

# Молодежные субкультуры: идентичность

## Идентичность (определение)

- Идентичность (лат. *identicus* — тождественный, одинаковый) — осознание личностью своей принадлежности к той или иной социально-личностной позиции в рамках социальных ролей и эго состояний.
- Идентичность, с точки зрения психосоциального подхода (Э. Эриксон), является своего рода эпицентром жизненного цикла каждого человека. Она оформляется в качестве психологического конструкта в подростковом возрасте и от ее качественных характеристик зависит функциональность личности во взрослой самостоятельной жизни.
- Идентичность обуславливает способность индивида к ассимиляции личностного и социального опыта и поддержанию собственной цельности и субъектности в подверженном изменениям внешнем мире.

*Кондратьев М. Ю., Ильин В. А. Азбука социального психолога-практика. — М.: ПЕР СЭ, 2007. — 464 с.*

# Идентичность (символический интеракционизм)

- И. Гоффман выделяет различные виды идентичности (социальная, личная, я-идентичность) в самостоятельные категории. При этом акцент делается на социальной обусловленности идентичности.
- работы основоположника концепции символического интеракционизма Дж. Мида по данному вопросу были опубликованы задолго до того, как увидели свет основные труды Э. Эриксона по проблемам идентичности, и во многом отражали спор сторонников биологического и социального детерминизма развития личности.
- Э. Эриксон, говоря о взаимосвязи личной истории индивида и социума в рамках понятий идентичности и кризиса идентичности, замечает, что "... было бы явно неправильно переносить на изучаемое нами некоторые термины индивидуальной и социальной психологии, часто применяемые к идентичности или к расстройствам идентичности, такие как представление о себе, образ «я»".
- В позднейших исследованиях представителей все того же символического интеракционизма наметилась тенденция к интеграции понятий личностной и социальной идентичности.
- Ю. Хамберс выдвинул концепцию баланса идентичности. Он предложил модель, согласно которой личностная и социальная идентичность выступают как два измерения единого целого: "Вертикальное измерение — личностная идентичность — обеспечивает связанность истории жизни человека. Горизонтальное измерение — социальная идентичность — обеспечивает возможность выполнять различные требования всех ролевых систем, к которым принадлежит человек".

## Э.Эриксон (по: Ачкасов 1999)

- Идентичность рассматривается Э. Эриксоном в двух аспектах:
- Во-первых, это "Я-идентичность", которая, в свою очередь, состоит из двух компонентов: органического, т.е. данности физического внешнего облика и природных задатков человека, и индивидуального, т.е. осознания им собственной неповторимости, стремления к развитию и реализации собственных способностей и интересов.
- Во-вторых, социальная идентичность, которая также подразделяется на групповую и психосоциальную. Групповая идентичность рассматривалась Э. Эриксоном как включенность личности в различные общности, подкрепленная субъективным ощущением внутреннего единства со своим социальным окружением. Наконец, психосоциальная идентичность это то, что дает человеку ощущение значимости своего бытия в рамках данного социума (и с точки зрения социума).

Ачкасов В. А. Этническая идентичность в ситуациях общественного выбора//ЖССА.1999.Т.2.вып.1

- Культура - "цемент общественных отношений" не только потому, что она передается от одного человека к другому в процессе политической социализации и контактов с представителями других культур, но также и потому, что формирует у людей чувство принадлежности к определенной общности, т.е. чувство идентичности. "В современном мире... культурные идентичности (этнические, национальные, религиозные, цивилизационные) занимают центральное место, а союзы, антагонизмы и государственная политика складываются с учетом культурной близости и культурных различий", - отмечает С. Хантингтон.
- Согласно определению А. Турена, "идентичность - осознанное самоопределение социального субъекта", следовательно, идентификация - это процесс эмоционального и иного самоотождествления индивида, социальной группы с другим человеком, группой или образцом, интериоризации занимаемых социальных статусов и освоения значимых социальных ролей.

# Идентификация и сигнификация

- Принятие той ли иной идентичности опосредует связь идентификации (процесса становления, функционирования и развития идентичности) с сигнификацией, понимаемой как процесс реализации этой идентичности в общественной практике человека или группы. Идентификация и сигнификация включены в механизм социализации личности и выполняют важную адаптивную функцию.
- характер соотношения этнических "мы" и "они" определяется не только устойчивыми этническими/национальными авто- и гетеростереотипами,
- но и реальными межнациональными связями и контактами (может меняться).
- Как отмечает немецкий политолог А. Нойманн: "...идентичность - это не данность, а отношение, постоянно формируемое и реформируемое в рамках определенного дискурса".
- роль языка (знаковой системы) в процессе идентификации, особенно при необходимости "оградить", отличить свое сообщество от другого.

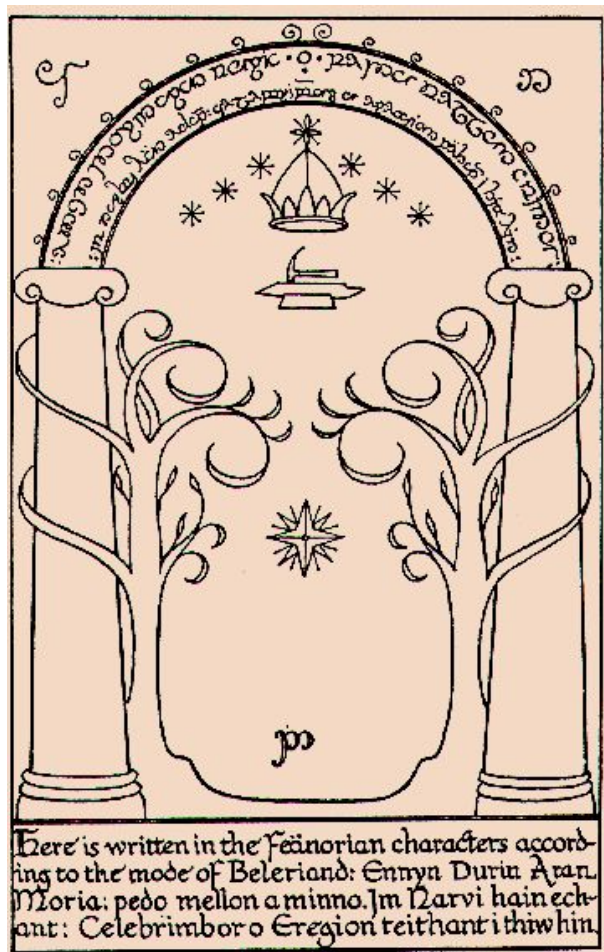
# Идентичность и субкультура: ролевики

- 1982 г. – в СССР под названием "Хранители" вышел сокращенный перевод книги Дж.Р.Р. Толкиена "Властелин колец".
- в конце 1980-х гг. стали появляться группы, занимавшиеся переводом книг Толкиена
- В 1980-е гг. в Системе (underground-сообщество) получили распространение имена (прозвища), восходящие к фантастическим произведениям: Сталкер, Дикобраз (источники – культовые в этой среде "Пикник на обочине" А. и Б. Стругацких и фильм А. Тарковского "Сталкер" по его мотивам), а в конце 1980-х – и собственно к произведениям Дж.Р.Р. Толкиена.
- С 1987 г. - первые клубы (?)
- 1990 г. - первые Хоббитские Игры (ролевая игра по мотивам произведений Толкиена) под Красноярском, в 1991 – под Москвой.
- Прототип: влияние толкинистского движения 1980-х гг. на Западе, где оно было связано с распространением компьютерных игр.
- Фэндом: В 1970-х гг. получило известность сообщество, сложившееся вокруг журнала "Уральский Следопыт" (Свердловск) и фестиваля фантастики "Аэлита"<sup>[1]</sup>. В 1970 – середине 1980-х гг. получили распространение переводы произведений фантастики (научной и фэнтези), публиковавшиеся в самиздате.
- <sup>[1]</sup> М. Кожаринов, С. Тишин. История молодежного движения в России и динамика его развития//Сайт "Технология альтруизма": [www.altruism.ru](http://www.altruism.ru)

# Прототип:

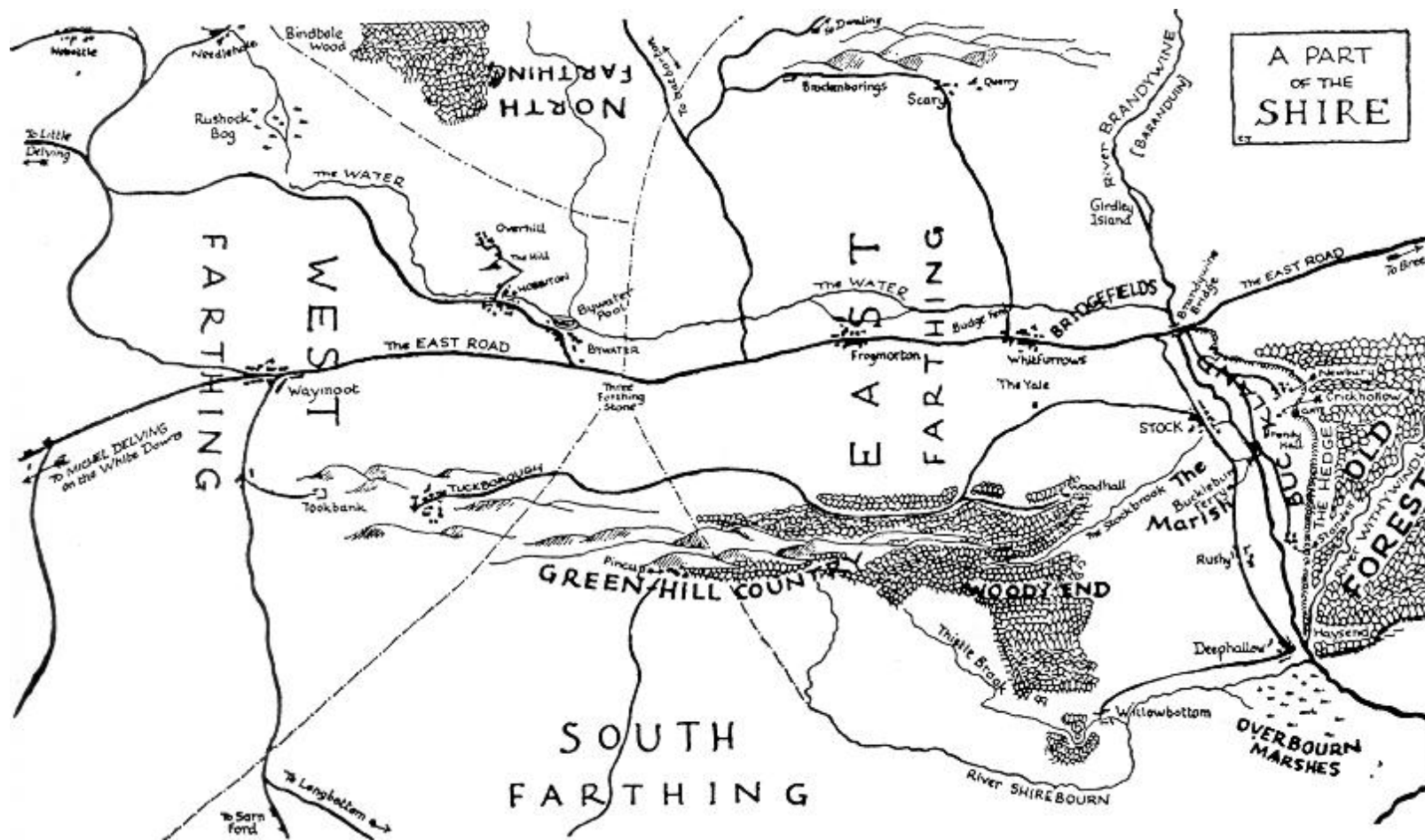
- фан-движение Толкина:
- 1937 г. никому еще неизвестный профессор Оксфордского университета, Джон Рональд Руэл Толкиен, заканчивает “Хоббита, или Туда и обратно”
- 1965 году выходит продолжение — “Властелин Колец”
- общества толкинистов в США (?)
- компьютерные игры

Толкинисты разрабатывают свою знаковую систему. «Эльфийское» письмо.



RNXY  
QXJYQJ  
QXRNEKNLNEFXBQ  
·RNXYCXYLQXJYJLTFMVBAPIN·

# Модель мира: карта Шира



# Традиции хиппи?

Участники ролевого движения отмечают его связь с хиппи:

- *"Почти у всех (ролевиков. ) молодость прошла на Ротонде [i], – говорит участник ролевых игр по прозвищу Арагорн (Арагорн – герой книги Дж.Р.Р. Толкиена "Властелин Колец", странник, воин, впоследствии правитель. ). – Хиппи перешли в ролевое движение. Пласт достаточно серьезный. Почти все интересы общие, равны интеллектуально. Движение хиппи распалось в ролевое".*
- Другой игрок, по прозвищу Кэрри, говорит: *"В свое время, когда начался большой приток народа в ролевые игры, это все достаточно быстро наполнилось ребятами из Системы. Хиппи и около лежащие. Если я иду по Невскому и вижу, что навстречу идет девушка босиком, в хайратнике и в фенечках, то я на девяносто пять процентов уверен, что она была хотя бы на одной игре"[ii].*
- [i] Ротонда – место тусовок Системы и близких к ней групп в 1970 – 80-х гг.
- [ii] Петрова Э. Ролевые игры в гендерной перспективе. Дипломная работа студентки ф-та социологии СПб ГУ. СПб, 2002 г.

# Хиппи 1987 г. на «Эльфе»



# Ролевое движение и педагогика

- Попытки контроля и использования движения РИ: педагогические объединения (предприятия коммунарского толка, ЦРМ "Бриз", М. Кордонский,; Город Мастеров А. Нечаев; О. и А. Лишины). Зеленое движение под эгидой ООП и ВЛКСМ в СПб. В. Гущин, А. Лустберг.
- Конец 1990-х гг.: кланы:
- Каждую среду в 18.00 – 19-00 станция метро “Черная речка”
- Связь с трансформерами (Трансформеры отличаются от ролевиков тем, что в основе их лежит одноименный японский мультфильм. Эта неформальная тусовка была основана приблизительно в 1995 году (то есть когда начался показ мультфильма) некой Эйден, “рекордсменом книги Гинесса по числу неудавшихся самоубийств”. Средний возраст Трансформеров — 14–15 лет, большинство в тусовке составляет женский пол), сорокоманами, анимэ
- Команды: исторично-жесткие: субординация, устав или кодекс (Белые Вороны, Моргили, Грибные Эльфы, Волчья Стая.) и игрово-гуманные (Лазурная Звезда).
- Кланы (общий предок, семья) –у пионеров

# Реконструкторы

- от ролевигов: интерес к средневековью
- от индеанистов: этника
- 1991 – Санкт–Петербург: начало Движению Реконструкции положило организованное совместно с администрацией города в честь юбилея победы на Чудском озере **путешествие по Волхову** (1991 год).  
Пятнадцать человек совершили его на ладье, сооруженной в соответствии с технологиями XIII века, используя быт и экипировку инсценировавшегося времени.

## Деревня викингов: Петропавловская крепость, 2004 г.



# Деревня викингов: бой



# Деревня викингов (2004): ремесла



# Реконструкторы

- В этом же году на льду озера было разыграно Чудское сражение. Инициатором мероприятия являлся Петр Васин, ныне стоящий во главе Санкт–Петербургской Реконструкции и, в частности, клуба **Княжеская Дружина** численностью 74 человека (на лето 2000–го года).
- Реконструкция входит в **Ассоциацию военно–исторических клубов России**, объединяющую, помимо русских, клубы Литвы, Белоруссии, Украины, Польши и Венгрии:
- историко–коммерческая организация, движение, помимо прочего, эффективно сотрудничает с Ассоциацией каскадеров, участвует в киносъемках, в рекламных роликах и городских празднествах (кинофильмы с их участием — “Крестоносец” и “Рыцарская баллада”, реклама “Масло деревенское” древнерусский витязь — Реконструктор).
- Экспертный совет ассоциации – высшие ступени иерархии в клубах утверждают.

# Реконструкторы

- **Северный путь:**
- клуб, СПб., ок. 20 воинов, 2 р/неделю занятия русским боем, ок. 5 женщин, предводитель, Тинг - совет), торговля, литье, оружие, женщины шьют костюмы для своих, на заказ, на общие нужды клуба.
- клубы исторической реконструкции в Европе
- сеть общения в Интернете
- фестивали
- походы
- мастерские
- система обучения
- связи с ролевым движением (через тренировки, ремесло и отбор)
- связь с археологами

# Исторический костюм

Самайн, Петярви, 1.11.2008



# Ролевое движение: проблематизация идентичности. Игрок и роль.

- *накидка* – определение (чаще всего совместно с мастером) характеристик персонажа.
- раса (класс разумных существ: люди, эльфы, гномы-дварфы, гоблины, тролли и проч.),
- количественные значения игровых возможностей (жизненной силы, просто силы, интеллекта, мудрости, харизмы, лояльности, ловкости и проч.),
- пол игрового персонажа, возраст,
- занятие/профессия, умения (*скилы*).
- Персонаж получает *квенту* (биографию, вписывающую историю персонажа в сюжет игры) и
- имя; на основании этих характеристик мастер дает ему
- некоторое число *хитов*, т.е. единиц жизненной силы, которая позволяет игроку выживать в игровых битвах, по существу, предопределяя доступное время пребывания участника в игре.
- У новичков хитов меньше, у опытных игроков – больше.
- Считается, что характеристики персонажа должны соответствовать характеру и возможностям игрока, т.е. роль символически привязывается к качествам его личности (признаваемым им самим или приписываемым).

## Идентификация с ролью и ее оценка

- ролевики различают тех, кто приезжает на игры «просто отдохнуть» (их иногда называют уничижительно: *матрасники, туристы*), играть и тех,
- кто «живет игрой», – придавая этому разделению статусное значение.
- Высокая степень самоидентификации – вживание в роль – в данном случае повышает статус игрока,
- но только до тех пор, пока способствует более эффективному исполнению им своих функций в игре.

# Самоидентификация с персонажем вне игры (на тусовке)

- человек представляется именем своего персонажа, а иногда и его инкарнацией (т.е. собственно воплощением), представляя, что либо был им в прошлой жизни, либо является им и сейчас в одном из параллельных миров.
- Сленг и фольклор ролевой среды фиксирует несколько категорий таких людей, указывая на то, что тема внеигровой идентификации является предметом обсуждения и социального контроля.

# Мистериалы и энергеты

- *Мистериалы* – категория ролевиков, ориентированных «на внутреннее погружение в фэнтезийный мир»<sup>[1]</sup>. Игру они переживают и отыгрывают как мистерию, подчеркивая, что в игре «надо жить!».
- *Энергеты* (или иронически: *энергуи*) в играх обычно отыгрывают магов, при этом воспринимают удачно воспроизведенные приемы игровой магии как реально способные воздействовать на окружающий мир. Так, в фольклоре ролевиков ходят истории о том, как во время игры такие люди бегали по полигону и кричали, что нужно срочно сворачиваться, потому что сейчас мир развалится.
- <sup>[1]</sup> Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России. – Кострома: КГУ им. Н. А. Некрасова, 2003. С.20 – 21.

Конец 1980-х. Ленинград.





# Самоидентификация с персонажем вне игры

- *Дивные эльфы* или опять иронически: *дивнюки* – те, кто не только в игре, но и вполне серьезно считают себя эльфами. Некоторые из них пытаются легитимизировать эту идентификацию, называя «эльф» в качестве национальности при заполнении различных анкет, проведении переписи, а также при получении паспорта.
- *Глюколовы* – ироническое название тех участников ролевой среды, которые верят, что способны видеть иные миры, пришельцами из которых они себя считают. Собираясь вместе, они ищут способы «восстановить память о своей прежней жизни» (в качестве эльфа, например), увидеть «свой» (иной) мир, найти туда путь или вход, чтобы «вернуться на свою прежнюю родину»<sup>[1]</sup>.
- <sup>[1]</sup> Соловьев А.

# Поиски «того» мира

- В ролевой среде ходят истории о трагической развязке подобных поисков: *«Я слышал, что в Москве один... я не помню, честно говоря, какого пола... рассчитал, что если достигнуть на земле определенной скорости и при этом произносить определенную последовательность звуков, именуемых также магическим заклинанием, можно уйти в Среднеземье. Он также посчитал, что эта скорость достигается... при полете с девятого этажа где-то в районе третьего... Но в Среднеземье он так и не попал, вот, ибо пораскинул мозгами на асфальте»*<sup>[1]</sup>.
- <sup>[1]</sup> Гусев А.

## Попытки вынести ролевою идентификацию в «неролевой» мир

- т.е. не только за рамки игры, но и за пределы среды ролевигов.
  - обращения друг к другу по ролевым именам в присутствии посторонних (в транспорте, ресторане);
  - демонстрация в общественных местах игровой атрибутики (экзотической одежды, деревянного оружия);
  - смена имени – при получении паспорта указывают имя персонажа
  - попытки записать себе национальность «эльф» или «хоббит».
- 
- Такие случаи не приветствуются, особенно мастерами игры, но в целом в среде ролевигов считаются скорее невинными проявлениями романтической увлеченности, приносящими неприятности скорее самому заигравшемуся, чем сообществу. Санкций они обычно не вызывают, но обыгрываются в многочисленных анекдотах, шутках, юмористических историях.

## Наречение имени (псевдонима, ника): ритуал, интерпретация, перекодирование

- Неся символику сообщества, имя фактически служит средством ее присвоения, самоидентификации с нею и с самим сообществом, поскольку его символы становятся и символами своего «я»:
- «Я»=имя (символ сообщества) = сообщество
- Среда получает возможность влиять на образ «я» посредством интерпретации имени.
- Рассказывает человек, чье системное имя было Дикобраз (Дикобраз – персонаж из к/ф «Сталкер», -- именно так понимали его прозвище в системе): *«Я чувствовал, что я... ну, как этот в "Сталкере" Дикобраз. Потом уже в Системе узнали про мои сталкерские штучки (занятия поиском аномальных зон. ), ко мне пошла информация. Есть некая информационная сеть. И если кто-то присвоит себе определенный символ, то тут же сигнал об этом идет в эту сеть, и уже оттуда вся информация, касающаяся этого символа, будет стекаться к этому человеку. Уже сеть реагирует на это ключевое слово – и к тебе стекается вся информация. И влияет на тебя – не насильственно, а подспудно" (ПМА, 1988 г.).*
- Присвоив себе имя, человек идентифицируется и с теми смыслами, которые вкладывает в него среда.

# Личный символ, идентификация и субкультурный капитал

- Власть интерпретации
- Субкультурный капитал
- Доступ к инфраструктуре потребления/производства культурных продуктов

# Власть интерпретации

- обладание личным символом подразумевает право его интерпретации.
- На самом деле это право интерпретации вообще символов своей среды, поскольку именно из их фонда берутся личные символы.
- возможность конструировать авторитет, в частности, через распространение и интерпретацию символики (одновременно «своей» и характерной для среды в целом).
- Люди, имеющие опыт подобного использования субкультурной символики, как правило, осознают ее управленческий потенциал.
- Сольми говорил об улитке как средстве «видеть» во всем символ и понимать – т.е. интерпретировать: *«Улитка – спираль. Растения – они тоже растут по спирали. Это росток, развитие. Улитка – она является символом мудрости в Древнем Китае. Это я уже потом узнал... У улитки четыре глаза. Это у меня концепция такая: смотреть и видеть – есть удел немногих. Путь к совершенству – через созерцание. Имеющий глаза да увидит, имеющий уши да услышит. У даосов: истинно мудрый не стремится познать все. Достаточно смотреть на все и видеть. Ибо во всем есть символ. Я потом уже встретил это у Гессе. Так оно и есть, ибо нам идет подсказка – через любую вещь. Такой вещью для меня является улитка. Через нее я смотрю на мир и понимаю»* (ПМА: М., 1987 г.).

# Доступ к инфраструктуре (суб) культурного производства

- обладание символически значимыми характеристиками (музыкальным умением, «вкусом», знакомствами) превращается в субкультурный капитал, как основу авторитета и иерархии.
- **Доступ к инфраструктуре** – еще один механизм такой трансформации.
- Так, игра (участие в музыкальном творчестве) в панк-группе позволяет идентифицировать человека как «панка». Те, кто просто «слушает панк», т.е. панковская тусовка, также идентифицируется через этот символ («панк»).
- Но играющий в группе в большей степени включен в инфраструктуру, обеспечивающую производство и распространение музыкального продукта (сюда входят клубы, где проходят рок-концерты, звукозаписывающие студии=*лэйблы*, дистрибуторы=*дистро*, журналы=*зины*).
- Эта же инфраструктура обеспечивает и воспроизводство субкультуры: ее традиций, текстов, стиля и самой среды-носителя.
- Именно вокруг этих клубов, посещений концертов, обсуждения и производства журналов, иногда самодельных и даже рукописных, формируется тусовка или панк-сцена, складывается та среда, которая обладает стилевым единством и формирует субкультуру. Для своего воспроизводства она использует инфраструктуру музыкального (в данном случае – панк) производства.
- Это достигается за счет символической идентификации.
- Далеко не все, кто тусуется как «панк», играют панк-рок или пишут в журналы. Достаточно того, что они символически отмечены как «панки», и через этот общий символ идентифицируются с производителями панк-рока, получая доступ к его инфраструктуре.

## С.Б. Переслегин

### О возможном подходе к понятию "идентичность".

- 1. "Идентичность в себе" есть функция первичной аксиологии.
- 2. Идентичность есть "идентичность в себе", проявленная в процессе взаимодействия.
- 3. Идентичности существуют на уровне убеждений. Идентичность всегда отвечает на вопрос "кто ты?".
- 4. Идентичность всегда отвечает на этот вопрос: "я - тот-то".
- 5. Идентичности проявляют себя превращением аксиологии в деятельную форму (идеологию).
- 6. Идентичности есть превращенная (деятельная) форма тех ценностей, которые различаются у взаимодействующих сторон.
- 7. Идентичности проявлены тем сильнее, чем уже канал их актуализации (меньше размерность разностного аксиологического пространства - пространства сравнения ценностей).
- 8. Идентичность проявляются тем сильнее, чем выше онтологическое значение той ценности, "вдоль" которой она актуализирована.
- 9. Проявление идентичности есть процесс спонтанного нарушения симметрии. Если в двух- или многостороннем взаимодействии один из участников проявит свою идентичность (переведет свои ценности в деятельную форму), то с неизбежностью идентичность - не обязательно та же самая - будет проявлена и у остальных участников.
- 10. Поскольку каждой мыслимой ценности может быть сопоставлена своя антиценность (Богу Дьявол), можно говорить о "знаке" идентичности, проявленной "вдоль" той или иной ценности. Например, ценность служения Господу имеет знак "плюс" для христианина и "минус" для сатаниста.

## С.Б. Переслегин

### О возможном подходе к понятию "идентичность".

- 11. Общество с проявленной макроскопической идентичностью не может быть стабильным (по первому началу структуродинамики).
- 12. В обществе с проявленной микроскопической идентичностью развиваются вихревые процессы, сопровождающиеся социальным нагревом.
- 13. Таким образом, всякое проявление идентичности вызывает социальное движение, и мы вправе рассматривать идентичности как социальное "топливо".
- 14. В процессе деятельности (макро- или микроскопической), вызванной некоторой проявленной идентичностью, эта идентичность затрачивается и, в конечном счете, исчерпывается, то есть - перестает проявляться. Поэтому состояние текущего социума с проявленной макро- или микро-идентичностью является "возбужденным".

## С.Б. Переслегин

### О возможном подходе к понятию "идентичность".

- Иначе говоря, если некая нация ведет многолетнюю борьбу, например, за цивилизационные ценности, она лишается их всех, потому что они утратились, истончились в борьбе. И результатом такой борьбы может стать изменение уровня идентичностей, как "вниз" (расслоение) так и "вверх" (укрупнение, слияние). В применении к национальной динамике этот механизм был частично исследован В.Бранским (модель имперских ритмов).
- Одной из гипотез, объясняющих процесс истончения идентичности при расходовании, является потеря некоторым аксиологическим принципом "стержневого характера": дрейф аксиологии.
- К сожалению, наше понимание процесса "расходования социальной идентичности" пока не позволяет перейти к конструктивным решениям.
- 15. Более всего социальной энергии выделяется при "плавлении идентичности": когда социальное движение, порожденное некоторой идентичностью, приводит к полному изменению аксиологии, то есть, к уничтожению исходной идентичности-в-себе. Данный механизм является одним из основных источников развития (конструктивного социального движения) и будет проанализирован в отдельной работе.