

# СУБКУЛЬТУРЫ

## Неформальные движения молодежи

### Хиппи



Это организация не такая многочисленная, но имеет многолетние традиции. Их философия повлияла на взгляды и жизнь поколения 60-80-х годов. У хиппи свои правила поведения и своя философия. Они объединяются в Систему. Это своего рода клуб, в который принимают не каждого. Система делится на группы (тусовки), где есть два слоя: "пионеры" и "олдовые" (мамонты). "Пионеры" - подростки, "олдовые" - старые члены Системы, серьезно вникающие в проблемы религии, мистики, художественного творчества.

Все хиппи носят длинные распущенные волосы (хайр), обычно расчесывая их на пробор. Лоб и затылок охватывает тонкая повязка (хайратник). Обычно присутствуют джинсы или джинсовая куртка, иногда балахон неопределенного цвета, на шее – «ксивник» (небольшая кожаная сумочка), украшенная бисером или вышивкой. На руках – «феньки» (от англ. thing – вещь), т.е. самодельные браслеты или бусы, чаще всего из бисера, дерева или кожи.

Многие мужчины отпускают бороду. Причины, по которым они носят длинные волосы, следующие:

- 1) это более естественно, ближе к природе;
- 2) Иисус Христос носил длинные волосы и бороду, хиппи ему подражают;
- 3) длинные волосы позволяют лучше улавливать излучения космического разума, являясь своего рода антеннами.

Форма одежды - джинсы, свитера, футболки, вышедшие из моды пальто. Одежда нередко потрепанная или ей специально придается такой вид: искусственно делаются дырки, ставятся яркие заплатки на джинсах и куртках, делаются надписи на английском языке. В холодное время года хиппи живут в городе, ходят на "тусовки", а летом путешествуют автостопом, разбивают палаточные городки.

Идеология - человек должен быть свободен, прежде всего, внутренне. Свободен человек и в любви, способствующей единению людей. Проповедуют пацифизм: призывают не отвечать на насилие насилием, выступают против службы в армии. Верят в высшую реальность, существующую наряду с обыденной, в которой мы все живем. Выйти к ней можно через изменение сознания посредством искусства. Отсюда интерес к религии, творческой деятельности. Стремление к естественности выражается в желании не изменять того, что происходит само собой (например, не стричь волос), не производить активных, целенаправленных действий, бездействовать, быть неприятным в быту,

уметь переносить невзгоды и лишения. Хиппи - романтики, любят все яркое, оригинальное, творческое. Хотят быть независимыми от общественных условностей, свободными личностями. Для раскрепощения своего сознания и ощущения свободы в среде хиппи распространено курение гашиша. Увлекаются философией Востока. Из музыкальных течений предпочитают мягкий рок, в частности, группу "Аквариум", этническую музыку разных народов.

## Граффиттеры



Слово **граффити** - итальянское, и изначально значит "нацарапанный". Так что под это определение можно подвести все, что угодно, включая наскальные рисунки, но этим термином принято обозначать художества на стенах домов и в метро с помощью баллончиков с краской (изредка – маркеров) чаще всего выдержанное в одном стиле. Уличных художников называют райтеры, графферы или граффиттеры.

## Граффиттеры - Откуда они ВЗЯЛИСЬ

Граффити - это все-таки искусство. Некоторые исследователи официально считают его вполне состоявшимся направлением современного авангардизма. Впервые граффити появилось в Америке в конце 60-х, как часть уличной культуры. Все началось с простых тэгов (tag – дословно «отметка») в Нью-Йоркском метро, и оставляли эти тэги просто с целью обозначить свое присутствие. Сегодня то же самое происходит и Московском метрополитене, но настоящие граффиттеры это всячески осуждают.

Дальше тэггеры перешли с маркеров «вандалайзеров» на баллончики с краской, и надписи стали больше, ярче и более впечатляющими. Появилась мода, дело набрало обороты, и команды «бомбил» стали по ночам раскрашивать вагоны подземки не только изнутри, но и снаружи. Этот вид уличного искусства получил название subway art.

## Граффиттеры - Распространение

Из Америки этот вид искусства стал распространяться повсюду. Все больше и больше молодежи стало увлекаться «бомбежкой». Хотя до середины 80-х годов subway art оставался самым популярным видом граффити, позже красочные рисунки стали появляться на заброшенных зданиях и опорах мостов... Так культура вышла из-под земли на улицы. Теперь тэги, слоганы, политические лозунги, строки песен и прочие надписи стали в огромном количестве возникать и на улицах больших городов...

Райтеры развивали свое мастерство, объединялись в группировки. Появились и начали развиваться разные стили, возникла целая прослойка общества со своими законами, неписаными правилами, боевыми отрядами. Дело легко доходило до войн, если одни команды «забивали» своими рисунками работы уже созданные другими. Можно сказать, что образовалась субкультура.

Как у любого искусства у графферов есть свои стили «письма». Еще райтеры рисуют различных персонажей – своих, или из комиксов и мультфильмов. Вообще, есть много разных способов, с помощью которых можно украсить любой из стилей.

## Ролевые игры, ролевики



Речь пойдет о неоднозначной субкультуре любителей ролевых игр и тех движениях, которые каким-либо образом с ней смыкаются. Все ролевики – разные люди и объединяет их только одно: ребята очень уважают определенную эпоху (иногда - историческую, но чаще - выдуманную, описанную в бесконечных книгах фэнтези). Называть всех ролевиков толкиенистами неправильно, это движение имеет много направлений.

## Ролевые игры, ролевики - Откуда они взялись?

Все началось с книг. Первым ошеломляюще популярным писателем фэнтези был Толкиен. Позже стали в большом количестве появляться книги других авторов, создававших красивые сказочные миры. Сами ролевые игры придумали Гэри Гигакс и Дейв Арнесон. Они читали Толкиена и Андерсона и были расположены к стратегическим играм. Они начали разрабатывать игровую систему на базе фэнтези в 1970 году. Первопроходцы называли свое дело Dungeons&Dragons (Подземелья и Драконы) и создали компанию Tactical Studies Rules (TSR), которая занималась формированием единых правил для всех настольных ролевых игр (чтобы при единых правилах модификации, игры могли бы строиться по разным сюжетам). Когда оказалось, что первое издание D&D содержало много недочетов, его переработали и назвали Advanced D&D. И сейчас AD&D удерживает лавры одной из самых популярных настольных игр всех времен, одновременно являясь отправной точкой развития всех остальных ролевок.

## Ролевые игры, ролевики - Что это такое?

Смысл подобных игр заключается в следующем: существует некто DM (Данджеон Мастер, Повелитель Подземелья), который ведет игру. У него имеется текст модуля - описание игрового мира, и список различных фатальностей, которые могут случиться с игроками. Причем описанный мир может быть как фэнтезийным, так и не очень - помимо AD&D существуют другие игровые системы, описывающие миры современные, будущие или же все вместе. Затем необходимо иметь увесистый



список литературы, как-то: руководство ведущего игры, настольную книгу игрока, описания игровых миров, а также классов и рас игроков... Еще необходимы генератор случайных чисел (под этим названием скрываются всего-навсего игральные кости) и блокнотик для записей.

Схема игры такова: игроки выбирают себе персонажей (роли, по сути) и занимаются ими на протяжении игры, а DM управляет и объявляет, как на данный момент обстоят дела в игровой ситуации. Длительность игры зависит от модуля - какие-то сюжеты предусмотрены на несколько часов, другие - бывает, и на пару лет. Каждый игрок может преследовать свои цели - кому-то нравится просто постепенно развивать своего персонажа, кому-то хочется победить любой ценой, а кому-то - убить все, что движется.

Внешне ролевики выглядят абсолютно нормально, живут как все остальные люди, ничем особо от них не отличаясь. Если не считать страсти к чтению фэнтези и, далеко не у всех, проблемы со способностью отличать реальность от нереальности, но даже у геймеров они, порой, больше.

## Хакеры и кракеры



Документ, содержащий основы культуры хакеров "Жаргон-файл" содержит кучу определений для термина "хакер", большинство которых связано с технической компетентностью и удовольствием, получаемым от решения проблем и преодоления преград. Но только два являются действительно существенными.

Существует сообщество, некая общая культура, состоящая из опытных программистов и сетевых чародеев. Члены этой культуры и дали рождение термину "хакер". Хакеры создали Интернет. Хакеры сделали операционную систему Unix тем, чем она является сегодня. Хакеры поддерживают Usenet. Хакеры обеспечивают работу World

Wide Web. Хакерский взгляд на мир не ограничивается лишь культурой хакеров-программистов. Есть люди, применяющие хакерский подход и к другим вещам, вроде электроники или музыки. В действительности, вы можете встретиться с ним на высших уровнях любой науки или искусства. Софтверные(компьютерные) хакеры признают таких близких по духу людей и тоже могут называть их "хакерами", некоторые даже провозглашают, что хакерская природа на самом деле не зависит от среды, в которой работает хакер.

Также есть и другая группа людей, громко именующих себя хакерами, но не являющихся таковыми. Это те люди (преимущественно молодые люди мужского пола), которым достаётся за взлом компьютерных и телефонных систем. Настоящие хакеры называют таких людей "кракерами" и не хотят иметь с ними ничего общего. Настоящие хакеры в большинстве своём считают кракеров ленивыми, безответственными и не особо умными людьми. То, что человек способен взломать систему безопасности, не делает его хакером, точно так же как умение угонять тачки не делает вас автомобильным мастером. К несчастью, многие журналисты и писатели введены в заблуждение и используют слово

"хакер" для описания кракеров, и это бесконечно раздражает настоящих хакеров. Главное различие в следующем: хакеры создают вещи, а кракеры их ломают.

## Хакеры и кракеры - Откуда они взялись

В начале были "Настоящие Программисты". Сами себя они так не называли. Впрочем и хакерами тоже, да и никак конкретно. Прозвище "Настоящие Программисты" появилось только в начале 80-х. Но начиная с 1945 года технология компьютерных систем привлекала внимание самых талантливых и наиболее творческих умов. А с появления ENIAC, созданного Эккертом и Мочли, возникла более - менее стабильная и самосознательная культура программистов-энтузиастов, людей, которые работали с ПО ради собственного удовольствия.

"Настоящими Программистами" обычно становились инженеры или физики. Они носили белые носки и полиэстровые рубашки, галстуки и очки в тонкой оправе, писали на машинном языке, ассемблере и ФОРТРАНе, да еще на нескольких древних языках, сейчас уже забытых. Они были предвестниками хакерской культуры.

Культура "Настоящих Программистов" породила стабильную инженерную традицию, которая, в конечном итоге, эволюционировала в хакерскую культуру свободно распространяемого программного обеспечения.

Начало хакерской культуры, как нам известно сегодня, может быть датировано 1961 годом, годом, когда Массачусетский технологический институт приобрел первый компьютер PDP-1. Комитет Signals and Power клуба Tech Model Railroad Club (TMRC) Массачусетского технологического института воспринял эту машину как любимую техническую игрушку и создал инструментарий программирования, сленг и всю остальную сопутствующую культуру, которая до сих пор остается для нас узнаваемой.

Скорее всего термин "хакер" был создан именно в рамках компьютерной культуры MIT. Первые культурные ценности хакеров - это первые списки терминов, первые анекдоты, первые дискуссии, в которых создавались основы этики хакеров - все это распространялось по сети ARPAnet в первые годы ее существования. Страна хакеров создавалась в стенах университетов, связанных единой Сетью, и в первую очередь (хотя и не только) на факультетах компьютерных наук.

## Хакеры и кракеры - Субкультура правонарушителей

Группировки хакеров, первоначально достаточно мелкие и разрозненные, в 1992-1993 годах начали объединяться вокруг неформальных лидеров, которыми становились зачастую не наиболее талантливые хакеры, а лица, уже имеющие определенную поддержку, в том числе и финансовую, в крупных криминальных структурах. Это привело к созданию на рубеже 1995 года ряда неформальных организаций хакеров. Они вскоре организовали свои филиалы за границей, в частности в Германии, Израиле, Молдавии и на Украине, создали собственную закрытую компьютерную сеть, поддерживают тесные контакты с аналогичными группировками в Западной Европе и США. Основными направлениями деятельности таких организаций являются создание и распространение вредоносных программ, причем как по заказу, так и в инициативном порядке, организация хищения массивов данных в государственных и муниципальных органах, крупных

коммерческих фирмах с целью их последующего тиражирования и сбыта, организация и обеспечение неправомерного доступа к информации и массивам данных указанных структур, создание специализированных программ и последующее совершение с их помощью хищений финансовых средств с использованием электронных систем платежей и систем расчетов по банковским и кредитным картам. Наличие в указанных организациях четко сформированной иерархии и жесткого разделения обязанностей, а также направленность их на совершение тяжких преступлений дает основание утверждать, что указанные структуры являются преступными организациями. В настоящее время они предпринимают попытки с одной стороны обезопасить себя от карательных мер со стороны правоохранительных органов, а с другой стороны - максимально принудить к подчинению мелкие хакерские группы и отдельных хакеров-индивидуалов, обладающих существенно более высокой квалификацией, чем подавляющее большинство членов таких организаций.

## Панки



Панки внешне неприглядны. Вызывающие прически (петушиный гребень, чуб), одежда (на голом теле кожаный пиджак, холщовая ткань на тонкой рубашке с жабо), серьги на лице и в ушах. Культ нечистоплотности во всем. Грубый жаргон, близкий к жаргону "зоны". Поведение непристойное. Многие из них употребляют наркотики, спиртные напитки, токсические вещества. Там, где появляются панки, - драки, грабежи, насилие с целью надругательства над личностью.

Из англо-русского словаря: **punk** - неопытный юнец, простофиля, никчемный человек, плохой.

## Straight edge

Straight edge (англ. путь напрямик, сокращённо sXe) — более философское ответвление панк-культуры, движение или скорее образ жизни, характерными чертами которого являются полный отказ от наркотиков (включая легальные алкоголь и табак), разборчивость в половых связях, а также политические взгляды, характерные всему панк-движению.

Откуда они взялись.

Изначально возникший в среде американских панк-рок исполнителей как призыв против популяризации образа 'грязного вечно непросыхающего панка', Straight edge быстро превратился в этико-мировоззренческое движение, ставящее на первое место идею самоконтроля и личной свободы, и в начале 80-х стал довольно распространенным выбором среди американских панков, особенно в Вашингтоне и Бостоне, где образовались очень мощные хардкор-сцены. К середине 80-х эта культура распространилась и за пределы Штатов, хотя до начала 90-х большого распространения на других континентах не получила.

Характерные черты движения.

- Отказ от наркотиков ( в том числе алкоголь, кофеин, табак, психоактивные вещества)
- Сдержанность в сексе (разборчивые половые связи, один партнер, критическое отношение к порно-индустрии)
- Антифашизм
- Вегетарианство, веганство (нежелание быть участником убийства, активное участие в защите прав животных) (не является обязательным).

Straight edge — субкультура, не предполагающая саморекламу или навязывание sXe-образа жизни окружающим, поэтому у сторонников движения нет каких-либо предпочтений в одежде, причёске и т. п. Единственное средство самоидентификации — использование креста («X») или аббревиатуры «sXe», в частности:

- Крест на тыльной стороне ладони — символ, появившийся в конце семидесятых, когда несовершеннолетним, приходившим в клубы на концерты, рисовали на руке крест, чтобы тем в баре не продавали спиртное. Такой же крест, но уже добровольно, рисовали себе приверженцы Straight edge.
- Три креста, символ трёх НЕ: не пить, не курить, не «трахаться» (налево и направо).
- Надпись DRUG FREE («свободен от наркотиков») или POISON FREE («свободен от яда»), часто используемая на одежде.

Часто вышеприведённые символы используются на татуировках, которые обозначают, что носящий их человек принял принципы Straight edge на всю жизнь, наносятся на стены зданий и т.п. Движение Straight Edge получило название от одноименной песни группы Minor Threat, и оно всегда было очень тесно связано с хардкор-панк музыкой.

## Байкеры



Многим не понять, что такое майский ветер в лицо на скорости 140 верст в час. Многие не видели звездного неба над ночной трассой и не слышали рева литрового мотора, готового исполнить любую прихоть. Многим, но только не байкерам. Байкеры – одни из немногих, для кого слова “один за всех, все за одного” – не пустой звук, а стиль жизни. Они прошли эволюцию от диких орд, рассекающих по сельским дорогам бескрайней Америки, до элитной, жесткой,

имеющей дело с огромными деньгами организации, сетью окутавшей планету. Проще говоря, байкер – это водитель мотоцикла, хотя не все так просто. Байкеры – это именно субкультура. Для них байк – стиль жизни, а не просто быстрый и удобный способ передвижения. Среди байкеров встречаются искренне религиозные люди. Хватает и атеистов. Но всех их объединяет одна вера, и поклонение одному кумиру - Скорости. Байкер живет и умирает, стремясь к запредельному. В этом они похожи на спортсменов. В определенной мере байкинг и есть спорт, но спорт экстремальный. Закованный в черную кожу суровый бородач, с ног до головы покрытый татуировками, может оказаться мастером спорта международного класса по мотокроссу и чемпионом страны тысяча девятьсот какого-то года, но он пришел в субкультуру байкеров, чтобы наслаждаться свободой и скоростью.

### Откуда они взялись

История байкеров началась в 1901 году, когда компания двадцатилетних изобретателей из американского штата Милуоки начала работать над моторизацией велосипеда. Над созданием первенца трудились Вильям Харлей и Артур Дэвидсон, а в разработке участвовали два брата Артура - Уолтер и Вильям. В результате получилось конструктивно новое явление. При этом нельзя сказать, что Вильям Харлей и братья Дэвидсоны стали пионерами мотоцикlostроения как такового. К 1903 году в США уже существовали другие компании по производству мотоциклов. И одна из них, "Indian motorcycle company", основанная в 1901 году, стала главным конкурентом для «Harley-Davidson» на многие годы. Но все же можно утверждать, что байкеры начались именно с "Харлеев". Дело в том, что лишь Вильям и Артур сделали свою продукцию чем-то большим, нежели просто мотоцикл. Степень контакта водителя с получившимся гибридом напоминала взаимоотношения всадника с норовистым и капризным, но от того не менее любимым скакуном. Издаваемые же звуки, уровень адреналина в крови и развиваемые скорости просто не имели аналогов. Стремление к большим скоростям и подвигло компанию на создание мощных и сильных двигателей и мотоциклов.



## Готы

Встретив на улице группу людей в черных драпировках, с выбеленными лицами и странными украшениями, - не стоит пугаться, это не обязательно банда сатанистов. Это готы.

## Готы - Откуда они взялись

В основе готического движения лежит готическая музыка, выросшая из пост-панка. Поэтому готы принято все-таки считать музыкальным направлением. Вообще из панка появилось много направлений, в том числе и декадентское – более депрессивное и мрачное (впоследствии «готическое»). Внешний вид готы - черные наряды, летучие мыши, вампирские зубы и прочая символика - все, что имеет хоть какое-то отношение к эстетике смерти. Впоследствии к декадентскому колориту стали добавлять мистические символы, причем без каких-либо попыток связать их между собой и осмыслить. Эта





неопределенность и есть слабое место готического движения: как субкультуру, не имеющую четкой идеологии, ее постоянно тянет в разные стороны, причем эти отклонения не всегда украшают репутацию готов.

## **Готы - Кладбище**

Готы воспринимают свое движение как протест против массового сознания, безвкусицы и пестроты. Пока попса сочиняет свои «три слова, 2 аккорда» про любовь, гот, весь вид которого напоминает о смерти, идет на кладбище. При этом не важно, что он там будет делать: думать о тщете всего сущего или просто веселиться с друзьями.

Однако смысл жизни готов – это сама готика – как угол восприятия жизни, а вовсе не культ смерти. Готика – явление эстетическое, а мрачные образы - не более чем эпатаж. Глупо искать смысл жизни в смерти – его там нет. Смерть - это напоминание, повод стремиться к жизни.

## **Готы - Сатанисты**

Субкультура сатанистов носит нигилистический характер. Еще в конце 80 гг. в США от субкультуры хэви-металлистов отделилась группа «черных металлистов», сблизившаяся с приверженцами Церкви сатаны Шандора Лавэя. Их идеология – идеология эпатажа и бунт против церковно-традиционалистской системы. Примерно с середины 90-х гг. можно говорить о наличии сатанистской субкультуры и в России. Сатанисты являются опасными для общества, так как их религия поддерживает жертвоприношения и насилие над другими людьми. Внешне с сатанистами часто путают готов, но готы гораздо миролюбивее, если можно так выразиться.

## **Готы - Сборная солянка**

Готическое движение вобрало в себя множество стилей и направлений – искусство периода декаданса, символизма, готическое средневековье, современную эстетику темного кино, неформальную эстетику панка (особенно в одежде) – и так стало настоящей субкультурой. К готике можно отнести все, что движется в направлении темной мистики, мрачной романтики и эстетики разрушения. Поскольку гот-культура – преимущественно эстетическое движение, сложно говорить о мировоззрении гота. Оно здесь вполне индивидуально, ибо скорее зависит от того, какой человек попал в движение. Кстати, этим идеологическим вакуумом часто пользуются другие, более цельные движения (те же скины) и подминают морально неокрепших готов под себя. Несколько направлений готического движения:

## **Готы - Гот-вампиры**

Самая современная и модная разновидность готов. Это обычно очень замкнутые персонажи, обидевшиеся на весь мир. Самое приятное времяпровождение - рассказать товарищу о новоизобретенном методе самоубийства или поразмышлять о своих болячках.

## **Готы - Punk Goth**

Стиль готов-ветеранов. Ирокезы, английские булавки, рваные джинсы, кожаные куртки. Практически стопроцентные панки.

## **Готы - Androgyn Goth**

"Бесполое" готы. Весь макияж направлен на то, чтобы скрыть половую принадлежность персонажа. Корсеты, бандажи, юбки, латексная и виниловая одежда, высокие каблуки, ошейники.

## **Готы - Hippie Goth**

Стиль характерен для язычников, оккультистов или пожилых готов. Мешковатая одежда, капюшоны, плащи. Волосы естественного цвета, свободно ниспадающие, с вплетенными лентами. Амулеты, но не металлические, а деревянные или каменные, с изображением рун и других магических знаков.

## **Готы - Corporate Goth**

Готы, работающие в крупных компаниях и вынужденные одеваться в соответствии с корпоративным стилем. Офисная одежда, приближенная к готичности, насколько это возможно. Никакого макияжа, минимум украшений, все строгое и черное.

## **Готы - Cyber Goth**

Это уже новее. Киберпанковская эстетика. Активное использование техно-дизайна: шестеренки, кусочки микросхем, провода. Одежда чаще всего из винила или неопрена. Волосы выбриваются или красятся в фиолетовый, зеленый или голубой цвета.

## **Готы - Места сборов**

В Москве практически еженедельно устраиваются готические вечеринки, а излюбленные места сборов "Московских готов" - Чистые пруды и Введенское кладбище. О "Чистых прудах" можно сказать либо плохо, либо вообще ничего. Еще в 2001 году на "Чистых прудах" собирались люди, которых можно было назвать настоящими готами. Но постепенно все это сошло на нет.

## **Металлисты, рокеры**

Металлисты, это одна из самых больших «неформальных» субкультур. Когда-то давно тяжелая музыка была то увлечением немногих меломанов, то элитным развлечением интеллигенции... и даже минутным увлечением гопников. Сегодня тяжелую музыку слушают почти все. Теперь это очень насыщенный музыкальный пласт, некоторые составляющие которого не имеют между собой ничего общего, кроме характерного «перегруженного» звучания. «Тяжесть» сегодня - равноправное, модное, продвинутое течение, никакой не андеграунд, никакой не бунт, как бывало раньше.

## Металлисты, рокеры - Откуда они взялись?

История тяжелой музыки - это в первую очередь история «грязного» звука. То, что современную гитарную музыку породил рок-н-ролл, знают все, но менее известно, что примерно до начала 60-х годов перегруженный звук в роке гитаристами не употреблялся. Считалось, что электрогитара должна звучать как гитара обычная - просто громче, сочнее и ярче. Любой фон или искажение воспринимался как брак при настройке звучания.

Понемногу, с развитием гитарной и звукоусилительной техники, гитаристы-новаторы стали экспериментировать с ручками громкости и частоты своих инструментов и «усилков». А это, в свою очередь, повлекло изменение приемов игры.

Акомпанирующий состав групп тоже стал подстраиваться под новое звучание и приемы, затем гитара постепенно вышла на первый план и из не самого заметного акомпанирующего инструмента превратилась в королеву бала, задвигая порой даже вокалиста.

## Металлисты, рокеры – Металл

Сам термин, которым часто обозначают всю «тяжесть», - металл - пришел из сфер, от музыки довольно далеких. Впервые в культурном контексте словосочетание heavy metal применил в романе «Naked Lunch» (1959) легендарный Уильям Берроуз. Он назвал так жесткую, агрессивную, напористую музыку (дело в том, что еще во время Второй Мировой на американском солдатском жаргоне heavy metal обозначало артиллерийскую канонаду).

В 1968-м парни из известной американской группы Steppen Wolf в песне «Born to be wild» тоже пели «I like... heavy metal thunder» - и хотя в песне имелись в виду раскаты грома, подобные пальбе из пушек, позже это стало расцениваться как манифест: «люблю, когда хэви металл гремит». А уж после того, как музыкальный обозреватель журнала «Creem» Лэстер Бэнгз использовал в статье словосочетание heavy metal, эта связка окончательно стала обозначением нового музыкального направления. Уточнение «heavy» в итоге отмерло, но суть-то осталась. Все музыканты этого стиля и их поклонники начали называть себя металристами и в скором времени образовали собственную музыкальную субкультуру.

Поклонники тяжелого металлического рока (хэви метал рок), черного металлического рока (блэк метал рок), скоростного металлического рока (спид метал рок) – все они – металлисты.

## Металлисты, рокеры - Внешний вид

Их внешней вид вызывающе агрессивный: черная одежда с большим количеством металла, изображением черепов, крови, надписью "сатана" на английском языке. Хотя одежда чистая, опрятная. Классические металлисты носят узкие черные джинсы, заправленные в высокие ботинки или «козаки», кожаные куртки с косой молнией - "косухи", "косовороты", серьги в левом ухе, перстни с изображением черепов или других черных магических символов (пентаграмма, скелет и т. д.) Но их внешняя агрессивность и мрачность чаще всего являются средством эпатажа окружающих людей. Те, которым за 25

лет, занимаются серьезной работой, как правило, миролюбивы, хотя иногда могут похулиганить вместе с теми, кто моложе.

В среде металлистов есть настоящие знатоки и ценители тяжелого рока. Они миролюбивы, не увлекаются атрибутикой, хорошо разбираются в музыкальных направлениях не только современной, но и классической музыки. Часто металлистами являются байкеры, речь о которых пойдет позже.

## **Моды**

Кто такие моды? У модов нет корней, нет традиций, культуры, в отличие от другого свободного племени в джунглях Британского молодежного общества - Рокеров.

Моды не заинтересованы в сохранении рок-н-ролла, поклонении езде, любви к мотоциклам и мотороллерам.

Моды отличаются безразличием, вплоть до полного игнорирования, к рок-н-роллу. Они никого не идеализируют, и если им нужно куда-то уехать, они пользуются услугами автобусов, скутеров и ранних моделей Форд Zephyr.

Страшные звуки отрывистой одержимой речи, сумасшедший смех, и пристальный взгляд – характерные особенности модов.

Не обязательно, что все моды агрессивны, но их униформа дает многим подросткам возможность направить свою агрессию и отчаяние в единое русло и обрести эту пресловутую вечно ускользающую индивидуальность.

## **Моды - Откуда они взялись?**

Моды (англ. Mods от Modernism, Modism) — британская молодёжная субкультура, сформировавшаяся в конце 1950-х гг. в среде лондонской мелкой буржуазии и достигшая пика в середине 1960-х гг. Моды пришли на смену тедди-боям, и позже из среды самых радикальных модов сформировалась субкультура скинхедов.

В качестве транспорта моды выбирали себе мотороллеры, при этом нередко были столкновения с рокерами и байкерами (обладателями мотоциклов). Моды, как правило, встречались в клубах и на приморских курортах, таких как Брайтон, где в 1964 году проходили скандально известные уличные столкновения между рокерами и модами.

Во второй половине 60-х гг. движение модов сошло на убыль и возродилось с тех пор лишь эпизодически. В конце 70-х гг. стиль модов был взят на вооружение некоторыми панк-группами.

## **Моды - Что они носят**

Быть Модом - значит иметь пару тяжелых ботинок. Наиболее распространенной формой Модов являются отбеленные джинсы с красными подтяжками, тяжелые красные ботинки со стальными носками. Они также носят одежду Levis коричневого вельвета или защитного цвета. Обладатели скутеров носят Парку с "Дэйв Дэйдженхэм" на спине.

Старшее поколение Модов предпочитает мохеровый голубой костюм и часто поэтому зовутся "Костюмами". Это более опасная порода.

Особенно пугающими являются Костюмы, носящие очки в роговой оправе, так как дают ложное представление о принадлежности их к интеллигенции.

Обязательно коротко остриженные волосы. Это дает представление об их обладателе как об "интеллектуале" - искусство поражать своим выдающимся черепом. Язык крайне ограничен. Употребляют наркотики - таблетки и темное пиво. Музыкальные вкусы: блю-бит, рэгги, рокстеди и ска - важно, чтобы было видно, как топаешь ботинками под эти ритмы.

## Растаманы (растафари)

Субкультура, возникшая в 20-е гг. XX в. на Ямайке и уходящая корнями в синкретические культуры стран Африки и Карибского бассейна.

Во внешнем облике, помимо маек с листом каннабиса, беретов, вязаных балахонов и шапок (самодельных) расцвеченных красно-желто-зеленым (цвета флага Эфиопии), у растафари имеются и другие знаки отличия. Например, расточки. Это несколько длинных волосков с вплетенными в них нитками, камушками, шариками или еще чем-нибудь и, конечно же, дреды-длинные локоны, заплетенные в косички, натертые воском для волос и скрученные в плотные тужи.



## Растаманы (растафари) - Откуда они взялись?



Можно смело утверждать, что мало кто из молодых россиян, примеривших на себя подобный стиль, глубоко знаком с идеологией национально-религиозного движения афро-американского населения Ямайки, увидевшего в эфиопском императоре Хайле Селассие мессию, своего рода собирателя «пребывающих в рассеянии» выходцев из Африки. В 1930 г. далекая Ямайка представляла гремучую смесь африканских сект с трудно выговариваемыми названиями. Высланный из США Маркус Мосайя Гарви активно проповедует идею о том, что Иисус Христос был черным, поэтому следует ждать пришествия из Африки великого царя – избавителя черной расы.

2 ноября 1930 г. принц Тафари Маконен (или Рас Тафари – отсюда и название движения) короновался императором Эфиопии. Тысячи людей сочли пророчества сбывшимися. Так зародилось растафарианство.

Растафари считают, что все ценное для человечества зародилось в Африке. Африка – это рай на Земле, где живут растафари, согласно воли великого Джа. Они объявляют Вавилону (белой культуре) войну. С их точки зрения, можно: любить людей, курить траву, бездельничать, постигать смысл жизни, рассказывать другим о растафари, философствовать, играть на барабанах, бороться с Вавилоном, носить дреды и слушать регги; нельзя: есть свинину, моллюсков, соль, уксус, рыб без чешуи, коровье молоко, курить табак, пить ром и вино, носить вещи с чужого плеча, есть приготовленную другими пищу, играть в азартные игры, касаться мертвых, проповедовать недостойным.

## Рэйверы

"Рейв" (от англ. rave - бредить, бред, бессвязная речь, также: неистовствовать, реветь, выть, бушевать, говорить с энтузиазмом) трактуется в "Словаре современного сленга" Т. Торна как "дикая вечеринка (a wild party), танцы или ситуация отчаянного поведения".

Источником жизненных ориентиров рейверов стал музыкальный стиль, а если точнее - образцы стиля жизни их кумиров, музыкантов. Рейверы в основном берут модель поведения завсегдаев ночных клубов. Соответственно этой модели образ жизни рейвера - ночной. Их внешность и поведение пропагандируют отход человека от природы. Рэйв - не только музыка, но и яркие синтетические одежды, крашенные волосы (часто экзотически окрашенные в квадраты, круги), особые серьги, феньки, танец. Их жизнь - сплошное развлечение. Развлечение - не только дискотеки, наркотики и прочие удовольствия, но и кинематограф, живопись, реже - театр. Идеология рэйверов базируется на развлечениях и невмешательстве. Они не считают, что деньги им должны обязательно давать родители. Согласны подработать, но там, где не нужно много трудиться, добывая себе на пропитание. В солидной, престижной фирме: за большие деньги - пожалуйста. Это тоже один из дорогих стилей жизни. Он и сейчас очень распространен среди молодежи. Обычно рейверов по-простому называют «тусовщиками». К рэйверам примыкают кислотники. Они тоже носят - экзотически яркие одежды и прически, смысл жизни видят в развлечениях.

## Рэперы



Среди множества других субкультурных форм, основанных на музыкальных стилях, в России широкий размах получил рэп (англ. rap - легкий удар, стук). Манера исполнения ("чтение"), внешний вид исполнителей, их действия идут в рэпе от уличной жизни подростков в негритянских кварталах Америки. На российской почве этот стиль носит подражательный характер и в последнее время все больше входит составной частью в субкультурное полистилистическое образование, получившее название хип-хоп культура. Ее приоритеты, кроме рэпа: брейк-данс как форма танца и пластики тела, граффити как вид особого настенного рисунка, экстремальные виды спорта, стритбол (уличный баскетбол) и т. д. Она достаточно демократична, не теряет прямой связи с "молодежью улицы", хотя очевидно, что ее идентичность поддерживается извне. В крупных

городах довольно много молодежи в одежде, стилистически связанной с рэпом. Но фанаты рэпа относятся к "крутым парням в широких штанах", изображающих из себя рэперов, с презрением. На то обстоятельство, что рэперская одежда встречается достаточно часто в Москве и в некоторых других российских городах, в большей мере влияет экономический фактор: такая одежда продается на оптовых вещевых рынках и относительно недорога. Но, разумеется, определенная часть молодежи вполне сознательно ориентирована на хип-хоп культуру.

### Внешний вид.

Носят широкую, на несколько размеров больше одежду. Спортивны. Любимый вид спорта - баскетбол. Из украшений носят значки и серьги. Волосы коротко стрижены. Многие рэперы не пьют спиртных напитков, даже пива, но предпочитают сильные наркотики. Рэперы - не только те, кто слушает музыку в стиле "рэп", но и люди, пишущие рэп, проникнутые его идеей. В основной массе рэперы не агрессивны, кроме тех, кто причисляет себя к течению "Гангста".

## Скинхэды



Произошло от англ. скин хэд - бритая голова. Это неонацистские молодежные группировки закрытого типа. Проповедуют культ сильной личности, расизм, шовинизм, культ черной магии, систематически занимаются физической подготовкой. Не скрывают своих взглядов. Приветствием является вытянутая вперед рука. Часто во главе такой молодежной группировки стоит взрослый человек с профашистскими взглядами. На

собрания чужие не допускаются. Организация военного образца. Идеология - подчинение сильной личности, все слабые и немощные не имеют права на жизнь. В основе идеологии - идеи национал-социализма и антисемитизма. Ненавидят гранджеров, рэперов, хиппи, рэйверов и людей с другим цветом кожи. К металлистам и большинству рокеров либо равнодушны, либо симпатизируют им. Байкеров побаиваются. Средний возраст скинов 17-18 лет. Любят слушать военные гимны и марши, "металл" середины 80-х годов. Очень похожа на скинхедов и другая субкультура: РНЕ (Русское национальное единство).

## Скинхэды - Откуда они взялись?

Первые скинхеды появились в Англии осенью 68-го года. Это были суровые парни, в равной степени ненавидящие и молодых буржуйских мажоров, и расслабленных наркоманов-хиппи. Крепкие кулаки и накаченные бицепсы, составили основу субкультуры детей из бедных предместий, сыновей рабочего класса, неуклонно пополняющих армию безработных.

Приезжие эмигранты не только отняли работу у коренных жителей, но и вели себя непристойно. Росло число грабежей, убийств, изнасилований, совершаемых эмигрантами. В городских районах, которые заселяли негры и турки, белому человеку ходить было опасно, особенно ночью. Могли запросто ограбить или убить. Отряды бритоголовых начали навещать эти районы. Иногда мелкие драки превращались в кровавые побоища, в погромы. Были убитые и раненые. Все как на войне. Появилась идеология "White Power" - Белая Сила (Власть Белым), которая должна сохранить расовое равновесие не только в Европе, но и во всём мире. Настоящие скинхеды не призывают к уничтожению других рас, они просто говорят, что у каждого свой дом, своя Родина, земля предков.

## СКИНХЭДЫ - СТИЛЬ

Первое скин-поколение слушало ska в пику хипповому регги, надевало свободные костюмные пиджаки и значки запрещенных партий. . Однажды, в 69-м году, в портовом лондонском кабаке вспыхнула драка между первыми скинхедами и морскими пехотинцами. Первый бой для бритоголовых закончился большими потерями. После этого скины обрезали воротники, заузили брюки, сняли значки, а ноги обули в тяжелые строительные ботинки. Так установился канон одежды скинхеда. В этой одежде все строго функционально, приспособлено для уличной драки: плотные черные джинсы, дешевые, прочные, на которых плохо видны грязь и кровь, тяжелые шнурованные армейские башмаки на толстой подошве, удобные для бега и являющиеся оружием в драке, короткие куртки - "бомберы" без воротника, чтобы противнику не за что было ухватиться, бритая или стриженная под ноль голова - чтобы враг не мог схватить за волосы. Ничего лишнего: никаких очков, значков, никаких сумок, погончиков, ничего, что мешает увернуться от рук противника. В ботинках вместо чёрных шнурков появились белые, как символ того, что скины сражаются за Белую Расу. Так образовались скинхеды - молодые люди, которые решили бороться...

## СКИНХЭДЫ - СКИНХЕДЫ В РОССИИ

В последние год-два возросли активность, массовость и радикализм анархолевацких и правозэкстремистских движений. Одна из наиболее радикальных московских группировок – именно скинхеды. В Москве они появились в начале 90-х годов. Их было не более десяти человек, они жили в разных районах, и каждый думал, что он единственный. После 1994 года количество скинов резко возросло, рост продолжается и сейчас. Считается, что в основе идеологии скинхедов - воинствующий национализм и расизм. Культовый политический деятель - Адольф Гитлер и лидеры ку-клукс-клана, а идеальный режим - немецкий национал-социализм. В движении бритоголовых нет единого лидера, иерархии, оно не ставит перед собой политических целей. Любимый лозунг скинов: "Россия - для русских, Москва - для москвичей". В основном это движение столиц - 90-95 процентов скинхедов обитают в Москве и Санкт-Петербурге.

Движение абсолютно неоднородно: в нем переплелись музыка, политика, футбол и примитивные социальные теории. В нем несколько направлений. "Пионеры" объявляют себя арийцами и расистами, ходят стаями, атакуют студентов из Азии и Африки. Их в Москве 4-5 тысяч, в основном старшеклассники, учащиеся техникумов и ПТУ, есть и студенты. Бритоголовые болельщики-хулиганы благодаря активности и агрессии завоевали себе особую нишу среди поклонников футбола. Под разными названиями есть при каждом футбольном клубе, носят клубные шарфы с нацистской символикой.

Скинхеды-неонацисты - старше по возрасту, более грамотные, "продвинутые". Разбираются в музыке, стихах, проповедуют расистские догмы. Пропагандируют свою идеологию в Интернете. Периодически ведут "прицельные" атаки на иностранцев, беженцев, неформалов (рэперов, панков). Есть и скинхеды-антифашисты, но их мало.

## Транс-культура

Есть музыкальное направление, которое не распространяется на TV и только последнее время выходит на радио, но при этом не является андеграундом в чистом виде. Оно не анонсируется, но при этом легко собирает по несколько тысяч человек на свои



мероприятия. Эту музыку слушают и играют во всем мире от Японии до Англии, но при этом она остается «terra incognita». Это транс-музыка. О транс-е написано уже немало: Индия, психоделика, «open your mind», экспириенс и так далее.

## Транс-культура - Откуда они взялись

Конечно, без Индии не обошлось. Но для начала следует заглянуть еще глубже, в совсем далекое прошлое. Основы транс-музыки закладывались тогда, когда у совершенно разных народов появились очень схожие между собой особенности. Все они сопровождалось громкой, ритмичной музыкой и огненными всполохами костра или факелов. Цели у этого процесса были разные: задобрить богов, отметить событие в жизни племени и прочее. Но неизменным было одно: под влиянием всех вышеописанных действий все присутствовавшие впадали в транс (отсюда и название), становились одним целым, танцуя у костра, и это еще больше объединяло племя. Причем подобные ритуалы встречаются у всех без исключения народов и рас: и у древних индейцев, и у африканских племен, и у северных народностей.

Прошли века. Наступили шестидесятые. Расцвет хипповской культуры. Неумные хиппи распространились по всему миру. И осели таки в Индии, на острове Гоа и сделали это место Меккой для всех приверженцев добра, любви, тепла и так далее. Таковым оно остается и до сих пор.

## Транс-культура - Музыка

В то время все рок-коллективы в основном представляли собой классический состав, неизменный до сих пор: ударные, бас-гитара, соло-гитара, вокал. С приходом электронных инструментов и первых синтезаторов музыканты смогли получать новое звучание хорошо известных инструментов. И выяснилось, что новые компьютерные басы выходят куда более интересными, чем та гитара, которую мы слушаем в течение многих лет. Им же удалось имитировать ударную установку, но гораздо более нереального звучания, такого, которое вряд ли сможет повторить даже самый крутой барабанщик.

И вот люди с энтузиазмом взялись за эксперименты со звуком. Заправлял всем этим человек по имени Гоа Гилл. Можно сказать, отец-основатель транс-культуры в том виде, в каком она существует сейчас. Первые транс-вечеринки проводились, естественно, в Гоа, и именно оттуда пошли некоторые характерные особенности этой субкультуры – индийские мотивы в оформлении и дизайне, флуоресцентные краски, ароматические благовония.

## Транс-культура - Целевая аудитория

Круг почитателей транс-музыки весьма широк. В среднем это люди от 15 до 30 лет. По большей части это интеллектуально развитые люди с разносторонними интересами. Часто на транс-вечеринке можно увидеть рядом и девушек из высшего света, и обычных тусовщиков, и пожилого мужчину – в обычной жизни директора немалого предприятия, а тут – просто веселого человека, который отдыхает под транс и танцует в закатанных по колено джинсах и со светящимися браслетиками на руках.

# Транс-культура - Транс объединяет всех

Говоря о транс-культуре, нельзя обойти вниманием такое явление, как open-air. Это те же вечеринки, только устраиваемые под открытым небом, как правило, в каком-нибудь заброшенном пионерлагере или просто в лесу, на поляне. Проводятся open-air, естественно, только летом. Попасть на них сложнее, чем на клубную вечеринку, ибо место устройства open-air, как правило, держится в секрете и объявляется буквально за час до его начала. Но в этих выездах есть своя, особенная прелесть – свежий воздух, ночное небо, лес и чувство полного единения с природой! Поклонники open эйра – это тоже отдельная субкультура, но слишком небольшая и непостоянная.

Отрицательная сторона транс-движения, это то, что часто его последователи употребляют наркотические вещества для более полного «транса» или на полном серьезе увлекаются шаманизмом и язычеством.

## Фурри

Что же такое "фурри"? Есть множество интерпретаций этого слова, но для того, чтобы дать наиболее подходящую, следует сказать, что Фурри, иначе фёрри (от англ. furry) — это субкультура, которая объединяет людей, так или иначе интересующихся антропоморфными животными в изобразительном искусстве, анимации, художественной литературе и дизайне. Особенностью субкультуры является стремление её представителей к воплощению образа антропоморфного животного в творчестве или в себе, посредством идентификации с ним. Антропоморфными животными являются сказочные животные, то есть вымышленные существа, сочетающие в себе качества человека и животного как в анатомическом, так и поведенческом плане. Иными словами, "фурри" - это изображения животных, ведущих себя как люди.

Человеческими качествами наделяются, в основном, хищники — львы, гепарды, лисы, волки, а также грызуны. Эти звери покрыты мехом, поэтому в англоязычной части субкультуры их прозвали «пушистыми» (furrries). Это слово привилось и определило название субкультуры.

## Фурри - Понятие субкультуры furry

**Понятие субкультуры furry объединяет:**

- Поклонников анимационных фильмов или рассказов с участием антропоморфных животных. Например: мультфильм «Король лев» или цикл романов «Рэдволл» писателя Брайана Джейкса.
- Художников, предпочитающих рисовать антропоморфных животных, то есть производителей фурри-арта.
- Фуррей, т. е. всех, кто отождествляет себя с антропоморфными животными.

Это типичные качества, которыми в той или иной степени может обладать представитель субкультуры furry. Например, он может рисовать антропоморфных волков, воплощать в себе антропоморфного волка и любить рисунки (или мультфильмы), изображающие антропоморфных волков. Если у человека выражено хотя бы одно из перечисленных качеств, то скорее всего его можно отнести к субкультуре furry.

Между фурриями и двумя другими частями субкультуры — поклонниками и художниками — могут существовать противоречия. Так сложилось, что нередко представители разных частей субкультуры не признают друг друга.

Особенностью субкультуры *furry* является самоотождествление части её представителей с антропоморфными животными, стремление походить на животное внешне и поведенчески и/или в виде предпочтения рисовать определённый вид животных.

## Фурри - Откуда они взялись?

Популяризация "фурри", вероятно, началась под влиянием Диснеевских фильмов, и, что наиболее важно, под влиянием "Робин Гуда". Потому что это был первый полнометражный анимационный фильм, где все главные роли, которые могли бы исполнять персонажи-люди, исполнялись животными, причем, даже если вернуть назад людей, не потребуется даже править сценарий. "Фурри" - это когда животные исполняют роли, которые по всем параметрам должны быть закреплены за людьми.

Однако, это не всегда столь категорично. Значение слова "фурри" эволюционировало со временем в массу порой прямо противоположных определений, и теперь некоторые под ним подразумевают всё, от разумных животных до людей, считающих себя фурриками в душе. Однако, чем дальше мы будем вглядываться в суть проблемы, тем больше мы обнаружим примеров, когда современные комиксисты прибегают к помощи антропоморфных прямоходящих животных для того, чтобы рассказать порой совершенно реальную жизненную историю. Причины сему просты - иногда, для того чтобы рассказать историю, автор вынужден использовать басню, заменив людей на более легкоусвояемые символы - например, животных. «Басенные» персонажи обладают гораздо ярче выраженными характерами, нежели их прототипы-люди. Таким образом, на сцену выходит антропоморфное животное в роли самого себя. Например, девушка-скулс, работающая вэб-дизайнером Носорог, управляющий танком. Олень-легионер в древнеримской армии. Сова-историк, пережившая Французскую революцию и задокументировавшая ее. Кошка-наемник, наполовину француженка по происхождению, одно время состоявшая в Иностранном Легионе. Грубо говоря, это все человеческие персонажи в изначально человеческом мире, но что-то изменится, потеряется, если мы заменим животное обратно на человека.

Как мне кажется, к "фурри" относятся все появления антропоморфных персонажей в мировой литературе и искусстве вообще, от Кота в сапогах, Ежика в тумане до лис-оборотней Японии. И это не столько потому, что кто-то там назвал в 80х годах подобные вещи "фурри", а потому, что "фурри", как художественный жанр, является неотъемлемой частью антропоморфной культуры, и потому, что у него есть конкретное имя.

## Фурри - Творчество

Каждый считающий себя фурри видит образ животного по-своему и может воплощать черты животного в зависимости от собственного восприятия. Представления о *furry*-идеале и критерии его определения непостоянны и могут меняться со временем. Многие отражают свой *furry*-идеал в персонажах произведений литературы, изобразительного искусства, а также в музыке. Это Фан-арт – творчество последователей движения.

Число фуррей в России исчисляется всего несколькими сотнями человек.

## Футбольные болельщики



Близкую к криминальным субкультурам группу составляют фанаты (фаны) футбольных команд. Сообщества футбольных фанатов - одна из наиболее распространенных форм субкультурной молодежной активности в современной России, имеющая давнее происхождение. Многие формы поддержки команд своими болельщиками сложились еще в 30-е годы, когда футбол был любительским в полном смысле слова, и футболисты работали в среде своих болельщиков. Позже,

по мере профессионализации футбола в России, возникла современная практика организованных выездов фанатов для поддержки команды на играх в других городах. Специфика этой субкультуры в том, что она требует от участников минимума усилий и не затрагивает глубоко образ жизни. Сама игра на футбольном поле вдохновляет болельщиков, но более значимы для них моменты общей эмоциональной разрядки, возможности "оторваться", проявлять свои чувства в полной мере (орать, буянить).

Порой их действия, носят прямо криминальный характер. Но субкультурный смысл сообществ футбольных фанатов этим, разумеется, не исчерпывается. Молодые болельщики получают возможность в кругу своих сверстников моделировать свое поведение как групповое и в то же время не испытывающее давления основных социально-контрольных инстанций (родители, школа и т. п.). Футбольные фанаты - сложное по организации сообщество. Выезды в другие города очень часто связаны с драками - нередко уже на вокзальной площади. Основное средство отличия фанатов - шарф ("роетка", "роза"). Обычный шарф выдержан в цветах футбольной команды и может иметь различные надписи. В рамках фановского движения сочетаются разные установки и стили жизни. Группа спартаковских болельщиков "Гладиаторы" руководствуется философией "чистого образа жизни". Физически хорошо развитые, ее участники избегают драк, но защищают "маленьких" - самую юную часть фанатов, новичков.



## Сайты государственных и общественных молодежных организаций и объединений России

<http://www.minstm.gov.ru/> - Министерство спорта и туризма, молодежной политики

Департамент молодежной политики и общественных связей: контакты, адреса органов по делам молодежи субъектов Российской Федерации; календарь событий в сфере молодежной политики; гранты и конкурсы, проекты.

<http://www.ruy.ru/> - Российский союз молодежи

Российский Союз Молодежи (РСМ) - это общероссийская общественная неполитическая некоммерческая организация. Российский Союз Молодежи реализует общероссийские и межрегиональные образовательные, развивающие, патриотические, профориентационные, досуговые, культурные и спортивные программы и проекты для работающей, учащейся и студенческой молодежи.

<http://www.ayl.ru/> - Ассоциация юных лидеров

Сайт для молодежи старше 14 лет, как школьников, так и студентов, для их родителей и преподавателей. Для тех, кто хочет изменить к лучшему свое учебное заведение, организовать досуг своих друзей и сделать что-то полезное для окружающих, познакомиться с прогрессивными методиками преподавания, кто хочет приобрести новых друзей, узнать много полезного и интересного, научиться уверенно себя чувствовать перед любой аудиторией.

<http://xage.ru/> - Молодежный портал Xage

Сайт для думающих молодых людей в возрасте от 14 до 39, которых интересуют новомодные тенденции молодежной жизни. Сайт для молодежи, где сочетаются все веяния культуры и субкультуры поколения neXt, о творчестве, искусстве, культуре. "Своей целью мы ставим сообщать о всех видах приложения человеческого таланта, дабы каждый мог выбрать некий вид творчества близкий ему".