

13.00.05 – теория, методика и организация социально-культурной деятельности / М. П. Коновалова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – Москва, 2003. – 20 с.

3. Модельный стандарт деятельности специальной библиотеки для слепых субъекта Российской Федерации // Информационный бюллетень РБА. – 2010. – № 56. – С. 89-96.

4. Мотульский, Р. С. Библиотека как социальный институт / Р. С. Мотульский ; Белорус. гос. ун-т культуры. – Минск, 2002. – 374 с.

5. Шапошников, А. Е. Библиотечное обслуживание инвалидов : автореф. дис. ... докт. пед. наук: 05.25.03 – библиотековедение и библиография / А. Е. Шапошников ; Моск. гос. ин-т культуры. – Москва, 1993. – 33с.

Кумагерчик Е. В., студент 402а группы
Научный руководитель – Шелупенко Н. Е.,
кандидат культурологии, доцент кафедры

СОВРЕМЕННЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЫ: СУЩНОСТЬ И СПЕЦИФИКА

Молодежная культура является важной составляющей культуры любого общества, оказывает значительное влияние на его развитие, привносит новые тенденции, ценности и технологии, внедряя их в повседневную жизнь. Современная молодежная культура представлена разнообразием направлений, которые можно рассматривать как субкультуры внутри молодежной культуры.

Понятие «молодежная субкультура» впервые было использовано в труде немецкого социолога и философа К. Маннгейма, «Диагноз нашего времени». Автор отметил, что «именно в молодежной субкультуре наиболее эффективно происходит формирование «духа общности» и отношений,

лежащих в ее основе, новых моральных и эстетических норм, которые через какой-то промежуток времени становятся всеобщим достоянием» [6, с.442].

На формирование и развитие современных молодежных субкультур влияют процессы информатизации, глобализации, интеграции.

С развитием информационных технологий общество поменяло свои приоритеты и на место одних ценностей стали другие. Например, у человека пропала необходимость в получении и заучивании новой информации, так как абсолютно любая информация стала доступна в любое время. На место ценности познания, пришла ценность самореализации и самовыражения, что на сегодняшний день отчетливо прослеживается в молодежных субкультурах. Интернет, оказывает значительное влияние на всё культурное пространство современного общества. В результате происходит трансформация каналов взаимосвязи и взаимодействия в обществе: сегодня источником трансляции ценностей и образа жизни все больше становятся средства массовой информации и реклама. В связи с растущей информатизацией и глобализацией общества на передний план выходят ранее неизвестные и малочисленные субкультуры, разрастается число молодежных субкультур, многие из которых приходят в повседневную жизнь с экрана телевизора или из социальных сетей.

В последние десятилетия в Беларуси появилось достаточно много молодежных субкультур, самыми популярными из которых являются: К-поп культура, гик культура, аниме культура и другие.

К-поп (от англ. Koreanpop – «корейский поп») – музыкальный жанр, возникший в Южной Корее и вобравший в себя элементы западного электропопа, хип-хопа, танцевальной музыки и современного ритм-н-блюза. Появившись изначально как музыкальный жанр, К-поп превратился в масштабную музыкальную субкультуру с миллионами поклонников среди молодёжи во всем мире [7].

Большинство фанатов К-поп приобщаются к данной субкультуре не только из-за увлечения корейской музыкой и артистами, но также и после просмотров популярных южнокорейских сериалов, так называемых «дорам».

Аниме (от англ. animation – «анимация») – название пошло от анимационных японских картин, которые в повседневной речи называют аниме. Анимешник – это человек, увлекающийся японской анимацией или же японской мангой [1].

Чаще всего возрастная категория анимешников варьируется от 12 до 25 лет, но есть и более взрослые представители данной субкультуры. У анимешников есть свой сленг, который включает такие слова, как «аригато», «кавай», «ня», «сугой», «отаку», «дэсу» и многие другие. Например, слово «аригато» (яп. arigato) – в переводе с японского на русский – «спасибо», кавай (яп. kawaii) – «милый», «прелестный», «хорошенький», «славный», «маленький».

В Беларуси достаточно много представителей аниме-субкультуры, а также мероприятий, нацеленных на данную категорию людей. Так, с 2006 года в Беларуси проходит фестиваль современной молодежной восточноазиатской культуры «Хиган», который собирает в Минске поклонников аниме. За время своего существования этот фестиваль развился в мощное мероприятие, к которому готовятся тысячи людей по всей Беларуси.

По мнению культуролога Е.А. Андреева, одной из двух суперсубкультур в современном обществе является гик-культура [3].

Для уточнения определения этого феномена необходимо выделить отличительные черты гик-культуры. С данной целью обратимся к особенностям английского языка, поскольку наряду с термином “geek” там существует и пришедшее из США понятие “nerd”, отличающееся по своему значению в английском языке, но имеющее одинаковую с “geek” коннотацию в русском языке.

Гики – это представители субкультуры, которая связана с увлечениями аниме, научной фантастикой, видеоиграми, комиксами и так далее. Данная субкультура с каждым годом приобретает всё большую популярность и становится мейнстримом (модным направлением). Такой вывод можно сделать, если посмотреть на количество посещений фестивалей «Comic-con» в Сан-Диего или «Игромир» в Москве [2].

С развитием информационно-коммуникационных технологий и их распространением гиками называют людей, которые разбираются в современных технологиях, используя их потенциал в полном объеме. К техно-гикам относят людей, которые следят за техническими новинками и обладают профессиональными знаниями в области информационной безопасности, программирования и компьютерных наук в целом.

В 80-е годы XX века понятие «гика» или «гик-культуры» в обществе воспринималось негативно. Представителей данного направления считали неадекватными. На сегодняшний день гик-культура приобретает популярность и воспринимается современным обществом как «нормальная». Спецификой гик-культуры является то, что представители данного направления не просто имеют хобби в виде просмотра сериалов и фильмов, прочтения книг и комиксов, а их увлечение выходит на новый уровень и становится стилем жизни [4].

На первый взгляд гик-культура представляется примитивной для общества. Кажется, что ее целевая аудитория – дети: компьютерные игры, комиксы, мультики, все это предназначено в первую очередь для детей и подростков. Однако именно благодаря гикам стереотипы о том, что игры для детей, а комиксы для подростков, легко опровергаются реальными примерами.

Начало XXI в. стало временем гик-культуры, что определяется развитием цифровых технологий и повышенным интересом к виртуальной реальности. Вышедший в 2007 г. Сериал «The Big Bang Theory» подтвердил

популярность гик-культуры, так как главный герой и «ботан», и фанат, и чудак. С 2009 г. в Германии проходит гик-фестиваль-выставка «Gamescom».

Е.А. Андреев выделяет следующие особенности гик-культуры:

- максимальная степень концентрации на предмете своего интереса и владение практическими (или академическими) навыками работы;
- высокий уровень технических компетенций и, как следствие, особое внимание к техническим инновациям;
- коллекционирование материальных артефактов, связанных с предметом увлечения;
- стремление к обладанию оригинальной версией продукта или другими атрибутами [5].

К гикам можно отнести следующие группы людей: геймеров, косплееров, поклонников комиксов, членов фэндомов, техно-гиков, ретрогеймеров, отаку и др. Е.А. Андреев дает следующее определение представителя гик-культуры: «Гик (от англ.geek) — это предельно увлеченный своим хобби человек, прекрасно разбирающийся во всех аспектах предмета своих увлечений и сам креативно участвующий в формировании субкультуры, связанной с предметом его увлечений» [5]. По мнению автора, данное определение является узким, так как сводит гиков до группы лиц, которые являются профессионалами своего увлечения и при этом активно создают новый продукт.

Таким образом, современные социокультурные процессы определили формирование новых направлений молодежной культуры: гик-культура, аниме-культура, К-роп культура и т.д. Все вышеперечисленные направления имеют свои особенности, которые отражаются в системе ценностей, во внешнем виде, сленге, манере поведения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анимешники, как молодежная субкультура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studfile.net/preview/4218193/>. – Дата доступа: 14.10.2020.
2. Гик- глэм- нуль- суперсубкультуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – Дата доступа: 25.02.2021.
3. Гик-комьюнити как новое направление молодежной культуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/gik-komyuniti-kak-supersubkultura>– Дата доступа: 10.03.2021
4. Гик-комьюнити как суперсубкультура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/gik-komyuniti-kak-supersubkultura>– Дата доступа: 10.03.2021
5. Гик-культура как новый молодежный социокультурный феномен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/gik-kultura>– Дата доступа: 10.03.2021.
6. Мангейм К. Диагноз нашего времени /К. Мангейм. – М.: Юрист, 1994. – 700 с.
7. Сленг К-роп субкультуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://project238768.tilda.ws/page1792973.html>. – Дата доступа: 11.03.2020

Кумар К. Х., студент 213к группы
Научный руководитель – Аждер Н. А.,
старший преподаватель

ОСОБЕННОСТИ ТЕХНОЛОГИИ КОВРОВОЙ ВЫШИВКИ

Ковровая вышивка, зародившаяся в Персии, известна с третьего века нашей эры. Именно здесь открылись первые мануфактурные фабрики по производству ковровых изделий.