

Памятка для педагогов и родителей по профилактике вовлечения подростков в молодежные деструктивные сообщества

Молодежная субкультура — термин, обозначающий модель поведения отдельного круга молодых людей, отличающихся своим поведением, стилем одежды, языка (сленга), имеющего специфические ценности и их символическое выражение, характерные для подростков и юношества.

Молодежная субкультура — термин, обозначающий модель поведения отдельного круга молодых людей, отличающихся своим поведением, стилем одежды, языка (сленга), имеющего специфические ценности и их символическое выражение, характерные для подростков и юношества.

Во все времена существовала субкультура молодежи как механизм социализации человека на определенном этапе взросления. Чувство взрослости, возникшее у подростков, побуждает их к самоутверждению, что выражается в собственных культурных ценностях.

Принадлежность к той или иной субкультуре делает жизнь подростков более разнообразной. Она помогает им найти единомышленников и получить признание среди сверстников. Так, например, увлечение историческим прошлым в движении реконструкторов или в рыцарском клубе не несет большой угрозы и может даже с течением времени стать профессией.

Однако к субкультурам часто присоединяются подростки и молодежь, на которых не обращают внимания дома, которые не чувствуют себя любимыми, принятыми, важными; те, кто пережил или переживает насилие в собственной семье. При этом, чем больше ранен подросток, тем более агрессивное течение он выберет, которому характерно потребление наркотиков, алкоголя, агрессивное поведение, что может быть очень опасными как для самого подростка, так и для окружающих его людей.

В 20 веке наиболее массовыми были такие молодежные субкультуры, как стиляги, хиппи, панки, металлисты, рокеры, рэпперы, байкеры; в 21 веке — эмо, готты, диггеры, сталкеры анимешники (компьютерные гики), зацеперы, «беги и умри», колумбайеры, ванильки. В 2020-2021 годах распространилось движение Дед Инсайд как наиболее пессимистичный вариант молодежной субкультуры. В 2023 году — ЧВК «Редан».

Скинхеды

Ультраправая молодежная субкультура, члены которой отличаются весьма экстремальной деятельностью и пропагандируют национал-социалистическую идеологию.

Образ типичного скинхеда: выбритая голова или короткие волосы, темные футболки или рубашки, темные куртки, высокие ботинки.

Эмо

Довольно известный пример субкультуры. Обычно к ней относятся подростки с ярко выраженным акцентом на личные переживания, возвышенную дружбу и любовь, романтизм. Ориентируются на духовные идеалы в виде честности, искренности, верности. Появилась в Британии в 80-х годах XX века. Популярная атрибутика: значки на одежде, сумках, обуви, а также крупные украшения, очки в яркой оправе. В имидже преобладают черный и розовый цвет. Эмо зачастую ранимые и депрессивные, имеют склонность к суициду (культивируемой искусственно или реальной).

Готы

Предполагается, что термин произошел от значения «варварский» либо от прозвища лидера группы «Sex Gang Children» (Граф Визи-гот). Субкультура формировалась как музыкальная, однако позже существенное влияние оказала литература (Мэри Шелли, Э.По и т.д.) и кинематограф («Сонная лощина», «Ворон» и т.д.).

Главные аспекты имиджа: преобладание в одежде черного цвета, металлические украшения, готическая символика (череп, кресты, пентаграммы и так далее). Макияж используют и женщины, и мужчины (белая пудра, черная подводка для глаз).

Панки

Пример субкультуры, о которой слышали практически все. Слово «панк» происходит от английского «punk» (отбросы, грязь). Представители субкультуры отличаются стремлением к независимости, антимилитаризму, нигилизму, и личной свободе.

Типичный образ: яркие волосы, закрепленные в ирокез. Зачастую носят куртки-косухи, пятнистые джинсы, кеды, тяжелые ботинки. Пользуются декоративной косметикой. Известные атрибуты субкультуры: браслеты, ошейники с шипами, серьги.

Геймеры

Термин произошел от английского слова «gamer» (игрок). Речь идет о человеке, увлекающемся компьютерными играми, чувствующим от них психологическую зависимость. Увлечение может повлечь за собой неблагоприятные последствия: человек перестает адекватно воспринимать реальность. Геймеры относятся не только к молодежной субкультуре – тяга к играм могут быть подвержены и дети, и люди в возрасте.

Внешне геймеры могут не отличаться от сверстников, но их «сущность» легко обнаружить при общении: они владеют множеством непонятных большинству людей терминами, относящимся к геймерской жизни.

ЧВК «Редан»

Особенностью «редановцев» является черная одежда, длинные волосы, клетчатые штаны с изображением паука, на котором нарисована цифра «4», которая также взята из аниме Hunter x Hunter. В японском мультсериале фигурировала группировка под названием «Геней Редан» или «Пауки».

В своих в своих группах в социальных сетях члены «ЧВК Редан» заявляют, что паблик создан исключительно в развлекательных целях.

Тем не менее, именно драки в многолюдных общественных местах стали визитной карточкой этого аниме-движения. Считается, что подростки, поддерживающие идеи этой субкультуры, нетерпимы к представителям футбольного фан-движения и тех, кого называют «гопниками».

Факторы риска возникновения асоциальных подростковых групп деструктивной направленности:

- деформация семейных отношений;
- недостатки в организации воспитательного процесса в учреждении образования;
- нарушение конструктивного взаимодействия подростков и молодежи с социальной средой и, в связи с этим, появление первичных форм дезадаптации и девиации, отсутствие у несовершеннолетних твердых нравственных взглядов и убеждений;
- неорганизованный асоциальный характер деятельности и отношений;
- постепенное отчуждение несовершеннолетних от первичных социально полезных групп (семьи, класса, студенческой группы и др.)

Признаки вовлечения подростков в деструктивные сообщества:

- неординарная одежда (одежда, украшения и т.д.);
- необычный внешний вид (прическа, цвет волос, наличие татуировок и др.);
- пристрастие к определенным музыкальным стилям;
- значимые для той или иной молодежной субкультуры идеи и ценности получают внешнее выражение в обязательной для её членов символике и атрибутике группы;
- агрессивность, эпатажность, отклонения от принятых норм, либо, наоборот, – податливость, депрессия, пассивность;
- позиционирование своего превосходства (мы лучше, мы сильнее, вы ничего не знаете...) и другие.

Личностные особенности несовершеннолетних, которые повышают риск вовлечения в неформальные молодежные группы деструктивной направленности:

- трудности формирования жизненных ориентиров и ценностей; переживание собственной неуспешности;
- трудности самопонимания, отсутствие адекватной самооценки;
- отсутствие позитивных жизненных целей;
- отсутствие умений взаимодействовать с окружающими;
- неустойчивость эмоциональной сферы.

Что же делать, если заметили, что подросток присоединился к одной из молодежной субкультур?

Читать нотации, ругаться, запрещать — противопоказано!

ВАЖНО выявлять:

- насколько глубоки их убеждения, или это обычное озорство;
- являются ли взгляды подростка угрозой для других сверстников;
- наносит ли вред эти взгляды и убеждения психологическому здоровью самого несовершеннолетнего;
- каковы причины выбора конкретной субкультуры.

Учреждениям образования в случае выявления признаков вовлечения подростков в деструктивные сообщества НЕОБХОДИМО:

- сообщить педагогу социальному, педагогу-психологу о предполагаемых рисках вовлечения учащегося в субкультуру для проведения социально-педагогической и психологической диагностики особенностей психоэмоционального состояния и личностных особенностей обучающихся;
- информировать законных представителей учащегося для определения единых методов профилактики деструктивного воздействия;
- обеспечить проведение:
 - занятий по формированию у учащегося критической позиции по отношению к субкультуре, к которой он себя относит, коррекции поведения («Неформальные молодёжные объединения: «за и «против», «Неформалы: путь к себе или от себя», «Выбираю круг общения», «Субкультура: «за» и «против» и др.);
 - психологических тренингов личностного роста («Я принимаю себя», «Я познаю себя», «Я умею разрешать конфликты» 7 и др.), циклов занятий, направленных на формирование и развитие толерантности, положительной самооценки, стрессоустойчивости;
- обеспечить занятость подростка в различных формах досуговой деятельности, позволяющих почувствовать ситуацию успеха, свою значимость и ценность в коллектив с учётом их индивидуальных особенностей, способностей и потребностей;
- обеспечить контроль посещения учащимся Интернет-сайтов деструктивной направленности.