

УДК 354.008.001.361(477)

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-53>**Віктор ШОСТАК**

кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри культурології, Волинський національний університет імені Лесі Українки, просп. Волі, 13, м. Луцьк, Волинська обл., Україна, 43025

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4837-9633>**Ольга МОСКВИЧ**

кандидат філософських наук, доцент, завідувач кафедри культурології, Волинський національний університет імені Лесі Українки, просп. Волі, 13, м. Луцьк, Волинська обл., Україна, 43025

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6964-7863>

Бібліографічний опис статті: Shostak, V., Moskvych, O. (2025). Культурне дозвілля молоді: конструювання і відтворення смислів у субкультурі в контексті медіатрансформацій. *Fine Art and Culture Studies*, 4, 414–419, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-53>

КУЛЬТУРНЕ ДОЗВІЛЛЯ МОЛОДІ: КОНСТРУЮВАННЯ І ВІДТВОРЕННЯ СМИСЛІВ У СУБКУЛЬТУРІ В КОНТЕКСТІ МЕДІАТРАНСФОРМАЦІЙ

Питання формування, розвитку і функціонування субкультур в Україні були і є актуальними в нових соціокультурних умовах розвитку українського суспільства та в контексті глобальних медіатрансформацій. Альтернативні форми молодіжної культури відіграють важливу роль у формуванні нових культурних цінностей, стереотипів сприйняття і форм поведінки молоді у медіакulturі. На даному етапі у вітчизняному науковому дискурсі недостатньо досліджений вплив медіатрансформацій на візуальні та організаційні аспекти численних субкультур і спільнот, зокрема молодіжних. Це створює потребу в поглибленому культурологічному аналізі ролі сучасних субкультур у формуванні індивідуального та колективного досвіду молоді.

Мета роботи – визначити головні світоглядно-культурні координати окремих форм дозвілля молоді, дослідити особливості конструювання і відтворення смислів у субкультурі в контексті медіатрансформацій. **Методологія дослідження** ґрунтується на поєднанні філософсько-теоретичних, культурологічних і загальнонаукових методів. Зокрема використані аналітично-історичний метод, синтез і абстрагування, метод порівняння, систематизації і реконструкції соціокультурних явищ. **Наукова новизна.** У статті зроблено спробу проаналізувати та узагальнити механізми конструювання та відтворення культурних смислів в контексті дозвілля і самореалізації молоді в медіакulturі. Прослідковується взаємозв'язок нових форм культурного простору з новими соціальними процесами в сучасній Україні. **Висновки.** Кожна субкультура формується навколо ключового елементу – символу (музичного, релігійного, філософського). Цей елемент створює культурний код, який відображається в текстах, зовнішньому вигляді, атрибутиці та назві субкультури. Культ дороги відображає смисл подорожування і фіксується у зовнішності, атрибутиці, сленгу учасників субкультур. Культурний код геймерів визначається віртуальним простором і тематикою ігор. Згідно з аналізом культури геймерів, виявлено наявність усталених норм, ієрархічної структури та специфічної термінології. Ця спільнота формує «ігровий рух», основу якого становлять наративи, що містяться в ігрових текстах. Крім того, спостерігаються окремі субкультури, об'єднання яких відбувається виключно на основі визначеного комунікативного простору, що набуває для них семантично значущого характеру. Місце, де відбуваються тусовки, визначає ідентичність, є символом групової приналежності. В кожній субкультурі можна визначити спеціальні знакові об'єкти – вербальні, ідеографічні та ситуативні знакові об'єкти, об'єкти навколишнього світу, що відіграють у даній субкультурі знакову роль, а також їхні просторові, часові, предметні, тілесні коди. Важливу роль у конструюванні смислів молодіжної субкультури відіграє просторовий код, який трансформується в медіакulturі.

Ключові слова: субкультура, культурний код, дозвілля, дорога, смисл, гра, медіакультура.

Viktor SHOSTAK

PhD in History, Associate, Professor at the Department of Cultural Studies, Lesya Ukrainka Volyn National University, 13 Voli Ave, Lutsk, Volyn region, Ukraine, 43025

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4837-9633>

Olha MOSKVYCH*PhD in Philosophy, Associate Professor at the Department of Cultural Studies, Lesya Ukrainka Volyn National University, 13 Voli Ave, Lutsk, Volyn region, Ukraine, 43025***ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-6964-7863>

To cite this article: Shostak, V., Moskvych, O. (2025). Kulturne dozvillia molodi: konstruiuvannia i vidtvorennia smysliv u subkulturі v konteksti mediatransformatsii [Youth Cultural Leisure: Constructing and Reproducing Meaning within Subcultures in the Context of Media Transformations]. *Fine Art and Culture Studies*, 4, 414–419, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-53>

YOUTH CULTURAL LEISURE: CONSTRUCTING AND REPRODUCING MEANING WITHIN SUBCULTURES IN THE CONTEXT OF MEDIA TRANSFORMATIONS

*This work **aims** to identify the main worldview and cultural coordinates of specific forms of youth leisure and to describe the peculiarities of meaning construction and reproduction within subcultures **in the Context of Media Transformations**. **The research methodology** combines philosophical-theoretical, cultural and general scientific approaches. Specifically, the study employs the analytical-historical method, synthesis and abstraction, comparison, as well as methods of systematization and reconstruction of sociocultural phenomena. **The scientific novelty**. This article attempts to analyze and generalize the mechanisms through which cultural meanings are constructed and reproduced in the context of youth leisure and self-realization in media culture. It explores the interconnection between emerging forms of cultural space and new social processes in contemporary Ukraine. **Conclusions**. Each subculture consolidates around a core symbol, musical genre, religious teaching, philosophy, or similar element that forms its cultural code. This code is reproduced and transmitted through its texts, attributes, appearance, and naming. For example, the “cult of the road” reflects the meaning of travel and is expressed in participants’ appearance, accessories, and slang. The cultural code of gamers is shaped by virtual space and game-related themes. Gamer culture possesses its hierarchy, rules, names, and a “gaming movement” based on game texts. Some subcultures are unified solely by a specific place of communication, which takes on a meaning-making function. Such spaces of social gathering become markers of identity and symbols of group affiliation. In each subculture, special sign objects can be identified – verbal, ideographic, and situational sign objects, objects of the surrounding world that play a sign role in this subculture, and their spatial, temporal, object, and body codes. The spatial code, which is transformed in media culture, plays an important role in constructing the meanings of the youth subculture.*

Key words: subculture, cultural code, leisure, road, meaning, game, media culture.

Актуальність теми. Питання формування, розвитку і функціонування субкультур в Україні були і є актуальними в нових соціокультурних умовах розвитку українського суспільства та в контексті глобальних медіатрансформацій. Альтернативні форми молодіжної культури відіграють важливу роль у формуванні нових культурних цінностей, стереотипів сприйняття і форм поведінки у медіакulturі. Проблеми взаємовідносин молоді між собою, особливості ставлення молодих людей до традиційних цінностей і можливостей їх подальшого розвитку залишаються малоусвідомлюваними і недостатньо вивченими. В цьому контексті вивчення особливостей конструювання смислів і відтворення культурних кодів в різних формах культурно-дозвільної діяльності мають величезне значення і є надзвичайно актуальними для подальшого соціокультурного розвитку України.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Особливості розвитку субкультур в Україні та

світі описували чимало науковців. Є. Борінштейн розглядає природу субкультурного феномена в сучасних трансформаційних умовах України (Борінштейн, 2014, с. 95-96). Заграй Л. Д. аналізує особливості стилю життя готів в контексті проблематики загальної та педагогічної психології (Заграй, 2012). Корпач Н. І. описує головні риси і механізми творення смислів в молодіжній культурі України доби незалежності (Корпач, 2009). Лавріненко Н. досліджує нові методологічні підходи і соціологічні теорії при аналізі субкультур (Лавріненко, 2005). Лепіхова Л. А. робить спробу виокремити соціальні компетентності представників субкультур, які допомагають молодим людям позитивно реалізувати себе і досягти вищих ступенів самореалізації власної особистості (Лепіхова, 2004, с. 53-54). Мельник Т. М. аналізує міжнародний досвід субкультурних перетворень, що особливо актуально в контексті медіатрансформацій та інтенсифікації міжнародних контактів України з іншими спільнотами світу

(Мельник, 2014). Пехник А. і Тітлей М. досліджують активні форми дозвілля молоді в медіареальності. Зокрема, аналізують процедури конструювання смислів та правила різних ігор серед геймерів та представників інших спільнот. Зокрема наголошується на різних оцінках такої діяльності через призму моральних, етичних і соціальних координат (Пехник, 2001).

Мета статті – визначити головні світоглядно-культурні координати окремих форм дозвілля молоді, дослідити особливості конструювання і відтворення смислів у субкультурах в контексті медіатрансформацій.

Виклад основного матеріалу. Сенси субкультури відображаються через спосіб та місце проведення дозвілля молоді: від читання репу і беззмстовних розмов до ритуальних дій, танців хіп-хоп, катання на BMX і навіть віртуальних боїв. Є субкультури, що формуються й об'єднуються лише на основі визначеного місця спілкування, яке в цьому сенсі набуває смислотворчого характеру. Місце, де відбуваються зібрання учасників субкультур, маркує, визначає ідентичність, будучи символом групової приналежності. Приналежність до молодіжної субкультури часто визначається місцем і способом проведення дозвілля. Рейвери, клабери, байкери та гопники мають свої клуби і бари, тоді як готи, емо, репери, кіберпанки та геймери збираються в комп'ютерних клубах, ангарах чи інших «тусовочних» місцях.

Особливе місце в житті деяких субкультур, зокрема хіпі, байкерів і «трєвелєрів» («travellers» – від англ. «подорожуючі без постійного місця проживання»), займають подорожі. Вони є не просто частиною дозвілля, а основою їхнього способу життя, що формує їхні цінності та світогляд.

Існує своєрідний культ дороги, яка є знаком та умовою приналежності до певної субкультури. Для таких субкультур як хіпі, панки та їхніх послідовників подорожі є не просто способом пересування, а символом свободи. Вони часто мандрують автостопом, електричками, пішки або іншим безкоштовним транспортом. Для них важлива не кінцева точка маршруту, а стан душі в дорозі. Саме цей досвід безмежної свободи є центральним у світогляді цих спільнот, а сам факт подорожі стає знаком приналежності та посвяти. Наявність потертого «Атласу доріг», мовою сленгу «трєсник», «стопник»

служує символом гордості, «дорослості» (значущості у колах субкультурників), відображає статус його власника (Лавріненко, 2006, с. 100).

Підземні переходи та коридори часто є місцями зустрічей представників субкультур. Поняття «дороги», що розглядається як символ та практика, визначає всю іншу символіку субкультури, зокрема хіпі, панків, індіаністів, рольовиків, толкіністів, байкерів, рокеїв, геймерів. Із символом «дороги» пов'язані уявлення, стереотипи поведінки, ритуали, які зафіксовані у наративах мандрівника. Характерним є часте повторення теми дороги у автонаративах, а також у прізвиськах, наприклад, «Сталкер», «Провідник», «Тремпіст» (від англ. tramp – «блукати»).

Важливість подорожей вкорінена у зовнішності, атрибутах та сленгу учасників субкультури. Одяг надзвичайно зручний, натуральний та дещо зношений. Взуття зручне, зношене, кросівки зазвичай старі та зношені. Характерними є дорожні сумки – ганчір'яні сумки через плече та рюкзаки. У багатьох субкультурах атрибути, наприклад «фєньки» у хіпі, мають глибоке символічне значення. Ці браслети з ниток та бісеру є не просто прикрасами, а засобом організації соціальних зв'язків. Вони служать індикатором статусу людини та тривалості її перебування в спільноті. Крім того, фєньки використовуються як подарунки під час подорожей, символізуючи встановлення міцних стосунків. Бувають «фєньки» індивідуальні, які плетуться спеціально для конкретної людини і характеризуються унікальним поєднанням кольорів, кількості та порядку намистин, що відображає символіку цієї конкретної людини; їх не передають і не знімають (Заграй, 2012, с. 69).

Концепт «дороги» лежить в основі поведінкових установок багатьох субкультур. Наприклад, гасло «Завжди вперед» у хіпі та панків відображає філософію шляху як самоцінності, де процес важливіший за результат. Принцип «Не сперечатися про загальні проблеми» підкреслює їхні цінності: терпимість, пацифізм та відкритість до спілкування, що є важливим для вільного пересування автостопом чи поїздом та реалізувати відповідний стиль життя. Також важлива стратегія «Не роби запасів», яка демонструє зневагу до матеріалізму і споживання. Ідеальний рюкзак мандрівника наполовину порожній, лише зі змінним одягом і трєсником.

«Якщо ви втратите певні речі чи гроші, порадійте за людину, яка їх знайшла», – одна з основних ідей та життєвих установок. (Лаврінченко, 2006, с. 104). Поведінкова стратегія, заснована на практиці «аск» (від англ. to ask – «просити»), є актуальною і визначальною для способу життя представників таких субкультур, як хіпі та панки. (Борінштейн, 2014, с. 91-92). Вищеописані схеми визначають побудову світогляду «кочового» способу життя. Через набуття досвіду подорожей та опанування відповідних інтерпретаційних схем людина розвиває розуміння моделі взаємин у субкультурі, взаємодіє з її традиціями та зі спільнотою як комунікаційною мережею.

В контексті сучасних медіатрансформацій ігрові сюжети відіграють ключову роль в ігровій субкультурі та можуть розглядатися як тексти, що встановлюють інтерпретаційні рамки, на основі яких організовується, структурується та розуміється сюжет гри. Під час гри індивід інтерпретує текст (сюжет), який містить його основні значення, цінності, норми, правила та події, і на основі цього створює власні наративи через діалог. Молода людина приймає задалегідь визначену субкультурну модель, часто без аналізу чи уточнення. Тому молоді люди з віртуальних або ігрових субкультур часто втрачають відчуття реальності та використовують засвоєні у грі закономірності для вирішення повсякденних проблем.

Досить поширеною в сучасній медіареальності, особливо серед підлітків, є субкультура геймерів – шанувальників комп'ютерних ігор, які вбачають у них усе своє життя. Ігри поглинають практично весь їхній вільний час. Найорганізованішою спільнотою геймерів є «квакери», основною грою яких є «Quake» (Мельник, 2014, с. 36-37). Комп'ютерні ігри – це тексти, що інтерпретуються через взаємодію між учасниками. Спілкуючись через дії, співпрацюючи з іншими, часто навіть із однолітками з-за кордону, підлітки послідовно проходять завдання, перемагають або терплять поразку. Залежно від того, наскільки успішним є результат, створюються позитивні наративи, зосереджені на успіху, або негативні наративи, зосереджені на невдачі.

Субкультура геймерів, незалежно від гри, в яку вони грають, має свою ієрархію, правила та назви. Життя цієї групи в клубному

середовищі називається «ігровим рухом», який базується на ігрових текстах. Існують ігри, зокрема RPG, де гравець відіграє ключову роль у формуванні сюжетної лінії. Він самостійно керує діями персонажа, забезпечуючи його екіпіруванням, зброєю та провізією, а також взаємодіє з іншими ігровими персонажами як у бою, так і в діалогах. У процесі гри відбувається глибока ідентифікація з персонажем: гравець переживає його перемоги та поразки, а спосіб життя героя поступово впливає на його власний. І тут виникає питання: що це за спосіб життя? Важливо, що вибір персонажа залежить від рівня розвитку гравця. Якщо у підлітковому віці персонажі часто є однотипними, то з віком та зростанням інтерпретаційної компетентності молоді люди надають перевагу більш різноманітним типажам.

Мережеві ігри, де взаємодіють кілька гравців, поділяються на два типи: «кооперативні», де учасники об'єднуються для спільної мети, і «змагальні» (death-match), де вони протистоять один одному (як в дуелі, так і в командних змаганнях). Ця взаємодія робить спільноту геймерів надзвичайно емоційною та динамічною в медіареальності.

Для інтеграції в ігрову спільноту геймери послуговуються специфічною моделлю інтерпретації та вербальними знаками. Центральним елементом цієї ідентичності є нікнейм (або просто «нік»), ім'я яким гравець означає себе у грі. Нікнейм – це не просто ім'я, а візитна картка людини в субкультурі. Справжні імена гравців у віртуальному просторі зазвичай залишаються невідомими. «Нік» підсвідомо окреслює життя суб'єкта в клубі та поза ним. Окрім того, для позначення організованих груп гравців, що разом тренуються, змагаються та проводять дозвілля, геймери використовують термін «клан». Взаємодія між цими групами визначається поняттям «кланові війни». Кожен клан має свою назву, зокрема в Україні найвідоміші такі як «KPD», «MASK», «HR», «DMM».

Немережеві ігри, такі як «Діабло» і «Варкрафт», є популярним видом дозвілля в медіакulturі. (Тітлей, 2019, с. 25). В них є загальна сюжетна лінія, але решту змісту гравці створюють самостійно. Це формує навички конструювання оригінальних історій та розвиває креативність. Водночас, надмірне занурення у віртуальний світ може бути небезпечним,

призводячи до втрати реальності та ідентичності. Діти та підлітки починають жити вигаданими образами, що створює ризик відірваності від життя. Ігрові сюжети часто переходять у кінематограф («Лара Крофт») та літературу (серія романів «S.T.A.L.K.E.R.»). Це підкреслює їхнє значення в сучасній культурі. Наративи геймерів вирізняються динамічністю, цілеспрямованістю та швидкою реакцією.

Американські дослідження показують, що геймери часто обирають професії, пов'язані з іграми. Серед них багато молодих бізнесменів, які досягають значних успіхів, оскільки сприймають бізнес як гру.

В сучасній медіакulturі набула популярності субкультура «чатівців», що базується на віртуальному спілкуванні. Її ключовим елементом є чати та форуми, які слугують основою для формування віртуальних клубів за інтересами – наприклад, для обговорення поп-музики, науки чи гастрономічних вподобань. Часто чатівці обмежуються спілкуванням лише з онлайн-друзями в медіапросторі і можуть взагалі їх не знати в реальному житті. Непрямий контакт дозволяє людині розкритися у спілкуванні, не обмежуючись словами та виразами. представляючи себе в бажаному образі. Тут вони втілюють в життя свої мрії та приміряють будь-яку роль без обмежень реального світу. Ця субкультура ще молода, і її ідеї залежать від тематики конкретного чату чи форуму. Ключовою особливістю є можливість бути ким завгодно в медіапросторі. Однак, є й негативний бік: це може призвести до втрати власного «Я» та відчуття, що життя роздвоєне між віртуальним і реальним світами (Корпач, 2009, с. 132).

В контексті медіатрансформацій в культурі важливо розглянути субкультуру хакарів, адже конструювання її смислів визначається способом проведення дозвілля в медіареальності. Хоча хакерство може мати професійний характер, воно також заповнює увесь вільний час. Їхні наративи відображають відчуття не потрібності, невизнання та нудьги, що впливає з протиставлення себе «звичайним» людям: «Подивіться назад і погляньте неупередженим поглядом із вашого балкона. Ваше місто і люди, які оточують вас: всюди раби – які покидають свою домівку о 7.30 ранку, задихаючись від напливу одноманітності машин, дивляться на рекламні панелі і безкінечно слухаючи гідотну

рекламу, які проводять цілий день з метою випуску нових машин, щоб в один день купити нову машину іншого кольору». Інший варіант: «У цьому жахливому світі зовнішній вигляд і рахунок в банку означають значно більше, ніж внутрішня сутність і світла голова!» (Лепіхова, 2004, с. 55). «Хакери дивовижні люди... Нашадки практично вимираючої раси дослідників, які не мають нічого спільного із телевізійними рабами і рекламними зомбі, що оточують нас. Вони можуть виходити за межі очевидного, знаходити знання там, де інші їх не бачили чи не відважилися побачити» (Мід Дж., 2010, с. 103).

У субкультурі хакарів створення смислів пов'язане з розробкою комп'ютерних програм. Важливо, що приналежність до неї не обов'язково означає злам систем. Насправді, багато хакарів обмежуються лише розробкою і негативно ставляться до «крекерів», тобто зломщиків. Вони вважають останніх лінівими, безвідповідальними і не надто інтелектуальними. У цих спільнотах різняться сутнісні схеми, які відображають різний зміст діяльності. Ця різниця в поглядах простежується в термінах, які вони використовують. Щоб зрозуміти їхній світ, потрібно звернутися до «жаргон-файлу». Це не просто словник, а збірка анекдотів та обговорень, яка відображає їхній унікальний світогляд.

Висновки. Сучасні молодіжні субкультури, чий культурний код формується віртуальним простором та ігровою тематикою, є важливим об'єктом для культурологічних досліджень. У контексті медіатрансформацій ключову роль у конструюванні та відтворенні смислів цих субкультур відіграють локація та комунікативні практики. Зокрема, концепт «дороги» набуває специфічних інтерпретацій у різних субкультурах: для рольовиків подорож є символом переходу до фантастичного світу, іншого виміру або міфічного місця; для байкерів дорога втілює абсолютну свободу, символізуючи відсутність обмежень та залежності.

Такі субкультури, як хакери, крекери, геймери та чатівці, що функціонують у медіареальності, створюють та транслюють свої смисли не тільки через візуальні образи, а й через наративні тексти. Вважаємо, що сучасні молодіжні субкультури досить рухливі і мають тимчасовий характер, тому розглядаються як

дискурсивні простори безперервного циркулювання смислів та способів інтерпретації реальності, які створюються та відтворюються у семіотичних знаках субкультури (зовнішності, атрибутиці, поведінкових схемах, мовних

знаках). Подальшого теоретичного осмислення потребують особливості впливу молодіжних субкультур на формування життєвого досвіду особистості, а також динаміка їхнього розвитку в умовах медіатрансформацій у культурі.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Борінштейн Є. Р. Природа субкультурного феномена в сучасних трансформаційних умовах України. *Грані*. 2014. № 1 (33). С. 98–102.
2. Заграй Л. Д. Рефлексивно-депресивний стиль життя готів. *Проблеми загальної та педагогічної психології : зб. наук. праць Інституту психології НАПН імені Г. С. Костюка*. К. : Вид-во «ГНОЗИС», 2012. Т. XIV., Ч.6. С. 168–175.
3. Корпач Н. І. Молодіжна субкультура в сучасній Україні. *Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки*. 2009. № 21. С. 19–23.
4. Лаврінченко Н. Про нові методологічні підходи до дослідження субкультур. *Соціологія : теорія, методи, маркетинг*. 2006. № 2. С. 103–115.
5. Лепіхова Л. А. Соціальна компетентність представників субкультур у вимірах успішного життєздійснення особистості. *Психологічні перспективи*. 2004. Вип. 6. С. 53–66.
6. Мельник Т. М. Міжнародний досвід субкультурних перетворень. К. : Логос, 2014. 320 с.
7. Мід Дж. Дух, самість і суспільство. З точки зору соціального біхевіориста. К. : Український центр духовної культури, 2010. 374 с.
8. Пехник А. Герої меча і магії: втікачі від реальності чи останні рицарі. 2001. URL: <http://www.ji.lviv.ua/n24texts/pekhnuk.htm> (дата звернення: 05.05.2025).
9. Тітлей М. Новий підхід до теорії молодіжних субкультур. URL: <https://www.ji.lviv.ua/n24texts/tittley.htm> (дата звернення: 05.05.2025).

REFERENCES:

1. Borynshtein, Ye. R. (2014). Nature of the subcultural phenomenon in the modern transformational conditions of Ukraine. *Hrani*, (1), 98–102. [in Ukrainian].
2. Zahrai, L. D. (2012). Reflexive-depressive lifestyle of Goths. In S. D. Maksymenko (Ed.), *Problems of general and pedagogical psychology: Collection of scientific works of the H. S. Kostyuk Institute of Psychology of the National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine* (Vol. XIV, Part 6, pp. 168–175). Gnozis. [in Ukrainian].
3. Korpach, N. I. (2009). Youth subculture in modern Ukraine. *Scientific Bulletin of Lesya Ukrainka Volyn National University*, (21), 19–23. [in Ukrainian].
4. Lavrinenko, N. (2006). On new methodological approaches to the study of subcultures. *Sociology: Theory, Methods, Marketing*, (2), 103–115. [in Ukrainian].
5. Liepikhova, L. A. (2004). Social competence of subculture representatives in the dimensions of successful personal life realization. *Psychological Perspectives*, (6), 53–66. [in Ukrainian].
6. Melnyk, T. M. (2014). *International experience of subcultural transformations*. Logos. [in Ukrainian].
7. Mead, G. H. (2010). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist*. Ukrainian Center of Spiritual Culture. [in Ukrainian].
8. Pekhnyk, A. (2001). Heroes of sword and magic: Escapists or the last knights. Retrieved May 5, 2025, from <http://www.ji.lviv.ua/n24texts/pekhnuk.htm> [in Ukrainian].
9. Titlei, M. (n.d.). A new approach to the theory of youth subcultures. Retrieved May 5, 2025, from <https://www.ji.lviv.ua/n24texts/tittley.htm> [in Ukrainian].

Дата першого надходження рукопису до видання: 11.08.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 05.09.2025

Дата публікації: 07.11.2025