

Copyright © 2014 by Academic Publishing House *Researcher*



Published in the Russian Federation
European Journal of Psychological Studies
Has been issued since 2014.

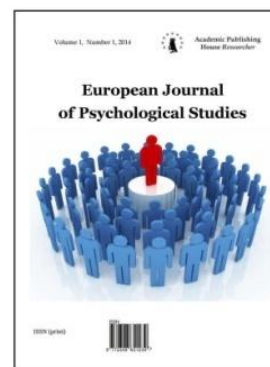
ISSN: 2312-0363

E-ISSN: 2409-3297

Vol. 4, No. 4, pp. 156-167, 2014

DOI: 10.13187/ejps.2014.4.156

www.ejournal12.com



UDC 1

Choosing the Freedom Instead of the Freedom of Choice. Modern Youth Alternatives of Identity (Using the Example of Creative Youth Subcultures)

¹Oleg Lukyanov
²Yana Chastokolenko
³K. Kotikova

¹⁻³Tomsk State University, Russian Federation

Abstract

The research objective was to educe the main trends of remythologization of freedom and self-identity in creative youth subcultures. The sense of understanding and revelation of these trends is connected with the changes in different areas of transit, formation and accumulation of human potential in particular in the area of education and leisure. Without going into detail analysis of the modern world's demythologization, we have supposed that creative youth subcultures are the social and psychological answer of the youth to the current situation of illusiveness of the freedom of choice imperative that rules the mass culture.

Why don't creative youth subcultures' participants limit themselves only to reading books? How do they choose freedom in creative youth subcultures? They play. The game gives them the opportunity to feel "the breath of archetypical form", to fulfill the character's description with their own life, and then the character (as in Tolkien's world) lives "on his own". There are three main myths which construct the conscience of a modern person. These are myths about Prometheus, Sisyphus and Narcissus. These myths are transformed by creative youth subcultures' participants into life grounds for their self-identity, in other words, there is a process of remythologization, and a myth is restored as a basis of life understanding. The logic of character's life is tripartite, it unites personal features of a player, a gameplay and an archetype. A player automatically actualizes the archetype by accepting the gameplay. The game logic and cultivated individuality of a person "turn" the archetype to its rising, sacred vector. There is a bright feature in subcultural reality of Tolkienists. They actualize archetypes which combine personal problems of players and deep problems connected with Russian mentality. The participant even tell about "archetypical therapy". A typical result of "archetypical therapy" is transformation of negative "energy" of archetypes into positive. The most common variant is that negative, which is typical for the archetype, is "isolated" in subcultural reality and doesn't interfere the life.

We suppose that the study of remythologization psychology should be continued, among other things in the perspective of changings in education strategies from project games, which are customary nowadays, to subculture forming games.

Keywords: freedom; creativity; identity; youth subculture; socialization; way of life; expectations; initiative; risk; myth; choice.

Введение

В XX столетии общепринятым основанием для самоидентификации считалась свобода выбора. До этого. В традиционных обществах, значительную роль в идентификации играли социальные институты и институализированные сообщества. В свете гуманистических идей, выступавших в качестве идеологической основы постреволюционного общества, на втором плане оказался вопрос о том, что в сферу свободы личного выбора стали попадать такие аспекты жизни, которые ранее предметом выбора не являлись, а напротив, определяли необходимости и неизбежности. Так в современном мире пространством свободного произвольного и, как утверждалось, «осознанного» выбора стали религия, пол, историческое время и многое другое. Но, во первых, степень осознанности своего выбора молодым человеком сегодня вызывает сомнение, а во вторых сама осознанность на определенных уровнях идентификации является проблемой. Об этом, в частности, писал Ф. Достоевский в рассказе «Сон смешного человека», что всякое сознание есть болезнь. «Сознание жизни выше жизни, знание законов счастья – выше счастья" - вот с чем бороться надо!» [1, с.119] Сегодня мы можем видеть возникший в этом процессе парадокс: **при расширении возможностей свободного произвольного осознанного выбора развитие нового социального пространства оказывается территорией выбора случайного, а часто не выбора, а неконтролируемого влечения**, поскольку пространство не нормировано в момент своего становления.

В молодом возрасте выбор своей идентичности (выбор той жизни, с которой себя отождествлять) носит рискованный и ответственный характер. В ситуации неопределенности, которая характерна для молодого возраста, этот выбор может опираться только на смысл. Опора на желания, ожидания, представления и цели не является адекватной, поскольку такая опора иллюзорна и быстро исчезает: желания удовлетворяются, ожидания сбываются, цели достигаются и даже, если откладываются, все равно перестают нести ту необходимую энергию, которая требуется для самоопределения на всю жизнь. Но именно смысл жизни современным молодым людям часто не доступен. И дело тут не в инфантильности молодежи и не в ошибках воспитания или образования. По вполне объективным социальным причинам послереволюционного общества смысл жизни является не данностью, а задачей для молодых людей. До эпохи революций смысл жизни был «нормирован» и «задавался» культурой, но после того, как многие культурные институты были отменены или преобразованы *поиск смысла жизни превратился в индивидуальную задачу*.

Многие молодые люди с этим не справляются, что отмечается современными психологами как «экзистенциальный кризис», то есть невозможность счастливо жить при том, что возможности и условия для «счастливой» жизни есть. Симптомами экзистенциального кризиса являются растерянность, потеря инициативности, насыщенности жизни, экзистенциальный вакуум, но в некоторых случаях иррациональная активность, которую стоило бы называть гиперреактивностью.

Проблемы выбора свободы

Мы предполагаем, что наблюдаемое сегодня возникновение множества, так называемых, творческих субкультур, нацеленных на конструирование иной реальности и новой идентичности – это социальный ответ молодежи на формирующийся в их жизни «экзистенциальный вакуум», возникновение которого во многом обусловлено доминированием в современном западном и российском обществе идеологии жизни кредит – то есть, склонностью компенсировать дефицит оснований избытком ожидания, дефицит радости труда, удовольствием от достижения, ценности бытия ценностью обладания (вещью, деньгами и т.п.).

Современные молодые люди выросли в условиях, когда множество субкультур – повседневная реальность, в самом факте существования субкультуры для них нет ничего «экзотического» (хотя субкультуры могут быть «экзотичными»). Молодым людям не приходится переступать через какие-то серьезные и жесткие морально-этические барьеры, для того, чтобы войти в кажущуюся ему адекватной и отвечающую внутреннему состоянию и потребностям субкультуру. Если раньше (например, в советские времена) вхождение в

«неформальный круг» предполагало и этическую коррекцию и даже серьезную мировоззренческую перестройку, то сейчас ничего подобного нет.

Сознание современного молодого человека готово к восприятию неоднозначности, многомерности и множественности составляющих окружающего мира. Но отсутствие жесткой «сетки норм», отвечающих «бытию», способствует фантомизации социального пространства, когда многомерность мира обретает не реальные, а фантомные воплощения, человек общается не с человеком, а с фантомным партнером. В ТМС эта фантомизация обретает крайне интересные черты и формы, парадоксальным образом **возвращая и преобразуя реальность и подлинность бытия**. Социальные фантомы повседневной реальности уступают место виртуальности (от лат. *virtus* – «потенциальный», «возможный») и строительству возможного мира, в котором участники ТМС создают реальность живого общения, активного действия, прикосновения к природе, устанавливают этические нормы и ориентиры бытия, наполненного смыслом (и поисками смысла, при этом возвращая поиск смысла жизни *из индивидуальной в коллективную задачу*).

Пронизанная мифологичностью «пугающая виртуальность» игровой реальности ТМС на деле оказывается специфическим транзитивным пространством, которое обеспечивает согласование и гармонизацию символических реальностей (включая те аспекты, которые относятся к «серьезной» социальности). Обывателя как раз и смущает та легкость, с которой сознание представителей ТМС перемещается из одной квазиреальности в другую, при этом, не давая окончательного повода усомниться в нормальности и адекватности человека, который этими путешествиями занимается.

«Социальные квазиреальности» (мифы, идеология) – неотъемлемый элемент социальных систем, организация общества во многом является продуктом человеческого воображения. Фактически, происходит своеобразный «симбиоз» объективной социальной реальности и ее виртуальной части. В работах современных авторов, посвященных виртуальной реальности, подчеркивается, что разработка методов и технологий конструктивного и эффективного «симбиоза» этих реальностей является актуальной задачей социологии и всего комплекса социальных наук. [8] На примере ТМС мы видим конкретные практики «симбиоза», согласования и гармонизации «объективной» и «виртуальной» частей реальности. Что особо важно, эти практики реализуются в *реальной жизнедеятельности*, инициированной актуальными творческими потребностями личности.

На основании собранных нами данных и наблюдений мы можем предположить, что представители ТМС отвечают на реальность свободы выбора и связанные с этим аспекты неопределенности выбором свободы. Психологически важным для них является возможность заполнения «экзистенциального вакуума» за счет осознанной реализации «трех степеней свободы»:

- 1) Свободного вхождения в пространство мифа (сакральная виртуальность, потерянная в связи с демифологизацией эпохи НТР)
- 2) Свободного этического «нормотворчества» при конструировании своих миров и творческих сред (социальная виртуальность, доведенная до абсурда и отчуждения в эпоху СМИ)
- 3) Свободного создания психологически гиперкомфортной среды для свободного экспериментирования с идентичностью (личностная виртуальность, проблематизированная ускорением перемен и знаний в эпоху общества риска)

В пространстве ТМС участники формируют ряд пространств, соответствующих их выбору свободы:

- 1) Пространство мифа, пространства «*подлинности сакрального бытия*»
- 2) Пространство этического творчества (нормотворчества), пространство «*подлинности социального бытия*».
- 3) Пространство своих и своего, пространство «*подлинной идентичности*», «*подлинного личностного бытия*».

Материалы и методы исследования

Исследования и наблюдения ведутся с 2009 года, респонденты - молодые люди и девушки (возраст от 16 до 36-40 лет), входящие в ТМС (для данного исследования мы выбрали представителей сообщества Толкинистов).

В полевых исследованиях были проведены наблюдения и проанализированы различные материалы:

А) анализ мифов, сюжетов, архетипов

• **в первоисточниках Толкина, являющихся основой конституирования субкультурной реальности:** «Сильмариллион», «Хоббит или Туда и обратно», «Властелин колец», «Неоконченные сказания Нуменора и Средиземья», «Речи Финрода и Андрет», «История Средиземья»;

• **в апокрифах** - книгах, написанных на основе легендарииума Толкина, но трактующих мир оригинальных книг с иной точки зрения. Мы проанализировали 2 наиболее характерных апокрифа – «Черная книга Арды» и «По ту сторону рассвета»;

• **в фанфиках** - сочинениях по мотивам оригинальных произведений. Мы проанализировали современные фанфики и архивы, содержащиеся в ведущих интернет-сообществах Толкинистов (<http://www.diary.ru/~dtnybr> и <http://tolkienists.ru/load/polzovateli/fanfikhshn/12> (30 фанфиков 2013-2014 годов написания);

• **в игровых сценариях:** подробно проанализированы 2 игры (по которым велось включенное наблюдение), краткий обзор – 15 характерных игр и косплеев по канону, апокрифам и фанфикам (описания представлены в сообществе <http://www.diary.ru/~dtnybr>).

Б) анализ событий (и последствий этих событий) в полигонных ролевых играх, лангедоках (павильонных ролевых играх), «сыгровках» (мини-играх, моделирующие характеры и палитру действий персонажей в будущих полигонных или павильонных играх). В общей сложности рассмотрено 17 игр и 2 сыгровки. Подробное изучение игровой реальности велось на примере двух полигонных ролевых игр (проводившейся летом 2012 и 2013 года в течение 4-х дней в Ларинском лесном заказнике Томской области). Термином «полигонная» называется игра, проходящая на природе в течение нескольких дней. Одна из игр была по канону, вторая – фанфик. В исследовании 2012 принимало участие 46 человек, в 2013 – 38. Поскольку сами исследователи были участниками игры, использовались следующие методы: включенное наблюдение, беседы с участниками на всех стадиях игры (при подготовке, непосредственно на игре, и после нее). Рефлексивный материал после игры получили путем сбора и анализа самоотчетов, наблюдений, высказываний, интроспективных эссе участников игры. В дополнении к этому – реакцию на игровые события от участников игровых сообществ в социальных сетях (170 респондентов). Качественный анализ текстов самоотчетов, бесед и полуструктурированных интервью проводился в сочетании с анализом других материалов игры: интерпретации исходных мифов, сценария, распределения ролей, хода игры, художественных произведений (песен, картин, дизайнерских и ювелирных работ и т.п.), видео, фото.

В) анализ информации в интернет-дневниках и сообществах, посвященных субкультурной реальности Толкинистов. Анализировались 3 крупных сообщества, которые дают представление об общей «картине» субкультуры и актуальных темах творчества (<http://www.diary.ru/~dtnybr>, (1172 члена сообщества на 3 апреля 2014 года); Tolkienists.Ru, Twitter.com/TolkienistsRu и http://vk.com/all_about_tolkien (1834 члена сообщества на 25 июля 2014 года); <http://www.kulichki.com/tolkien/orient.html> (информация о членах сообщества и их количестве – закрытая)

Основной метод анализа данных – контент-анализ, поскольку он дает возможность анализировать не только тексты, но и другие материалы (ролевые игры, художественное творчество, музыкальное, видео).

Вспомогательные методы – включенное наблюдение за ролевыми играми, беседы, интервью.

Мы разработали и применили следующую схему контент-анализа.

На 1 этапе проведен «фронтальный» контент-анализ, позволивший создать объемное представление об информационном «потоке» субкультуры, актуальным, реальным и виртуальным событиям.

На 2 этапе «рейдового» контент-анализа выяснялись такие вопросы как:

- Архетипичность;
- «Жизненность» (имеется ввиду насущная жизненная потребность представителей субкультуры в данном сюжете, теме, проблеме);
- Мотивирующие «силы» и их направленность;
- Отношение к свободе;
- Отношение к творчеству;
- Представления о смысле жизни.

Вопросы выяснялись с помощью анализа:

1) Макроструктуры: представления о конструкции мира; модели развития, сопряженные с прошлым и проектирующие возможное будущее; своеобразные «идеологемы», конституирующие глобальные («цивилизационные») отношения.

2) Выявление понятийно-тематических единиц, и в частности, квазиреференциальных единиц, обозначающих взаимодействие различных «сил».

3) Пропозициональные единицы: описания ситуаций различных модальностей и оценки этих ситуаций (в частности, нас интересовала динамика оценочных суждений, их эволюция от канона к фанфикам и апокрифам, а также их осмысление и интерпретация в игровых сценариях).

4) Результаты «концептуализации» мира, тем, ситуаций, выражающиеся, в частности, в метафорах, аналогиях, примерах.

5) Художественно-поэтические единицы.

Полученные результаты и их обсуждение

Анализ эволюции субкультуры Толкинистов позволил выделить три линии свободы:

• Вхождение в мир Средиземья – как **свобода ОТ** повседневного мира и догматов общества. Основные игры и события в субкультуре – по канону (канону ТМС).

• Выход за рамки канона – как **свобода ДЛЯ** появления многомерного и неоднозначного мира, в котором нет четкого деления на «белое и черное» (что свойственно каноничным текстам Толкина). Игры и события включают фанфики, появляются апокрифы.

• Конструирование миров – как свобода **СОЗИДАНИЯ ЛИЧНОСТИ – В- МИРЕ**, которые адекватны друг другу. Игры и события субкультурной реальности ориентируются не только (и не столько) на действия и сюжет, сколько на состояния и переживания, трансформацию личности героев. Среди игр появляются так называемые «элитарки», в которых могут полностью отсутствовать классические «боевые» сюжеты, а вся драма переносится исключительно в план отношений и чувств. Подобные игры часто за основу берут каноническую сюжетную линию, но ее осмысление ведется в стиле апокрифов.

В настоящее время все указанные «три линии свободы» сосуществуют в субкультурном пространстве приблизительно в равных соотношениях.

Наблюдение за локальным сообществом Толкинистов в Томске показало, что в зависимости от настроения и желания членов сообщества, они в коротком временном промежутке (полгода – год) организуют игры и мероприятия в разных «линиях свободы» или в различных их сочетаниях.

По результатам анализов и наблюдений мы можем описать основные смыслы выбора свободы представителями ТМС:

1. Свобода вхождения в мифологическое пространство

2. Свобода этического нормотворчества

3 Свобода создания гиперкомфортной среды для свободного экспериментирования с идентичностью

1. Свобода вхождения в мифологическое пространство

Выбором этой свободы участники ТМС решают вопрос ответственности, респонзивности современного мира. Уходя в этот иллюзорный мир, они чувствуют себя способными жить в соответствии с требованием создания реальности своим состоянием.

Как говорит герой фильма А. Тарковского «Сталкер»: «Это – Зона. Может даже показаться, что она капризна, но в каждый момент *она такова, какой мы ее сами сделали... своим состоянием... Все, что здесь происходит, зависит не от Зоны, а от нас...*».

В субкультуре, разделяющей реальность «Зоны» участники обретают **свой внутренний мир ставший внешним и материальным**. Особенность (и проблема) - «Зона» субкультуры материализует не только осознанные мечты и желания, но и поднимает пласты латентного, неосознанного. Она открывает и то, что уже есть в человеке и порождает новообразования. «Территория Сталкера» - это свободный выбор в жестких случайным образом меняющихся условиях без вынужденных жизненных ориентиров. «Зона» ТМС **аккумулирует актуальные (и актуализированные архетипы) социума, которые становятся основой субкультурной мифологии, в пространстве которых участники субкультурных сообществ «разбрасывают гайки» (- ремифологизируют сознание; - задают этические рамки творческих сред; - создают новую идентичность)** намечая свои тропы.

Для этой ТМС характерна ремифологизация жизни и идентичности, происходящая в художественно-творческом контексте. Ремифологизация жизни – это возвращение мифа, сакрального, возвращение к эмоционально-чувственному восприятию мира как единого целого, подчиненному закону партиципации, а не сухой рациональности. Наблюдаемая ремифологизация не является возвращением в «детство» человечества, когда оно жило мифом, это переход на современный новый уровень восприятия мифа и мира.

Особенность Российского сообщества Толкинистов – отсутствие напряжения и конфликта между европейской формой исходных мифов и неевропейским содержанием и смыслами субкультуры. Первым это отметил Вал. А. Луков [6].

Такую возможность заложил сам Толкин, когда через своих персонажей «открыл дверь» архетипам. Толкиен подчеркивал, что его персонажи «живут сами по себе», а он их только описывает. [5]. 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». [4] Такая «пустотность» и есть возможность трансформации. В архетипической форме не только «кристаллизуется» прошлый опыт, но и «санкционируется» будущий. Мир Толкина прочитывается участниками ТМС как построенный по принципу придания жизни форм, которые открыты для различного содержания, адекватного форме и нацеленного в будущее.

Почему участники ТМС не ограничиваются просто прочтением книг? Каким образом они выбирают свободу в ТМС? Они играют. Игра дает им возможность почувствовать «дыхание архетипической формы», наполнить собственной 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 Толкинистов актуализируются архетипы, которые сочетают личностные проблемы игроков и глубинные проблемы, связанные с российской ментальностью. Участники даже говорят об «архетипической терапии». 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.

Мифологический контекст произведений Толкина и создаваемый на их основе мир субкультуры как бы возвращает личность к исходным «первичным элементам» бытия, актуализируя архетип Предвечного Младенца или Внутреннего Ребенка. Согласно концепции К. Юнга, этот архетип символизирует *множественное состояние самости на самых ранних этапах индивидуации* и совмещает крайне противоречивые начала: одиночество и покровительство богов, примитивную досознательность и трансцендентность, подверженность опасностям и непобедимость. Множественная самость порождает специфическую групповую реальность: «Человек, обладающий множественной самостью, бессознательно стремится отождествить себя с множественностью группы, т.к. только внутри группы он способен переживать свою целостность и непрерывность своего бытия.» [4, с.77-78]

Можно предположить, что молодые люди не находят в нормальном социуме возможности отождествления с группой в качестве множественной идентичности, то есть не могут быть Героем мира. Они находят эту возможность в субкультуре. Герой сознательно надевает маски, меняет имена и роли. Что при этом происходит с его подлинным, интимным и творческим Я («Внутренним Ребенком»)? Серж Леклер полагает, что в процессе социализации каждый человек должен трансформировать первичное нарциссическое представление Внутреннего Ребенка через его символическое убийство. Как часто мы наблюдаем в процессе «серьезной» социализации, как «внутренние дети» «умирают» сами, «делая своего носителя бесчувственным и неспособным понять свое истинное «хочу» [4, с.78]. Сложность «отношений» с Внутренним Ребенком связана с его устойчивыми свойствами: «какие бы трансформации не происходили в душе человека, его Внутренний Ребенок остается ребенком, чудесным и ужасающим, постоянно требующим внимания и, в какой-то момент жизни, воплощения. Он ужасен в своем нарциссизме, но чудесен в творческой непосредственности.» [4, с.78] «Убийство» непосредственного Внутреннего Ребенка как способ ментального воздействия на душу, вряд ли приведет к чему-то позитивному, а вот к разрушению души – легко. Представители субкультуры Толкинистов культивируют Рождение Героя при сохранении Внутреннего Ребенка. *Игровая реальность дает те самые моменты жизни, в которых безопасно и адекватно ситуации воплощается Внутренний Ребенок, избавляя личность от спонтанных и неуместных воплощений.* Культура диалога, коммуникации Толкинистов через игровую реальность делает доступной сознанию как правило неуловимый смысл транскомуникации [2] как диалога с Иным.

Анализируя смыслы и проблемы жизни субкультуры Толкинистов, мы сопоставляли их с социальными и личностными феноменами, находящими выражение в смысложизненных радикалах Россиян. В данном анализе мы обозначили их именами известных мифологических героев.

1. *Прометей и свобода нон-конформизма.* Прометей в переводе с греческого – это «промыслитель», тот который мыслит будущим. Ради «будущего» герой готов страдать в «настоящем», превращая самопожертвование в специфическую жизнотворческую стратегию и тактику конкретного поведения. В субкультуре Толкинистов мы встречаем два варианта героя-нонконформиста: 1- негативист, делающий (вытворяющий) что-то так же как хулиганят дети, только потому, что это «нельзя». 2 – миссионер, готовый к самопожертвованию ради выполнения миссии, смысл которой он определяет сам. Характерный для культуры Толкинистов сюжетный поворот в том, что эти два воплощения героя-Прометея находятся в непримиримой вражде друг с другом. Этот психологический радикал позволяет нам предположить, что, при всей риторике свободы, уход в субкультуру носит реактивный характер. Молодые люди выбирают свободу культурно реактивно, тогда как в подлинном мире свобода выбирается инициативно.

2. *Нарцисс и свобода саморефлексии.* Нарцисс – символ героя, переживающего драму самопостижения, травмы отверженной любви, магические переходы и растворение себя в мире. Участники ТМС, трансформируя миры Толкина, освобождаются от давящего в современной культуре нарциссизма. Это происходит посредством образование психологической дистанции между индивидом и миром, «зараженным» нарциссизмом. В субкультурном творчестве «энергия» самопостижения выливается в реактивное творчество.

3. *Сизиф и свобода (отчаянная) активности преобразований.* Сизиф – символ героя выбравшего свободу жизни по своим желаниям. «Я хочу, а значит именно это и должно быть». Смысл мифа трактуется двояко: 1) как «наказания» за не всегда юридически правильную бурную жизнь (Р. Грейвс) 2) как «счастья вечного потребления»: камень срывается с горы и появляется новая возможность (и «счастье») его снова поднимать (А. Камю, А. Маслоу и гуманистические психологи). В одной из трактовок мифа о Сизифе есть интересная сюжетная линия: сказано, что в камень Сизифа заключен «ящик Пандоры», и если Сизиф бросит камень и он разобьется, то страшный груз «ящика Пандоры» снова выйдет в мир. Таким образом, Сизиф еще и хранитель мира.

2. Свобода этического нормотворчества

Три выбора свободы, которые обнаруживают представители ТМС приводят их от эстетического (потребительского) мировоззрения к мировоззрению творческому, что выражается в этическом нормотворчестве.

Субкультурная среда (в отличие от базовой культуры) – это территория, где человек **волен выбирать в каких этических границах ему существовать**. При этом важно из каких этических моделей может выбирать участник. В субкультурной среде реализуются принципиально разные этические модели, о которых необходимо сказать несколько слов, так как они являются некими «точками сборки», концентрирующими понимание ценностей, смыслов, путей самореализации. Различные этические принципы удачно скомпонованы в модели Р. Г. Апресяна, получившей название «этический квадрат» (табл.)

	ПАРТИКУЛЯРИЗМ	УНИВЕРСАЛИЗМ
Я	<i>Гедонизм</i> - этика наслаждения	<i>Перфекционизм</i> - этика совершенства
Другие	<i>Утилитаризм</i> - этика пользы	<i>Альтруизм</i> - этика милосердной любви

«Основные этические принципы – наслаждения, пользы, личного совершенствования и милосердной любви - образуются «на пересечении» двух фундаментальных противоречий морали. Первое из них - «универсализм – партикуляризм». В нем выражено два возможных понимания высших ценностей. С одной стороны, к ним можно отнести абсолютные, объективные, безоговорочно всеми принимаемые, составляющие благо для всех, т. е. *всеобщие* (например, десять заповедей). С другой стороны, можно принять за основу правильного нечто *частное*, то есть то, что люди вольны полагать за благо, а вольны и перестать следовать выбранной *корпоративной* этике, покидая, например, пределы этой корпорации. Второе противоречие заключается в антитезе «Я– другие». В модели Р.Г. Апресяна это представлено в противостоянии приоритетного отношения к себе («Я») и доминировании интересов *других*». [7, с. 63]

Субкультурную среду мы с полным правом можем рассматривать как своеобразную «образовательную среду» самостоятельного неформального образования, в которой во многом происходит становление личности. В связи с этим представляется уместным применить для анализа субкультурной среды модель, которую предложил В. А. Левин (на основе типологии Януша Корчака). В данной модели этические системы представлены как естественные основания «образовательных сред». В качестве системы координат в модели приняты «свобода-зависимость» и «активность-пассивность».

- Активность представляется как осознание собственных целей.
- Пассивность – как содействие целям других.
- Зависимость проявляется в понимании блага, правильной жизни согласно непререкаемым авторитетам.
- Свобода - в праве личного выбора понимания блага.

Ниже мы даем свою интерпретацию данной модели, скорректированную под ситуацию, наблюдаемую в творческих молодежных субкультурах. В координатах

«активность-пассивность» и «свобода-зависимость» располагаются четыре типа творческой среды.

	Активность (содействие собственным целям)		
Свобода в понимании того, что такое благо	Среда активного самостоятельного творчества (реализация этики наслаждения)	Среда карьерного творчества (реализация этики совершенства)	Зависимость от понимания блага другими
	Среда безмятежного творчества (реализация этики пользы)	Среда догматического творчества (реализация этики альтруизма)	
	Пассивность (содействие целям других)		

1. Среда активного самостоятельного творчества располагается в координатах «активности» и «свободы». В этой среде представлен крайний «полюс» творчества, который мы обсуждали выше: творчество без рамок, без стандартов, не признающее никаких границ. Личность, для которой подобная среда является комфортной, получает удовольствие от самого процесса творчества и часто совершенно не задумывается о его результатах. Эта среда притягивает и формирует личность «первопроходца», готового торить свою дорогу не благодаря обстоятельствам, а вопреки всему.

2. Среда безмятежного творчества находится в координатах «свободы» и «пассивности». Личность, тяготеющую к этой среде можно обозначить как «плывущую по течению», но вполне свободно самостоятельно выбирающую «водоемы для плавания». Безмятежность этой среды обеспечивается отсутствием проблемы выбора после попадания в «водоем». В такой среде комфортно тем, кто может легко меняться, следуя «изгибам речного русла» (обстоятельствам жизни, коммуникативным ситуациям и т.п.). Личность выбирает такую дорогу, которая не требует от нее никаких усилий – эта «дорога» сама несет человека.

И в среде самостоятельного творчества и в безмятежной среде присутствует общая черта – свобода в понимании блага. Отличие – в целеполагании и отношении к выбору характера «дороги». Но и в том и в другом случае присутствует очень важное обстоятельство: возможность самостоятельно определять исходные «правила игры». Для двух других сред – «карьерного» и «догматического» творчества картина принципиально иная. В этих средах существуют исходные правила, которые невозможно произвольно изменять. В эти среды концентрируются личности, умеющие ориентироваться и быть успешными в рамках существующих правил в заданных обстоятельствах.

3. Среда карьерного творчества расположена в координатах «активности» и «зависимости». Может показаться странным, но многие «мастера игры» (те люди, которые пишут сценарии и организуют ролевые игры) больше тяготеют именно к этой среде. Им свойственен перфекционизм, стремление к власти. Эта среда является идеальным «тренинговым» пространством для выстраивания эффективных коммуникаций, выявления и воспитания лидеров.

4. Среда догматического творчества расположена в координатах «пассивности» и «зависимости». Субкультуры, в основе жизнотворчества которых лежат готовые произведения искусства, опираются на те нормативно-этические «конструкты» которые в этих произведениях заложены. Пассивность здесь - это отнюдь не отрицательная черта, это принятие и признание коллективных целей, принятие исходных культурных ценностей и оснований. Эта особенность исключает конфликтное разрушительное бунтарство, субкультура оказывается достаточно стабильной и управляемой. Среда является идеальной для формирования навыков конструктивных коллективных действий, выработки

принципов согласования коллективного мнения и принятия совместных решений. Что особенно важно – все это происходит в заданном контексте, который не подвергается разрушительным воздействиям. Субкультуры такого типа бережно относятся к традициям, развивают их, умеют обеспечивать преемственность позитивных традиций и мягко вписывать в них конструктивные новшества.

На наш взгляд, «Этическое нормотворчество» направлено на создание гиперкомфортной среды, адекватной самым разным личностям, с разнообразными этическими установками.

3 Свобода создания гиперкомфортной среды для свободного экспериментирования с идентичностью

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. Создается иллюзия мгновенной успешности, глобального позитивного изменения мира и отношений с миром и весьма своеобразно решается проблема заполнения «экзистенциального вакуума».

Интересную фразу сказала одна из участниц исследования: «мечта может исчезнуть только в двух случаях: если в ней разочаруешься или если она исполнится». Парадокс исполненной мечты и найденного (обретенного) смысла в том, что сразу же образуется вакуум, пустота. ТМС очень хорошо нивелируют эту проблему: формат субкультурной жизнедеятельности подразумевает расстановку акцентов на процессуальные (а не результирующие) составляющие жизни. Отдельные, найденные «локальные» смыслы не опустошают личность, а, напротив, интенсифицируют общий процесс поиска смысла: жизнь становится непрерывно-процессуальной, а не дискретно-результатирующей. Ценность жизни в процессе жизни, а не в локальных «успехах». Это еще один яркий пример того, как ТМС выполняют социально-«терапевтическую» функцию, давая альтернативу господствующему в «обыденной» жизни культу «формального успеха» (когда ценность жизни можно «измерить» в жестких формальных показателях, например: поступил в университет, сдал сессию, нашел «престижную» работу и т.п.). Как отмечал В.И. Кабрин, в контексте современной «обыденной» жизни одной из значимых проблем является подмена ценности качественных высоких достижений популистской «глянцевой» ценностью эффектного успеха. [3]. В спонтанных социально-психологических практиках творческих субкультур мы наблюдаем уникальное социальное явление – возрождение ценности качественных достижений, основанных на пиковых возможностях **свободы самореализации** личности. Подобные достижения автономны от модных поветрий, соблазняющих поверхностными успехами.

Качественные достижения у представителей ТМС сочетаются с высокой внешней социальной успешностью, для достижения которой они не прикладывают особых усилий. На наш взгляд, «секрет» этого парадоксального сочетания заключается в следующем: «творческий неформал» свободен от большей части предрассудков «нормального, взрослого человека», который многое считает «недопустимым», закрывая для себя многовариантность, широту мира, отрезая себе дорогу в живое детство. А в распоряжении субкультур остаются и активно используются те инструменты, которые отринуты обществом как «ребячество» и открыто порицаются («ты же взрослый человек, не солидно и не положено тебе в сказки верить») – чувственное и интуитивное восприятие мира, мифологичность сознания, нуменозные переживания и возможность транскоммуникации.

Заключение

Выявленные «степени свободы» и смыслы выбора свободы ведут к образованию специфических творческих сред, в которых реализуются разнообразные этические модели.

Очевидно, что многие особенности творческих практик ТМС легко адаптируются для нужд специально организованных психолого-педагогических практик актуализации креативных возможностей и работы с потенциалом достижений.

Что касается возможности привлечения креативной субкультурной молодежи к более активному участию в социальных преобразованиях, необходимых обществу, то это пока

остается серьезной проблемой. Более того, мы полагаем, что тенденции ухода творческой молодежи в виртуальные игровые миры будут усиливаться. Молодой человек сталкивается с проблемой становления в том мире, который «дан», с той социальной реальностью, которую процессы социализации, принятые в обществе, вынуждают воспринимать «всерьез», как что-то естественное и неизбежное, где придется жить. Представители ТМС понимают все сложности и проблемы «реальной» социальной жизни, **но вместо решения проблем освобождают свою личную судьбу от социума.** Современная социокультурная ситуация предлагает молодежи линейные процессы становления и творческого самовыражения, в то время как субкультурная реальность дает нелинейный путь, связанный с синергичными процессами, «путь объемности», связанный с целостным видением мира, неутилитарной и эстетической компонентой жизни и привнесением в жизнь мифа. Главным препятствием «возвращения» творческой молодежи в реальность мы полагаем утрату ясности экзистенциальных оснований, и как следствие – тенденции потребительства и исчезновения этических ориентиров, либо попытки ремифологизировать жизнь средствами виртуальной реальности.

Примечания:

1. Достоевский Ф.М. Полное собрание сочинений в тридцати томах. Издательство «Наука», Ленинградское отделение, Ленинград, 1983, т. XXV.
2. Кабрин В.И. Коммуникативный мир и транскомуникативный потенциал жизни личности: теория, методы, исследования. М.: изд-во Смысл, 2005. 248 с.
3. Кабрин В. И. Ноэтическая природа транскомуникативной потенциализации базовых человеческих отношений в образовании. /Транскомуникация: преобразование жизненных миров человека /Под ред. В. И. Кабрин. Томск: Изд-во Том. Ун-та, 2011. С. 334-381.
4. Лаврова О.В. Глубинная топологическая психотерапия: идеи о трансформации. Введение в философскую психологию: Монография (Серия «Новые идеи в психологии»). СПб.: «Издательство ДНК», 2001. 424 с.
5. Лихачева С. Миф работы Толкина: о творческом наследии английского писателя-филолога. URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/cabinet/about/lih.shtml> (дата обращения 06.06.2014)
6. Луков В. А. Молодежные субкультуры в современной России: [Электронный ресурс]. Режим доступа:http://www.zpu-journal.ru/gum/new/articles/2007/Lukov_Val/4/ (дата обращения 03.06.2014)
7. Мелик-Гайказян И.В. Методология моделирования структур элитного образования // Высшее образование в России. 2006. № 11. С. 57-75.
8. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. URL: <http://philosophy.spbu.ru/userfiles/evmak/taratuta.pdf> (дата обращения 01.02.2013)
9. Лукьянов О.В., Неяскина Ю.Ю. Смысловые детерминанты временной перспективы личности. Вестник Томского государственного университета. 2012. № 360. С. 152-157.
10. Лукьянов О.В. Самоидентичность как условие устойчивости человека в меняющемся мире. Диссертация на соискание ученой степени доктора психологических наук / Томский государственный университет. Томск, 2009.

References:

1. Dostoevskii F.M. Polnoe sobranie sochinenii v tridtsati tomakh. Izdatel'stvo «Nauka», Leningradskoe otdelenie, Leningrad, 1983, t. KhKhV.
2. Kabrin V.I. Kommunikativnyi mir i transkommunikativnyi potentsial zhizni lichnosti: teoriya, metody, issledovaniya. M.: izd-vo Smysl, 2005. 248 s.
3. Kabrin V. I. Noeticheskaya priroda transkommunikativnoi potentsializatsii bazovykh chelovecheskikh otnoshenii v obrazovanii. /Transkommunikatsiya: preobrazovanie zhiznennykh mirov cheloveka /Pod red. V. I. Kabrina. Tomsk: Izd-vo Tom. Un-ta, 2011. S. 334-381.
4. Lavrova O.V. Glubinnaya topologicheskaya psikhoterapiya: idei o transformatsii. Vvedenie v filosofskuyu psikhologiyu: Monografiya (Seriya «Novye idei v psikhologii»). SPb.: «Izdatel'stvo DNK», 2001. 424 s.
5. Likhacheva S. Mif raboty Tolkina: o tvorcheskome nasledii angliiskogo pisatelya-filologa. URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/cabinet/about/lih.shtml> (data obrashcheniya 06.06.2014)

6. Lukov V. A. Molodezhnye subkul'tury v sovremennoi Rossii: [Elektronnyi resurs]. Rezhim dostupa: http://www.zpu-journal.ru/gum/new/articles/2007/Lukov_Val/4/ (data obrashcheniya 03.06.2014)
7. Melik-Gaikazyan I.V. Metodologiya modelirovaniya struktur elitnogo obrazovaniya // Vysshee obrazovanie v Rossii. 2006. № 11. С. 57-75.
8. Taratuta E.E. Filosofiya virtual'noi real'nosti. URL: <http://philosophy.spbu.ru/userfiles/evmak/taratuta.pdf> (data obrashcheniya 01.02.2013)
9. Luk'yanov O.V., Neyaskina Yu.Yu. Smyslovye determinanty vremennoi perspektivy lichnosti. Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. 2012. № 360. S. 152-157.
10. Luk'yanov O.V. Samoidentichnost' kak uslovie ustoichivosti cheloveka v menyayushchemsya mire. Dissertatsiya na soiskanie uchenoi stepeni doktora psikhologicheskikh nauk / Tomskii gosudarstvennyi universitet. Tomsk, 2009.

УДК 1

Выбор свободы вместо свободы выбора. Альтернативы идентичности современной молодежи на примере творческих молодежных субкультур

¹ Олег Валерьевич Лукьянов
² Яна Борисовна Частоколенко
³ К.О. Котикова

¹⁻³ Томский государственный университет, Российская Федерация

Аннотация. Во многих странах мира, включая и Россию, сегодня наблюдается тренд ухода молодых людей в Творческие Молодежные Субкультуры (ТМС). Эта тенденция интересна как с точки зрения изучения рисков и дефицитов современного общества, так и в свете поиска современных концепций создания образовательных сред. ТМС канализируют большой психологический и человеческий потенциал. В этом есть и положительные и отрицательные стороны. В качестве социального сейфа ТМС решают проблемы занятости и досуга, но при этом отвлекают много талантов из реального социального творчества. В статье представлены результаты исследования ТМС, основанной на литературных мирах Толкина (Толкинисты). Анализ их творческих продуктов и игр показал, что в субкультуру молодых людей толкает отказ от «свободы выбора», насаждаемого современным обществом западной цивилизации и поиск пространств «выбора свободы», стремление уйти от реальности, в которой слишком тесно переплетены «плохое и хорошее» в виртуальную реальность, где «хорошее» более выражено и поле подвластно человеку. На основании собранных данных выделены основные жизненные смыслы участников ТМС: свобода неконформизма, свобода самопостижения и свобода активного преобразования. Показаны тенденции этического нормотворчества, к которым приводит контекст этих трех форм выбираемых свобод. Обобщая результаты можно предположить, что создание новых образовательных сред, отвечающих потребностям молодых людей в обретении оснований для самоидентичности, должно строиться на особых принципах: принципах устойчивости к ситуации активного выбора свободы. Это предположение требует изучения соответствующих рисков и уточнения тенденций самоидентификации и социализации современной молодежи.

Ключевые слова: свобода; творчество; идентичность; молодежная субкультура; социализация; образ жизни; ожидания; инициатива; риск; миф; выбор.