір цінностей. Загальними змінами цінностей, які виникають під впливом участі в неформальному молодіжному об'єднанні можуть бути наступні: романтизація саморуйнування, «розмалювання» буденності, підтримка та схвалення всіх дій, що розривають зв'язки людини з нормальним соціальним оточенням, тобто фактичне заперечення реальності. Треба відмітити і відсутність часової перспективи, яка звернена саме у майбутнє. Сенс існування не заради майбутнього, а заради того, що відбувається зараз, в даний конкретний момент. В. Сергеев наголошує про те, що у підлітковому віці йде обезцінення цінності життя - від іронії до схвалення суїцидальної поведінки та згадує приклад, коли у відповідь на повідомлення, яке з'явилося у засобах масової інформації про самогубство Ігоря Соріна, який був лідером молодіжної поп-групи «Іванушки інтернешл», декілька дівчат-підлітків вчинили суїцид, тобто сліпо, не задумуючись, повторили такий вчинок свого кумира¹⁶.

М.Бегашова в своєму дослідженні «Социально-педагогическое сопровождение социализации подростков, вовлеченных в молодежную субкультуру» вказує, що в якості негативного впливу субкультур на розвиток ще не сформованої особистості підлітка може виступати залучення та заохочення до вживання наркотичних засобів. Як показали дослідження, саме

¹⁵ М. Бегашова « Социально-педагогическое сопровождение социализации подростков, вовлеченных в молодежную субкультуру»// сайт: vkr.pspu.ru/uploads/5135/Begashova_vkr.Pdf (дата звернення: 06.10.2018).

¹⁶ В.Сергеев, « Молодежная субкультура в условиях мегаполиса» // сайт: licei39.ru/data/.../Molodezhnaya-subkultura-v-usloviyah-megapolisa.doc (дата звернення 02.04. 2018).

підлітковий вік є найбільш «сприятливим» періодом для надмірного вживання наркотиків. Крім того, що підліток чинить шкоду своєму здоров'ю, він також ще до кінця не усвідомлює, що наркотична залежність може втягнути його і в кримінальну субкультуру, де злочинним, протиправним способом здобуваються наркотики, а пізніше він і сам починає здійснювати такі ж серйозні правопорушення. Це наводить на думку, що вживання наркотиків може підштовхувати підлітка до такої злочинної діяльності та деструктивної поведінки у суспільстві: наркомани, заради такого задоволення, майже завжди готові здійснювати протиправні вчинки, для того, щоб здобути засоби для придбання чергової дози наркотиків. Розвиток пристрасті до наркотиків може бути пов'язаний з прагненням бути у всьому схожим на своїх лідерів, ідеалів, беззаперечно переймати та наслідувати все, що стосується певного колективу, до якого належить підліток. Наприклад, відомий рух хіпі в свій час посприяв тому, що почалось масове вживання марихуани і галюциногенів серед молоді¹⁷.

Я. Сухенко пише про територіальні групи, які між собою як правило об'єднують однолітків по місцю навчання або по місцю проживання, однак всередині однієї території можуть виникати також різні групи, за якоюсь іншою ознакою - від навчання в одній школі до національної приналежності. Найчастіше, їх згуртовує боротьба інколи доволі жорстока з іншими групами, як правило переважно також територіальними. Крім бійок та побоїщ, група лише марно гає час, грає в азартні ігри, вчиняє протиправні вчинки, займається пияцтвом та вживанням наркотиків. Територіальні підліткові групи можуть бути головним джерелом зловживання не тільки алкогольних напоїв, але й інших галюциногенних речовин. Багато з таких груп можуть перетворюватися у протиправні. Ті, підлітки, в яких вже сформувалась залежність від наркотичних речовин, можуть створювати свої групи наркоманів. Члени такої

¹⁷ М. Бегашова «Социально-педагогическое сопровождение социализации подростков, вовлеченных в молодежную субкультуру» // сайт: vkr.pspu.ru/uploads/5135/Begashova_vkr.Pdf (дата звернення: 06.10.2018).

групи мають на меті в більшій мірі залучити та утримувати схильних до зловживання новачків. Їх спокушають тим, що спочатку їм можуть безкоштовно постачати наркотичні засоби, з тим, щоб пізніше пред'явити їм «рахунок», коли у них вже розвинеться залежність від наркотиків. Такі групи як правило є мало чисельні. В своїй праці автор наводить три причини мотивації вживання психоактивних речовин у підлітків: перша з них, це позитивна (для власного задоволення); друга - негативна (захист від нудьги) та третя - нейтральна («для пристосування до оточуючих», «за звичкою»). З перелічених, більшість вважають найбільш основним мотивом вживання психоактивних речовин – це, саме бажання будь-якою ціною бути «своїм» в угрупованні, тобто «нейтральна» мотивація має головне значення¹⁸.

Дослідження А.Мудрика виявили наступні згубні наслідки участі у деструктивній групі, які можуть призвести до: втрати свобідної волі та контролю над своїм життям; розвитку залежності та повернення до поведінки, подібної до дитячої; нездатність встановити близькі дружні стосунки поза групою або насолоджуватися гнучкими зв'язками; погіршення фізичного стану та хвороби (зловживання); погіршення психологічного стану. Також слід зазначити, що залучення до асоціальної групи однолітків, як правило стає особистісна протиправна поведінка. Оскільки в підлітковому віці характерна нестійкість внутрішнього світу то особа може вчинити злочин під впливом обставин, що склалися або оточуючих осіб. Саме такі групові відхилення зустрічаються найбільш частіше ніж індивідуальні. Їх відрізняє схожість форм асоціальної поведінки у близького оточення, кумирів та підліткових ідолів. Різні прояви фанатизму (спортивний, релігійний, музичний, національний) також як правило, формуються в групі¹⁹.

¹⁸ Я.Сухенко «Вживання психоактивних речовин учнями: стан проблеми та орієнтири її розв'язання»// Постметодика 5(102) (2011) 61.

¹⁹ А.Мудрик «Социальная педагогика»// сайт: prepod.nspu.ru/mod/resource/view.php?id=21481 (дата звернення: 27.03.2018).

Відхилення у поведінці підлітків можуть бути як організовані так і слабо організовані. Під першими М.Бегашова має на увазі групову форму дев'ятої поведінки, в рамках якої чітко розписані всі ролі учасників, під другою мається на увазі відсутність впорядкування дій та вчинків. Таким чином, визначивши себе як члена якоїсь соціальної групи, підліток закладає дану ідентифікацію в схему самосвідомості, з однієї сторони, а з іншої сторони починає приводити себе у «відповідність до групи». Належність до групи вимагає від підлітка дотримуватися усіх її норм та правил, тобто стереотипної групової поведінки. Глибоке та довготривале перебування у неформальному русі може змінити систему цінностей та зміну світосприйняття, і це може створити труднощі в подальшому поверненні у суспільство²⁰.

Необхідно зазначити, що сучасні молодіжні субкультури, як правило, здійснюють в більшій мірі негативний вплив на особистість підлітка. Нагадаю приклад гопників, які є зорієнтовані на систему цінностей дорослої кримінальної субкультури та є «кадровим резервом» для кримінального світу, відповідно, підліток, який стає учасником цього угруповання, може почати злочинний спосіб життя. Також, в свою чергу, негативні аспекти субкультури неформалів можуть проявлятися також у вживанні психоактивних речовин, які відіграють дуже важливу роль у спілкуванні, а також сприяють вираженню асоціальної поведінки, як форми протесту та демонстрації своєї незвичності. Свою асоціальність підкреслюють також і панки, які зловживають алкоголем та проповідують насилля у всіх його формах. Схильність до насильства характерна також і для скінхедів. Ще однією з агресивних та опозиційних по відношенню до загальної культури суспільства є контркультура під назвою футбольні фанати, саме в них часто виникають «фанатські війни» та зіткнення з силами правопорядку, які неодноразово призводили до завершення матчів та

²⁰ М. Бегашова «Социально-педагогическое сопровождение социализации подростков, вовлеченных в молодежную субкультуру».

зустрічаються часті випадки зловживання спиртних напоїв на стадіонах під час матчів та фан-клубах.

В сучасному світі більшість тинейджерів, які належать до субкультурних течій належать до емо-кидів. Тут негативний вплив на підлітків може проявлятися саме у формуванні шляхом ідей руху аполітичної (байдужість до політичного життя в суспільстві), пасивної особистості, яка нездатна впоратися з реаліями повсякденного життя. Емо-культура найбільше пропагує самодеструктивну та суїцидальну поведінку. По деяких даних такі суїцидальні ознаки та розмови є в більшості демонстративними, однак імпульсивних, схильних до спонтанних вчинків тинейджерів такі ігри та розмови можуть психологічно травмувати та навіть підштовхнути до суїциду. Крім того, така емоційна нестійкість притаманна також і для емо-культури, вона гальмує процес формування дорослої особистості та самоконтролю²¹.

Таким чином, підсумовуючи викладене, можна сказати, що кожний існуючий неформальний рух здійснює специфічний, особливий вплив на розвиток особистості підлітка, який ідентифікує та ототожнює себе як члена даного угруповання, але також можна і виділити і загальні тенденції негативного впливу, а саме: агресивна або самодеструктивна (спрямована на саморуйнування) поведінка, мода на асоціальний стиль життя, прихильність цінностям кримінального світу та вчинення правопорушень

Для більш детального аналізу впливу субкультур на моральне формування ми зупинимося на описі молодіжних субкультур готів та геймерів.

Ці субкультури мною обрані для дослідження, як одні з найбільш поширених у молодіжному середовищі, а субкультура геймерів ще і як одна з

²¹ В.Лазіна, «Психологічні чинники входження субкультури в «Емо»//сайт eprints. zu. edu.ua/3534/1//Лазіна В.Ю. pdf.

найновіших, яка виникла внаслідок впливу на наше життя комп'ютерних технологій.

Розділ 2.

ВИНИКНЕННЯ І РОЗВИТОК МОЛОДІЖНОЇ СУБКУЛЬТУРИ ГОТІВ ТА ЇЇ ВПЛИВ НА МОРАЛЬНЕ ФОРМУВАННЯ ПІДЛІТКІВ

2.1 Загальна характеристика субкультури готів, її течій та асимільованих субкультур

Вікіпедія подає наступне визначення цієї субкультури:²² «**Готи**» (англ. *Goths*, від англ. *Gothic* у значенні *варварський, грубий*) (самоназва «**Діти Ночі**») — субкультура, що зародилася наприкінці 70-х років ХХ століття у Норвегії та Великій Британії на основі панк-руху. Готична субкультура досить різноманітна і неоднорідна, однак для всіх її представників більше чи менше характерний специфічний імідж та інтерес до готичної музики. Від початку будучи молодіжною, нині у світі субкультура представлена людьми віком від 14 до 45 років і старшими. Більш детальну інформацію про готів можна побачити на їх інтернет-форумі²³.

Можна сказати, що субкультура готів в тому вигляді, в якому вона існує на сьогоднішній день виникла завдячуючи «вампірський» естетиці. Поштовхом для розвитку цієї готичної культури став фільм «The Hunger» (фільм про двох сучасних вампірів), величезну популярність також набула відома композиція «Bela Lugosi's Dead» (присвячена культовому угорському актору – Bela Lugosi, виконавцю ролі Дракули) групи Bauhaus, яка увійшла в саундтрек фільму. Так в подальшому цей готичний імідж та естетика формувались під сильним впливом вампірського образу. Так, наприклад, один із символів готів – анкх прижився завдяки використанню у вже згаданому фільмі «Hunger». Серед готів культову популярність також набули фільми про вампірів, такі як – «Nadja», «The Addiction», «interview with Vampire», вампірські романи відомого

²² Сайт: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Готи_\(субкультура\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Готи_(субкультура)) (дата звернення 29.04.2018).

²³ Сайт: <http://www.gothic.su/forum/> (дата звернення 29.04.2018).

письменника Брема Стокера, Анни Райс та інших. В сучасному світі існує багато людей, які називають себе або навіть вважають себе вампірами²⁴.

М.Шимановський коротко подає історію виникнення готської субкультури. В Англії наприкінці 70-х років ХХ ст. панк-хвиля почала з часом потрохи затихати, і панк, як стиль став змінюватись. Саме в той час і почав виникати пост-панк, з самого початку декадентський музичний напрям, який не ставив перед собою ніяких особливих завдань та цілей. Просто значна частина таких панк-груп змінила своє звучання на більш депресивне, а імідж змінила на більш декадентський, і в наслідок чого, була сформована готична пост-панк хвиля. Аудиторія також не відстала від своїх кумирів в плані іміджу і тому, загальну естетику цього періоду автор описує як «темний панк». «Темні панки», були попередниками сучасних готів, вони залишалися дуже близькими по ідеології до своїх прямих предтеч – панків²⁵.

Імідж сучасних готів також виник внаслідок трансформації панківського іміджу – на головах і надалі залишаються ірокези (поголені скроні, які є до сьогодні розпізнавальною ознакою готів). Тільки ірокези тепер набули чорного кольору та іноді вже не ставляться вертикально, а кладуться на одну сторону. В одязі став також домінувати чорний колір. Похідною точкою відліку історії готичної субкультури став 1979 р., а точніше вихід відомого сингла пост-панківської команди Bauhaus “Bela Lugosi’s Dead”, який вперше прозвучав у фільмі «The Hunger»²⁶.

Вже з середини 80-х починає підніматися друга хвиля gothic груп – The Shroud, Rosetta Stone, London After Midnight, Mephisto Walz, Corpus Delicti та інші та з’являється нове товариство людей, які називають себе готами, у них

²⁴ Сайт: Готи <http://bloodcrow666.narod.ru/gothic.htm> (дата звернення 06.06.2018).

²⁵ М.Шимановський, «Підліткові субкультури в сучасній Україні»// Позашкілля 16(19) (2009) 18.

²⁶ М.Шимановський, «Підліткові субкультури в сучасній Україні» 19.

формується основні уявлення про gothic-культуру, та поняття про готичний світогляд²⁷.

Після того, як було створене співтовариство готів, пише В. Джиллиан починає проявлятися зацікавленість до світового «готичного» спадку – до художньої готичної літератури, та до «сумного» мистецтва у самому широкому діапазоні. Як вже згадувалось раніше, велику популярність набуває письменниця Анна Райс, яка є автором новел про вампірів. Саме в цей період і сформувався основний базис сучасної готичної субкультури. Також суттєво змінюються і напрямки у музиці – починають формуватися нові готичні стилі – darkwave («темна хвиля») ethereal dark folk («темний фолк»), та інші, відповідно також відбувається поділ і в аудиторії. Поділ відбувається не тільки по музичних уподобаннях, але і по «видах» - починають також з'являтися різні типи готів. На загал, для цього періоду є характерним достатня закритість культури по відношенню до зовнішніх впливів. Як наслідок, в результаті цього вже до середини 90-х років світова готична субкультура мала сильну та дуже добре розвинену ізольовану інфраструктуру, а саме – готичні журнали, радіо, символіку, клуби, магазини та інше²⁸.

В другій половині 90-х років відбувається становлення нової стадії розвитку готичної субкультури – формування dark culture («темної культури»). В цілому під цим розуміють загальну «темну» субкультуру, яка включає в себе готів, «вампірів» та інше. Неабияку роль в розвитку готичної субкультури в другій половині 90-х років відіграло поширення Інтернету – основна конференція в Usenet – alt.gothic була створена ще в 1991 році. Також саме в цей період часу стали регулярно проводити великі готичні фестивалі в Німеччині – Wave Gothic Treffen, в Англії – Whitby Gothic Weekeend, в США –

²⁷ М.Шимановський, «Підліткові субкультури в сучасній Україні» 20.

²⁸ В.Джиллиан, «Краткое изложение готической субкультури» // сайт: <https://culture.wikireading.ru/58223> (дата звернення 09.04.2018).

Convergence, на які збиралися та збираються готи зі всієї країни та з інших країн – і саме такі подібні заходи є поштовхом до поширення субкультури. Також ця культура розвивається і за рахунок залучення нових людей, які переважно є з metal-культури. Виникає явище «gothic metal» як варіант металевої музики, яка є найбільш наближена до готичної музики, і це викликає великий приплив металістів до руху²⁹.

У своїй праці А. Козлов говорить про місця зборів або тусовок готів. На його думку, готична субкультура, як будь-яка активна субкультура, характеризується наявністю «сцени» (західноєвропейський термін «сцена» означає як групу(рух), так і тусовку; як місце збору, так і ареал поширення даного руху.

В містах з розвинутою готичною «сценою» це є – клуби, паби, готичні магазини, регулярні концерти готичних груп, визначені місця збору в закинутих будівлях, на цвинтарях. На таких вечірках готи спілкуються, слухають вірші та пісні готичних поетів. Відповідно, якщо якась людина починає відвідувати ці заходи та якимось чином стає відомою на готичній «сцені» - наприклад, шляхом знайомства з готами, її починають вважати частиною готичної «тусовки» та автоматично – «готом»³⁰.

На підставі тривалого спостереження та спілкування з представниками готичної субкультури Vitaliy Stranger робить такий висновок: Саме поняття «готичний світогляд» було вперше введено самими готами. Виникнення в субкультурі готів цього поняття вивело готів у наступні сходинки культурного розвитку. При цьому смислове наповнення поняття «світогляд», у даному випадку скоріше відповідає «світовідчуттю». Але найголовніше, до чого привела поява цього «світовідчуття», це відхід від прив'язки до конкретних

²⁹ Сайт: Готи <http://bloodcrow666.narod.ru/gothic.htm> (дата звернення 06.06.2018).

³⁰ А.Козлов(ред.), *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма*, Санкт-Петербург 2008, 48.

музичних груп; почалось формування більш складної та змістовної субкультури, яка орієнтована на темну романтику.

В цілому готи дають характеристику своєму світогляду, як «романтично-депресивний погляд на життя»³¹.

В. Федько описує еталонний образ готів, яким як правило характерні: замкнутість, досить часті депресії, меланхолія, підвищена чутливість, містицизм, несприйняття стереотипів поведінки та стандартів зовнішнього вигляду людей.

Також автор зазначає що, характерною рисою більшості готів є сприйняття смерті як фетиша. В контексті готичної культури часто використовується слово «танатофілія». Як зазначають самі готи, «танатос» не є прагненням до смерті або бажанням померти, але скоріше є можливістю, потенцією зруйнувати інстинкт смерті, який є більш розвинений у чоловіків ніж у жінок.

Також характерною рисою для готів є прагнення до артистичності та самовираження, яке проявляється в роботі над власним зовнішнім виглядом, та під час занять мистецтвом³².

Наступне питання, це зовнішній вигляд, атрибутика та символіка готів. М.Степенко подає таку інформацію. Готи відрізняються від інших субкультур специфічними ознаками, які мало зустрічаються, або й не зустрічаються зовсім в інших молодіжних субкультурах. Такими ознаками є:

- Представники готів носять «єгипетський хрест» - анкха.
- Також носять кулони та підвіски з летючою мишею.
- У них як правило довге волосся на голові, і воно пофарбоване в чорний колір. Довге волосся може також гармоніювати з вибритими скронями.
- Також готи роблять пірсинг на обличчі: язик, губи, брови.

³¹ Vitaliy Stranger «Готы – стиль жизни, музыка, мировоззрение» //сайт: https://gothic.com.ua/Articles/gothic_faq.html (дата 02.04.2018)

³² В.Федько, «Молодіжні субкультури: Готи»// сайт: *Народний оглядач*, <https://www.ar25.org/article/molodizhni-subkultury-goty.html> (дата звернення 31.08.2018).

- Малюють чорним лаком на нігтях у хлопчиків.
- Можуть вибілити обличчя білим гримом.
- Фарбують в чорний (рідко червоний) колір губи та підводять чорним олівцем очі у хлопчиків³³.

Одяг готів: В загальному можна сказати, що більша частина готів носять чорний одяг. Хоча цей опис підходить не до всіх готів, але в більшості вони одягаються та виглядають саме так. Різноманітністю у своєму зовнішньому вигляді готи зобов'язані в першу чергу вже згаданому прагненні до проявів артистизму та самовираженню. «Готичній імідж» досить різноманітний. М.Степенко робить опис основних елементів, з яких складається готичний імідж: сюди відносяться корсети – вони бувають двох видів: близькі по виду до корсетів минулих часів (пошиті з оксамиту, парчі, можуть бути різних кольорів) та корсети, які є близькі до естетики садомазохізму (пошиті з сучасних матеріалів - латексу, вінілу та шкіри, як правило вони є чорного кольору). В естетиці кібер-готів іноді використовують корсети з флюоресцюючого пластику. Часто вони виготовляються на приватне замовлення або їх можна купити у спеціальних готичних магазинах. Сукні, спідниці – можуть бути самі найрізноманітнішими, часто їх створюють за мотивами «історичного» костюму – з використанням мережива, мереживних або кольорових вставок у ліф. Виготовляють їх переважно з дорогого оксамиту, шовку, парчі, шифону. Кольори бувають різні, але зазвичай домінують такі кольори як - чорний, бордовий, фіолетовий. Іноді сукні роблять з сучасних матеріалів: латексу, вінілу. Топи у готичному іміджі можуть зустрічатися як оксамитові, так і латексні, вінілові. Як вже згадувалось раніше як правило домінують кольори - чорний, фіолетовий, також топи прикрашають кільцями та ланцюжками. Найпоширенішим видом готичного одягу є – кофти-сітки, які можуть носити представники як чоловічої так і жіночої статі, вони

³³ М.Степенко, «Неформальні молодіжні рухи»// Історія в школі 3 (2009) 23.

бувають як з довгими рукавами, так і без них. Іноді можуть серед готів використовуватися «хутряні» кофти, штучні хутра, довгий ворс, переважно чорного кольору, хоча бувають і інших кольорів а іноді і досить екстравагантних: білого, рожевого, салатогого³⁴.

У колективній праці «Неформальні молодіжні співтовариства Санкт-Петербурга» під редакцією професора А.Козлова згадуються химозники, як асимільована субкультура, яка приєдналася до руху готів. Химозники часто ототожнюють себе як готи, інколи навіть всупереч думки самих представників готів. Поділ химозників може відбуватися по фанатам конкретних музичних груп. Крім того, на відміну від опису власної субкультури, яку публікують готи, химозникам властиво поширювати різні варіації біографій своїх улюблених музичних груп та їх лідерів. До цього крила відносять таких фанатів музичних груп, як “НІМ”, “Расмус”, “69 eyes” та інших. Зовнішній вигляд химозників має специфічні ознаки, які мало або зовсім не зустрічаються в інших молодіжних субкультурах, а саме:

- Вони носять бавовняну чорну шапочку– «віллі валки».
- Також носять «химограми» - це перевернута пентаграма із закругленими двома верхніми промінцями³⁵.

З попередніх розділів ми знаємо, що готична субкультура почала зароджуватися в Англії, та продовжувала розвиватися в Англії, Німеччині та Америці, - Україну вона не змогла оминати. Основним джерелом інформації про сучасний стан готської субкультури в нашій країні для моєї роботи стала стаття Зоріяни Лізавенко «*Люди в чорному. Українські готи: в пошуках депресивної романтики*»³⁶. Так, цей автор пише, що на сьогоднішній момент у

³⁴ М.Степенко, «Неформальні молодіжні рухи»,24.

³⁵ А.Козлов(ред.), *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма*, Санкт-Петербург 2008, 58.

³⁶ З.Лизавенко, «Люди в черном. Украинские «готы»: в поисках депрессивной романтики» // сайт: https://zn.ua/CULTURE/lyudi_v_chernom__ukrainskie_goty_poiski_depressivnoy_romantiki.html (дата звернення 30.08.2018).

нас є власна, хоча, напевно, ще не зовсім сформована, готична сцена і велика кількість її прихильників, є чимало спеціалізованих сайтів та навіть є в наявності готичні журнали (наприклад Goth). Крім того, проходить найбільший Всеукраїнський готичний фестиваль «Діти Ночі»), а також періодично декілька разів на рік, влаштовуються готичні вечірки в різних містах України.

Такі вечірки влаштовуються не тільки для готів, але і для тих, хто любить такий готичний імідж та щоб не ходити як всі, на звичайну дискотеку, ходять на готик-паті.

В Україні серйозних готичних груп є досить мало. Наприклад, з найбільш відомих тут можна назвати таку групу як «Кому Вниз» (дарк-фольк), Malinconia (готик-дум), Grim Faith (готик-дума-метал), Crazy Juliet (готик-індастріал), Inferno (готик-метал), The Legacy (прогресив-готик-метал), «Вінки» (дарк-фольк). Існує думка, що насправді груп, які грають готику, як мінімум, втричі більше. Просто вони ще тільки починають розкриватись та ставати відомими.

Н. Зражевська згадує про специфічні особливості музичних інтересів готів. Музика готів як правило є переважно похмурою та сумною з жіночим бек-вокалом та з використанням хору де можуть застосовувати дзвіночки та «темну електроніку». Головний вокал –в хорі в більшості виконують чоловіки або можуть і жінки (відьомський, вкрадливий), інколи можна почути злий шепіт. Зміст таких пісень пов'язаний з філософією, романтикою, містицизмом та язичництвом. Таке поєднання цих стилів може надати музиці та групам, що їх виконують поняття «готична». Зокрема це такі відомі групи як: The Sisters of Mercy, The Cure, Depeche Mode, The Mission, Nick Cave, Bauhaus, the Cult. Готи також не відмовляються і від класичної музики, але все таки надають перевагу творам мінорного, сумного звучання, або навіть і піднесено-урочистій музиці, наприклад Ріхарда Вагнера.

Готами в якості елементів власної субкультури розглядаються класичні твори деяких композиторів. Найбільшу увагу приділяють творам Баха, Гріга,

Вагнера, Моцарта, Вівальді, Месіана. Нарівні з класичними творами у середовищі готів популярний стиль, що називається «неокласик»: «Еленд», останні альбоми групи «Лакримоза»³⁷.

На наших теренах можна зустріти представників готів практично всіх видів. Правда найбільше у нас переважають антикварні готи (так називають готів, які беззаперечно дотримуються стилю європейської неоготики 17-18 ст.). Якщо говорити про літературу то можна згадати про Юрія Винничука, який в 2004 році впорядкував збірник творів під назвою «Українська готика XIX століття». До цієї збірки увійшли твори відомих українських письменників XIX століття. Серед них можна прочитати навіть твір Івана Франка «Терен у нозі». Є частина письменників, які на сьогоднішній день є маловідомими. Серед сучасних письменників щось подібне пише наш співвітчизник Любо Дереш. Дехто вважає, що якість його творів (наприклад «Трохи п'ятьми» де розповідається про фестиваль самогубців-неформалів у Карпатах) можна ще посперечатись. Згадуючи Івана Франка звичайно ніхто не намагається назвати його готом, але, крім того, що він написав «Терен у нозі», він також зробив послугу готиці тим, що написав цікаве етнографічне дослідження про те, як спалювали упирів у рідному селі Нагуєвичах Дрогобицького району Львівської області³⁸.

Потрібно також відзначити, що саме наш, слов'янський народ вніс у готичну субкультуру, та в загалі в готику, як художній стиль, одну дуже важливу деталь – існують немало повір'їв в яких розповідається про вампірів та перевертнів. Зокрема деякі елементи карпатських легенд проникли і до Європи де ними зацікавилися. І справді, всім відомий граф Дракула жив не в Англії та не у Франції, а у наших Карпатах. А упирі – вважаються суто українськими, слов'янськими, міфологічними персонажами. Таким чином

³⁷ Н.Зражевська, «Готика і романтизм: взаємозалежність у соціокультурній динаміці» сайт: www.irbis-nbuv.gov.ua/.../cgiirbis_64.exe?. (дата звернення 21.06.2018).

³⁸ Потойбічне: Українська готична проза XX ст. / Упоряд. Ю. Винничук. – Львів: ЛА «Піраміда», 2005.

поява та поширення готики на наших теренах – це явище яке можна цілком виправдати³⁹.

Звичайно, за останні роки було надруковано не мало публікацій про готів у різних періодичних виданнях, також були створені телепередачі, які присвячувались даній темі, але в них є на мою думку багато хибного. Одночасно тішить і те, що тут є зацікавленість ЗМІ та відповідно і самого суспільства тим, що ж відбувається з таким неформальним життям нашої країни. Зараз Україна переживає досить складний період, коли неформат стає невід’ємною та визнаною частиною загальної культури.

В Україні зараз налічуються тисячі готів – людей, які хоча і мають захоплення темною стороною життя та смерті, але бачать в ній не жахіття та жорстокість, а певну красу, романтичність та таємничість.

2.2. Норми поведінки готів та їх вплив на моральне формування підлітків

Субкультура готів з самого початку мала ознаки неагресивної та інтелектуальної.

В дослідженні під редакцією професора А. Козлова говориться що, у готів присутній хворобливий та нав’язливий страх опинитися уніфікованим: небажання зливатися з натовпом, навіть якщо це натовп собі подібних.

Естетика готів базується навколо сатаністської, рольової та окультної атрибутики. Готи використовують велику кількість шокуючої зовнішньої атрибутики: надмірної кількості косметики під «мерців», «вампірів», «чортів», «відьом-чаклунів». Але ця атрибутика призначена для відвідування клубів, перебувати на вулиці в такому вигляді готи зазвичай бояться. Одяг в стилі

³⁹ З.Лизавенко, «Люди в черном. Украинские «готы»: в поисках депрессивной романтики» (дата звернення 30.08.2018).

«унісекс» та декларована андрогіність готів іноді не дає можливості визначити стать підлітка-гота. Помітною частиною є «фетиш-естетика», що взяла зовнішні атрибути у садомазохістів (SM), а для готів-вампірів – бісексуальна поведінка. При цьому гомосексуалізм може виступати як в якості показної норми, так і в якості реальної особливості поведінки. Практикуються прогулянки на цвинтарях та поклоніння всьому, що пов'язано зі смертю, причому самі готи розглядають це як найбільш суттєву відмінність свого руху від інших молодіжних субкультур. Дівчата – готи часто одягаються як відьми. Хлопці – готи зазвичай як вампіри⁴⁰.

Самостійним атрибутом приналежності до готів, як неагресивної інтелектуальної субкультури, є демонстративна відсутність накачених м'язів та астенічна тілобудова у хлопців. Наявність астенічної тілобудови може бути візуально посилено за рахунок відповідного підбору одягу, який би додатково приховував горизонтальну складову. Зазвичай для цієї мети використовують довгі безрозмірні светра. Дані риси готів стають особливо помітними в присутності представників агресивних угруповань, які надають перевагу щільній тілобудові, розвиненим м'язам⁴¹.

Особливістю субкультури готів в гендерному плані є те, що там комфортно почувають себе саме дівчата і тому відбувається великий приток дівчат до середовища готів. В даному потоці помітну частину складають дівчата, які не стільки бажають стати учасниками субкультури готів, скільки намагаються знайти для себе середовище з комфортними умовами для себе.

Описані норми поведінки говорять про поділ норм поведінки готів на «декларовані» та «реальні». До декларованих (ідеальних, що не вимагають справжньої реалізації) відносяться:

⁴⁰ А.Козлов(ред.), *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма*, Санкт-Петербург 2008, 69.

⁴¹ Т. Латышева «Феномен готической субкультуры: содержание, черты и восприятие студенческой молодежью» // сайт: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-goticheskoy-subkultury-soderzhanie-cherty-i-voSPIriatie-studencheskoy-molodezhyu-1> (дата звернення 09.06.2018).

- гомо/бісексуалізм;
- сатанізм/окультна практика;

Ці декларовані норми, на яких базуються специфічні риси субкультури готів, що відрізняють її від інших підлітково-молодіжних субкультур, в реальності не обов'язкові до дотримання⁴².

Реальне дотримання цих норм звичайно замінюється грою. Так гомосексуалізм замінюються зовнішніми ознаками гомосексуальної поведінки без справжнього гомосексуалізму. Варто зазначити, що хлопці-підлітки феминного типу з яскраво вираженою гомо еротичною поведінкою є більш успішними в спілкуванні з дівчатами ніж їх маскулінні товариші, які не мали сексуального досвіду, або він був незначний. Цікаво думка самих дівчат з цього приводу, вони вважають, що цілком гетеро сексуальні хлопці з такою зовнішністю «не образять», що вони чутливі та не агресивні. Садомазохізм проявляється переважно у зовнішній атрибутиці, запозиченої у субкультури GSM - це велика кількість шкіряних атрибутів з шипами та інше⁴³.

А зараз перейдемо до характеристики різноманітних течій готської субкультури, В колективному дослідженні «Неформальні молодіжні співтовариства Санкт-Петербурга» автори визначають наступні течії: маргінальні готи, панко-готи та декадент-готи. Маргінальні угруповання готів об'єднують:

- маргінальну частину роле-готів (ролевиків).
- мало агресивних неандеграундних панків, включаючи учасників панк-орієнтованих рухів.
- Неагресивних низько статусних представників дворових полісубкультурних груп, що тяжіють до субкультури гопників.

⁴² А.Малая «Готы в современном обществе» // сайт:<http://profmetodist.ru/136-goty-v-sovremennom-obschestve.html> (дата звернення 09.06.2018).

⁴³ Н.Зражевська, «Готика і романтизм: взаємозалежність у соціокультурній динаміці».

- Частина бєбі-готів, що орієнтуються на низько культурні навколо маргінальні норми поведінки

В ці угруповання входять також більш старші готи, перш за все з порушенням соціальної адаптації, які повністю підходять під категорію «бєбі-готи», але не відповідають їй через свій вік. Дотримання дорого вартісної готичній субкультури у маргінальних верствах сильно обмежено відсутністю коштів. Тому клубна субкультура заміщується на субкультуру вуличних тусовок.

Маргінальні угруповання товариства готів знаходяться у проміжному становищі між агресивними та не агресивними формуваннями. Найбільшу загрозу неагресивній субкультури готів несе існуючий приток з маргінальних верств суспільства. Саме в утворених даним потоком верств співтовариства готів відбуваються протиправні дії. Крім того, вплив маргінальної верстви на субкультуру готів може виявитись фатальним. Агресивна субкультура легко заміщує не агресивні норми поведінки. Крім того поява готів з маргінальних верств суспільства у сукупності з декларуванням нестандартної сексуальної орієнтації привело до появи готів-проститутток.

Зовнішній вигляд готів-маргіналів. Відмінності готів-маргіналів від інших готів ідентифікуються слабо. Специфічні ознаки відсутні. Вказані нижче ознаки помітні тільки в порівнянні з іншими готами. Відносні ознаки готів - маргіналів, що мало зустрічаються або не зустрічаються в інших молодіжних субкультурах:

- Використання нестильного дешевого готичного одягу.
- Наявність саморобного неякісного татуювання та саморобного погано зробленого пірсингу.

- Помітне переважання панківської атрибутики, наприклад, черевики на високій платформі⁴⁴.

Вандалізм на цвинтарях для даної категорії готів є субкультурною нормою. Сприймається ця норма як хуліганство, а не як «сатанізм». До категорії декларованої норми в даній групі готів віднесені «пікніки на цвинтарях» та «секс на могилах»⁴⁵.

Субкультура готів-декадасів є унікальною, бо немає аналогів. Самоназва: декаданс-готи (готи-декаденти). Даний напрямок субкультури що претендує на лідерство в рамках готичної «сцени» (готичного суспільства), виділився з адаптивної частини готичного суспільства та швидко відокремився. Поява декаданс-готів була зафіксована на початку 2000-х років. В основному декаданс-готів складають студенти та випускники ВУЗів. Це молодь у віці до 28 років, деякі учасники є старші 30 років. Основні професії – дизайн, культурологія, журналістика, фотографія, художнє мистецтво, музика, філологія.

Декаданс як культурне явище виник на межі XIX-XX століття. Слово «декаданс» вперше було вжито Т.Готьє в передмові до «Квітам зла» Ш.Бодлера. В.Власов («*Стилі в мистецтві*») так характеризує даний напрямок мистецтва: «Декаданс (від франц. Decadence – занепад) – загальна назва кризових, песимістичних, деструктивних настроїв в мистецтві. Декаданс з'являється в перехідні епохи, коли один значний історичний стиль вже вичерпав свої можливості, а інший ще не народився. Тому декаданс не художнє явище (в ньому відсутня цілісність стилістичних ознак), а духовний стан, певне світосприйняття. Це стиль життя, стиль поведінки, а не мистецтво. Разом з тим,

⁴⁴ А.Козлов(ред.), *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма*, Санкт-Петербург 2008, 30.

⁴⁵ И.Понкин «Готы» // сайт: http://www.k-istine.ru/sects/gots/gots_ponkin.htm (дата звернення 07.07. 2018).

декадентські настрої – естецизація занепаду, сумних фантазій – в різний час знаходили відображення в різних напрямках мистецтва⁴⁶.

З точки зору готів з адаптивної частини напрямку, декаданс розглядається як споглядальний спосіб життя, відмова від гонитви за «цінностями натовпу».

В дослідженні під редакцією А. Козлова вказуються наступні джерела вступу підлітків в декаданс-готи:

- готи з інших відгалужень руху (міграція всередині руху).
- Анімешники (прихильники японської анімації).
- Ролевики.
- «Нульовий» рівень – підлітки, які не належать до жодної субкультури.
- Прихід студентів та спеціалістів по професійній ознаці: художники, дизайнери, музиканти, культурологи, мистецтвознавці, фотографи.

Для декаданс-готів характерні наступні норми поведінки:

- Знижені споживчі потреби.
- Високо ціняться інтелектуальні здібності, гуманітарні знання, добра орієнтація у філософії та навіть у теологічних питаннях.
- Ряд декаданс-готів декларує відмову від алкоголю.

Ці особливості відокремлюють декаданс-готів як від «клубних» так і від маргінальних гілок руху готів. Високо ціняться творчі здібності, вміння писати вірші, оповідання, музику. Розвинуте також образотворче мистецтво. Присутність на готик-паті не є поширеною формою дозвілля. Класична музика не менш актуальна, ніж власне готична. Характерні спільні поїздки на природу, при чому не на цвинтарі, а з метою прогулянок у парках⁴⁷.

Готи, наслідуючи загально молодіжні норми поведінки, дуже активно вживають алкоголь. Пріоритет надається пиву, горілці, кріпленим винам. Допускається використання настоянок на спирті типу аптечної «настоянки

⁴⁶ Ш.Бодлэр, *Цветы зла с вступительной статьей Т.Готье* [PDF], Москва: Книгоиздательство Заратустра 1980, 14.

⁴⁷ А.Козлов(ред.), *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма*, 65.

вівса». Особливою популярністю користується «Абсент», «Абсентер», червоне вино та «Red devil». Вживання «Абсенту» відбувається за певною нормою, запозиченою з культури декадансу. В маргінальних угрупованнях готів поширено вживання напою на спирті (на ненатуральній основі) «Абсентеру» в якості заміни коктейлю з «Абсенту». Всі тусовки супроводжуються активним вживанням алкоголю. В середовищі готів не виявлені токсикомани, що вживають інгаляційні наркотики. В той же час допускається медикаментозна токсикоманія з використанням седативних та заспокійливих препаратів таких як димедрол. Інформації про вживання наркотиків немає. Однак у фольклорі часто позитивно оцінюється вживання коноплі. У відгалуженні, яке розглядає субкультуру готів як продовження декадансу початку ХХ століття, декларується вживання кокаїну. Але як показали дослідження кокаїн є фольклорним елементом субкультури і як правило вживання кокаїну заміщується ритуалом «роздумів» про вживання кокаїну. Є поодинокі інформації про продаж на тусовках стимуляторів типу «Екстазі»⁴⁸.

В цілому рух готів не є агресивний . Але в субкультурі готів закладені деякі компоненти, які можуть представляти потенційну загрозу, переростаючи в певних умовах у кримінальні та екстремістські норми поведінки. Подібну потенційну небезпеку несуть наступні субкультурні норми:

- Вибір цвинтарів в якості пріоритетних місць тусовок. Це приводить до того, що така поширена у підлітковому середовищі «розвага», як нанесення написів та малюнків на стіни в правовому полі розглядається не як хуліганство, а як вандалізм.

- Орієнтація на сатанізм, як на одну з складових субкультури готів.

⁴⁸ А.Козлов(ред.), *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма*, 70.

Подібна орієнтація декларативна. Однак, в окремих випадках, при низькому інтелекті підлітка, подібна норма час від часу може проявлятися в сатанізмі, пов'язаному на вандалізмі та знущанні над тваринами⁴⁹.

Підсумовуючи написане, треба зазначити, що в наш час неформальне молодіжне об'єднання «готи» є одним з найбільш багато чисельних неформальних молодіжних рухів. Неформальне молодіжне об'єднання «готи» неоднорідне, з великою кількістю угруповань: від культурних декаданс-готів до маргінального угруповання готів та так званих «олд-скул»-готів. Субкультура готів отримала найбільше поширення у формі клубної культури. Субкультура декаданс-готів, яка вперше сформувалася в Санкт-Петербурзі стала здійснювати культурний вплив на готичну культуру в Україні. Деякі види зовнішньої атрибутики готів почали переходити у загально молодіжну моду та інші субкультури. Позитивного впливу слід очікувати від представників угруповання декаданс-готів та клубних готів. Потреба в проведенні педагогічної роботи виникає тільки по відношенню до маргінального угруповання готів та так званих «олд-скул».

⁴⁹ Л.Заглада, «Ті, що поклоняються дияволу»// Світ підлітка 13 (2013) 9.

Розділ 3.

СУБКУЛЬТУРА ГЕЙМЕРІВ: ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ТА ВПЛИВ НА МОРАЛЬНЕ ФОРМУВАННЯ ПІДЛІТКІВ

3.1. Загальна характеристика та типологія геймерів

Як зазначає Вікіпедія - геймери⁵⁰ – (від англ. Game – гра) це ті, хто захоплюється комп'ютерними іграми і бачить в іграх сенс свого життя. Ця субкультура виникла порівняно нещодавно, з появою персональних комп'ютерів та ігор до них та дуже швидко набула значного поширення. Зараз швидко зростає кількість людей які займаються комп'ютерними та відео іграми. Це доводить розвиток ігрового комп'ютерного бізнесу, зростання числа ігрових веб-серверів, існує кілька інтернет-форумів геймерів, наприклад: форуми на playground.ru, форум журналу «Ігроманія», форум гільдії геймерів⁵¹.

Комп'ютерні ігри охопили всі ділянки життя суспільства і стали вагомою частиною масової культури. Субкультура геймерів одна з найбільш чисельних з існуючих і сама непомітна у світі. Найчастіше геймерами стають неповнолітні. Середній вік геймера від 12 до 19 років. Переважно геймерами стають хлопці. Геймери можуть сидіти за комп'ютером без перерви на сон та їжу. Для геймерів комп'ютерні ігри є можливістю спілкування з однодумцями. Геймери не відрізняються, на відміну від інших субкультур якоюсь ідеологією, не тиснуть на тих, хто відрізняється від них як це роблять наприклад скінхеди. Їх об'єднує тільки гра або якийсь ігровий жанр.

У своєму дослідженні кандидат культурології О.Степацева наводить наступні типи геймерів:

- Казуальний геймер – особа, яка надає перевагу простим відеоіграм, які не вимагають значних витрат часу та є нескладними в опануванні. Вид не є вирішальним у виборі гри. Всі, хто захоплюються відеоіграми спочатку були

⁵⁰ Сайт: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Геймер> (дата звернення 5.05.2018).

⁵¹ Сайт: <http://kontakte.su/forumy-geymenov/> (дата звернення 7.05.2018).

казуарами. Казуали не цікавляться гейм індустрією. Для них це лише один з видів розваг.

- Громадські геймери-діячі – мало чисельна, але дуже цікава група. Для них це спосіб показати себе та можливість спілкування з іншими. Вони люблять мережеві, розраховані на чисельних учасників проекти. Громадського геймера можна визначити за такими рисами:

- переважна більшість його товаришів є геймерами;
- психологічний дискомфорт він долає за допомогою ігор;
- громадський геймер-діяч крім відеоігор грає і в інші види ігор;
- гра для них – це є спосіб зустрітися з друзями.

Громадські геймери-діячі є дуже важливими для розвитку гейм-індустрії. Вони популяризують проекти, які розраховані на велику кількість користувачів і стали справжніми двигунами для ігрової промисловості.

Тру-геймери (справжні геймери) – найбільш поширений тип геймерів. Тру-геймери походять з казуарів, але іноді особа відразу починає діяти як тру-геймер. Риси цього типу геймерів наступні:

- він із задоволенням витрачає кошти на купівлю декількох ігор в місяць;
- у нього систематично трапляються ночі, які він проводить граючи у відеоігри
- під час робочого часу у справжнього геймера мрійливі думки про нову гру, що знаходиться у нього вдома.

Ігрову поведінку тру-геймерів з точки зору психології можна охарактеризувати як «пасивну радість»: втомившись від справжнього життя він з радістю відпочиває у віртуальному світі, а награвшись, далі займається реальними справами. Відеоігри для тру-геймерів – серйозне хобі, але тільки хобі. Саме про прихильність тру-геймерів думають розробники ігор, намагаючись реалізувати свої вироби величезними тиражами.

- Якщо відеоігри стають для особи чимось більшим ніж хобі тоді вона перетворюється на «зосередженого геймера». Починається все з того, що

прагнення грати поступово підпорядковує собі всі інші сфери життя. Люди на стає зосередженим геймером поступово, з часом відеоігри здаються йому все більш цікавішими і він починає грати все більше і більше. Риси зосередженого геймера:

- особа перестає ходити до вузу, школи, роботи, прикидається хворим – заради того щоб пограти;

- більша частина файлів на комп'ютері зайнята іграми;

- витрачає більшу суму коштів на нові ігри ніж на буденні потреби (їжа, одяг і т.д.)

- зосереджених геймерів більше всього цікавлять ігри, які вимагають багато часу: складні рольові ігри, глобальні стратегії і т.д. Вивчивши всі прийоми, всі тактики, знайшовши всі потаємні кімнати вони відчивають себе щасливими.

- Хардкорні геймери – геймери, що витрачають багато часу на гру, активно ведуть спілкування на різних сайтах. Їх риси:

- плуває своє ім'я з кіберспортивним прізвиськом, називає себе то так то так;

- позначаючи у календарі дати усіх кіберзмагань;

- може не прийти на зустріч, тому що терміново відправився на якесь кіберзмагання.

- Прогеймер – геймер який грає для того щоб заробляти гроші. Переважна більшість його часу зайнята тренуванням для того щоб прийняти участь у змаганнях з відеоігри. Відмінність між прогеймером та хардкорним гравцем у рівні фінансової залежності від ігор. Професійні геймери укладають контракти зі спонсорами, які фінансують витрати на змагання, в обмін на рекламу. В деяких країнах прогеймери навіть отримують зарплатню⁵².

⁵² О.Степанцева, «Субкультура геймеров в контексте информационного общества» // сайт: www.dissercat.com › Культурология › Теория и история культуры (дата звернення 25.06.2018).

3.2. Вплив комп'ютерних ігор на формування моральності та характеру геймерів.

Одним з перших цю проблему став досліджувати американський вчений Джессі Херц. В 1997 році він опублікував свою книгу «Нація Джойстика: Як відеоігри відбирають наші гроші, завойовують наші серця та змінюють наші мізки», в якій проаналізував, які наслідки для суспільства несе захоплення відеоіграми і прийшов до висновку, що джін відеоігор лише випущений з пляшки і «Ніхто не знає, як він буде діяти і до яких результатів призведе цей процес»⁵³.

Пізніше в 2002-2004 роках американські дослідники з Південної Каліфорнії Джон Бек та Мітчелл Уейд за результатами соціологічних досліджень охарактеризували типового геймера⁵⁴:

- вміє і любить ризикувати, не боїться ризику. Для геймерів ризикувати є реально і природне. Вони вважають, що ризикувати можна і потрібно і вони готові до нього. Дві третини геймерів думають, що головна мета знайти спосіб і розумно ризикнути. Ризик для геймерів необхідна ціна досягнення успіху. Вони вірять, що ризикуючи отримують винагороду. Вони вважають, що для досягнення мети необхідно завжди ризикувати, що ризикують всі і що будь-який ризик все-таки не смертельний. В результаті геймери досить легко ставляться до ризику, як в грі так і в реальному житті;

Геймери схильні до вирішення задач способом проб і помилок. Ігри дають багато можливості перевірити різні шляхи рішення швидко і без підготовки. Багаторазово проходячи віртуальні лабіринти геймери зробили висновки, що будь-яке завдання можна розв'язати методом проб і помилок. Вони не вивчають теорію, а відразу починають грати, натискаючи всі клавіші, щоб побачити яка за що відповідає;

⁵³ О.Степанцева, «Субкультура геймеров в контексте інформаційного общества».

⁵⁴ Д.Бэк - М.Уэйд, *Доигралась! Или как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду*// сайт: <https://www.e-reading.club/book.php?book=134789> (дата звернення 05.09.2018).

Геймери демократичні та готові брати на себе відповідальність. Маючи великий досвід вони з готовністю беруть на себе відповідальність і примушують гравців команди зробити великий внесок;

- Критично ставиться до авторитетів;
- У багатьох іграх допускається і навіть стимулюється виступи проти загальноприйнятих норм поведінки. Наприклад в гонках потрібно сховатися від поліції, збити патруль і т.д.;

- Геймери вірять у свої навички, а не в чийсь вказівки. У всьому, що їх захоплює, вони самі по собі. Такий принцип сподіватися тільки на себе підходить до всього що вони роблять;

- Товариський і вміє працювати в команді. Через ігри геймери навчаються спілкуватися з різними людьми не зважаючи на стать, вік, національність;

Дослідження Джона Бека і Мітчелла Уейда вказують, що через потребу в спілкуванні частина геймерів почала грати в відеоігри. Коли немає безпосереднього контакту з людьми і спілкування проходить через відправлення повідомлень, встановлення контакту відбувається легше⁵⁵.

Спілкуючись в грі геймери тренуються в різних видах комунікацій, таким чином здобуваючи навички, що в майбутньому можуть застосовувати в реальному житті.

Коли гра вимагає виконувати різні багаторівневі завдання геймери збираються в групи, об'єднуючи свої сили. Збираючись в групи вони допомагають один одному, розподіляють ролі, обов'язки, координують роботу в команді для досягнення мети.

Більшість геймерів вважають себе експертами і мають високу самооцінку. Це дає їм впевненість в собі та віру у себе. Вони вважають себе більш компетентними за інших і якщо потрібно щось зробити то роблять це самі.

⁵⁵ Д.Бэк - М.Уэйд, *Доигрались! Или как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду.*

Розглядаючи віртуальний світ, як тренування є очевидним, що вони дійсно навчаються у відеоіграх чомусь корисному. Навіть якщо геймери і перевищують свої здібності, вони здобувають важливий досвід: навчаються вирішувати декілька завдань одночасно, краще орієнтується в інформаційному просторі.

Багато хто вважає, що геймери не можуть або не вміють зосередитися на чомусь одному. В їхніх комп'ютерах постійно звучить музика, а на моніторах одночасно відкрито декілька вікон. Так геймери вважають, що можуть робити безліч справ одночасно.

Для геймерів багатозадачність викликає потребу зосереджуватись, незважаючи на перешкоди, вони стверджують, що можуть сконцентруватися, що б їм не заважало. Деякі геймери стверджують, що краще працювати в галасливій обстановці, коли існує можливість відволіктися від думок за допомогою зорових або слухових подразників.

У геймерів є одна думка, пов'язана з їх ставленням до суперництва, вони вважають, що перемога має значення. Геймери цінують перемогу не тільки в іграх, а й всюди. Вони всюди бачать суперництво. Всі вони виростили в світі, де єдині можливі відносини з іншими людьми – не має значення справжніми чи віртуальними – всі вони зводяться до змагання. Через призму змагання геймери бачать світ. Для них дух суперництва є необхідним. Віра в суперництво дає їм прагнення до досягнення бажаного результату.

Таким чином можна сказати, що нічого соціально шкідливого в цьому портреті нема. Більш того, всі його риси можуть стати знаряддям для успішної самореалізації в теперішньому світі⁵⁶.

Охарактеризувавши позитивний вплив комп'ютерних ігор на моральність та характер геймерів перейдемо до їх негативних наслідків.

⁵⁶ Д.Бэк - М.Уэйд, *Доигрались! Или как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду.*

Сучасне суспільство вважає геймерів антисоціальними особами, тому що вони живуть у віртуальному світі ігор. Комп'ютерний світ так захоплює, що вони вже не можуть відрізнити його від реального. Більш того ігровий світ стає заміною реальному. Тільки в грі слабак і лузер може стати справжнім героєм. А в такому випадку для чого ця реальність, де для всіх ти лузер. Саме тому велика кількість підлітків забагато часу приділяє на віртуальні ігри, де вони можуть бути ким завгодно. Віртуальний світ дає змогу в разі помилки перезавантажитись і почати все по-новому, збільшує самооцінку. Тому з'являється комп'ютерна або ігрова залежність, яка характеризується зміною особистості – йде викривлення суспільних, професійних, матеріальних та інших цінностей особистості.

Вкрай небезпечними є ролі в віртуальних іграх, де геймер виконує роль комп'ютерного персонажу. Таким чином у геймера створюється нереальний світ віртуальної гри, виникає ефект «присутності». Під час такої гри особистість переживає так звані «Его-розпад» на «Я – віртуальне» і «Я – реальне». Ці ігри можуть негативно вплинути на психічний стан підлітка і можуть суттєво спотворити уяву про себе та оточуючий світ. Це створює почуття тривожності та дисгармонії. Доведено дослідженнями, що віртуальні ігри створені для підготовки військових навичок (так звані «стрілялки») сприяють формуванню жорстокості у підлітків. Таким чином формуються негативні стандарти поведінки, які впливають на підліткову психіку гірше ніж фільми-бойовики. Тому що, фільми-бойовики лише роблять нас спостерігачами жорстоких сцен, а віртуальні ігри – їх учасниками. Якщо під час перегляду фільму-бойовика підліток тільки спостерігає за сюжетом, хвилюється за певних героїв уявляючи себе на їхньому місці, то під час комп'ютерної гри відбувається «інтерактивно»: геймер беручи на себе роль персонажа заглиблюється в його світ і стає цим персонажем. Уявляючи себе комп'ютерним героєм геймер використовує цей віртуальний досвід у звичайному житті. Якщо в комп'ютерній грі персонажі є «невмирущими» і

кожного разу після перезавантаження, вони кожного разу оживають, то в реальному житті це зовсім не так. Ці факти впливають на розуміння цінностей життя та смерті, знищує межу між ними та сприяє розвитку небезпечної поведінки.

Ю.Орлов та Ю.Ірхін в дослідженні *«Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини»*⁵⁷ вказують, що підліток який сприймає комп'ютерний світ як справжній і не маючи достатнього життєвого досвіду, отримує неправдиву інформацію щодо наслідків жорстокості у житті. Ступінь агресії та схильність до кримінальної поведінки такого підлітка збільшується. Зараз існує велика кількість ігор, які негативно діють на психіку підлітків. Такі ігри створені таким чином, що жорстока, кривава боротьба із противником займає весь ігровий час. Залежний підліток проводить за такою грою не тільки день, а й ніч, коли її свідомість найбільше сприймає та опановує нову інформацію. Постійне одноманітне повторення сцен що містять насильство «зомбують» підлітка. В якості прикладу можна навести таку гру як «GTA» (де битою потрібно вдарити по голові невинну людину, щоб заволодіти її автомобілем), «Carmageddon» (в цій грі геймер повинен автомобілем збивати людей; причому переможцем стає той , хто більше збив людей). Вчені з університету Індіанаполісу здійснили дослідження і зробили висновок, що у мозку підлітків, що грають в віртуальні ігри, де присутнє насильство, відбуваються зміни, а саме: ділянки мозку які відповідають за емоційний стан, активізуються, а в ділянках, що відповідають за контроль, відбувається зниження активності⁵⁸.

О Чуяс наголошує про виникнення так званої ігрової залежності. У залежного від цього підлітка з'являється порушення апетиту і сну. Підліток майже весь свій час проводить за комп'ютером, перестає гуляти, активно

⁵⁷ Ю.Орлов- Ю.Ірхін «Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини»// *Криміналістичний вісник* • № 1 (21), 2014, Київ, с.22.

⁵⁸ Сайт: <https://www.centrimed.com/news/detail.php?ID=29202> «Комп'ютерні ігри і мозок» (дата звернення 12.06.2018).

рухатись, в нього починає розвиватись гіподинамія, ожиріння, псується зір, тощо. Вирвати підлітка від цієї залежності є дуже складно, а іноді і неможливо⁵⁹.

М.Рєпіна та О.Федоров в своїй роботі «Проблема інтернет-залежності серед підлітків» подають наступну інформацію про це явище: Вперше термін “Internet-addiction” – інтернет-адикція або інтернет-залежність запропонував відомий американський психолог Айвен Голдберг коли описував довготривале, можливо навіть патологічне перебування в інтернеті⁶⁰.

Сьогодні захоплення деяких людей, а особливо підлітків комп'ютерними іграми досягає рівня залежності, яку спеціалісти називають ігроманією.

К. Тихонин в своїй роботі «Вплив комп'ютерних ігор на психіку підлітків» наводить ступені впливу комп'ютерних ігор на психіку підлітка та на розвиток залежності ігромана. Завзятого ігромана можна пізнати з першого погляду: він занурений в собі та у віртуальний світ, ігнорує зовнішні події, не адаптований до життя у реальності.

Перший ступінь залежності – це ще легко зворотній розлад. Спочатку підліток просто захоплений «новою іграшкою» на шкоду іншим справам та навчанню. Поступово він віддаляється від родичів та друзів. Як правило, приховує від батьків скільки часу він проводить за комп'ютером. Другий ступінь – це лавиноподібне наростання симптомів. Якщо підлітка насильно «відірвати» від комп'ютера, він відчуває щось подібне на «ломку» наркомана. Дитина може красти гроші на оплату віртуальних ігор. Проявляється характерне зниження працездатності, порушення уваги, поява нав'язливих думок, головного болю, болю в очах, безсоння. Третій ступінь – це вже

⁵⁹ О.Чуяс «Діти в комп'ютерному світі»// Позашкільна освіта 4(28) (2013) 27-30.

⁶⁰ М.Рєпіна, А.Федоров, *Проблема интернет-зависимости среди подростков [PDF]* // Молодой ученый 20(79) (2014) 662-664.

соціальна дезадаптація. Підліток повністю «занурюється» у віртуальний світ, виникає стан депресії⁶¹.

Відомий християнський психолог В. Абраменкова зосереджує увагу на наступних негативних рисах комп'ютерної залежності:

Сучасні ігри умисно моделюють девіантну, деструктивну поведінку. Автор наводить характеристику нового образу світу та нової системи цінностей, що впроваджуються через комп'ютерні ігри:

Мозаїчність, розпад образів як агресія по відношенню до живих істот та матеріальних предметів (замість цілісності живого світу). Конвеєр шаблонних прийомів та образів – замість справжнього естетичного сприйняття реальності; полегшення прийняття життя та смерті – замість благоговіння перед їх таємницею; розмивання кордонів дозволеності в уяві про моральну поведінку – замість орієнтації на чіткий поділ добра та зла та орієнтації на Заповіді Божі, пропагується свобода для гріха, вседозволеність; ранішня сексологізація та еротизація дитячої та підліткової свідомості – замість цнотливого відношення до інтимної сфери життя; екран комп'ютера суттєво впливає на формування соціальних налаштувань та мотивацію поведінки підлітка; здійснюється цілеспрямована танатизація свідомості підлітків знецінюється саме життя, ідея загибелі всього живого, екологічної катастрофи; відсутність перспективи життя, похмурі образи та думки, які навіюються; у підлітка з'являється страх перед дорослим життям, він боїться зла оточуючого світу, весь переповнений страхіттями; в житті діти та підлітки відтворюють моделі злочинних дій та жорстоких вбивств своїх комп'ютерних героїв⁶².

Т. Мурсалієв зазначає, що в останні кілька років з'явилося чимало публікацій, досліджень в яких пишеться, що небезпека від комп'ютерних ігор є значно перебільшеною. Наприклад стверджують, що віртуальні ігри які містять

⁶¹ К. Тихонин «Влияние компьютерных игр на психику подростка», Сысерть : 2016, 18.

⁶² В.Абраменкова «Социальная психология детства»: Учебное пособие.- Москва: ПЕР СЭ, 2008, 150.

сцени жорстокості не сприяють їх поширенню у реальному житті тому дають їм вихід у віртуальному світі⁶³. Я переконана, що значна кількість таких публікацій є замовними з метою зменшити збитки компаній, що випускають подібні ігри від їх антиреклами. Я вважаю, що загроза від таких ігор є дуже і дуже серйозною.

К. Тихонин перераховує ознаки ігрової залежності (кіберадикції):

- значне покращення настрою від праці за комп'ютером;
- небажання відірватися від ігри на комп'ютері;
- якщо ми відриваємо хворого від комп'ютера, він відчуває роздратування, іноді навіть проявляє агресію по відношенню до нас;
- нездатність спланувати завершення гри на комп'ютері;
- нехтування домашніми та шкільними справами на користь комп'ютера;
- нехтування особистою гігієною та сном на користь комп'ютера;
- при спілкуванні з оточуючими зведення будь-якої розмови до комп'ютерної тематики;
- відмова від спілкування з друзями⁶⁴.

Тепер перейдемо від переліку загальних небезпек комп'ютерної залежності до аналізу шкоди, що завдають конкретні комп'ютерні ігри.

Хвиля вбивств причиною якої стала велика кількість насильства в комп'ютерних іграх викликали загальне занепокоєння. Як наслідок з французьких магазинів були вилучені такі ігри як Unreal, Grand Theft Auto, Resident Evil II, Wild 9, Sanitarium и Carmageddon II. А в Бразилії були заборонені 6 ігор які провокували реальне насильство. Влада запровадила штрафні санкції у розмірі десяти тисяч доларів для тих продає такі ігри як DOOM, Mortal Kombat, Blood, Postal, Requiem и Duke Nukem 3D. Ці приклади можна продовжити, в багатьох державах проводиться серйозна боротьба з

⁶³ Т.Мурсалиев «Влияние компьютерных игр на психику подростков преувеличено»// сайт: <http://www.psychologies.ru/> (дата звернення 29.08.2018).

⁶⁴ К. Тихонин «Влияние компьютерных игр на психику подростка», 19.

іграми які на думку дослідників провокують спалахи насильства, особливо у підлітків⁶⁵.

Завершуючи розгляд питання про шкідливість конкретних комп'ютерних ігор можна навести перелік назв ігор, які на думку дослідника К.Тихонина є особливо шкідливими для психіки та моральності підлітка: DOOM, Quake, Duke Nukem 3D, Unreal, Grand Theft Auto, Resident Evil II, Wild 9, Sanitarium, Carmageddon II, Mortal Kombat, Blood, Postal, Requiem.

Також він рекомендує ці ігри «стрілялки» замінити наступними іграми:

Age of Empires3, Disciples Word, Medieval 2, Total War, Settlers 2, Sid Meier`s Civilization 4, Need for Speed, Richard Barns Rally 2 та інші стратегії, гонки, квести та симулятори⁶⁶.

Підсумовуючи наведене, ще раз зроблю перелік небезпек, які негативно впливають на моральне формування підлітків:

- Ігри стирають кордон між справжнім світом і світом віртуальним.
- Ці ігри як наркотики ведуть до того, що підліток замінює ними стосунки з іншими людьми.
- Комп'ютерні ігри, що містять сцени насильства сприяють розвитку агресивності у підлітків.
- У віртуальних іграх гравець стає не тільки спостерігачем насильства, але і його учасником.
- Комп'ютерні ігри забирають час, який необхідний дітям для навчання, спілкування та інших важливих справ.
- На ці ігри гравцями витрачаються значні кошти.
- Довге перебування біля екрану комп'ютера завдає шкоду очам.
- Брак руху у геймера може привести його до ожиріння.

⁶⁵ К. Тихонин «Влияние компьютерных игр на психику подростка», 21.

⁶⁶ К. Тихонин «Влияние компьютерных игр на психику подростка», 25.

Розділ 4.

РЕЗУЛЬТАТИ АНАЛІЗУ СОЦІОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ МОЛОДІЖНИХ СУБКУЛЬТУР НА МОРАЛЬНЕ ФОРМУВАННЯ ПІДЛІТКІВ

Під час написання дипломної роботи мною з допомогою шкільного психолога було проведено соціологічне опитування в якому я використовувала методику запропоновану З. Сікевич в роботі «Соціологічне дослідження: практичне керівництво»⁶⁷.

Дослідження проводилось методом анкетування, в якому прийняли участь 62 учні, з яких було 30 хлопців та 32 дівчини віком 14-16 років.

В анкеті було поставлено 10 питань:

1. Що таке молодіжна субкультура?
2. Які молодіжні субкультури є у твоєму місті?
3. Які молодіжні субкультури тобі подобаються?
4. Чи відносиш ти себе до якоїсь молодіжної субкультури?
5. Який вплив молодіжна субкультура має на мене?
6. Які молодіжні субкультури ти заборонив (ла)?
7. Яку б молодіжну субкультуру ти б створив (ла)?
8. Як ти став (ла) учасником молодіжної субкультури?

Більшість опитуваних відповіли, що вони не є учасниками ніяких молодіжних субкультур. Деякі дали наступні відповіді:

- надихнула дівчина з танців;
- допомогли друзі;
- в результаті прослуховування музики;
- почав грати в ігри.

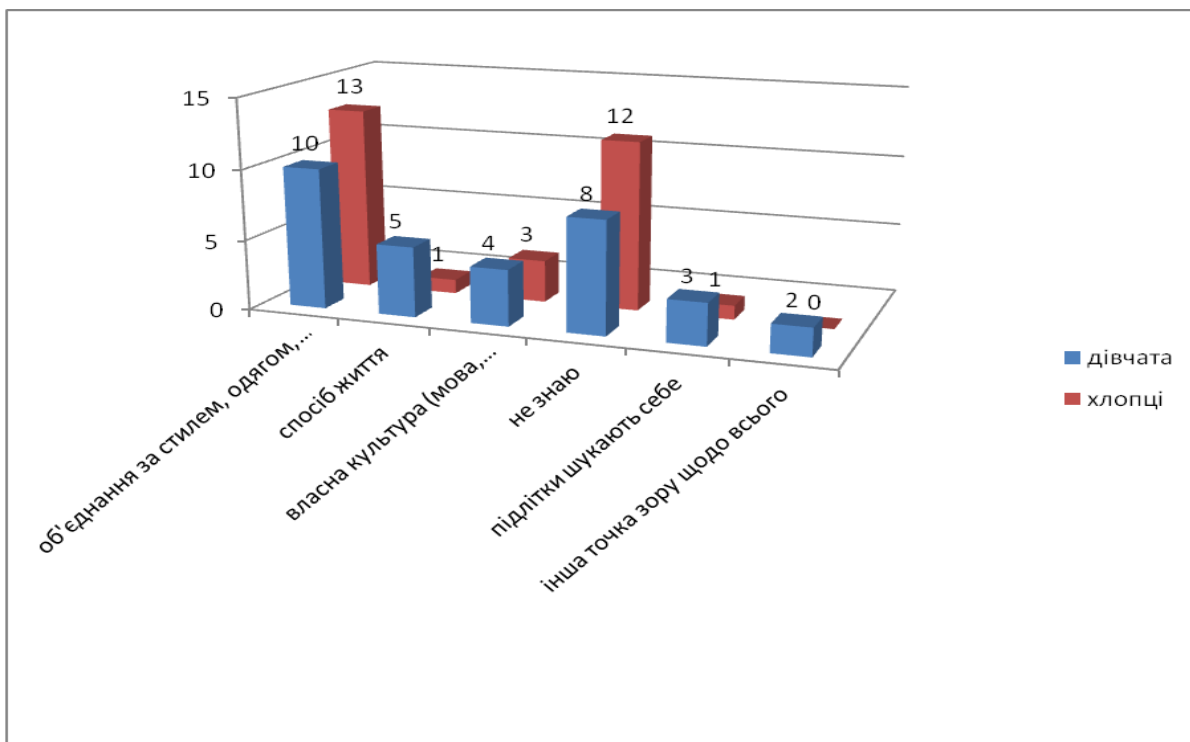
⁶⁷ Сікевич З. «Социологическое исследование: практическое руководство». - СПб.: Питер, 2005, 15-22, 35-40.

9. Який вплив молодіжні субкультури мають на моральне формування підлітків?:

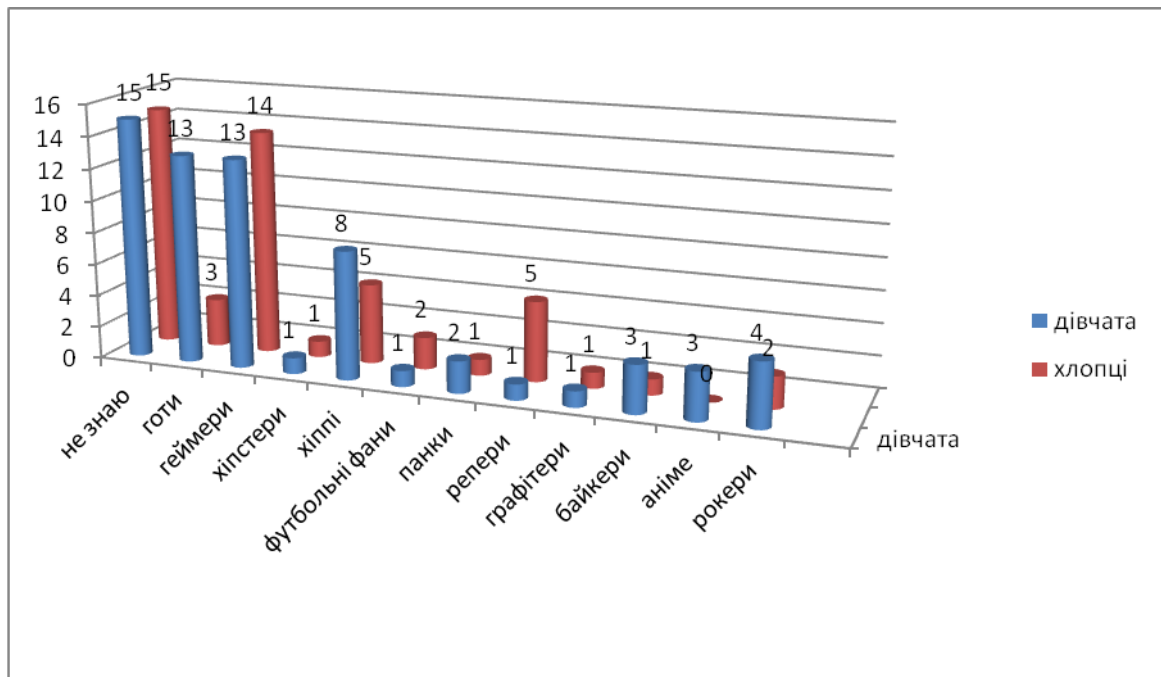
- ніякий (15)
- поганий (25)
- не знаю (22)
- позитивний (0)

10. Яких відомих людей ти знаєш, що відносять себе до якоїсь субкультури:
Бітлз, Ірина Ваймер, Саша Спілберг, Меловін, геймер Evo Neon.

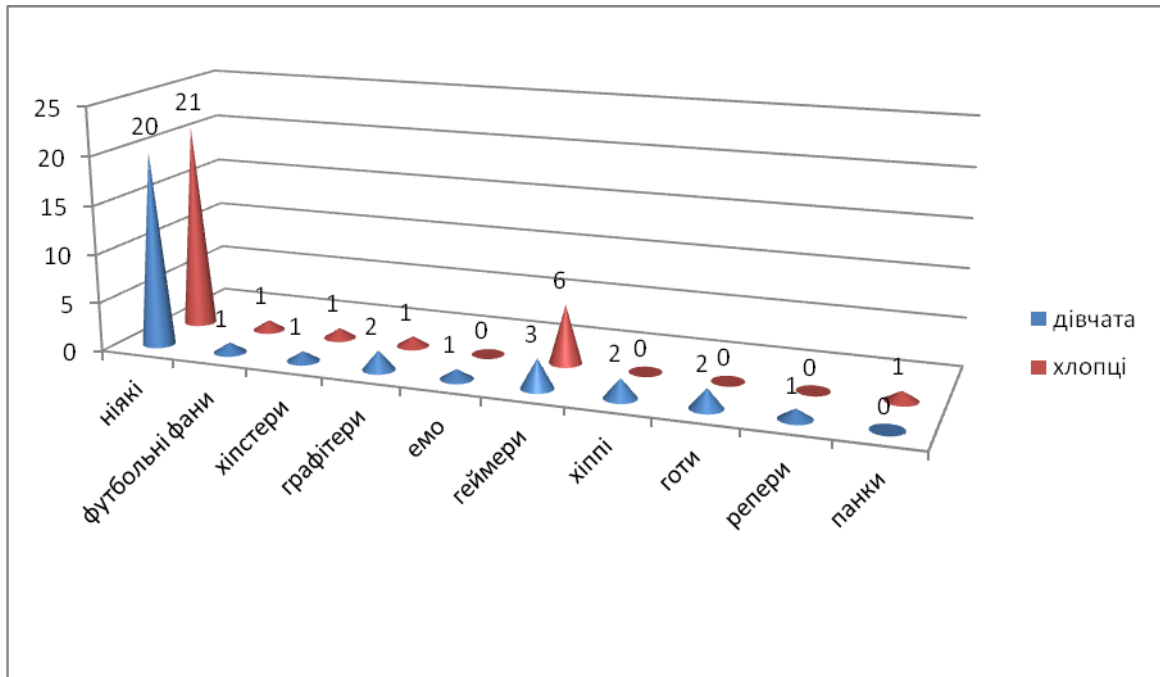
1. Що таке молодіжна субкультура?



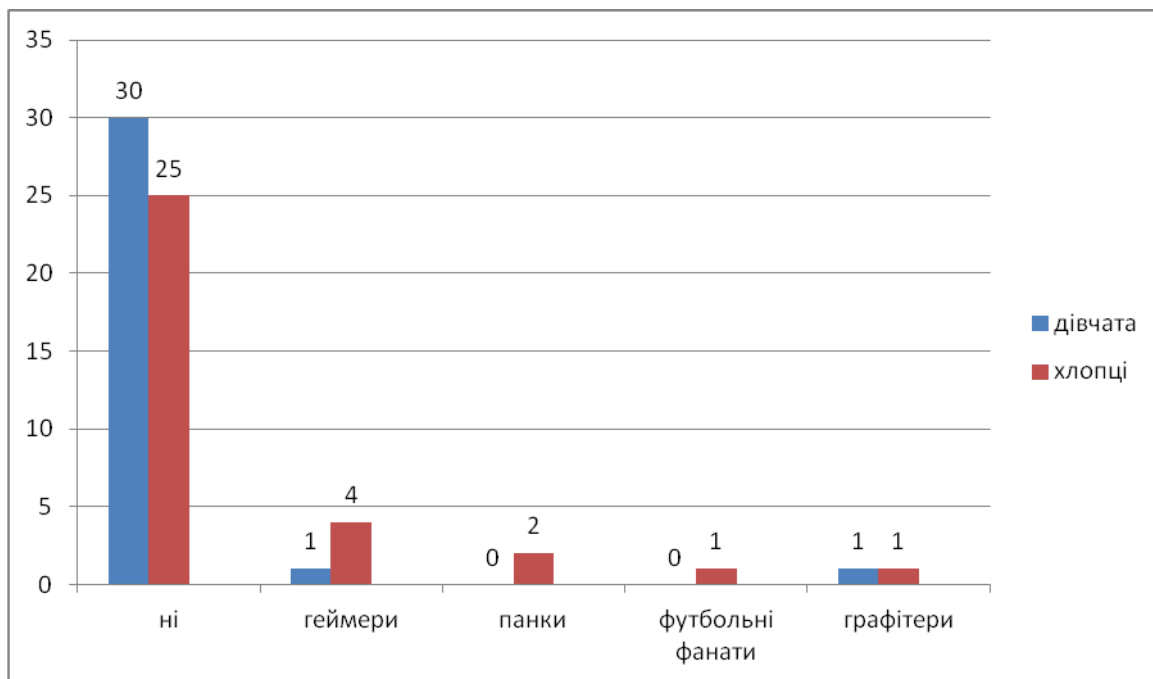
2. Які молодіжні субкультури є у твоєму місті?



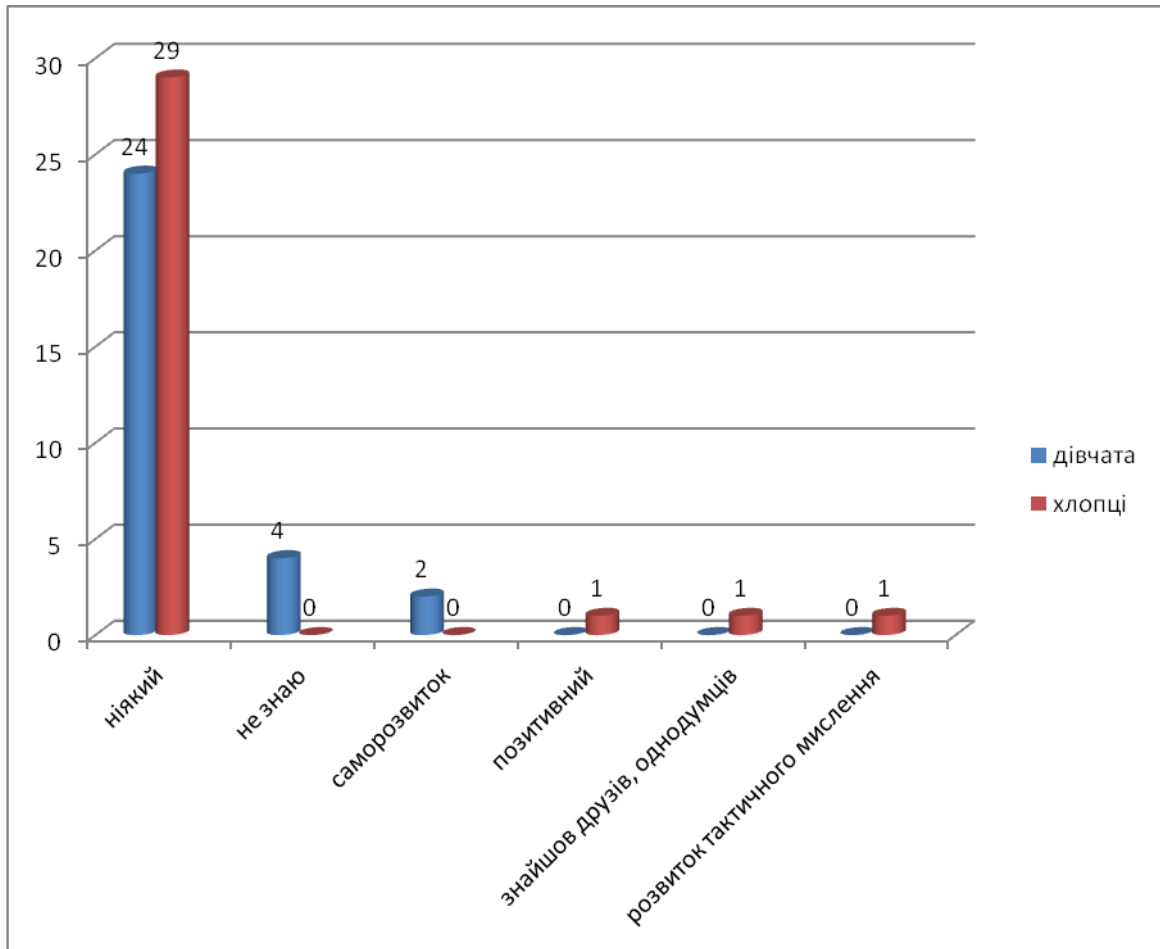
3. Які молодіжні субкультури тобі подобаються?



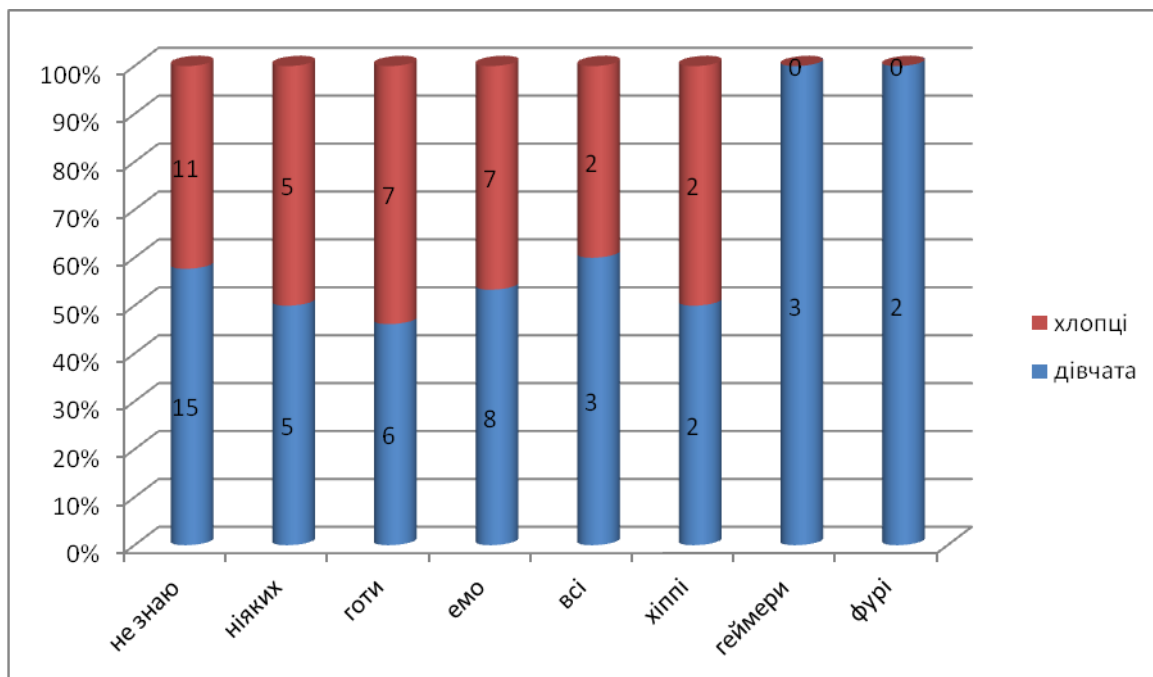
4. Чи відносиш ти себе до якоїсь молодіжної субкультури?



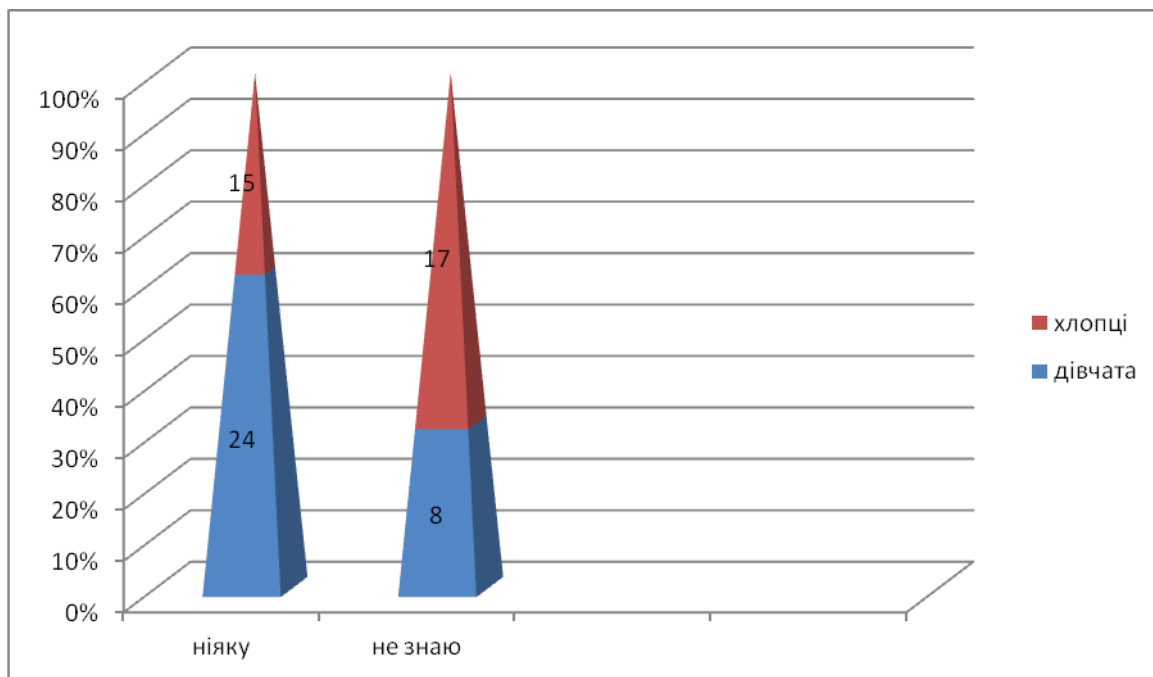
5. Який вплив молодіжна субкультура має на мене?



6. Які молодіжні субкультури ти заборонив (ла)?



7. Яку б молодіжну субкультуру ти б створив (ла)?



8. Як ти став (ла) учасником молодіжної субкультури?

Більшість опитуваних відповіли, що вони не є учасниками ніяких молодіжних субкультур. Деякі дали наступні відповіді:

- надихнула дівчина з танців;
- допомогли друзі;
- в результаті прослуховування музики;
- почав грати в ігри.

9. Який вплив молодіжні субкультури мають на моральне формування підлітків?:

- ніякий (15)
- поганий (25)
- не знаю (22)
- позитивний (0)

10. Яких відомих людей ти знаєш, що відносять себе до якоїсь субкультури:
Бітлз, Ірина Ваймер, Саша Спілберг, Меловін, геймер Evo Neon.

Цією анкетною ми не виявили серед опитуваних учнів які б належали до молодіжних субкультур готів та геймерів. Четверо підлітків вважають себе учасниками окремих субкультур, хоча на мою думку вони ними не є. Відповідно молодіжні субкультури не мають великого впливу в західному регіоні України. Це можна пояснити великим впливом церкви, а також велику роль у формуванні особистості відіграє сім'я та сімейне виховання. Більшість дітей не є учасниками молодіжних субкультур через вплив християнських цінностей. Це підтверджують відповіді старшокласників на запитання анкети.

ВИСНОВКИ

Підсумовуючи свою роботу, хочу сказати, що підлітковий вік є у пошуку самого себе. Не маючи підтримки у дорослих, вони об'єднуються у молодіжні об'єднання де можуть знайти однодумців з якими їм буде цікаво та комфортно. Завданням батьків та вчителів допомогти підліткам перейти цей складний для них період життя. Але, якщо дитина потрапила до певного угруповання, де відкрито пропагується алкоголізм, наркотики, жорстокість, насильство то в цьому випадку потрібно застосувати рішучу заборону для подальшого уникнення протиправних злочинів. Зокрема, описані мною субкультури готи та геймери неоднозначно можуть впливати на моральне формування підлітків. Кожна з цих субкультур має як негативний так і позитивний вплив. Перебуваючи у середовищі собі подібних вони набувають досвіду, тобто відбувається соціалізація у середовищі, або може бути десоціалізація (намагаються втекти від реального життя, яке на їхню думку не тішить, хочуть усамітнитись), або навіть асоціалізація (коли підлітки орієнтуються на кримінальний світ). Позитивним також є те, що потрапляючи у малу групу, підлітки навчаються спілкуватися, вони переусвідомлюють свою самооцінку.

Негативним є те, що у готів йде знецінення життя свого та усього живого. У них з'являються похмурі думки, не бачать перспективи власного життя. Маргінальні групи, панко-готи здійснюють акти вандалізму на цвинтарях, активно вживають алкоголь, зокрема пиво, горілку та не дешевий алкогольний напій «Абсент», не цураються вживати і наркотичні засоби.

В той же час є готи-декаденти для яких характерні наступні норми поведінки: цінування інтелектуальних здібностей, гуманітарних знань, добра орієнтація у філософії, теологічних питаннях. Тому не виключено, що знайомство із Святим Письмом може привести таких готів до сприйняття християнських цінностей. Також частина готів декадентів декларує відмову від алкоголю.

Готи - люди творчі, постійно перебувають у творчому пошуку. Це люди, які в такий спосіб хочуть виділитися з поміж сірої маси людей, знайти своє місце у суспільстві.

Наше суспільство розвивається дуже швидкими темпами. З виникненням комп'ютерних технологій з'явилися нові можливості не виходячи з квартири. Щоб дізнатися щось нове, зараз не потрібно ходити до бібліотек, на концерти до відомих співаків, купляти диски популярних груп або витратити час на те, щоб купити щось у магазині. Будь-яку інформацію зараз можна знайти в Інтернеті. Для того, щоб поспілкуватися з друзями не обов'язково йти на зустріч. В наслідок цього з'явилися і небезпеки для підростаючого покоління. Комп'ютерні ігри можуть позитивно впливати на підлітків, а саме: можуть бути корисними для формування різних навичок: здатність до самоаналізу, до праці в команді, прийнятті спільних рішень та швидку реакцію. В розумних межах, перебуваючи біля комп'ютеру деякі ігри можуть бути корисними для розвитку пам'яті, логіку та мислення. Проблеми можуть з'явитися тоді, коли біля комп'ютеру проводять дуже багато часу. Негативний вплив від комп'ютера є в тому, що підліток сидючи біля екрану втрачає навички або навіть не вчиться товаришувати, стає відлюдкуватим, не вміє співчувати, стає агресивним та має антисоціальну поведінку, має великий страх дорослішати, боїться навколишній світ, який на його думку весь наповнений жорстокістю. Замість того, щоб розвиватися, підліток навпаки деградує, мало приділяє часу для навчання та своїх обов'язків. На мою думку, під негативний вплив більше потрапляють підлітки-хлопчики, бо саме хлопчикам від природи властиво конкурувати між собою та бути першими. Що ж так приваблює геймерів? Це відчуття власного світу, до якого вони не пускають дорослих, відсутність будь-якої відповідальності, можливість у віртуальному світі виправити помилку, яку в реальності не виправити, можливість приймати будь-які рішення під час гри. Прямими заборонами таку ситуацію вирішити не можна, а лише погіршити.

Якщо підлітки захоплюються комп'ютерними іграми то слід звернути увагу на ті ігри, які можуть в подальшому посприяти для їхнього розвитку.

Завданням моєї роботи було показати суперечливість такого явища як молодіжні субкультури готи, геймери, виявити їх негативні та позитивні риси, щоб використати цю інформацію у вихованні підлітків.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Абраменкова Вера, «Социальная психология детства»: Учебное пособие.- Москва: ПЕР СЭ, 2008, 150.
2. Бэк Джон - Уэйд Митчел, *Доигрались! Или как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду*// сайт: <https://www.e-reading.club/book.php?book=134789> (дата звернення 05.09.2018).
3. Бегашова Марина, « Социально-педагогическое сопровождение социализации подростков, вовлеченных в молодежную субкультуру»// сайт: vkr.pspu.ru/uploads/5135/Begashova_vkr.Pdf (дата звернення: 06.10.2018).
4. Бодлэр Шарль, *Цветы зла с вступительной статьей Т.Готье* [PDF], Москва: Книгоиздательство Заратустра 1980, 14.
5. Бусел Юлія, «Молодіжні субкультури в Україні.»// *Психолог* 31-32 (2009) 3.
6. Джиллиан Вентерс, «Краткое изложение готической субкультуры» // сайт»: <https://culture.wikireading.ru/58223> (дата звернення 09.04.2018).
7. Заглада Людмила, «Ті, що поклоняються дияволу»// *Світ підлітка* 13 (2013) 9.
8. Зражевська Наталія, «Готика і романтизм: взаємозалежність у соціокультурній динаміці» сайт: www.irbis-nbuv.gov.ua/.../cgiirbis_64.exe?. (дата звернення 21.06.2018).
9. Зязюн Иван, «Динаміка культурного поступу (культура і субкультура з точки зору теорії)» // *Трибуна* 9-10 (1994) 20-21.
10. Ковалевська Євгенія, <http://сайт:litakcent.com/2008/01/29/jevhenijakovalevska-bitnyku-pershi-neformaly-v-zhytti-ta-literaturi/> (Дата звернення 09.04.2018).
11. Козлов Анатолий, (ред.), *Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга: теория, практика, методы профилактики экстремизма*, Санкт-Петербург 2008, 30.

12. Коновалова Марина, «Чому йдуть діти» // *Пані вчителька* 3(28) (2009) 13.
13. Кухар Вікторія, «Теоретико-методологічні аспекти вивчення поняття «субкультура» і його складової «молодіжна субкультура» в українознавчому вимірі»// *Освіта і управління* Т.15 №1 (2012) 56.
14. Лазіна Віра, «Психологічні чинники входження субкультури в «Емо»//сайт [eprints. zu. edu.ua/3534/1/Лазіна В.Ю. pdf](http://eprints.zu.edu.ua/3534/1/Лазіна%20В.Ю.%20pdf).
15. Латышева Татьяна, «Феномен готической субкультуры: содержание, черты и восприятие студенческой молодежью» // сайт: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-goticheskoy-subkultury-soderzhanie-cherty-i-vospriyatie-studencheskoy-molodezhyu-1> (дата звернення 09.06.2018) .
16. Лизавенко Зоряна, «Люди в черном. Украинские «готы»: в поисках депрессивной романтики» // сайт: https://zn.ua/CULTURE/lyudi_v_chernom__ukrainskie_goty_poiski_depressivnoy_romaniki.html (дата звернення 30.08.2018).
17. Лисенко Юрій, «Молодіжна субкультура» як соціально-педагогічне поняття.»// *Соціальна педагогіка: Теорія і практика* 2 (2009) 15-17.
18. Малая Анна, «Готы в современном обществе» // сайт:<http://profmetodist.ru/136-goty-v-sovremennom-obshchestve.html> (дата звернення 09.06.2018).
19. Михайленко Олександр, Севрук Роман, «Молодіжні субкультури» // *Біологія* 8 (2013) 10.
20. «Молодіжна субкультура»: наук.-допом. бібліогр. покажч./ Східноєвроп. нац. ун-т ім. Л.Українки,; уклад. Л.Дейнека.- Луцьк, 2013.
21. Мудрик Андрей, «Социальная педагогика»// сайт: prepod.nspu.ru/mod/resource/view.php?id=21481 (дата звернення: 27.03.2018).
22. Мурсалиев Тимур, «Влияние компьютерных игр на психику подростков преувеличено»// сайт: <http://www.psychologies.ru/> (дата звернення 29.08.2018).

23. Орлов Юрій - Ірхін Юрій, «Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини»// *Криміналістичний вісник* • № 1 (21), 2014, Київ, с.22.
- 24.Понкин Игорь, «Готы» // сайт: http://www.kistine.ru/sects/gots/gots_ponkin.htm (дата звернення 07.07. 2018).
- 25.«Потойбічне: Українська готична проза ХХ ст.» / Упоряд. Ю. Винничук. – Львів: ЛА “Піраміда”, 2005.
- 26.Прудіус Олена, «Сказати сірій масі: «Я – особистість». Молодіжні субкультури // Шкільний світ 7(567) (2011) 14.
- 27.Репина Мария, Федоров Александр, *Проблема интернет-зависимости среди подростков [PDF]* // Молодой ученый 20(79) (2014) 662-664.
- 28.Сайт: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Готи_\(субкультура\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Готи_(субкультура)) (дата звернення 29.04.2018).
- 29.Сайт: Готи <http://bloodcrow666.narod.ru/gothic.htm> (дата звернення 06.06.2018).
- 30.Сайт: <http://www.gothic.su/forum/> (дата звернення 29.04.2018).
- 31.Сайт: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Геймер> (дата звернення 5.05.2018).
- 32.Сайт: <http://kontakte.su/forumy-geumerov/> (дата звернення 7.05.2018).
- 33.Сайт: <https://www.centrmed.com/news/detail.php?ID=29202> «Комп'ютерні ігри і мозок» (дата звернення 12.06.2018).
34. Сикевич Зеновий, «Социологическое исследование: практическое руководство». - СПб.: Питер, 2005, 15-22, 35-40.
- 35.Сергеев Владимир, « Молодежная субкультура в условиях мегаполиса» // сайт: <licei39.ru/data/.../Molodezhnaya-subkultura-v-usloviyah-megapolisa.doc> (дата звернення 02.04. 2018).
- 36.Степанцева Ольга, «Субкультура геймеров в контексте информационного общества» // сайт: www.dissercat.com > Культурология > Теория и история культуры (дата звернення 25.06.2018).

37. Степенко Марина, «Неформальні молодіжні рухи»// Історія в школі 3 (2009) 23,24.
38. Сухенко Яна, «Вживання психоактивних речовин учнями: стан проблеми та орієнтири її розв'язання»// Постметодика 5(102) (2011) 61.
39. Тихонин Константин, «Влияние компьютерных игр на психику подростка», Сысерть : 2016, 18.
40. Федько Володимир, «Молодіжні субкультури: Готи»// сайт: *Народний оглядач*, <https://www.ar25.org/article/molodizhni-subkultury-goty.html> (дата звернення 31.08.2018).
41. Чуяс Олександр, «Діти в комп'ютерному світі»// Позашкільна освіта 4(28) (2013) 27-30.
42. Шадріна Марина, «История возникновения молодежных субкультур в современной России»// сайт: www.myshared.ru/slide/304788/ (дата звернення 02.04.2018) .
43. Шимановський Марк, «Підліткові субкультури в сучасній Україні»// Позашкілля 16(19) (2009) 18-20.
44. Щепанская Татьяна, «Традиции городских субкультур» // Современный городской фольклор . Москва. РГГУ. 2003.
45. Vitaliy Stranger «Готы – стиль жизни, музыка, мировоззрение» //сайт: https://gothic.com.ua/Articles/gothic_faq.html (дата 02.04.2018).

ДОДАТКИ

Зовнішній вигляд готів



Готичний (єгипетський) хрест англ.

