

# 主流文化、次文化、潮流文化

與青少年溝通(二)

# 主流文化

- 甚麼是主流文化?你試舉一些例子。



# 主流文化

- 母文化
- 具世界性、國家性、地域性
- 具時代性
- 見於哲學、政治、經濟、教育、宗教、民生、習俗、階級、意識形態
- 相對性
  - ▣ 舉一個自行車(單車)與汽車的例子

# 主流文化

- 主流文化基本上圍繞我們
- 起居飲食、上班上課、衣著、交通、娛樂、通訊、時事...

# 次文化

- 甚麼是次文化?你試舉一些例子。



# 次文化

- 從母文化中衍生出來的新興文化
- 新興文化衝擊著母文化
- 母文化同時有形無型打壓新興文化
- 舉一些例子:
- 腦殘體、無厘頭、紋身、Hip Hop、Rap、搖滾樂、滑板、網絡行為(遊戲、社交網絡)、吸毒、塗鴉、狂熱派對(Rave Party)、拳擊、聯群結黨...

# 潮流文化

- 甚麼是潮流文化?你試舉一些例子。



# 潮流文化

- 流行文化、大眾文化、通俗文化
- **popular culture**
- 可能由次文化開始
- 由小眾開始但可發展至大眾喜愛
- 商業行為的參與令其發展更快更廣
- 傳媒的參與令其發展更快
- 發展至極端有可能會消弭
- 第二波潮流會在類似範疇內接替
- 不同範疇的潮流會互為影響
- 可能會成為主流文化



# 潮流文化

- 潮流文化受青少年歡迎的原因
  - 潮流文化可能就是由青少年發起
  - 商品化後成為可購買事物
  - 商品化令其更優化, 吸引度增加
  - 享樂、舒適、美味、美觀、酷
  - 容易接觸、容易使用或容易學會

# 潮流文化

- 潮流文化受青少年歡迎的原因
  - 能強化其自我概念
  - 虛擬舞臺的必須品
  - 同輩間的溝通橋樑
  - 既要相似以引起類聚
  - 亦要異於平常作為帶領及生存

# 青少年喜愛的文化

- 語言: 潮語、網上用語
- 音樂: 流行曲、搖滾樂、Hip Hop、Rap
- 影像: 電影、動畫、漫畫
- 服飾: 剪裁、風格、品牌
- 活動: 社交網絡、網上遊戲、手機網絡
- 飲食: 快餐、高熱量、濃味

# 我們的介入

## □ 跳舞學校



# 我們的介入



AS Production



# 我們的介入



AS Production



# 我們的介入



AS Production



# 我們的介入

## □ 二十四小時-蒲吧





# 我們的介入



# 我們的介入

## □ 暴走車



# 我們的介入



# 取代介入法

- 如何不去想紅色?
- 取代而非監控的介入手法
- 黑社會手法的白社會
- 愛青年所愛
- 青年服務青年
- 建立成就而不單只是興趣

# 必須持有的價值觀

- 每個青少年需要不同但價值一樣
- 每個青少年必然有才華
- 每個青少年必然會進步
- 每個青少年必然可以有其獨特的成就

# 取代介入的方針

- 取代而非監控
- 鼓勵而非懲罰
- 注目才能而非注目缺點
- 青年服務青年
- 愛
  - ▣ 要青年聽話,要他愛你
  - ▣ 與青年同在
  - ▣ 愛青年所愛

# 成就之路

- J.P.C
- Job
- Profession
- Career

# 青年工作三有

- 有趣
- 有效
- 有愛



# 青年工作三有

- 愛青年所愛（有趣）
- 青年影響青年（有效）
- 鼓勵文化（有愛）

