

Лосинская Анна Юрьевна

ФОРМЫ ФОЛЬКЛОРА ВРОЛЕВОЙ СУБКУЛЬТУРЕ: ИРОНИЧЕСКОЕ И ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ

В статье анализируется фольклор одной из современных урбанистических субкультур. Рассматриваются его особенности, связанные с игровым началом в субкультуре, творчеством вторичных миров, переосмыслением первичных (этнических) фольклорных форм.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2011/5-3/27.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2011. № 5 (11): в 4-х ч. Ч. III. С. 100-103. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2011/5-3/

© Издательство "Грамота"

Информацию о том, как опубликовать статью в журнале, можно получить на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

32. Савельев А. А. Личные и имущественные отношения между супругами // Юридический вестник. 1878. № 12.
33. Свод законов Российской империи. СПб., 1900. Т. X. Свод законов гражданских.
34. Там же. СПб., 1903. Т. XIV. Устав о паспортах.
35. Соколовский Н. Современный быт русской женщины и судебная реформа // Женский вестник. 1867. № 9. С. 57-83.
36. Сушкова Ю. Н. Мордовские обычно-правовые традиции и разрешения семейных споров между мужем и женой // Женская история и современные гендерные роли: переосмысливая прошлое, задумываясь о будущем: материалы III Междунар. науч. конф. Череповец - М.: ИЭА РАН, 2010. Т. 1. С. 205-212.
37. Фадеева Е. В. Женщина в традиционном обществе и семье коренных народов Нижнего Амура (вторая половина XIX – начало XX в.): автореф. дисс. ... канд. ист. наук. Владивосток, 2006. 22 с.
38. Харламов И. Женщина в русской семье (опыт по обычному праву) // Русское богатство. 1880. Март. С. 59-107.
39. Чернуха В. Г. Паспорт в России, 1719-1917 гг. СПб.: Лики России, 2007. 293 с.
40. Шершеневич Г. Ф. Учебник русского гражданского права. М.: Типо-литография Т-ва И. Н. Кушнерев и К, 1911. 851 с.
41. Inha I. K. Kalevalan laulumailta: Elias Lönnrotin poluilla Vienan Karjalassa: Kuvaus Vienan Karjalan maasta, kansasta, siellä tapahtuneesta runonkeruusta ja runoista itsestään. Helsinki: Tietosanakirja OY, 1911. 403 s.

PEASANT WOMEN'S RIGHTS TO FREEDOM OF MOVEMENT IN THE SECOND HALF OF THE XIXTH – THE BEGINNING OF THE XXTH CENTURIES (BY THE MATERIALS OF OLONETS PROVINCE)

Yuliya Valer'evna Litvin

Sector of Ethnology

Institute of Language, Literature and History

Karelian Scientific Center

Russian Academy of Sciences

litvinjulia@yandex.ru

The author analyzes the marital status of a Karelian peasant woman of Olonets province of the second half of the XIXth – the beginning of the XXth centuries on the basis of legislative acts, traditional law norms, pre-revolutionary newspaper and journal publications and also paperwork materials from the funds of the National Archive of Karelia Republic and pays special attention to the realization of a woman's right to freedom of movement and also the conflicts connected with it which progressed in the atmosphere of social transformations of the second half of the XIXth – the beginning of the XXth centuries.

Key words and phrases: Karelia history of the XIXth – the beginning of the XXth centuries; women's history; peasant women's personal rights; traditional law; interpersonal conflicts.

УДК 791.9

В статье анализируется фольклор одной из современных урбанистических субкультур. Рассматриваются его особенности, связанные с игровым началом в субкультуре, творчеством вторичных миров, переосмыслением первичных (этнических) фольклорных форм.

Ключевые слова и фразы: артефакты субкультуры; анекдот; байка (быличка); пословица; поговорка; фольклор; сетевой способ бытования фольклора.

Анна Юрьевна Лосинская

Кафедра культурологии

Тюменская государственная академия культуры, искусств и социальных технологий

annal_72@mail.ru

ФОРМЫ ФОЛЬКЛОРА В РОЛЕВОЙ СУБКУЛЬТУРЕ: ИРОНИЧЕСКОЕ И ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ[©]

В современной культуре приобретает все возрастающее значение проблема гетерологии культуры. По некоторым оценкам, гетерогенизация общества и культуры становится доминантой современности и одной из основных научных проблем [4, с. 1]. Все больше локальных коллективных субъектов образуют субкультуры внутри базовой, со своей собственной системой норм и ценностей, выраженных в артефактах и символах [5, с. 302]. К артефактам субкультур в данном контексте следует относить не только костюм и аксессуары внешнего вида, или предметы, связанные с предметной деятельностью в субкультуре (мототехнику байкеров, оружие реконструкторов и ролевиков, профессиональные инструменты и т.д.). Артефактами субкультуры являются также результаты художественного творчества ее носителей и субкультурный фольклор, бытующий как в привычном устном варианте, так и специфичным для города сетевым способом [7, с. 5]. В настоящей статье мы рассмотрим специфику ролевого фольклора в сравнении с общегородским фольклором, молодежным фольклором и крестьянским этническим фольклором как первичной его формой.

Понятие фольклора обычно соотносят с традиционной крестьянской культурой, которая синкретически объединяет духовную и материальную, а в узком смысле – с крестьянской словесной художественной традицией [8], однако сегодня это понятие несравнимо шире. Это совокупность структур, интегрированных

речью, независимо от того, с какими несловесными элементами они связаны. «Совокупность вербальных или вербально-невербальных структур, функционирующих в быту», изустно, непосредственно в контактных группах (семье, общине, населенном пункте и т.п.), и в рамках ареала языка [5]. Однако в конце XIX – начале XX века, в связи с урбанизацией, значимой формой становится городской фольклор как совокупность текстов, не связанных с крестьянской традицией, но сохраняющих указанные признаки: непосредственность бытования в контактной группе, устность, а также анонимность (неавторизованность), синкретизм творчества и исполнительского сотворчества [3, с. 5]. Разновидностью городского фольклора следует считать фольклор урбанистических субкультур: возрастных, профессиональных, молодежных, маргинальных и др. Ареалом языка в этом случае является ареал распространения субкультурного сленга. Сетевой способ бытования городского фольклора приравнивает «экранный-письменный» речь к устной, поскольку *ICQ* и социальные сети есть контактные группы непосредственного общения. Опосредование высказываний техническими средствами субъективно не ощущается, как и при телефонном разговоре, становится привычным и само собой разумеющимся. Отнесение их к устной, а не к письменной речи объясняется их сиюминутностью, направленностью на сохранение во времени.

Фольклор урбанистических субкультур в России изучался Т. Б. Щепанской, С. А. Тихомировым и другими исследователями. В качестве основных форм его бытования выявлены поговорки, пословицы, приметы, байки (былички), анекдоты. В. Д. Днепров считает анекдот «единственно возможным в наше время видом фольклора» [2, с. 6] в связи с тем, что большинство традиционно фольклорных форм к настоящему времени преобразованы в те или иные жанры академического искусства, в то время как анекдот сохраняет в своем бытии принципиально фольклорные черты. Как отмечал М. С. Каган, «это, во-первых, *анонимность*, потому что если... становится известным имя создателя некоего анекдота, то это ничего не меняет в природе жанра... Каждый человек становится соавтором данного автора, ибо он имеет право рассказывать этот анекдот по-своему, видоизменяя его текст – аутентичного, авторски закрепленного текста... не существует... Во-вторых... анекдот – форма *устного* творчества... Существуют издания сборников анекдотов, но очевидна их эстетическая неравноценность рассказываемым анекдотам... К тому же – и это... отличает бытие анекдота от бытия концертной музыки и произведений профессиональных поэтов, сближая его... с фольклором – рассказ анекдота порождается определенной жизненной ситуацией, он должен быть рассказан “к месту”, “по аналогии” с обсуждаемой жизненной ситуацией» [Там же]. Таким образом, анекдот как фольклорное произведение является не просто плодом художественного осмысления предельных жизненных категорий, но осмысления их в приложении к конкретной жизненной ситуации. М. С. Каган утверждает, «что анекдот есть порождение городской культуры Нового времени, и не пролетарских и люмпенских ее низов, а интеллектуальной элиты, которую в России называют “интеллигенцией”» [3, с. 54]. Он выражает «потребность тех образованных людей, которые не способны к самостоятельному писательскому или актерскому творчеству, но обладают чувством юмора и потребностью художественно-образного осмысления жизни», поэтому «до тех пор пока будет существовать интеллигенция, будет существовать и анекдот» [Там же].

Среди современных урбанистических субкультур есть немало таких, к которым применимо определение интеллигентных (интеллигентских) как по генезису, так и по роду основной деятельности, независимо от того, трудовая это, игровая, культовая деятельность или жизнедеятельность. Интеллигенция в данном контексте понимается не в социологическом значении, – как страта работников интеллектуального труда, – а в культурологическом, как тип ценностного сознания [1]. Они используют анекдот как форму художественно-образного осмысления действительности чаще других форм, вкладывая в него смыслы современной притчи. Многослойность смыслов, презумпция интеллектуального труда и поиск неочевидного в очевидном ставят анекдот в позицию ведущей формы современного городского фольклора. Каждая из урбанистических субкультур имеет в своем фольклоре анекдоты, и это является свидетельством присутствия интеллигенции в их среде.

Однако байки (былички), пословицы и поговорки близки им по смысловому ряду. Поэтому членение, предложенное М. Элиаде для мифологии и использованное Е. Суровой для структурирования пространства анекдота [6, с. 35], применимо и ко всему фольклору в целом. Деление на космогоническое, героическое и бытовое поля, актуальное для всей фольклористики, можно наблюдать на примерах фольклора ролевой субкультуры, основной деятельностью которой является игровая деятельность по моделированию вторичных миров. Вторичные миры, создаваемые творческой фантазией человека, были и остаются органичной частью культуры, представленной в форме мифа, литературы, театра, кино и других форм искусства. Специфика ролевой субкультуры в том, что она объединяет все названные формы в сюжетно-ролевой игре, синтезируя предельно широкое мифологическое и символическое поле. И фольклор ролевой субкультуры специфичен тем, что объединяет в этом поле не только вторичный мир с первичным, но множество вторичных между собой и с первичным миром. Ориентирование в таком поле, особенно для начинающих, может представлять некоторую сложность, и на помощь в этом приходят вторичные фольклорные формы, совмещающие в себе общеизвестные, архетипичные мотивы с фактами вторичной реальности. Простая игра слов, мнемотехнический прием, может породить фольклорную форму, например, поговорки: «*Эрудияция – это когда твои познания приближаются к познаниям Эру*». Эру – Единый, персонаж «Сильмариллиона» Дж. Р. Р. Толкина, создавшего мифологию целого мира под названием Арда, занимает в этом мире место Бога-создателя – не всемогущего, ограниченного объективными этическими законами, но всезнающего. Поговорка однозначно определяет это место и запечатлевает образ Эру даже для тех, кто не читал «Сильмариллион», но пытается погрузиться в мир Арды. Подобные шутки и словесные игры, сохранившиеся в поговорках и именах собственных субкультурных явлений, демонстрируют те или иные черты ролевой субкультуры как культурной

общности. Например, названия «Орк-клуб», «Орк-комитет», определение «оркестр – два и более орка» выражают значительную степень анархичности и индивидуализма носителей субкультуры, препятствующие самоорганизации, и одновременно – элемент самоиронии в попытках их преодоления. Порой пословицы и поговорки, созданные по аналогии с этническим фольклором, на тех же архетипических основаниях, но с использованием фактов вторичного мира, продолжают бытовать наряду с оригинальными. Даже если их первоначальной целью было разъяснение знаковой системы вторичного мира посредством систем первичного, в ходе бытования обнаруживается их своеобразие. Так, пословица: «Заставь Феанора Эру молиться – он не один лоб расшибет» не подменяет собою исходной формы: «Заставь дурака богу молиться – он и лоб расшибет». Поскольку акцент во вторичной форме делается не на бездумном упорстве, – это носителям субкультуры известно из исходной формы, – а на опасности такого упорства для многих, которую персонаж фольклорной формы игнорирует. «Сила шесть – ума не надо» – парафраз русской народной пословицы – пародирует схематичность мышления адептов настольных и словесных игр типа *D&D*, *AD&D*. Жесткая зависимость поведения персонажа игры от его «параметров», места в иерархии и «категориальной сетке» игрового мира вызвала неприятие в среде российских любителей *RPG*. Вплоть до того, что в России системы *D&D* и *AD&D* не получили широкого распространения, их культурную и рыночную нишу заняли компьютерные игры. В российской ролевой среде популярны авторские «данджены», т.е. словесные сюжетно-ролевые игры, содержащие сильный неаналитический фактор, провоцирующий поиск спонтанных, несхематичных решений. Таким образом, произведения ролевого фольклора раскрывают новые смысловые грани культурных фактов, оставшиеся без внимания. При этом проявляется творческий подход к наследию базовой культуры, обогащение ее новыми смыслами.

Значительную часть ролевого фольклора составляют байки-былички и анекдоты. Не всегда возможно их четко разграничить, но способность быличек превращаться в анекдоты, благодаря специфической образности, уже отмечена российскими исследователями [6]. Вероятно, критерием можно признать степень обобщенности образа. Если персонаж байки – конкретное, «историческое» лицо, то персонаж анекдота – обобщенный типаж. Видные деятели реальной истории, в том числе субкультурной, могут стать и становятся персонажами анекдотов, проявляя те или иные комические черты (или когда им таковые приписываются), если эти черты типичны. Среди излюбленных тем для ролевых анекдотов, разумеется, «национальный характер»: в роли представителей наций выступают типичные представители фэнтэзи-рас. Начало анекдота: «идут по дороге эльф, гном и орк...» так же популярно, как в анекдотах советского детства – «идут немец, русский и поляк...». Цель их одна и та же: представить особенности разных менталитетов и заявить о необходимости считаться с «Другим». В условиях глобализации и унификации национальных менталитетов на основе массовой культуры, «вторичный» фольклор восполняет недостаток подобной образности.

Так как основной деятельностью ролевой субкультуры является сюжетно-ролевая игра, значительная часть фольклора строится вокруг игры как сопряжения первичного и вторичного миров. Соответствие и несоответствие игровых моделей вторичной реальности, проблемы перехода «в игру» и «обратно» часто становятся предметом комического осмысления. Вот история, ставшая из байки-былички ролевым анекдотом. «Вечер одного из «шлюзовых» дней, народ заехал на полигон, но начало игры еще не объявлено. Сидит команда у своего костра, песни поют... Тут выходит из лесу кто-то в черном плаще. Капитан встает, подходит к нему, шепчутся о чем-то – тихо, чтобы песне не мешать – и пришедший уходит. Допев песню, народ спрашивает, кто приходил.

- Седьмой назгул.

- А что хотел?

- Искал Олю из Кургана...

- Из какого кургана?»

Омонимичное слово «курган» оказалось воспринято по-разному: одним собеседником в контексте «нашего мира» (как город на Южном Урале, центр Курганской области), другим – в контексте игровой реальности (как могильник, где слуга Черного Властелина занимается некромантией). Произошло смешение героического и бытового фольклорных полей, приведшее к смещению игровой реальности. «Седьмой назгул» мог быть ролью этого человека на данной игре, а мог быть ником (от англ. *nickname*) – «тусовочным» именем, принятым для неформального общения в субкультурной среде. Если в период зарождения ролевого движения были популярны байки о встречах играющих с местным населением, как о встречах «обыденного» и «чудесного», которые не понимают и боятся друг друга, то история с «Олей из Кургана» относится к другому периоду. В ней само игровое сообщество предстает неоднородным, состоящим из разных «типов игроков» и «типов игры», понимание между которыми достигается с усилием. Распространенные темы для анекдотов и баек – мифы о всемогуществе «сильных мира», которые игрокам, приглашенным на роли «сильных», не удастся отыграть в результате собственных промахов или несоответствия личностных качеств заявленной роли; смешение различных слоев реальности и умение или, напротив, неумение в них не теряться.

В субкультурном фольклоре, как и в этническом, создается «мир, не имеющий прямых аналогий в действительности». Мир этот «измышлен коллективной фантазией, он представляет собой преобразованную действительность» [8]. Для носителей ролевой субкультуры материалом «коллективных фантазий» выступает не только первичная, окружающая их реальность, но и множество вторичных реальностей, «измышленных» ранее, что ведет к непрерывному «перекрещиванию» смыслов, кросскультурному диалогу и бесконечному смыслопорождению. Доминантой ролевой субкультуры является познание мира через «чужое», «ксенопсихологию» и «ксенокультуру», посредством обращения к «иному» во всех возможных смыслах, что выражается и в

ее фольклоре. При этом «иное», «чужое» не является объектом отторжения, как в традиционной культуре, фольклор ролевой субкультуры демонстрирует ее толерантность. Превалирование иронических мотивов и форм в фольклоре вызвано, во-первых, тем, что они актуализируются преимущественно в игровой ситуации (или в ситуации, тесно связанной с игровой). Во-вторых, это объясняется возрастными психологическими особенностями большинства носителей субкультуры, для которых ирония – ведущий метод культурного творчества и «отстранения» от доминирующей культуры. В-третьих, иронический метод объяснения истины является наиболее доходчивым в силу психологической «экономности» и большой доли самостоятельности в оценке материала, что было оценено по достоинству и использовано уже античными философами. Поэтому большинство фольклорных форм ролевой субкультуры содержит элемент иронии как необходимый.

Список литературы

1. **Каган М. С.** Воспроизводство российской интеллигенции как педагогическая проблема [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/index.html> (дата обращения: 14.08.2009).
2. **Каган М. С.** Вступительный доклад «Анекдот как феномен культуры» [Электронный ресурс] // Анекдот как феномен культуры: материалы круглого стола 16.11.2002. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. 148 с. URL: http://anthropology.ru/ru/texts/kagan/anecdote_01.html (дата обращения: 31.03. 2011).
3. **Каган М. С.** Заключительное слово [Электронный ресурс] // Там же. URL: http://anthropology.ru/ru/texts/kagan/anecdote_06.html (дата обращения: 31.03. 2011).
4. **Керимов Т. Х.** Социальная гетерология: материалы к спец. курсу [Электронный ресурс]. Екатеринбург: Урал-НАУКА, 1999. 170 с. URL: http://www2.usu.ru/soc_phil/rus/annotations/socheter.html (дата обращения: 06.11. 2009).
5. **Лосинская А. Ю.** Основания изучения субкультуры // Наука. Философия. Общество: материалы V Рос. филос. конгресса. Новосибирск: Параллель, 2009. Т. II. С. 302.
6. **Сузова Е. Э.** По-ту-да абсурдность [Электронный ресурс] // Анекдот как феномен культуры: материалы круглого стола 16.11.2002. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. 148 с. URL: http://anthropology.ru/ru/texts/kagan/anecdote_03.html (дата обращения: 31.03. 2011).
7. **Тихомиров С. А.** Фольклор современной городской молодежи: аксиологический аспект [Электронный ресурс]: автореф. дисс. ... канд. культурологии. СПб., 2009. URL: <http://base.spbric.org/main/person/762> (дата обращения: 05.06. 2010).
8. **Чистов К. В.** Фольклор [Электронный ресурс] // Культурология. XX век: энциклопедия: в 2-х т. / глав. ред. и сост. С. Я. Левит. СПб.: Университетская книга, 1998. URL: <http://psylib.org.ua/books/levit01/txt107.htm> (дата обращения: 23.02. 2011).

FOLKLORE FORMS IN ROLE SUB-CULTURE: IRONICAL AND EXORBITANT

Anna Yur'evna Losinskaya

Department of Culturology

Tyumen' State Academy of Culture, Arts and Social Technologies

annal_72@mail.ru

The author analyzes the folklore of one of modern urban sub-cultures and considers its peculiarities connected with play basis in sub-culture, secondary worlds creativity and reconsideration of primary (ethnic) folklore forms.

Key words and phrases: sub-culture artifacts; anecdote; story; proverb; saying; folklore; network way of folklore existence.

УДК 001(47+57)(571.6)

В статье рассматривается процесс формирования сети региональных научных учреждений советского Дальнего Востока в 1920-е гг., отслеживается динамика ее изменений под влиянием государственной политики «отраслирования» науки (1930-е гг.). Выделены приоритетные направления научно-исследовательской работы, отмечена их взаимосвязь с задачами экономического освоения региона и вклад научных коллективов в их решение.

Ключевые слова и фразы: Дальний Восток; наука; научно-исследовательская работа; научные учреждения; история.

Людмила Сергеевна Малявина, к.и.н., доцент

Кафедра политической истории

Дальневосточный государственный гуманитарный университет, г. Хабаровск

Ligor6@mail.ru

ОРГАНИЗАЦИЯ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ НА СОВЕТСКОМ ДАЛЬНЕМ ВОСТОКЕ В 1920-1930-Е ГГ. ©

Предвоенный Дальний Восток в восприятии многих людей часто представляется «научной периферией» России, регионом с низким уровнем развития научно-образовательной сферы, который смог вписаться в научное пространство страны лишь после окончания Великой Отечественной войны. Такая оценка не учитывает