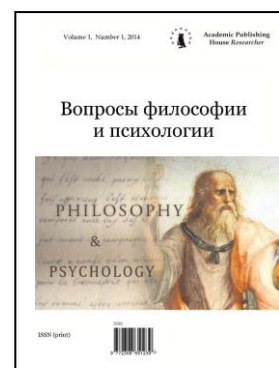


Copyright © 2014 by Academic Publishing House *Researcher*



Published in the Russian Federation
Voprosy filosofii i psikhologii
Has been issued since 1889.
ISSN 2409-3602
Vol. 1, No. 1, pp. 12-20, 2014

10.13187/issn.2409-3602
www.ejournal20.com



UDC 159.9:316.6

Youth Subcultures as a Sphere of Communicative Process Synthesis in Transcultural, Transreligious and Transpersonal Scale

¹Y.B. Chastokolenko

²K.O. Kotikova

¹⁻²Tomsk State University, Russian Federation
34 a, Lenina prospect, Tomsk, 634050

Abstract

The article examines the variety of subcultural reality phenomena through communicative approach, allowing on the one hand to explore the interpersonal (intersubjective) “dimension” of communication and on the other hand to enter the transpersonal (transsubjective) “dimension” which demands the understanding of metempirical human nature and self. The research results can be used for attraction the talented youth to participate in social activities and also for optimization the working methods with achievement potential in the specially organized psychological practices.

Keywords: creative work; youth subculture; communication; transcommunication; archetype.

Введение

В современном мультикультурном мире происходит все более нарастающее усложнение коммуникативных процессов самых разных масштабов: транскультурального, трансментального, трансэтнического, трансрелигиозного, трансперсонального. Отвечая вызовам современности, психологическая антропология уделяет все более пристальное внимание глубинной трансцендентальной сущности антропогенеза. Как отмечал в своих работах В.И. Кабрин [1], у психологической антропологии есть шанс оказаться уникальной «точкой сборки», обеспечивающей адекватную психологическую рефлексию и конструирование. Для этого необходимо принятие космогонического понимания духовной природы и сущности душевного мира человека: ноэтического (П.Т. Шарден), трансцендентального (П. Тиллих, А. ван Каам), ментального (Ю.М. Федоров), эйдетического (Платон), архетипического (К.Г. Юнг) [2].

Творческая молодежь, самореализующаяся в субкультурах креативного типа, дает нам примеры интереснейшего живого опыта достижения единства многообразия самых разных «измерений» человеческого существования (социокультурного, социально-психологического, трансперсонального, трансцендентного) в жизненном мире как конкретного человека и малой группы, так и более широких социальных субкультурных сообществ [3; 4; 5].

Творческие субкультуры креативного типа – чрезвычайно интересный и доступный объект исследования глубинных оснований и сущности антропогенеза. Субкультуры, на основе своих мифологических сюжетов, моделируют процессы формирования типов мыслящих существ (людей, эльфов и т.п.), вариантов развития творчества и трудовой

деятельности, речи (в том числе искусственных языков), а также специфики социальной организации общества, имеющей глубинные связи с архетипами.

Наш интерес к творческой молодежи, объединяющейся в субкультуры креативного типа, продиктован следующими обстоятельствами и наблюдениями.

Во-первых, конструирование социальной реальности, практикуемое этими субкультурами, затрагивает самые «глубинные» основания, изучаемые психологией: коллективное бессознательное (К. Юнг); символы и эйдосы (от Платона до Менегетти).

Во-вторых, спонтанные творческие практики, свойственные представителям креативных субкультур, непосредственно «смыкаются» с разрабатываемыми психологами практиками психосинтеза и работы с субличностями (Р. Ассаджиоли); формирования персональных мифов и жизненных сценариев (Э. Берн).

В-третьих, мы наблюдаем живое, спонтанное преодоление классической дихотомии «сознание-бессознательное». Для изучаемых субкультур свойственна организация творческого «диалога» сознания и бессознательного, а также трансформаций измененных состояний сознания в креативные, творческие.

И, в-четвертых, конституирование субкультурной реальности имеет широкий диапазон: от мифотворчества до специфической организации социальной жизни и общения с высшими силами. Фактически, в субкультурной реальности прорабатывается глубочайший и многообразный «пласт» коммуникативных миров: организм – род – социум – личность – культура – космос (и действующие в нем божественные силы). Конституирование субкультурной реальности «пронизывает» весь пласт коммуникативных миров, являясь, по сути, транскоммуникативным процессом, «вертикальным» относительно всех этих миров.

Краткая характеристика наших исследований творческих молодежных субкультур: идея, этапы и методы.

Бесконечное разнообразие частных феноменов субкультурной реальности мы рассматриваем через призму коммуникативного подхода, позволяющего с одной стороны, рассматривать социоцентрированное, интерперсональное, интерактивное «измерение» общения, а, с другой стороны, осуществлять выход в трансперсональное (трансубъектное) «измерение», требующего понимания трансцендентальной природы и сущности человека.

Центральной частью наших исследований мы сделали коммуникативный мир (во всем его многообразии) представителей творческих молодежных субкультур. Наши респонденты кардинально отличаются от сложившегося стереотипа восприятия представителей молодежных субкультур (как чего-то пугающего, неблагополучного), они представляют относительно новое течение с конструктивной, творческой направленностью. Им претит разрушительный революционный дух, чужда социальная активность «митингового» типа. Основные интересы сосредоточены на творчестве, возможностях раскрытия и развития творческого потенциала. Респонденты особо подчеркивали, что в субкультурах, к которым они причастны, создается специфическая среда, которая способствует интересу не только к «самореализации» как реализации имеющихся возможностей, но и к тому, что можно назвать самотрансценденцией – выхода за пределы имеющихся возможностей, расширение их диапазона.

Наши респонденты – это молодые люди и девушки (возраст от 16 до 30 лет), которые, обладая внешней социальной успешностью (хорошо учатся, работают, благополучны в личной жизни) и высоким творческим потенциалом, вместо участия в социальной жизни общества «уходят» в ролевые игры и творческие субкультуры, находя их более отвечающими собственным устремлениям. Одна из целей наших исследований – попытка понять причины парадоксального сочетания высокой социальной успешности при отсутствии интереса к не-игровой реальности.

Особенность исследований в том, что представители субкультур выступали не только как респонденты, но и как исследователи, которые сами оказались заинтересованными в понимании сущности субкультурной реальности, осознании и анализе тех личностных и социальных перемен, которые произошли с ними после вхождения в субкультурную среду. Наблюдения и сбор материалов проводились в течение 6 лет – с 2009 по 2014 год, в общей сложности в исследованиях принимало участие более 1500 человек из субкультурной среды [6; 7; 8].

Исследовательская программа состоит из нескольких блоков, отражающих разные коммуникативные «измерения»: трансперсональное, интерперсональное, а также интраперсональное.

В качестве основных методов исследования мы использовали:

- Метод моделирования коммуникативного мира (ММКМ), разработанный В.И. Кабриным [9], а также его авторские модификации, сделанные специально для нужд нашего исследования. Метод реконструирует базовые координаты жизненного мира личности прежде всего как коммуникативное пространство – внутреннее (интересы и проблемы) и внешнее (партнеры, обозначенные их существенными характеристиками) и коммуникативное время (ретроспектива, актуальность, перспектива). Исходная методика ММКМ и наши авторские модификации позволяют нестандартно подойти к решению двух основных исследовательских проблем: 1) изучения значимых параметров коммуникативного мира 2) выявления тенденций личностного роста и изменений творческого потенциала.

Данные, полученные с помощью ММКМ и модификации ММКМ, были обработаны с помощью программы Statistica v 6.0. Анализ сырых матриц данных ММКМ и модификации ММКМ проводился с использованием Т-критерия Стьюдента и F-критерия Фишера.

- Методики, максимально свободно раскрывающие способы описания мира, мифотворчества, конструирования социальной реальности, свойственные представителям субкультур – свободные беседы, полуструктурированные интервью, проективные рисунки. Также анализировались исходные мифы и художественные произведения, на которых строится субкультура, и создаваемые представителями субкультур произведения, продолжающие и развивающие исходные мифы (например, апокрифы, фанфики, музыкальные и художественные работы), которые являются актуальным «материалом» конституирования субкультурной реальности.

- Методы включенного наблюдения и интроспекции в сочетании с методиками выявления актуальных субличностей, которые позволили выйти в интраперсональное коммуникативное «измерение».

Исследование состоит из следующих этапов:

- 1) проведен анализ архетипической составляющей субкультурной реальности по материалам исходных мифов, игровых сюжетов, актуальной творческой деятельности;

- 2) с помощью методики моделирования коммуникативного мира (ММКМ) и ее авторских модификаций для субкультурного и «повседневного» мира, получены данные о микро и макро структуре коммуникативного мира, а также тенденциях личностного роста;

- 3) выявлен психологический смысл ролевой игры в контексте субкультурной реальности. Основные методы исследования на этом этапе – фокус-группы, включенное наблюдение, беседы, полуструктурированное интервью;

- 4) исследован «диалог субличностей», актуализирующихся под влиянием ролевой игры как в игровом, так и вне-игровом мире. На этом этапе использовались полуструктурированное интервью и гештальт-техники выявления субличностей;

- 5) на основе наблюдений и анализа процесса и материалов творческой деятельности описаны культивируемые в субкультурах эффективные спонтанные практики актуализации креативных возможностей, потенциала достижений и личностного роста;

- 6) на основе бесед и наблюдений выявлено значение художественно-эстетической и мифотворческой компонент в конституировании субкультурной реальности;

- 7) выяснен психологический смысл обращения к оружию и сделана попытка понять, как игровой контакт с оружием влияет на не-игровую реальность. На этом этапе использовались проективные рисунки, свободная беседа и полуструктурированное интервью, привлекались данные, полученные с помощью ММКМ;

- 8) проведено сравнение «я-образов» и самоотношения представителей субкультур с контрольной группой. На этом этапе использовались модифицированный вариант самоописания «Кто Я» (М. Кун, Т. Макпартленд) и тест-опросник самоотношения (В.В. Столин, С.Р. Пантелеев).

Некоторые наиболее интересные и неожиданные результаты разных этапов исследований.

Ремифологизация сознания и феномен «архетипической терапии».

Для представителей творческих молодежных субкультур (далее – ТМС) характерна ремифологизация сознания, происходящая в художественно-творческом контексте. Ремифологизация сознания – это возвращение мифа, сакрального, возвращение к эмоционально-чувственному восприятию мира как единого целого, подчиненному закону партиципации, а не сухой рациональности [10]. Наблюдаемая ремифологизация не является возвращением в «детство» человечества, когда оно жило мифом, это переход на качественно новый уровень восприятия мифа и мира. Наиболее ярко выражен процесс ремифологизации и «прикосновения» к архетипам в субкультуре «Толкиенистов». Ведущие темы мифологии Толкиена – Смерть и Бессмертие; Запрет и Падение; Власть и Искушение. Темы явственно перекликаются с библейскими мотивами, при этом Толкиен не «реконструирует» или «интерпретирует» мифы, а играет и с мифом и с читателем, приглашая продолжить начатую им игру, домыслить сюжет, создать новых персонажей.

Ведущие архетипы «отрабатываются» в Российском сообществе «Толкиенистов» весьма своеобразно. А это своеобразие заключается в отсутствии напряжения и конфликта между европейской формой мифа и неевропейским содержанием и смыслами, «отрабатываемыми» в субкультуре. Такую возможность заложил сам Толкиен, когда через своих персонажей «открыл дверь» архетипам. Толкиен подчеркивал, что его персонажи «живут сами по себе», а он их только описывает. [11]. Описание персонажа у него оказалось фактическим описанием *формы* архетипа. К. Юнг говорил об эффекте «пустоты» архетипа, как «формы без содержания», которая может наполняться актуальным жизненным «материалом». [12] Такая «пустотность» и есть возможность трансформации. В архетипической форме не только «кристаллизуется» прошлый опыт, но и «санкционируется» будущий. Весь мир Толкиена построен по принципу придания форм, которые открыты для различного содержания, адекватного форме и нацеленного в будущее.

Суть «архетипической терапии» субкультуры Толкиенистов заключается в следующем. Архетипические формы представляют собой образования, имеющие телесно-духовную природу: архетип связан с идеями (направлен вверх) и влечениями (направлен вниз). То есть мы имеем два «вектора», присущих архетипу – сакральной ориентации и инстинктивной ориентации. Культура развивается методом случайного выбора, субкультура – как территория свободного выбора, который делает личность. В пространстве взаимодействия культура-субкультура мы имеем следующую картину: случайные выборы культуры актуализируют инстинктивную ориентацию архетипа, сознательные выборы субкультуры актуализируют его сакральную ориентацию.

Игра дает возможность почувствовать «дыхание архетипической формы», наполнить жизнью описание персонажа, и далее, персонаж в игре (как и в изначальном мире Толкиена) живет «сам по себе». Логика жизни персонажа тройственная: в ней соединены личные особенности человека, играющего этого персонажа, игровой сюжет и архетип. Принимая сюжет игры, игрок автоматически актуализирует архетип. Логика игры и не подавляемая, а культивируемая индивидуальность личности «поворачивает» архетип к его восходящему, сакральному вектору. Яркая особенность – в субкультурной реальности Толкиенистов актуализируются архетипы, которые сочетают личностные проблемы игроков и глубинные проблемы, связанные с российской ментальностью. Типичный результат «архетипической терапии» – трансформация и переработка отрицательной «энергетики» архетипов в позитив. Распространенный вариант – негатив, свойственный архетипу, «изолируется» в субкультурной реальности и не мешает жизни.

Психологический смысл ролевой игры связан со стремлением к человеческому в человеке. Как отмечают наши респонденты, «повседневная жизнь» давит навязанными обществом конкурентными и потребительскими моделями жизни. Возможность развития и реализации альтруистических креативных духовных потребностей вытесняется на «социальную периферию». Сами игроки в шутку называют свои ролевые игры «прививкой от социальных болезней».

Ярко выраженная особенность игровой деятельности в ТМС – феномен духовной реализации в материальном мире. Игровой формат и атрибутивное сопровождение

отвечают необходимости (и потребности) материальной актуализации (реализации, фиксации, закрепления, визуализации, процессуальной презентации и т.п.) духовного опыта, переживаний, чувств. Непосредственно с этим связана другая особенность – реализация неутилитарной компоненты жизни. Игра играется «для души», а не для какой-либо утилитарной потребности. «Неутилитарная» не значит «не материальная», но вся «материализация» (от художественного творчества до костюмов и атрибутики) ставит акцент именно на неутилитарной «ауре», которая в принципе присуща любой творческой деятельности человека во всех сферах жизни, однако в «реальной» жизни оказывается вытесненной на далекую социальную «периферию». В творческой деятельности ТМС духовное созерцание предшествует, а чаще протекает синхронно с творческим процессом конструирования игровой реальности.

Итак, ролевая игра в ТМС – это свободная деятельность, проходящая в специфическом игровом пространстве-времени согласно определенным самостоятельно создаваемым правилам, совокупность которых обеспечивает духовную реализацию в материальном мире и концентрируется на неутилитарной компоненте жизни.

Главная особенность творческих практик в ТМС связана с созданием специфических творческих сред. Их широта и полнота, на наш взгляд, объясняется тем, что представители субкультур инстинктивно ищут и создают «комфортную» и даже «гиперкомфортную» среду, в которой личность «обретает себя» как целостное самостоятельное образование. Различные типы творческих сред позволяют личности быть *максимально успешной при минимальных затратах на самоизменения*. Личность, включаясь в творческие практики такой, какая она есть, неизбежно меняется в процессе этих практик, но *начальное* «включение» оказывается максимально комфортным, соответствующим природным склонностям и способностям.

Творческие среды тесно связаны с ролевой игрой, мифологичной по своей сути, ритуализированной и театрализованной по форме. Погружение личности в социальные события субкультурной реальности ведет к эффекту «растворения» «Я-прежнего» и обретению «Я-обновленного». Фактически, личность получает опыт глубинной трансформации, обретения подлинного «Я».

Значение художественно-эстетической и мифотворческой компонент в конституировании субкультурной реальности. Художественное творчество в ТМС в качестве главного «продукта» создает не произведение искусства, а «проектирует» и порождает психологические феномены, через которые и посредством которых представители субкультуры познают себя и испытывают пиковые и нуменозные переживания.

Центральная особенность художественного творчества в ТМС – феномен, который мы назвали «транс-арт». Понятие «транс-арт» состоит из двух слов: «арт» (искусство) и «транс», которое в данном случае употребляется в смысле латинского слова *trans* – через. Через, над, вне – вот те значения, которые вкладываются в понятие «транс». Мы соединяем понимание транса в смысле «через» с психологическим пониманием транса как измененного (не патологического) состояния сознания. Широкий спектр измененных состояний сознания – мощнейший источник креативности и творчества. Таким образом, транс-арт – это с одной стороны, движение через разнообразные формы искусства к измененным состояниям сознания, с последующей трансформацией измененных состояний сознания в креативные, а с другой стороны, это движение самих форм искусства, инициированное либо каким-то чувством, либо переживанием, либо состоянием сознания. Например, чувство любви может выражаться через самые разные формы искусства – в поэзии, музыке, живописи, танце и т.д. То есть это движение к психологической синергии.

Транс-арт-ситуации, которые организуются в субкультурной среде, создают потребность и возможность выхода за рамки стереотипного поведения, вступления в контакт с неизвестным на основе интенсивного, глубокого погружения в поток художественно-психологических, психоэстетических переживаний.

Диалог субличностей и тенденции жизнетворчества. Ролевые игры способствуют актуализации тех субличностей, которые: а) являются значимыми для личности в целом; б) в обыденной жизни находятся в латентном либо специально

подавляемом состоянии; в) выход на «поверхность» и деятельность этих субличностей может снять большие психологические проблемы.

Диалог субличностей способствует открытию каждым своей одаренности и пониманию ее в качестве призвания и предназначения. Иными словами, ролевая игра через актуализацию субличностей помогает формированию наиболее подходящей идентичности для каждой конкретной личности. Работа с субличностями в игровом мире имеет серьезный позитивный эффект, связанный с жизнотворческими тенденциями, свойственными личности или обретаемыми ею. Мы рассматриваем диалог актуальных субличностей как внутреннюю сущность жизнотворчества. Ценность данной части исследования заключается в том, что обычно жизнотворчество оценивается с внешних сторон (расширение жизненного мира, осуществление жизненного плана и т.д.), мы же обращаемся к актуальному диалогу субличностей как центральному «внутреннему» звену, задающему динамику изменений жизненного мира.

Далее перечислим ряд неожиданных результатов исследований.

Первая неожиданность – серьезные качественные различия, полученные по методике моделирования коммуникативного мира (ММКМ) в группе представителей ТМС и контрольной группе. Наиболее существенно различаются группы по теме «значимость отношений с окружающими». Если представители контрольной группы «значимость» понимают в основном как пользу для себя, то представители ТМС как «возможность помочь другим людям», участие в «обустройстве» общего социума или совершения общего дела, что полностью отсутствует в контрольной группе. Ценность и значимость партнера по общению в ТМС существенно выше по сравнению с контрольной группой. Общение в среде ТМС вступает одновременно самоценностью и самоцелью. Об этом свидетельствует стремление к близким, дружеским контактам и полноценному восприятию партнеров по общению. Выделился ряд тем, представленных в ТМС и отсутствующих в контрольной группе – «значимость общения со смыслом» и «значимость несбыточных желаний».

Наличие крайне высоких показателей стресс-трансформации, полученных по ММКМ, позволяет сделать вывод о том, что яркие переживания в ролевой игре выводят представителей ТМС на эффективную актуализацию творческого потенциала как в игровой, так и вне-игровой жизни.

Вторая неожиданность связана с игровым оружием. Выявлен парадокс: оружие, ярко представленное в игровом мире, практически не представлено в образе мира. Оружие для представителей ТМС выступает не как «оружие» в традиционном понимании этого слова, а как специфический транс-арт-объект, с помощью которого «дегустироваться» желаемые психологические состояния (уверенности, спонтанности, восторга, превосходства, свободы действий и т.д.). Оружие также является специфическим «субъектом» коммуникации (получая имя собственное, автономную «судьбу» и т.п.) Эти данные (полученные в разных группах ТМС разных городов Сибири) совершенно перевернули наше представление о том, зачем же молодые люди пользуются игровым оружием.

Третья неожиданность нами обозначена как «парадокс самоотношения». С одной стороны, представители ТМС не удовлетворены собой и своими возможностями, сомневаются в способности вызывать уважение, склонны проявлять по отношению к себе негативные эмоциональные реакции. С другой стороны, те же самые респонденты считают свое «Я» источником внутренней и внешней активности, полагают, что способны быть авторами своей жизни, «своя судьба в своих руках», имеют внутренний локус контроля. Интересно то, что представители ТМС в игровой реальности чаще всего «отыгрывают» борьбу со своими слабостями и проблемами, а в не-игровой реальности вполне последовательно и успешно реализуют модель «своя судьба в своих руках».

Заключение

В заключении мы хотим отметить следующее.

Творческие молодежные субкультуры обладают удивительным свойством, чем-то схожим с голограммой или фракталом: в их среде отражаются «в миниатюре» и «подобии» глубинные основания антропогенеза. В среде этих субкультур:

- Актуализируется потенциал трансформации архетипов из их первоначальной инстинктивной сущности в иные, духовные (божественные) измерения. На наш взгляд,

уместна метафора с ледоходом: если лед на реке не вскрыется вовремя, то талая вода пойдет поверх льда, затапливая и разрушая окрестности. Также и с архетипами: если в нужное время не происходит «подвижек льда», то архетип, благодаря ряду его особых свойств (глубине, автономности, коллективности, аттракции (силе притяжения) произведет разрушительные действия с тяжелыми последствиями как для личности, так и для социума. В повседневной жизни современного Российского общества мы наблюдаем этот самый «ледовый затор», сопровождаемый отчаянными попытками властных структур актуализировать позитивную энергетику архетипов (яркий пример – постоянные призывы к «поиску национальной идеи», «духовному возрождению России» и прочее). ТМС инстинктивно нашли способы позитивных трансформаций архетипических форм и научились пользоваться созидательной энергетикой архетипов.

- Происходит ремифологизация сознания, обеспечивающая целостный базис для конструирования мыслящей личности, социальных отношений, речи, творчества.

- Культивируются творческие практики трансперсонального плана, например: творческая визуализация, диалог сознания и бессознательного в художественно-эстетическом контексте, работа с измененными состояниями сознания и т.п.

- Ритуализация, драматизация и театрализация социальных событий субкультурной реальности приводит к исчезновению идентичности, навязанной социумом и, далее, через актуализацию и диалог субличностей делает возможным обретение новой идентичности, основанной на «Я-подлинном».

Личность в ТМС получает уникальную «стартовую базу» для самореализации, которая связана с возможностью самостоятельно менять и формировать свой образ жизни в соответствии с динамическими особенностями индивидуального образа мира. Создается мир, в котором человек живет и действует, выстраивая принципиально другой (по сравнению с миром «обыденным») баланс взаимоотношений актуального и потенциального. Найденный баланс затем легко переносится в не-игровую реальность, обеспечивая психологический «базис» внешней социальной успешности.

Исследование показало, что респонденты по своим основным характеристикам (высокий творческий потенциал, способность действовать в ситуациях неопределенности, готовность принять ответственность за свою судьбу и самостоятельно конструировать новые жизненные отношения), отвечают насущным потребностям современного Российского общества, стремящегося формировать творческую инновационную личность. Однако эти высоко креативные люди предпочитают оставаться в субкультурной среде и не проявлять «внешнюю» социальную активность. Это обусловлено целым рядом причин, главная из которых – доминирование в современном обществе культа рыночной конкуренции, конкурентного успеха и потребительства. В изменчивом, технологизированном, рациональном мире все острее встает вопрос о месте человека, о системе ценностей и глубинном смысле его существования. Один из главных вопросов современности – возможность становления человеческого в человеке, именно на этот вопрос и пытаются дать ответ субкультуры креативного типа, выстраивая свой специфический социум по своим законам. Парадоксально, но факт: стремление к человеческому в человеке нарушает современные меркантилизованные и дегуманизированные структуры общества, являясь опасной «девиацией» по отношению ко многим сложившимся системам (юридическим, экономическим, властным). Но в то же время становится понятным, что без реализации этого человеческого устремления общество обречено на деградацию. Возникает вопрос, каким образом создавать зоны инновационной активности для людей, желающих осуществлять, реализовывать это свое стремление. Для понимания того, какими параметрами должна обладать среда реализации, мы и решили исследовать те творческие молодежные субкультуры, в которых спонтанно, стихийно, «инстинктивно» складываются подобные условия.

Еще один крайне важный нюанс. При всей виртуальности (*virtus* – «потенциальный», «возможный») строящейся на мифе субкультурной реальности, она парадоксальным образом противостоит тотальной виртуализации (в смысле компьютеризации) современного мира. В противовес уходу в компьютерную реальность, ТМС создают реальность живого общения, активного действия, прикосновения к природе. Интуитивные психологические практики направляются на развитие культуры чувств и отношений,

коммуникативный «вектор» повернут в сторону транскомуникации, к глубинному подлинному общению. В этом смысле ТМС также противостоят современным цивилизационным тенденциям.

Два «вектора» – за становление человеческого в человеке и за подлинность общения, ярко выраженные в ТМС, являются потенциальными зонами обновления и оздоровления общества, пути от «человека потребляющего» к «человеку созидающему».

Итак, в среде современной творческой молодежи происходит «кристаллизация» относительно нового субкультурного «течения», направленного на позитив, самореализацию, жизнотворчество. Творческие субкультуры – это уникальная медиа-среда, в которой наблюдается синтез коммуникативных процессов самого разного масштаба: транскультурального, трансментального, трансперсонального. Общая направленность этого синтеза – становление человеческого в человеке.

Мы надеемся, что в дальнейшем, результаты наших исследований смогут быть использованы в целях решения проблемы привлечения талантливой молодежи к более активному участию в социуме и для оптимизации методов работы с креативностью, творчеством и потенциалом достижений в психолого-педагогических практиках.

Примечания:

1. Кабрин В.И. Ноэтическая природа транскомуникативной потенциализации базовых человеческих отношений в образовании. / Транскомуникация: преобразование жизненных миров человека / Под ред. В.И. Кабрина. Томск: Изд-во Том. ун-та, 2011. С. 334-381.

2. Коммуникативное измерение в психологической антропологии: Коллективная монография. Под научн. ред. В.И. Кабрина. Томск: изд-во «Иван Федоров», 2007. 336 с.

3. Луков Вал. А. Концептуализация молодёжи в XXI веке: новые идеи и подходы // Социологические исследования. 2012. № 1. С. 5–16.

4. Слюсаревский Н.Н. Субкультура как объект исследования // Социология: теория, методы, маркетинг. 2002. № 3. С. 117-127. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.countries.ru/library/typology/subkultura.htm> (дата обращения: 16.04.2014)

5. Актуальные проблемы молодёжной субкультуры: сборник статей / Под общей редакцией О.К. Поздняковой. М.: Издательство Московского психолого-социального института, 2011. Т. 5.

6. Частоколенко Я. Б. Особенности коммуникативного мира молодежи, участвующей в полигонных ролевых играх // Психология обучения. 2011. № 6. С. 79-97.

7. Частоколенко Я.Б., Котикова К.О. Специфика актуализации потенциала достижений личности в творческих молодежных субкультурах // Вестн. Том. гос. ун-та. 2013. № 374. С. 163–170.

8. Лукьянов О.В., Частоколенко Я.Б., Котикова К.О. Псевдосоциализация в творческих молодежных субкультурах. // Вопросы психологии. 2014. № 5. С. 87-93.

9. Кабрин В.И. Коммуникативный мир и транскомуникативный потенциал жизни личности: теория, методы, исследования. М.: изд-во Смысл, 2005. 248 с.

10. Миф, мечта, реальность: постнеклассические измерения пространства культуры / Под ред. В.И. Мелик-Гайказян. М.: Научный мир, 2005. 256 с.

11. Дж. Р. Толкиен. Краткая биография. URL: <http://fantasy05.narod.ru/box14.html> (дата обращения: 15.05.2013)

12. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.

References:

1. Kabrin V.I. Nojeticheskaja priroda transkommunikativnoj potencializacii bazovyh chelovecheskih otnoshenij v obrazovanii. / Transkommunikacija: preobrazovanie zhiznennyh mirov cheloveka / Pod red. V. I. Kabrina. Tomsk: Izd-vo Tom. Un-ta, 2011. S. 334-381.

2. Kommunikativnoe izmerenie v psihologicheskoj antropologii: Kollektivnaja monografija. Pod nauchn. red. V. I. Kabrina. Tomsk: izd-vo «Ivan Fedorov», 2007. 336 s.

3. Lukov Val. A. Konceptualizacija molodjozhi v XXI veke: novye idei i podhody // Sociologicheskie issledovanija. 2012. № 1. S. 5–16.

4. Sljusarevskij N. N. Subkul'tura kak ob`ekt issledovanija // Sociologija: teorija, metody, marketing. 2002. № 3. S. 117-127. [Elektronnyj resurs]. URL: <http://www.countries.ru/library/typology/subkultura.htm> (data obrashhenija: 16.04.2014)
5. Aktual'nye problemy molodjozhnoj subkul'tury: sbornik statej / Pod obshej redakciej O.K. Pozdnjakovoj. M.: Izdatel'stvo Moskovskogo psihologo-social'nogo instituta, 2011. T. 5.
6. Chastokolenko Ja. B. Osobennosti kommunikativnogo mira molodezhi, uchastvujushhej v poligonnyh rolevykh igrakh // Psihologija obuchenija. 2011. № 6. S. 79-97.
7. Chastokolenko Ja.B., Kotikova K.O. Specifika aktualizacii potenciala dostizhenij lichnosti v tvorcheskih molodezhnyh subkul'turakh // Vestn. Tom. gos. un-ta. 2013. № 374. S. 163–170.
8. Luk'janov O.V., Chastokolenko Ja.B., Kotikova K.O. Psevdosocializacija v tvorcheskih molodezhnyh subkul'turakh. //Voprosy psikhologii. 2014. № 5. S. 87-93.
9. Kabrin V.I. Kommunikativnyj mir i transkommunikativnyj potencial zhizni lichnosti: teorija, metody, issledovanija. M.: izd-vo Smysl, 2005. 248 s.
10. Mif, mehta, real'nost': postneklassicheskie izmerenija prostranstva kul'tury / Pod red. V.I. Melik-Gajkazjan. M.: Nauchnyj mir, 2005. 256 s.
11. Dzh. R. Tolkien. Kratkaja biografija. URL: <http://fantasy05.narod.ru/box14.html> (data obrashhenija: 15.05.2013)
12. Jung K.G. Dusha i mif: shest' arhetipov. Kiev: Gosudarstvennaja biblioteka Ukrainy dlja junoshestva, 1996. 384 s.

УДК 159.9:316.6

Творческие молодежные субкультуры – среда синтеза коммуникативных процессов транскультурального, трансментального, трансперсонального масштабов

¹ Я.Б. Частоколенко

² К.О. Котикова

¹⁻² Национальный исследовательский Томский государственный университет,
Российская Федерация
634050, г. Томск, пр-т Ленина, 34 а

Аннотация. Разнообразие феноменов субкультурной реальности рассматривается через призму коммуникативного подхода, позволяющего с одной стороны, исследовать интерперсональное (интерсубъективное), «измерение» общения, а, с другой стороны, осуществлять выход в трансперсональное (трансубъективное) «измерение», требующее понимания трансцендентальной природы и сущности человека. Результаты исследований могут быть использованы в целях решения проблемы привлечения талантливой молодежи к более активному участию в социуме, а так же для оптимизации методов работы с креативностью в психолого-педагогических практиках.

Ключевые слова: творчество; молодежная субкультура; коммуникация; транскомуникация; архетип.