

СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ РЕГИОНОВ

Научная статья
УДК 316.723(571.621)

НОВЫЕ ГОРОДСКИЕ СУБКУЛЬТУРЫ (НА МАТЕРИАЛАХ ГОРОДА БИРОБИДЖАНА)

А.Л. Калинин

Институт комплексного анализа региональных проблем ДВО РАН,
ул. Шолом-Алейхема 4, г. Биробиджан, 679016,
e-mail: kalinin140912@yandex.ru

В работе проанализировано понятие субкультуры. На примере города Биробиджана рассматривается процесс формирования субкультуры участников квазиинтеллектуальной игры «Игры разума». Дано описание структуры участников сообщества. Определено, что самоназвание у сообщества отсутствует. Выявлено, что большинство участников сообщества принадлежит к близким социально-экономическим strатам.

Ключевые слова: субкультура, квазиинтеллектуальные игры, городская субкультура.

Образец цитирования: Калинин А.Л. Новые городские субкультуры (на материалах города Биробиджана) // Региональные проблемы. 2022. Т. 25, № 3. С. 118–120. DOI: 10.31433/2618-9593-2022-25-3-118-120

Социальная среда изменчива. Новые элементы формируются постоянно. Процесс изучения живого общества и общественной жизни стоит у истоков человеческой истории. Новые объединения, движения, а также субкультуры, возникающие под влиянием изменений и в процессе развития общества, в свою очередь сами влияют на культуру и на общество. Это взаимонаправленный процесс. Изучение появляющихся субкультур является неотъемлемой частью исследования общества. Субкультуры могут формироваться на национальной, демографической, профессиональной, географической и других основах, в том числе вокруг интеллектуальных или квазиинтеллектуальных игр. Так как именно в городах сосредоточен социокультурный потенциал, субкультуры, в том числе и интеллектуальные, зарождаются и формируются преимущественно в городской местности.

Субкультура – это система убеждений, ценностей и норм, которые разделяются и активно используются явным меньшинством людей в рамках определенной культуры [1, с. 308].

Долгое время само понятие субкультуры имело негативные коннотации как что-то выпа-

дающее из общего поля традиционной культуры. Зачастую между понятиями субкультура и контр-культура ставили знак равенства. Во многом, по нашему мнению, это связано с тем, какие именно социальные группы изучали исследователи: ювенальные банды, этнические группировки, а в последующем молодежные нонконформистские движения, такие как панки, хиппи, скинхеды и др. [3, 5], т.е. социальные группы, которые легче всего было вычленил из общей массы общества. Они имели свой сленг, традиции, обычаи, выделяющийся внешний вид.

«Стоит отметить также другие определения молодежных движений, характерные для того времени: «underground» – подполье или «subterranean culture» – буквально «подземная культура». Сам префикс sub- указывает на что-то «низкое», «лежащее под» культурой, тем самым как бы отказывая субкультуре во взаимодействии с обществом» [6, с. 28].

Явление субкультуры по своей сути неоднородно. «В зависимости от характера отношения к обществу принято различать субкультуры, возникающие в виде позитивной реакции на социаль-

ные и культурные потребности общества (например, профессиональные) и субкультуры, в той или иной степени противостоящие культуре общества в целом (нонконформистские субкультуры)» [4].

Другая классификация субкультур, предлагаемая В. Соколовым и Ю. Осокиным, включает следующие группы: религиозные субкультуры, половозрастные, социально-профессиональные, этнические, территориальные и досуговые [2]. Субкультура, как и культура вообще, – результат коллективного творческого потенциала и посему подвергается историческим изменениям и преобразованиям.

Городская среда в силу своей открытости и наличия разнообразных видов деятельности, а также благоустроенности жизненного пространства высвобождает у населения свободное время и способствует разнообразию досуговой деятельности, на базе которой могут формироваться социальные группы, сообщества, клубы по интересам и пр., что в дальнейшем может стимулировать появление новых видов субкультур. На примере города Биробиджана рассмотрим формирование субкультуры участников квазиинтеллектуальных игр.

На протяжении 4,5 лет (с перерывом на локдаун, введенный из-за пандемии Covid-19) в городе Биробиджане еженедельно проходит квазиинтеллектуальная игра «Игры разума». В настоящее время на постоянной основе в играх принимают участие 140–160 человек. Это люди, которые составляют основной костяк игроков. На периферии данной социальной группы находятся еще порядка 30 человек, принимающие участие в игре время от времени. Таким образом, можно говорить о численности группы играющих в квазиинтеллектуальную игру жителей города в пределах 160–190 человек (0,3% населения города). Отметим, что для среднего города, которым является Биробиджан, данная общность представляется достаточно значимой.

Попробуем описать людей, которые являются ядром сообщества. Возраст игроков – 35+. Гендерное соотношение: женщины – 65%, мужчины – 35%. Уровень образования: в подавляющем большинстве игроки – это люди с высшим образованием, в том числе имеющие несколько высших образований по несвязанным специальностям. Если рассматривать профессиональную принадлежность игроков, то мы можем наблюдать следующую картину. Подавляющее большинство игроков относятся к так называемым «белым воротничкам». Это учителя, ученые, работни-

ки культуры, врачи, чиновники, предприниматели, банковские служащие, менеджеры (высшего звена). Часть игроков – представители силовых структур (Минобороны, МВД России), но и в этом случае они являются руководителями (офицерами) высшего звена.

Одним из важных, на наш взгляд, моментов является и факт наличия оплаты возможности участия в игре, вход на которую стоит 350 рублей на человека. Также необходимо отметить, что игры проводятся в неформальной обстановке на территории ресторана, следовательно, участие в игре зачастую сопровождается заказом еды и напитков, что также требует наличия определенной денежной суммы. Соответственно, игроками являются люди, обладающие финансовым достатком, которые могут позволить себе раз в неделю потратить некоторую сумму на хобби (развлечение). Вот что об этом говорит один из организаторов «Игр разума»: *«Люди готовы потратить деньги для того, чтобы пошевелить извилинами. Это говорит о том, что у них есть эти деньги, которые они готовы потратить на развлечение. У них не стоит вопрос какой-то выживаемости»*. Исходя из вышесказанного можно предположить, что большинство участников сообщества принадлежит к близким социально-экономическим стратам.

В настоящее время в ходе проведенных пробных интервью нам не удалось выявить какого-то самоназвания данной группы и ее представителей. В западной традиции людей, предпочитающих подобную форму досуга, иногда называют quizzers, что является производным от pub-quiz, но в русскоговорящем сообществе единого (конвенционального) названия субкультуры игроков квазиинтеллектуальных игр пока не наблюдается.

Учитывая достаточно высокую степень однородности группы как в рамках явления, их объединяющего, так и за его пределами (схожий возраст, уровень образования и дохода, социальный статус), мы можем предположить, что в настоящее время мы наблюдаем начальные стадии формирования в городе Биробиджане новой субкультуры.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Большой толковый социологический словарь. Т. 2 (П-Я): пер. с англ. М.: Вече: АСТ, 1999. 528 с.
2. Быкова К.В. Субкультура как социологическая категория. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/51861/1/klo_2013_242.pdf (дата обращения: 01.04.2022).
3. Молодежные движения и субкультуры Санкт-Петербурга (социологический и антро-

- пологический анализ) / отв. ред. В.В. Костюшев. СПб.: Норма, 1999. 304 с.
4. Нигматуллина Г.Ф. Специфика субкультуры интернет-сообществ // Известия вузов. Социология. Экономика. Политика. 2010. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-subkultury-internet-soobschestv> (дата обращения: 14.04.2022).
 5. Хебдидж Д. Субкультура, значение стиля. URL: http://samlib.ru/s/sorokoumowski_j_i/123345.shtml (дата обращения: 14.04.2022).
 6. Щепанская Т.Б. Система: тексты и традиции субкультуры. М.: ОГИ, 2004. 286 с.
- REFERENCES:
1. *Bol'shoi tolkovyi sotsiologicheskii slovar'* (Collins Dictionary of Sociology). Vol. 2: Translated from English. M.: Veche: AST Publ., 1999. 528 p. (In Russ.).
 2. Bykova K.V. *Subkul'tura kak sotsiologicheskaya kategoriya* (Subculture as a sociological category). Available at: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/51861/1/klo_2013_242.pdf (accessed: 04.14.2022). (In Russ.).
 3. *Molodezhnye dvizheniya i subkul'tury Sankt-Peterburga (sotsiologicheskii i antropologicheskii analiz)* (Youth movements and subcultures of St. Petersburg (sociological and anthropological analysis)), V.V. Kostiushev Ed. Saint Petersburg: Norma Publ., 1999. 304 p. (In Russ.).
 4. Nigmatullina G.F. Specificity of subculture of Internet communities. *Izvestiya vuzov. Sotsiologiya. Ekonomika. Politika*, 2010, no.2. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-subkultury-internet-soobschestv> (accessed: 04.14.2022). (In Russ.).
 5. Hebdige D. *Subkul'tura, znachenie stilya* (Subculture, the meaning of style). Available at: http://samlib.ru/s/sorokoumowski_j_i/123345.shtml (accessed: 04.14.2022). (In Russ.).
 6. Shchepanskaya T.B. *Sistema: teksty i traditsii subkul'tury* (System: texts and traditions of subculture). Moscow: OGI Publ., 2004. 286 p. (In Russ.).

TO THE ISSUE OF THE NEW URBAN SUBCULTURE FORMATION IN A MIDDLE TOWN, ON THE EXAMPLE OF BIROBIDZHAN

A.L. Kalinin

In the paper, the author considers the concept of subculture forming in the process of the quasi-intellectual game «Mind Games». The work provides a description of the community members structure. It is stated that the community has no self-designation and the majority of community members belong to the same social-economic stratum.

Keywords: *subculture, quasi-intellectual games, urban subculture.*

Reference: Kalinin A.L. To the issue of the new urban subculture formation in a middle town, on the example of Birobidzhan. *Regional'nye problemy*, 2022, vol. 25, no. 3, pp. 118–120. (In Russ.). DOI: 10.31433/2618-9593-2022-25-3-118-120

Поступила в редакцию 15.04.2022

Принята к публикации 15.09.2022