

ДИТЯЧА СУБКУЛЬТУРА В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ СОЦІУМІ: СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

УДК:159.922.62

Сіткар В. І.

Кандидат психологічних наук, доцент кафедри практичної психології Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка, м. Тернопіль (Україна)

Анотація. В статті розглянуто соціально-психологічні аспекти дитячої субкультури в сучасному українському соціумі. Вказується, що дитяча субкультура є багатогранною складовою сучасної культури України, що, трансформуючись під впливом процесів глобалізації та демократизації, визначає специфіку формування культури підростаючого покоління та водночас зазнає оновлення, збагачуючись соціокультурними здобутками нової генерації. Крізь призму субкультури дітей проаналізовано основні тенденції сучасної масової української культури, нові напрямки становлення особистості й суспільства та представлено інтегровану соціально-психологічну модель інтерналізації субкультури як соціально-ціннісного та особистого досвіду дитини в процесі онто та соціогенезу.

Ключові слова: діти, культура, субкультура, дитяча субкультура, соціум, соціалізація, інтерналізація субкультури, соціально-ціннісний досвід, особистісний досвід.

Постановка проблеми. Сьогодні відбувається складна трансформація соціального та культурного просторів, які ще декілька десятиліть назад здавались непорушними. Серед цих трансформацій виділяють широке визнання індивідуалізації, економічну нестабільність, звуження особистих (вертикально-ієрархічних) способів управління, розширення простору інформаційних технологій, поява так званої педагогіки споживання. Багато з цих трансформацій зачіпають сферу дитинства,

дитячого (включаючи в поняття «дитинство» весь цикл дорослішання аж до досягнення повноліття) та дитячої субкультури.

Сучасний український культурний простір є досить насиченим. Розвиваються і вдосконалюються різні види мистецтв і ремесел, створюються різні творчі об'єднання, угруповання. Для наповнення власного культурного простору сучасній людині, здається, треба лише застосувати творчий ресурс. Проте ця конструкція не буде міцною й довговічною, якщо

вона не оснащена культурними конструктами, вивіреними численними поколіннями культурної спільноти. Серед цих важливих складових є традиційна українська **дитяча субкультура**. За означенням, вона є підсистемою базової культури суспільства, «культурою в культурі». Чому саме традиційна? Якщо поставити за мету отримати монолітну культурну конструкцію, фундамент мусить вистоятися тривалий час. А українська традиційна дитяча субкультура, постійно видозмінюючись і вдосконалюючись існує в основних своїх властивостях давно, важко сказати точно, скільки сотень років. Початок становлення особистості, як учасника певної культурної спільноти – це процес активного конструювання, в якому діти через власну діяльність вибудовують усе більш диференційовані і всеохоплюючі когнітивні структури. Це так званий процес спонтанних винаходів та відкриттів [8].

Зауважимо, що сучасна дитина значно більше часу проводить в «товаристві» електронної техніки, або з однолітками в дворі, ніж з батьками. Як зазначає С. Лупаренко, сучасна інформаційна культура спричиняє зникнення або заміну певних компонентів дитячої субкультури на компоненти культури дорослих, що призводить до зникнення самобутності дитини. Більшість компонентів дитячої субкультури знаходяться під таким сильним впливом дорослої культури, що набувають властивостей цієї культури, запозичують її особливості. Це сприяє виникненню нових компонентів

дитячої субкультури [9].

Такі тенденції, на наш погляд, є характерними для всього людства. Заміна прямого особистісного, візуального контакту на технічні способи комунікації, розмивання основ родової свідомості і культури, поглиблення кризи соціальної та майнової нерівності, призводить суспільство до заміни ціннісних духовних орієнтацій на суто матеріальні та прагматичні. Історія людства підтверджує посилення даної тенденції в сучасному світі. Звідси беруть свої сили розпалювані дорослим світом ідеї нетерпимості, націоналізму та шовінізму. Від початку діти не мають агресії. Атмосфера, яка є навколо, виховні принципи, соціальні умови створюють передумови і спрямовують енергію молодої свідомості на перетворювальну діяльність. Таким чином, виявився антагонізм історії і культури, що потягнув за собою негативні прояви в підлітковій і юнацькій **субкультурі**.

Аналіз останніх досліджень і публікацій з проблеми. Аналіз теоретичних джерел, які розглядають дитинство як соціально-історичний феномен, виявив суттєві зміни практик і простору дорослішання. Основним трендом у зв'язку з цим є гранична диверсифікація (зміна, різноманітність) форм і моделей дорослішання. З цього приводу, доктор філософії В. Москаленко зазначає, що в першій половині ХХ століття панівними були дві точки зору на проблему «дитина – суспільство». *Перша* (якої дотримувались психологи) – це

погляд на процеси індивідуального розвитку як такі, що відбуваються у незмінному світі. Друга (її дотримувались, в основному, соціологи, історики, етнографи) – це переконання, що можна досліджувати зміни в соціальному світі без врахування зрушень у змісті і структурі життєвого шляху індивіда. Ці дві точки зору (перша – в незмінному світі індивід, який змінюється; друга – незмінний індивід у світі, який змінюється) визнавалися такими, що взаємно доповнюють одна одну. Згодом стало зрозуміло, що така постановка питання непродуктивна: потрібно вивчати індивіда, який розвивається у світі, що змінюється [12, 3-17].

Традиційний напрям вивчення дитинства пов'язаний з психологією, оскільки в її межах існує вікова психологія, в рамках якої виділяються розділи і дитячої психології. Змістом цих розділів є особливості психічного розвитку дітей, аналіз становлення психічної системи дитини, що безумовно, представляє прямий інтерес для розуміння субкультури дитинства, хоча загальна психологія через свою специфіку не займається цілісним вивченням дитячої субкультури.

Серед психологічних досліджень поряд з відомими в світі науковими роботами таких дитячих психологів як В. Пайпер, А. Валлон, Ж. Піаже, потрібно назвати перш за все роботи О. Нечаєва, П. Лесгафта, В. Бехтерева, О. Лазурського, П. Каптерева, М. Ланге, Г. Челпанова, які були біля витоків дитячої психології. Дослідження дитячого розвитку в 20-

30-і роки ХХ століття породили в психології декілька напрямків і шкіл, предметом дискусій яких були проблеми біологічного і соціального аспектів у психіці, які не втратили актуальності і сьогодні. З розробкою концепцій психічного розвитку тих років пов'язані імена таких учених як П. Блонського, М. Басова, Л. Виготського, А. Залужного, В. Зеньківського, В. М'ясіщева, П. Люблінського, С. Рубінштейна; з 50-х років розвиток дитячої психології був тісно пов'язаний з діяльністю послідовників Л. Виготського – О. Запорожця, В. Зінченко, Д. Ельконіна, Л. Божович, М. Лісіної, П. Гальперина, О. Леотьева, А. Петровського та їх учнів-сучасників.

Аналізуючи внесок українських вчених у розвиток сучасної дитячої психології не можна оминати ім'я Г. Костюка, який досліджував такі актуальні проблеми психології, як онтогенез людської психіки, роль спадковості, середовища і виховання у психічному розвитку дитини та чимало інших аспектів; Д. Ніколенка – досліджував питання розвитку емоційної сфери, зокрема розвитку почуття комічного у дітей, чому була присвячене його дисертаційне дослідження; П. Чамати – особливості розвитку самосвідомості дітей дошкільного, молодшого шкільного віку, підлітків; В. Котирло – проблематика її досліджень охоплювала питання розвитку пізнавальних процесів у дітей-дошкільників, їх вольової, емоційної та мотиваційної сфер, підготовки дітей до школи, морального розвитку, виховання в

сім'ї тощо. Л. Проколієнко – приділяла увагу питанням формування допитливості у дітей дошкільного віку, їх розумового розвитку в цілому, пізнавальної активності школярів в умовах використання різних способів оволодіння знаннями тощо.

Невирішені частини загальної проблеми. Трансформаційні процеси, що відбуваються в Україні, ставлять перед психологією, соціологією та іншими науками нові проблеми, що пов'язані з вивченням реальних процесів трансформації сучасного дитинства та дослідженням соціально-психологічного феномену дитинства як об'єкта і суб'єкта процесів суспільної модернізації.

Дитяча субкультура як специфічне психо-соціо-культурне явище соціогенезу та онтогенезу є доменом (продукт, складова) культури суспільства, та соціокультурного конструювання аксіогенезу особистості через механізми: соціалізації та інкультурації; регулювання відносин та соціокультурної комунікації. Вивчення дитячої субкультури призводить до виділення особливих «наскрізних» явищ психічного життя дитини – соціогенетичних інваріантів, які зберігають свою незмінність протягом тривалого історичного періоду і передаються від покоління до покоління.

Незалежно від того, що ми думаємо про субкультуру в своєму свідомому повсякденному житті, ми не можемо ігнорувати той факт, що багато чого в нашій поведінці занурено в традиції нашої власної субкультури.

Багато людей, хто заперечує ідею культури, а отже і субкультури, мабуть через відчуття безпеки, стверджують, що їх субкультура не охоплює уявлень про культурний спадок, а кидає виклик традиціям та минулому. Викликає інтерес те, що, кидаючи виклик культурі (субкультурі) і заперечуючи її, ці люди насправді живуть своїми культурними цінностями та мораллю [10].

Мета статті. Крізь призму дитячої субкультури проаналізувати основні тенденції сучасної масової української культури, нові напрямки становлення особистості й суспільства та розробити інтегровану соціально-психологічну модель інтерналізації субкультури як соціально-ціннісного та особистого досвіду дитини в процесі соціогенезу.

Виклад основного матеріалу і результатів дослідження. Вищесказане детермінує запитання, **які ж основні тенденції сучасної масової культури?** Як відповідь зазначимо, що серед основних проявів і напрямів масової культури нашого часу можна виділити [16]:

1) **індустрію «субкультури дитинства»** (художні твори для дітей, іграшки і промислові ігри, товари специфічного дитячого вжитку, дитячі клуби, воєнізовані та інші організації, технології колективного виховання дітей тощо), що переслідує цілі явної або закамфльованої стандартизації змісту і форм виховання дітей, впровадження в їх свідомість уніфікованих форм і навичок соціальної та

особистої культури, ідеологічно орієнтованих уявлень про світ, що закладають основи базових ціннісних установок, які офіційно поширюються в даному суспільстві;

Розглядаючи цей контекст зауважимо, що близько 80% дитячих іграшок, які представлені сьогодні на ринку, негативно впливають на психологічний стан дітей або не сприяють їхньому розвитку. На думку О. Смірної, керівника Центру психолого-педагогічної експертизи ігор та іграшок, згідно з проведеними дитячими психологами дослідженнями, тільки кожна п'ята дитяча іграшка сприяє розвитку дитини і не може налякати її. «На ринку з'явилася велика кількість просто страшних іграшок. Зараз стало модно поміщати дітей у царство мертвих. Всякі вовкулаки, вампіри, відьми, скелети - ось це **сучасна дитяча субкультура**. Інші ж іграшки завдяки надтехнологіям самі говорять, танцюють, співають, їздять, літають, мають безліч функцій. Але така активність іграшки позбавляє дитину власної активності і зводить гру до споживання її цих інформативних якостей», – зазначає О. Смірнова [18].

За її твердженням, головним виробником і постачальником «поганих» іграшок є Китай, але тільки тому, що на його частку припадає основний обсяг виробництва всіх іграшок взагалі. «Це зараз взагалі така інтернаціональна тенденція – однакові іграшки продаються у найрізноманітніших країнах світу. Але, в основному, звичайно, за кількістю -

основним постачальником таких іграшок є Китай. Але, там бувають і дуже непогані іграшки, а бувають просто жахливі», - підсумувала О. Смірнова [18].

2) **масову загальноосвітню школу**, яка тісно пов'язана з установками «**субкультури дитинства**», залучає учнів до основ наукових знань, філософських і релігійних уявлень про навколишній світ, історичного соціокультурного досвіду колективної життєдіяльності людей, прийнятих у суспільстві ціннісних орієнтацій. При цьому вона стандартизує перераховані знання й уявлення на підставі типових програм і редукує спеціальне знання до спрощених форм дитячої свідомості й розуміння;

Як підтвердження вищесказаного значимо, що з 1 вересня 2016 року вступили в силу оновлені програми для молодших школярів, які затверджені Колегією Міністерства освіти і науки. Проаналізуємо, що ж тепер будуть читати діти в 1-4 класах? На думку фахівців, програма підготовки учнів повинна відповідати сучасним вимогам. На їх думку, вона не враховувала сучасних досягнень педагогіки, психології та літературознавства. Зі 119 письменників за програмою минулого року 107 (тобто 90%) народились до Другої світової війни. Більшість з них – представники радянського «**мейнстріму**» (від англ. *mainstream* - основна течія, - переважаючий напрям в якійсь галузі науки, культури тощо, для визначеного проміжку часу) [11] першої

половини ХХ століття: Остап Вишня, Микола Трублаїні, Олесь Гончар, Андрій Малишко, Михайло Стельмах та ін. Трохи менше імен – класики ХІХ століття (Тарас Шевченко, Іван Франко, Олена Пчілка та ін.). І зовсім невеликий відсоток припадав на авторів, які активно пишуть і публікуються сьогодні – це Леся Вороніна, Сашко Дерманський, Анатолій Качан, Леся Мовчун, Дмитро Чередниченко та ще декілька імен.

Жарти про те, як діти приходять зі школи і здивовано говорять: «Мамо, ми сьогодні вивчали живого письменника» вже перестали бути смішними, стверджують фахівці. «Якщо ви візьмете канонічні підручники або збірники для позакласного читання, то вони на 70-80, а іноді і 90 відсотків складаються з пейзажно-сільських творів: стежинка, ліс, степ, поле, річка... вони перенаповнені незрозумілою дітям лексикою, яка, в принципі, і не знадобиться їм в подальшому житті. Різними кептариками, валянками, мірами довжини, особливостями сільського побуту ХХ століття.

Зрозуміло, що ця українознавча складова повинна бути в літературі, проте, вона ні в якій мірі не повинна бути домінантною. Деякі академіки вважають, що діти повинні читати тільки таку стерильну, правильну мову в дусі Нечуя-Левицького. Ми високо цінімо цього класика, але нею вже не розмовляють. Важливо навчити дітей розмовляти сучасною мовою, спілкуватись нею. Щоб українська мо-

ва не асоціювалась тільки з давно померлими людьми», – розповідає Іванна Коберник, радник міністра освіти і науки України, керівник спільного проекту МОН та соціальної платформи EdEra з оновлення навчальних програм.

В коло читання 2-4 класів включено 125 письменників. Це набагато більше ніж в попередні роки (119). 35% з них – нові імена, їх не було в старій програмі. До того ж зауважимо, що в програмі вказано імена авторів, а не назви творів. Право вибору текстів для читання залишається за вчителем.

Більшість «новеньких» – це сучасні українські письменники, які активно пишуть і друкуються: Галина Ткачук, Григорій Фалькович, Оксана Луцешська, Василь Голобородько, Тетяна Стус, Іван Андрусак, Галина Малик, Тарас і Мар'яна Прохаськи, Катерина Бабкіна та ін. Всіх їх – 44. Повний перелік можна подивитись на сайті МОН України.

Дещо скоротили кількість зарубіжних письменників: з 19 до 12%. Зокрема, лишились ще одного «радянського спадку» – номіновано великого відсотку російських авторів (10 з 23 «іноземних» імен в попередній версії програми). Дітям залишили автора Миколу Носова та видалили тексти Самуїла Маршака, Бориса Заходера, Михайла Прішвіна, Едуарда Успенського, Олександра Пушкіна та ін.

Як і раніше, молодші школярі будуть читати Алана Мілна, Астрід Ліндгрєн, братів

Грімм, Ганса Христіана Андерсена, Редьярда Кіплінга, Льюїса Керолла, Божена Немцову та Джані Родарі. Крім того запропоновано декілька нових європейських письменників – класиків і сучасників: Джеремі Стронга, Марію Парр, Роальда Дала, Поля Маара, Іана Вайброу, Карло Коллоді.

Робоча група разом з МОН вирішила видати хрестоматію сучасної української дитячої літератури, що включена до програми. Цей план, за словами пані І. Коберник, вже має дорожню карту. Оскільки гроші на книги вже виділено, тому їх надрукували в цьому бюджетному році. 16 грудня 2016 року в Києві вже відбулась офіційна презентація друкованої версії Хрестоматії. На сайті МОН України розміщено і незабаром буде розвезено до шкіл 2 томи: збірка для 1-2 класів та для 3-4 класів. Загальний наклад 640тисяч примірників – по 320тисяч для кожного тому.

Такі зміни в програмі – досить вагомий та очікуваний крок на шляху до сучасної шкільної освіти. Але переоцінювати його не потрібно. На це є деякі причини, зокрема, програма з літературного читання ще потребує деяких суттєвих змін. Перш за все мова йдеться про роботу з текстом в світлі сучасних ідеологій та цінностей, таких як плюралізм, мультикультуралізм, комсомполітизм, емпатія, толерантність, прийняття. Необхідно також переорієнтувати акцент із письменника на текст, щоб уникнути старих схем кононізації та створення нових «пантеонів» літераторів. Важливо

починати працювати не тільки з текстом, але і з книгою цілісно, з врахуванням візуальної складової, тим самим розвивати візуальну грамотність дітей. Потрібно також ревізувати старі жанри і формати (наприклад, байки, гуморески, переважання фольклору) і ввести нові (книжка-картинка, книга-концепт, сучасний нон-фікшн, книги без слів, графічні романи, верлібри, постмодерні казки тощо) та ін. [15].

В сучасних умовах з'явилася якісно нова обставина, яка загострила й ускладнила процес соціального розвитку дітей: дитина отримує досить великий потік інформації та засвоює норми суспільства не тільки в контактах із конкретними дорослими, коли існують певні можливості корекції. Увесь матеріал, який подається дитині (від навчальних предметів до духовних установок), яким би широким він не був, як би не намагалися батьки та викладачі, знаходиться в одному руслі зі значно більшим потоком вільної та негативної інформації, яку дитина отримує з екранів телевізора, комп'ютера, журналів, газет тощо.

3) індустрію розважального дозвілля, що включає в себе масову художню культуру (практично з усіх видів літератури й мистецтва, може, за деяким винятком архітектури), масові видовищні вистави (від спортивно-циркових до еротичних), професійний спорт (як видовище для вболівальників), структури для проведення організованого розважального дозвілля (відповідні типи клубів, дискотеки,

танцмайданчики) та інші види масових шоу. Тут споживач, зазвичай, виступає не лише в ролі пасивного глядача (слухача), а й постійно провокується на активну участь або екстатичну емоційну реакцію на дію, що відбувається (часом не без допомоги допінгових стимуляторів), що є, в багатьох аспектах, еквівалентом все тієї ж «субкультури дитинства», тільки оптимізованої відповідно до смаків та інтересів дорослого або підліткового споживача. При цьому застосовуються технічні прийоми і виконавська майстерність «високого» мистецтва для передачі спрощеного, інфантилізованого художнього змісту, адаптованого до невимогливих смаків, інтелектуальних і естетичних запитів масового споживача. Масова художня культура досягає ефекту психічної релаксації часто за допомогою спеціальної естетизації вульгарного, потворного, брутального, фізіологічного, тобто діючи за принципом середньовічного карнавалу і його «перевертань» суті явищ. Для цієї культури характерне тиражування унікального, культурно значущого і зведення його до повсякденно-загальнодоступного, а інколи й іронія над цією загальнодоступністю та ін. (знову ж таки на основі карнавального принципу профанування сакрального) [16];

Нині, на думку Т. Алексєнко світ дитячої культури і дитячий медійний дискурс під натиском зовнішніх обставин опинились в «розгерметизованому» стані: зло дорослого життя майже безперешкодно «мігрує» в дитя-

чу субкультуру і відповідно в дитячий медійний дискурс. Залежність від світу і культури суспільства дорослих виявляється, зокрема, у створенні спільного для них інформаційно-медійного простору, представленого насамперед всесвітньою інформаційною мережею [1].

4) Сьогодні, часто, саме **реклама**, а не література, музика, живопис, театр чи інші види традиційного мистецтва, визначають «культурний» розвиток сучасної дитини. Вона, брутально втручаючись у життя сучасної дитини, сприяє вихованню з неї «рекламної людини», картина світу якої складається з утворених під впливом різних рекламних звернень «фрагментів-картинок» і поведінкових схем, які нав'язано з відвертими комерційними інтенціями. Тому, у контактах дитини з медійною рекламою вбачаємо один з деструктивних проявів зла, застерегтись від яких можна було б завдяки законодавчим заходам, через чітку систему контролю за їх дотриманням [14, с. 56-60].

Все вищесказане, сьогодні, доповнюється ще й тим, що **діалог культур і народів, як і вся система сучасних міжнародних відносин, переживає важливий етап у своєму розвитку, викликаний докорінною зміною умов існування цивілізації**. Суперечливість і неоднозначність процесів у світі проявляється в поєднанні тенденцій глобалізації та регіоналізації, інтеграції та диференціації, універсальності та партикуляризації (прагнення окремих частин до незалежності від центру), нас-

лідки яких для країн з різним рівнем розвитку неоднакові. Глобалізація взаємозв'язків містить у собі великі можливості для модернізації країн, що розвиваються, але вона спроможна загострити існуючі конфлікти між державами, релігійними конфесіями і т. п.

Багато країн сучасного світу відчувають посилений вплив на свою культуру західного способу життя та масової культури, що спричиняє невдоволення і критику широких верств населення на адресу урядів своїх держав, які належним чином не здійснюють супротив вестернізації.

Під **вестернізацією** розуміють процес зростання впливу культури і політики західних країн на життя сучасного людства. Враховуючи домінуючу позицію США в житті західної цивілізації та її політику щодо просування та захисту своїх інтересів в будь-якому куточку світу, вестернізацію, як правило, отожднюють з «американізацією», яка руйнує усталені, традиційні форми організації життя, активно впливає на зміну ціннісної орієнтації дітей та молоді.

Вестернізація – суперечливий процес. Поширення раціонального господарювання, досвіду застосування високих технологій, розвитку демократичних інститутів супроводжується також поширенням психології гедонізму (насолоди) і моралі «вседозволеності», масової культури, яка ґрунтується на інших цінностях, ніж цінності національних культур. Поєднання зазначених факторів з активною зов-

нішньою політикою щодо захисту США своїх економічних інтересів різними способами спричиняє спротив країн «третього світу» (країн, що розвиваються), процесам модернізації суспільства за західним зразком [16].

Місце України в діалозі між країнами визначається не лише її місцем в світовій економіці й політиці, але й станом наукового і культурного потенціалу, матеріальним добробутом населення та особливостями національних рис українського народу. Залучення України до глобальних та регіональних інтеграційних процесів віддзеркалюється на соціокультурних процесах. Євроінтеграційна стратегія держави має ґрунтуватися на діалектичному поєднанні тенденції до уніфікації (єдиної форми) культур на засадах європейських цінностей з не менш потужною культурною політикою щодо збереження та розвитку національної культурної самобутності [16].

Як підтвердження вищесказаного, зазначимо, що сьогодні столицю України м. Київ охопила «муральна лихоманка» - лише за останній тиждень жовтня 2015 року на стінах сірих багатоповерхівок з'явилися чотири величезні розписи. Протягом року в рамках проекту «City Art» художники з України, Іспанії, Аргентини, Австралії, Німеччини, Британії та Португалії створили в Києві 15 великих муралів. Мурал – живописне зображення на архітектурних будівлях та інших стаціонарних об'єктах великої площі. Нова хвиля муралів почалася влітку 2015-го з роботи португальця

Алешандре Фарту: на стіні будинку біля Михайлівської площі з'явився портрет Сергія Нігояна – героя Небесної сотні. Відтоді періодично в різних куточках столиці постають нові настінні картини. Однією з останніх стала резонансна робота австралійця Гвідо ван Гелтена на бульварі Лесі Українки, 36-б. Сам Гвідо ван Гелтен дуже задоволений своїм муралом і тим, як він зацікавив українців. «Основний посыл цієї роботи – модернізація традицій. Адже дівчина на цьому малюнку не одягнена у вишиванку насправді, вона накладена зверху на фігуру. Це символізує культурну ідентичність і традиції, що важливо для будь-якої країни та України в тому числі» [21, с. 9]. Адже Україна - багатонаціональна країна, в якій мирно співіснують, розвиваються і доповнюють одна одну культури різних етносів, представників різних регіональних конфесій, об'єднаних навколо ідеї соборності України, які сприяють її зміцненню.

Протягом останніх місяців в Києві з'явився ще один мурал на вулиці Героїв Сталінграду, 60. Фото нового творіння стріт-художника Саші Корбана на 16-поверховому будинку опублікував у Facebook «Клуб корінного киянина». Раніше на цьому ж будинку було зображено дівчинку, що танцює, яку ми вже бачили, а тепер в неї з'явився достойний партнер. Зауважимо, що в Оболонському районі столиці вже є два великих мурали. Один з них створений Anozet Studio, інший – іспанським художником Гонзало Борондо [13].

Крім того в серпні 2016 року французький художник МТО закінчив роботу над муралом на стіні будинку по вул. Мечнікова 18а в Печерському районі Києва. Про це повідомив на своїй сторінці у Facebook куратор проекту Art United Us Гео Лерос. Тема його роботи – обманлива любов, яку демонструє Росія щодо України. На його графіті зображено велике червоне серце, яке виривається із стіни. Серце, яке вривається в будинок, відображає реальність стосунків сьогодення. Ця робота показує не тільки художню майстерність автора, але і його терпіння – на абсолютно рівній стіні він відтворив фасад будинку – плитку, балкони з вікнами. Ця робота – приклад того, якою може бути «братська любов» - пояснив Лерос [4].

Аналізуючи нові напрямки розвитку особистості та суспільства крізь призму дитячої субкультури потрібно виділити ще й **Інтернет субкультури** (хакери, блогери, геймери, хаоти тощо). Їх дослідження сьогодні актуальні й на часі, бо інформаційні технології досить глибоко проникли в наше життя та сучасне суспільство, яке вже не може без них існувати в своєму реальному виді.

Всесвітня мережа стала невід'ємною частиною життя сучасного суспільства, яка вже сьогодні сама формує культурні явища. Субкультури Інтернету, на відміну від інших субкультур, ще мало вивчені, як через їх молодість і динамічність, так і через складність дослідження специфіки «віртуальної реально-

сті», де не діють вже апробовані методи дослідження і структурування. Інтернет – це ідеальний інструмент для зв'язку, самовираження та персоналізації, яким, в першу чергу, користується молоде покоління, часто ігноруючи інші засоби масової інформації та комунікації.

Як стверджує Марічка Яворницька [20, с. 7], сьогодні світ шаленіє за новою безплатною грою для смартфонів і планшетів. «Син усі канікули просидів за комп'ютером, а тепер йогов дома не побачиш – якихось покемонів ловить», – дивується сусідка. «Місяць просила коханого поїхати в будівельний супермаркет, от нарешті ми їдемо, - каже мені донька. – А чому? Бо там з'явився рідкісний покемон! І ми маємо його вполювати!»

Ще жодна гра в історії так швидко не завойовувала світ. Мобільна гра з елементами доповненої реальності Рокетон Go офіційно вийшла лише в кількох країнах 6 липня. Однак уже через добу її встановили на смартфони десятки мільйонів чоловік на всіх континентах. Щодня кількість їх збільшується на 30 - 35%.

Уже за тиждень покемономанію помітили навіть ті, хто ніколи не цікавився комп'ютерними іграми. Бо ж раз по раз чуєш від когось із перехожих поруч: «Ура, впіймав!» Покемонів ловлять на вулицях, у магазинах, на стадіонах і в церквах.

Гра «оселяє» намальованих монстрів у реальних геолокаціях довкола гравців. Побачити, де саме, можна на карті. А щоб упіймати покемона, слід до нього наблизитися

й упіймати «в кадр» камери смартфона. Потім легким рухом «кидаєш» віртуальну кульку-«покебол» – і «кишеньковий монстр» (англійською *pocket monster*, скорочено - *rockemon*) додається до твоєї колекції.

Своїх вихованців тренер має годувати, розвивати, а потім виводити на бої з чужими. Також покемона можна виростити з яйця. А щоб він був сильнішим – гравцеві треба якомога більше ходити пішки (у реальному світі). Подолаєш 10 кілометрів – одержиш найсильнішого. «Кишенькові монстри» дуже різноманітні: одні скидаються на маленьких звірят, інші схожі на рослини. Говорити вони не вміють, лише видають однаковий звук із різною інтонацією.

Скачати *Pokemon Go* і грати в неї можна безплатно. А от різні додаткові можливості у грі вже слід купувати. Наприклад, власники магазинів та кафе охоче купують «модулі приманювання», завдяки яким покемони з'являються на їхній території, таким чином приманюючи «мисливців» та збільшуючи виторг. Уже в перший тиждень після виходу гри щоденний прибуток становив 2 мільйони доларів. А капіталізація японської компанії «*Nintendo*», якій належить бренд «*Pokemon*», зросла вдвічі.

До слова, на покемонах «*Nintendo*» заробляє вже 20 років. Вигадав покемонів японський геймдизайнер Сатоші Таджирі. У дитинстві він захоплювався збиранням жуків і вирішив це захоплення від колекціонування дивних істот перенести у відеогру. У 1996-му

компанія «Nintendo» випустила її для ігрових приставок - і гра стала шалено популярною.

За її мотивами почали видавати комікси -манга, зробили анімаційний серіал, вийшло кільканадцять повнометражних фільмів. Одяг, канцтовари, наклейки з покемонами продають у всьому світі. Найвідомішого покемона - Пікачу, схожого на жовтого хом'ячка з хвостом-блискавкою, – японські авіалінії навіть зобразили на своїх «боїнгах» як символ країни.

А нова хвиля популярності покемонів почалася з... жарту. Два роки тому, 1 квітня, компанія «Google» опублікувала відеоновину про нібито новий сервіс своїх карт *Google Maps*: мовляв, подорожуючи світом, можна буде ловити покемонів. Реакція користувачів переконала їх узятися за розробку такої гри.

«*Pokemon Company*», «*Google*» та «*Nintendo*» виділили на це 30 мільйонів доларів. А за розробку взялася компанія «*Niantic*». У січні 2016-го анонсували вихід гри, навесні почалося тестування. У липні *Pokemon Go* захопила світ. До кінця року вона офіційно вийде у 200 країнах. Творці обіцяють ще більше покемонів (тепер доступні лише 145 із 720), ще більше можливостей – однак наразі найважливішим завданням є забезпечити стабільну роботу серверів гри. Бо вони до такої покемонанії виявилися не готові... [20].

Субкультури інтернету можна умовно розділити на: 1) явища, які перейшли до нього з реального життя; 2) на рухи, які сформувалися безпосередньо на просторах віртуальної реальності.

Рухи представляють найбільший інтерес, як найменш вивчені. Зокрема, явище, яке фактично сформувалось в Інтернеті, звідки воно поступово проникає в реальний світ – **субкультура хаосизму** – новий, ще не вивчений рух, представляє досить значний культурологічний та соціально-психологічний інтерес. Ця неоднорідна молодіжна течія має виражені риси релігійного культу, який сформувався на основі комп'ютерної гри, а деякі її представники схильні розглядати цю субкультуру як релігію, магічне вчення і/або філософський напрям. Базою для розвитку руху хаосизму послужили субкультури блогерів та геймерів.

Сьогодні блогосфера приваблює увагу дослідників, але, поки що, це переважно зарубіжні праці. Крім того, існують вітчизняні дослідження блогосфери соціологами, маркетингологами, проте, вони більше спрямовані вивчати її переважно через призму питань, які їх цікавлять, а саме: ставлення до політики, кар'єри, масової культури, аналіз пропозицій та потреб тощо.

Оскільки Інтернет субкультури – нові динамічні утворення, тому це спричиняє певні труднощі в їх вивченні. Затрудняє дослідження й відсутність точної інформації про блогерів – бо не всі вони опубліковують дані про себе, а опубліковані дані, цілком імовірно, можуть бути не завжди достовірними.

За темою Інтернет субкультури хаосиз-

му, за нашими даними, не існує ні наукових досліджень, ні дослідницьких робіт за межами всесвітньої павутини. Тому в цій частині ми опирались на віртуальний ресурс, зокрема: використовували Інтернет енциклопедію фольклора Луркморье [5] та Вікіпедію [2], дискусії на різних форумах, в хаоситських, і не тільки, щоденниках та співтовариствах.

Сьогодні Інтернет-співтовариства, як динамічний і ще мало вивчений феноменом, представляє значний інтерес для різних напрямків науки: культурологів, соціологів, антропологів, етнографів, соціальних психологів. Основною рисою інформаційного суспільства є віртуалізація життєдіяльності. Інформаційне суспільство й розвиток нових комп'ютерних технологій сприяли формуванню багатьох нових субкультурних явищ (Інтернет-субкультура, хакери, блогери, геймери, хаоти тощо), які потребують свого наукового аналізу.

Winx Club (вінкс клуб) – сьогодні, мабуть, знайомий всім дівчаткам та їх батькам. Наліпки, постери, значки, сумки тощо – це основні атрибути юних фанаток фей з Клубу Вінкс. Проте особливе місце займає *Winx*-одяг – мрія і найкращий подарунок для маленьких модниць. Сьогодні *Winx* знаходиться на хвилі популярності, а ось раніше, набуття одягу в стилі *Winx Club* помітно відбивалось на бюджеті середньостатистичної сім'ї, де підростала заповзята прихильниця дівчаток-фей. Тепер, завдяки *babadu*, купівля одягу з

символікою клубу та зображенням улюблених героїв є доступною для всіх. Висока якість тканин та фурнітури робить співвідношення ціни та якості досить і досить привабливим [3].

Хочеться наголосити, що нині одним із захоплень, яке можна поставити в один ряд з популярними субкультурами є ролові ігри (рольовики). **Субкультура рольових ігор** – це феномен сучасного суспільства. Вона насамперед презентувала себе як неформальне об'єднання дітей та молоді, як протипага масовій культурі. Проте рольові ігри масово і незалежно одні від одних започатковували своє існування в різних країнах наприкінці 1980-х років. Це був період масової культури і тому вони можуть розглядатись як один із соціальних ігрових елементів сучасної культури. Найбільш поширеними є рольові ігри живої дії в Білорусії, Естонії, Україні, Латвії, Литві, Росії, на Скандинавському півострові та в Західній Європі, в Ізраїлі, США, Канаді й Австралії – тобто в країнах, які схиляються до західних культурних взірців.

З моменту свого народження всі діти граються в рольові ігри, причому незалежно від статі. Це починається з годування білочки і чаю для ляльки. В більш зрілому віці інтерес спрямовується все далі від ляльок, проте казки все ж бракує. Видів рольових ігор декілька: *постановка за книгою або фільмами* (за сюжетом або за мотивом); *відновлення* (історична реконструкція) *битв та подій*, які

відбувались в реальності, надумані майстром сюжету. Недавно в цей список додали і *костлей*. Всі ці ігрища відбуваються як в реальності, так і на папері або в комп'ютерній грі, з елементами рольових сюжетів [7].

Суть усіх видів ігор – це театралізоване дійство, де кожен виконує свою роль. В живих, реальних іграх, необхідно мати навички бою, знання твору або сценарію, мову. До того ж, шують, беруть в оренду або купляють костюми. Досить часто гра затягується на декілька днів і проводиться десь за містом. Якщо проводиться масова постановка, організатори вирішують питання врегулювання проведення ігор, аж до медичного обслуговування гравців. Іноді ці ігри коштують грошей, іноді все проводиться на чистому ентузіазмі.

Зауважимо, що рольові ігри (*RPG – rolle playing game*) належать не тільки дітям, досить багато дорослих займаються ними серйозно, відновлюючи події певного часу. В хід ідуть вивчення зброї, мови, моди тих часів. Відновлюються костюми з використанням дорогих матеріалів. Називається цей рух **історичною реконструкцією**. Тут враховується не тільки якість одягу та вміння грати свій персонаж, кожному мечу та серезці повинно бути історичне пояснення. Ці люди реально (вживу) відтворюють історію своїх чи інших країн та подій. Це гра для дорослих, з серйозним підходом до постановки. Проте починалось усе це, саме, в золоту пору дитинства та юності, адже гратись хочеться незалежно від

віку, статі, гендерних відмінностей та статусу в суспільстві.

Українське суспільство багате на історичні події, тому варто підтримувати цю форму ігор (історичні реконструкції), як для дорослих, так і для дітей, і цим сприяти забезпеченню реалізації національних та регіональних механізмів національної ідентичності, фольклору та субкультури суспільства. На нашу думку, варто над цим нам усім подумати.

В контексті вищесказаного нами розроблено **модель соціально-психологічного та педагогічного супроводу інтерналізації субкультури як соціально-ціннісного та особистого досвіду дитини в процесі онто та соціогенезу: ціннісно-суспільні практики; соціально-психологічний та педагогічний інструментарій вивчення субкультури дітей; підвищення компетентності (соціальної, комунікативної) педагогів та батьків, щодо засвоєння субкультури дітей в системі онто- та соціогенезу** (Рис. 1).

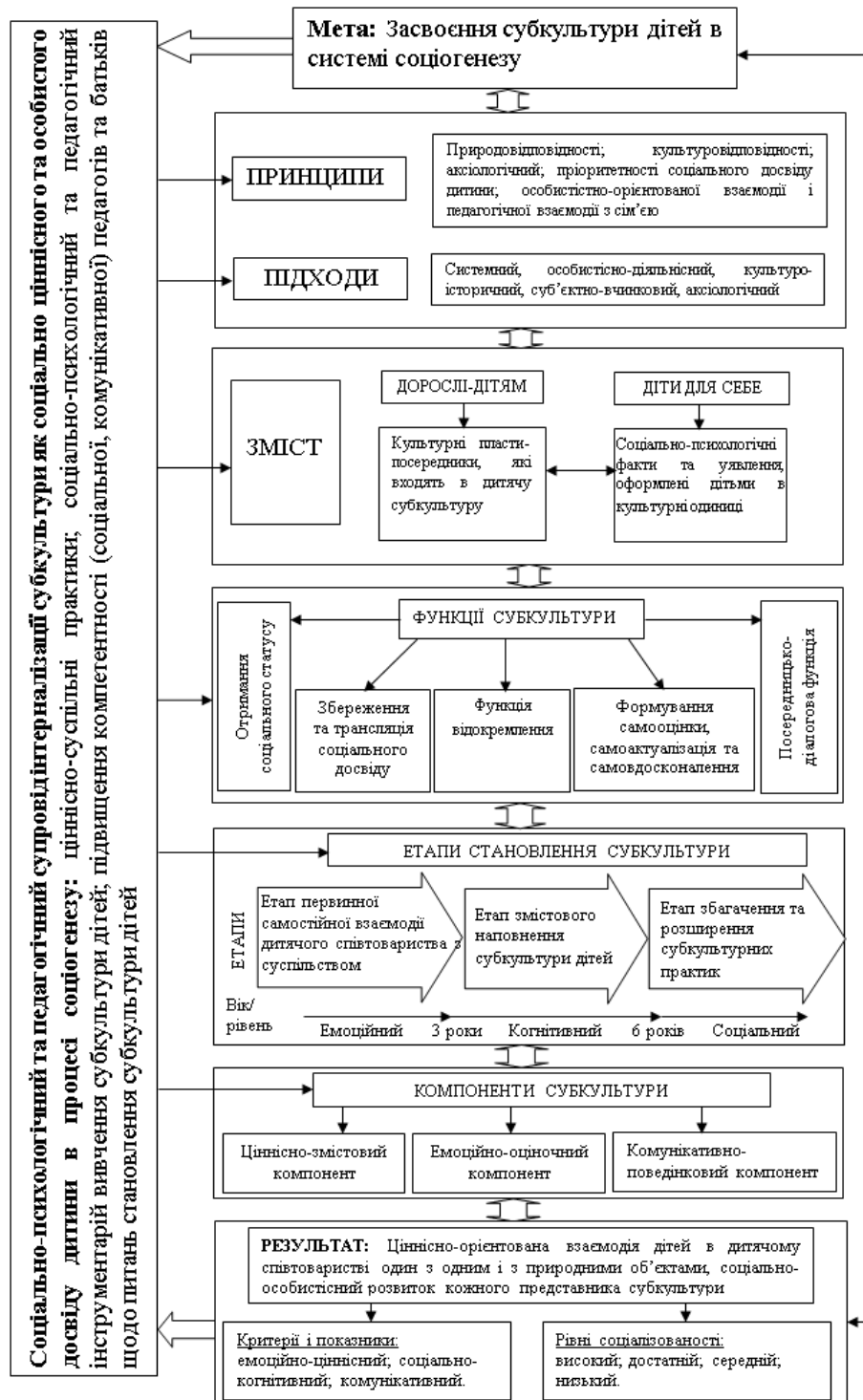


Рис. 1. Модель соціально-психологічного та педагогічного супроводу інтералізації субкультури як соціально-ціннісного та особистого досвіду дитини в процесі онто- та соціогенезу

Висновки. Процеси глобалізації та інтеграції розвитку людського суспільства супроводжуються взаємопроникненням двох субкультур – дорослої і дитячої: малі діти прагнуть до засвоєння дорослої субкультури і моделей поведінки дорослих; дорослі, навпаки, починають наслідувати дітям, освоюючи їх стиль, жаргон, слухають їх музику [1].

Сьогодні в Україні ростуть діти космополіти. Це - діти, які вивчають різні мови, мандрують, читають онлайн, спілкуються з однолітками за кордоном, відвідують різні гуртки та клуби. Мають досить широкі горизонти, яким віддають переваги. Тому, сьогодні ми повинні ставити акценти на розвиток критичного мислення та візуальної грамотності дітей, допомагати їм мислити глибше та із здоровим скептицизмом [15].

Перспективи подальших досліджень.

Учені багатьох країн, намагаючись передбачити наслідки сучасної інформаційної експансії, згуртувалися навколо спільної мети - сформувати у нової генерації основи критичного мислення для вмілого оперування навіолою інформації.

Перелік використаних джерел:

1. *Алексеевко Т. Ф.* Мас-медіа індустрії дозвілля як соціально-культурний феномен / Т. Ф. Алексеевко // Матеріали міжнародної конференції «Педагогічні та рекреаційні технології в сучасній індустрії дозвілля» (Київ, 2004 р.). – К., 2004. – С. 21-28.

2. *Вікіпедія* [Електронний ресурс]. - Режим доступу : <http://ru.wikipedia.org/wiki/культура>.

3. *Винкс-клуб* [Електронний ресурс]. — Режим доступу : http://babadu.ru/store/vendor/winx-tovary/?PAGEN_1=3

4. *В Києві* появився мурал братньої любові Росії до України [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://styler.rbc.ua/rus/zhizn/kieve-poyavilsya-mural-bratskoy-lyubvi-rossii-1472821483.html>.

5. *Дитячі пісні та речитативи* / упоряд. і автори вступ. статті Г. В. Довженок, К. М. Луганська ; АН УРСР, ІМФЕ ім. М. Т. Рильського. - К. : Наукова думка, 1991. – 447 с: нот.

6. *Интернет* енциклопедія фольклора Луркморье [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://lurkmore.ru/>.

7. *Квитка Н.* Ролевые игры / Наталия Квитка [Електронний ресурс]. –Режим доступу : <http://maxybaby.net.ua/index.php?loc=art-teens&art=role-playing-games>.

8. *Левчук Я.М.* Когнітивний потенціал традиційної дитячої субкультури / Я. М. Левчук // Наукові записки Інституту психології імені Г. С. Костюка АПН України. Вип. 38 / Ін-т психології ім. Г. С. Костюка АПН України ; за ред. С. Д. Максименка. - Київ : Ніка-Центр, 2010. – С. 188-195.

9. *Лупаренко С. Є.* Сучасна дитяча субкультура як одне з джерел існування та розвитку світу дитинства / С. Є. Лупаренко // Педагогічна освіта: теорія і практика. Збірник наукових праць. Випуск 13 / Кам'янець-Подільський національний університет ім. І. Огієнка; гол. ред. Каньоса П.С. – Кам'янець-Подільський: видавець ПП Зволейко Д.Г., 2013. – С. 187-192.

10. *Мацумото Д.* Психология и культура / Дэвид Мацумото. – СПб. : прайм-ЕВРОЗНАК, 2002. – 416 с. – (Серия «Психологическая энциклопедия»).

11. *Мейнстрим* [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Мейнстрим>

12. *Москаленко В.* Проблема виховання в контексті соціалізації особистості / В. Москаленко // Соціальна

психологія. - 2005. - № 2 (10). – С. 3-17.

13. *Новий* мурал Оболоні - танцююча дівчина [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://styler.rbc.ua/rus/dosug/novyy-mural-oboloni-tantsuyushchaya-devushka-1472997340.html>

14. *Огар Е. І.* Дитина і зло у сучасному медійному просторі: конструктивні і деструктивні складові взаємин / Е. І. Огар // Вісник СумДУ. Серія «Філологія» № 1, 2007. – Том 1. – С. 56-60.

15. *Оновлена* програма, як і що будуть читати діти в молодших класах [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://argumentua.com/stati/obnovlennaya-programma-kak-i-chto-budut-chitat-deti-v-mladshikh-klassakh>

16. *Основні* тенденції сучасної масової культури [Електронний ресурс]. – Режим доступу :http://pidruchniki.com/1821071243895/kulturologiya/osnovni_tendentsiyi_suchasnoyi_masovoyi_kulturi

17. *Плотникова С.* Профессиональные исследования блогосферы [Электронный ресурс] / Светлана Плотникова. – Режим доступа : https://www.google.com.ua/?gws_rd=ssl#q=%D0%9F%D0%BB%D0%B

18. *Смирнова Е. О.* Большинство современных игрушек пугают детей / Е. О. Смирнова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ua.golos.ua/psychology/12_12_05_bolshinstvo_sovremennyih_igrushek_pugayu_t_detey_psiholog.

19. *Халперн Д.* Психология критического мышления / Даяна Халперн. – СПб. ; М. ; Харьков ; Минск ; Питер, 2000. – 512 с.

20. *Яворницька М.* Хто такі покемони? / М. Яворницька // «ЕКСПРЕС» № 56 (8787) 28 липня – 4 серпня 2016. – С. 7.

21. *Ярошенко С.* Київ «атакують» мурали / Соломія Ярошенко // Екстрагазета Блискавка № 45 (152). – С. 9.

References (Transliteration):

1. *Alekseenko T. F.* Mas-media industriy dozvillya yak sotsialno-kulturniy fenomen / T. F. Alekseenko // Materiali mizhnarodnoy konferentsiy «Pedagogichni ta rekreatsinyi tekhnologiy v suchasniy industrii dozvillya» (Kyiv. 2004 r.). – К.. 2004. – S. 21-28.

2. *Vikipediya* [Elektronniy resurs]. - Rezhim dostupu : <http://ru.wikipedia.org/wiki/kultura>.

3. *Vinks-klub* [Elektronniy resurs]. — Rezhim dostupu : http://babadu.ru/store/vendor/winx-tovary/?PAGEN_1=3

4. *V Kievi* poyavivsy mural bratnoy lyubovi Rosii do Ukraini [Elektronniy resurs]. – Rezhim dostupu : <https://styler.rbc.ua/rus/zhizn/kieve-poyavivsy-mural-bratskoy-lyubvi-rossii-1472821483.html>.

5. *Dityachi* pisni ta rechitativi / uporyad. i avtori vstup. statti G. V. Dovzhenok. K. M. Luganska ; AN URSSR. IMFE im. M. T. Rilskogo. - K. : Naukova dumka. 1991. – 447 s: noti.

6. *Internet* entsiklopediya folkloru Lurkmorye [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa : <http://lurkmore.ru/>.

7. *Kvitka N.* Rolevyie igry / Nataliya Kvitka [Elektronniy resurs]. –Rezhim dostupa : <http://maxybaby.net.ua/index.php?loc=art-teens&art=role-playing-games>.

8. *Levchuk Ya.M.* Kognitivniy potentsial traditsiynoi dityachoi subkulturi / Ya. M. Levchuk // Naukovi zapiski Institutu psikhologii imeni G. S. Kostyuka APN Ukraïni. Vip. 38 / In-t psikhologii im. G. S. Kostyuka APN Ukraïni ; za red. S. D. Maksimenka. - Kiiiv : Nika-Tsentr. 2010. – S. 188-195.

9. *Luparenko S.* Suchasna dityacha subkultura yak odne z dzherel isnuvannya ta rozvitku svitu ditinstva / S. С. Luparenko // Pedagogichna osvita: teoriya i praktika. Zbirnik naukovikh prats. Vipusk 13 / Kam'yanets-Podilskiy natsionalniy universitet im. I. Ogienka; gol. red. Kanosa P.S. – Kam'yanets-Podilskiy: vidavets PP Zvoleyko D.G.. 2013. – S. 187-192.

10. *Matsumoto D.* Psikhologiya i kultura / Devid Matsumoto. – SPb. : praym-EVROZNAK. 2002. – 416 s. – (Seriya «Psikhologicheskaya entsiklopediya»).

11. *Meynstrim* [Elektronniy resurs]. – Rezhim dostupu: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Meynstrim>
12. *Moskalenko V.* Problema vikhovannya v konteksti sotsializatsii osobistosti / V. Moskalenko // Sotsialna psikhologiya. - 2005. - № 2 (10). – С. 3-17.
13. *Noviy mural Oboloni - tantsyuyucha divchina* [Elektronniy resurs]. – Rezhim dostupu: <https://styler.rbc.ua/rus/dosug/novyy-mural-oboloni-tantsuyushchaya-devushka-1472997340.html>
14. *Ogar E. I.* Ditina i zlo u suchasnomu mediynomu prostori: konstruktivni i destruktivni skladovi vzaemin / E. I. Ogar // Visnik SumDU. Seriya Filologiya» № 1. 2007. – Tom 1. – S. 56-60.
15. *Onovlena* programa. yak i sheho budut chitati diti v molodshikh klasakh [Elektronniy resurs]. – Rezhim dostupu : <http://argumentua.com/stati/obnovlennayaprogrammakak-i-chto-budut-chitat-deti-v-mladshikh-klassakh>
16. *Osnovni tendentsii suchasnoi masovoi kulturi* [Elektronniy resurs]. – Rezhim dostupu :http://pidruchniki.com/1821071243895/kulturologiya/osnovni_tendentsiyi_suchasnoyi_masovoyi_kulturi
17. *Plotnikova S.* Professionalnyye issledovaniya blogosfery [Elektronnyy resurs] / Svetlana Plotnikova. – Rezhim dostupa : https://www.google.com.ua/?gws_rd=ssl#q=%D0%9F%D0%BB%D0%B
18. *Smirnova E. O.* Bolshinstvo sovremennykh igrushek pugayut detey / E. O. Smirnova [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: http://ua.golos.ua/psychology/12_12_05_bolshinstvo_sovremennyih_igrushek_pugayut_detey_psiholog.
19. *Khalpern D.* Psikhologiya kriticheskogo myshleniya / Dayana Khalpern. – SPb. ; M. ; Kharkov ; Minsk ; Piter. 2000. – 512 s.
20. *Yavornitska M.* Khto taki pokemoni?/ M. Yavornitska // «EKSPRES» № 56 (8787) 28 lipnya – 4 serpnya 2016. – S. 7.
21. *Yaroshenko S.* Kiyv «atakuyut» murali / Solomiya Yaroshenko // Ekstragazeta Bliskavka № 45 (152). – S. 9.

Sitkar Viktor

Candidate of Psychology, Associate Professor of Applied Psychology at Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Gnatyuk, Ternopil (Ukraine)

CHILD'S SUBCULTURE IN THE CONTEMPORARY UKRAINIAN SOCIETY: SOCIAL AND PSYCHOLOGICAL ASPECTS

ABSTRACT

Today in the scientific area of social psychology is reevaluation value, nature, places of childhood in society. Changing social and scientific attitude, since childhood - a special world, a kind of subculture or culture to culture, an area in which a lot of mysteries and still unidentified phenomena. Children subculture as a phenomenon exists in the age range between 3-4 years (when the children formed an independent social life in peer groups) and 12-13 years, when there is a teenage subculture. The formation of children's subculture and its positive direction in the near future depends on the sociality of modern children, who are the youngest members of this age subculture.

Now the children subculture seen some changes, but it has changed a subjective component of culture (for example, social and individual domains westernization, attitudes, norms, rituals, customs, etc.), because the world is changing, environment, society, changing cultural values. But much remains unchanged and stable. This once again proves that children subculture on the one hand - a dynamic, on the other - a constant, and part of it is transferred from generation to generation, as it should be. Nowadays children,

or "new childhood" (N. Udenhoven, 2010) warn us that in a world that is rapidly changing, our understanding of it, and hence the action with children may simply cease to be adequate. Regarding the subculture, it's about what you want to study an individual who develops in a changing world. In particular, the image of modern childhood is "superficial slip" (surfing) on the web); gradually complicated at every age stage content subcultural image of the world that has both positive (stimulating the processes of imagination, creativity, abstract thinking, philosophical worldview, religious consciousness, improves the adaptive capacity of the individual) and a negative value (the emergence of anxiety, childhood fears, adolescent phobias, dependent behaviour syndrome "philosophical intoxication", etc.) for the personal growth of the child.

Although scientists have conducted theoretical and practical study subculture of childhood, many aspects of it are poorly understood. It was established that there are only some of its research issues (folklore, games, initiation, etc.), but no coherent conceptual contemporary vision of this phenomenon. As Ukrainian social psychology, has not yet developed the concept of children's subculture that would more fully explain this phenomenon, allow better to understand, optimize the relationship to her society and could predict the ethno-social and socio-psychological manifestations of children's subculture in an era of globalization, and self-actualization, self-

development and self-realization of the child in the globalization culture.

Also in the article the model of socio-psychological and pedagogical support internalization subculture as a social value and personal experience in the child ontogeny and sociogenesis.

Keywords: children, culture, subculture, subculture children, society, socialization, internalization subculture, social values experience, personal experience.

Ситкар Виктор Иллич

Кандидат психологических наук, доцент кафедры практической психологии Тернопольского национального педагогического университета имени Владимира Гнатюка, г. Тернополь (Украина)

ДЕТСКАЯ СУБКУЛЬТУРА В СОВРЕМЕННОМ УКРАИНСКОМ СОЦИУМЕ: СОЦИАЛЬНО- ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Аннотация. В статье рассматриваются социально-психологические аспекты детской субкультуры в современном украинском социуме. Указывается, что субкультура детей является многогранной составляющей современной культуры Украины, что, трансформируясь под влиянием процессов глобализации и демократизации, определяет специфику формирования культуры подрастающего поколения и в тоже время обновляется, обогащаясь социокультурными приобретениями новой генерации. Сквозь призму субкультуры детей проанализировано основные тенденции современ-

ной массовой украинской культуры, новые направления становления личности и общества, представлено интегрированную социально-психологическую модель интернализации субкультуры как социально-ценностного и личностного опыта ребенка в процессе онто- и социогенеза.

Ключевые слова: дети, культура, субкультура, детская субкультура, социум, социализация, интернализация субкультуры, социально-ценностный опыт, личностный опыт.