

движениях, остальные 33% – имеющие негативное представление о молодежных движениях).

Итак, в результате исследования было выявлено, что фактически 76% респондентов не выражают желания участвовать в молодежных организациях из-за неудовлетворительной степени информированности (целях, возможностях участия в таких организациях, возможности реализовать себя как активного члена общества). Но важно понимать, что информирование сегодня может служить вектором движения для молодежи, способствовать развитию их гражданской позиции как активной.

*А.А. Гризель*

## **ОТНОШЕНИЕ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ К ТАТУИРОВКАМ**

Из всех живых существ человек – единственный, кто стремится изменить и украсить собственное тело. Одни это делают в погоне за модой, другие – из желания выделиться. Однако, если способов, предлагаемых современной индустрией красоты, недостаточно, можно прибегнуть к древнейшим искусствам – татуажу и пирсингу.

Сегодня, как никогда раньше, татуировка стала явлением массовой культуры: врачи и адвокаты, политики и бизнесмены, профессора университетов и домохозяйки украшают себя экзотическими иероглифами, браслетами, магическими знаками и орнаментами. Интерес подогревает очевидная популярность этого искусства среди знаменитостей. Мода на натальную живопись охватила практически все слои населения – рисунки на тело наносят не только рок-звезды и подражающая им молодежь, но и вполне солидные люди.

В связи с возросшей популярностью татуировок возникает вопрос: рассматривать их как пережиток, вид искусства или модную тенденцию? На эту тему ведутся дискуссии в прессе, проводятся социологические опросы и другие серьезные исследования. Существуют диаметрально противоположные мнения. Одни полагают, что подобным образом украшают свое тело только ограниченные люди, недалеко ушедшие в своем развитии. Другие с уверенностью утверждают, что татуировка, несомненно, является искусством и способом самовыражения, как ее обладателя, так и выполнившего ее мастера. Считается также, что натальные рисунки являются частью имиджа человека, поэтому в последнее время татуировками заинтересовались не только художники, но и модельеры. Однако, как бы ни менялось отношение

к татуировкам, особенно распространены они в среде молодежи. Количество студий тату стремительно увеличивается.

Для социологов интересными в этой ситуации являются вопросы о заинтересованности студентов в татуаже, их удовлетворенности татуировками.

С целью определения отношения студенческой молодежи к татуировкам осенью 2010 года автором методом анкетирования были опрошены 56 студентов 1 - 3 курсов трех подразделений Российского государственного профессионально-педагогического университета (института социологии и права, отдела музыкальной звукорежиссуры и института искусств). Участники данного пилотажного исследования были отобраны методом типичных представлений.

В ходе исследования выявлено, что самые распространенные татуировки, по мнению студентов, - это декоративные рисунки и татуировки осужденных (в принципе абсолютно противоположные друг другу).

Основные причины нанесения татуировок, по мнению большинства имеющих и не имеющих рисунков на теле, – «татуировка на теле – это красиво»; «нанесение татуировки – это способ самовыражения, стремление быть оригинальнее и даже моднее остальных».

На заинтересованность в татуировках влияет информированность об их видах. Те студенты, которые знают о видах – желают сделать татуировку (73%), а кто не знает – не хотят делать рисунок на теле (59%).

При анализе предпочтений видов татуировок в зависимости от пола обнаружилось, что затрудняется с выбором каждый третий молодой человек; среди девушек таковых меньше – не уверены при выборе каждая пятая. И все-таки, молодые люди чаще предпочитают татуировки в виде геометрического узора (16%), животного (11%), либо свой эскиз (6%). Девушки же на первое место ставят иероглиф (27%), затем животное (24%) и украшение (11%).

Заинтересованность студентов в отношении татуировок зависит и от принадлежности их к какой-либо субкультуре. У многих представителей различных субкультур можно увидеть рисунок на теле – татуировку, особенно у таких, как реперы, металлисты, рокеры, альтернативщики, байкеры и достаточно распространенных в российской провинции в среде молодежи – «гопников» и др. В различных субкультурах татуировка - это способ самовыражения, знак отличия от других субкультур. Из опрошенных студентов РГППУ, принадлежащих к тем или иным субкультурам, 72% хотели бы сделать татуировку. Из тех, кто не принадлежит ни к какой субкультуре (39%), каждый третий хотел бы иметь татуировку.

Оценка студентами распространения татуировок влияет на степень согласия с суждением: «Если бы были средства, я бы сделал(а) татуировку» Студенты, которые считают, что распространение татуировок хорошо – совершенно согласны с этим суждением (40%). А респонденты, которые считают, что распространение татуировок это плохо – полностью не согласны с суждением (43%).

В целом студенческая молодежь заинтересована в отношении татуировок, не считает этот феномен отрицательным для общества. В наше время они спокойно относятся как к татуировкам, так и к представителям каких-либо субкультур, которые чаще делают татуировки. Сейчас модно отличаться от других, проявлять свое «я», студенты не считают это пощечиной общественному вкусу, наоборот, по их мнению, татуировка – это искусство, способ самовыражения.

*С.М. Куликов, А.С. Сахарчук*

## **КУЛЬТУРА ВИДЕОИГР**

Современные тенденции развития технологий, привели к такому феномену, как видеоигры. Буквально за 30 лет своего развития они проникли во все сферы жизни цивилизованного общества. В странах Европы, Восточной Азии и Северной Америки видеоигры являются неотъемлемой частью повседневной жизни. Как любое повседневное явление, они оказывают огромное влияние на формирование личности и культуру общества. В связи со своей широкой распространённостью видеоигры приобрели массовый характер и множество своих последователей. Как у любой социальной группы, у поклонников видеоигр сформировалась своя культура. Но в России эта культура не имеет широкого распространения среди игроков. Однако постепенно она стала популяризоваться в узких кругах. Ярким примером тому служат такие социальные явления как игровые журналы (Лучшие компьютерные игры, Игромания, РС-игры и др.), игровые клубы (Импульс, Омут) и игровые турниры (Dreamhack, World Cyber Games) . В связи с этим культура видеоигр требует особого внимания со стороны исследователей, так как она стала всё глубже проникать в нашу жизнь.

«Игра – это необходимая и неизбежная часть жизни практически любого человека»<sup>1</sup>. И с этим трудно поспорить, ведь даже выдающиеся психологи Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин выделяют ведущую деятельность в детстве –

---

<sup>1</sup> Кураев А.В. Компьютерный «аппендицит» // Национальный прогноз Вып.12. 2010. С. 4.