

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ РАСТИТЕЛЬНЫХ ПОЛИМЕРОВ»**

Кафедра истории, философии и культурологии

**ПРО ЗАБРОШЕННОЕ (НЕФОРМАЛЬНЫЕ МОЛОДЕЖНЫЕ
ПРАКТИКИ ОСВОЕНИЯ/ПРИСВОЕНИЯ ГОРОДСКИХ
ЗАБРОШЕННЫХ ПРОСТРАНСТВ)**

МАТЕРИАЛЫ

**отчетного семинара
(Санкт-Петербург, 29 октября 2014 года)**

**Санкт-Петербург
2014**

УДК 316.722
ББК 60.55
С 692

Про заброшенное (неформальные молодежные практики освоения/присвоения заброшенных городских пространств): материалы отчетного семинара (Санкт-Петербург, 29 октября 2014); под ред. Д.Ю. Алексеева, В.Г. Целищевой / СПбГТУРП. – СПб., 2014. – 28 с.

Материалы семинара содержат доклады студентов, подготовленные на основе данных, полученных в ходе исследовательского проекта, проведенного студентами-культурологами IV и V курсов в феврале - сентябре 2014 года, осуществленного при поддержке Российского гуманитарного научного фонда (проект 14-03-000683). В рамках общей темы были изучены деятельность, направленная на сохранение историко-культурного наследия таких молодежных субкультурных объединений, как «поисковики» и «реконструкторы», гендерная специфика и отношение к страху и значение молодежного сленга для субкультурных групп, практикующих экстремальные виды активности, также была изучена игровая составляющая молодежных субкультурных групп.

Рекомендованы к изданию Редакционно-издательским советом Санкт-Петербургского государственного технологического университета растительных полимеров.

© Санкт-Петербургский
государственный технологический
университет растительных полимеров,
2014

Про заброшенное (неформальные молодежные практики освоения/присвоения
заброшенных городских пространств)

Материалы отчетного семинара
(Санкт-Петербург, 29 октября 2014 года)

Корректоры Н.П. Новикова
Технический редактор Л.Я. Титова

Подп. к печати .14. Формат 60х84/16. Бумага тип №1.

Печать офсетная 2,0 уч.-изд.л. 2,0 усл.печ.л.

Тираж 30 экз. Изд. № 113. Заказ

Ризограф Санкт-Петербургского государственного технологического
университета растительных полимеров, 198095, СПб., ул. Ивана Черных, 4.

**О ЦЕЛЯХ И ЗАДАЧАХ ПРОЕКТА
«НЕФОРМАЛЬНЫЕ МОЛОДЕЖНЫЕ ПРАКТИКИ
ОСВОЕНИЯ/ПРИСВОЕНИЯ ГОРОДСКИХ ЗАБРОШЕННЫХ
ПРОСТРАНСТВ»**

**Проект подготовлен при поддержке Российского Гуманитарного
Научного Фонда, грант № 14-03-00683**

еход к постиндустриальному обществу, характерный для второй половины XX века, значительно трансформировал привычную городскую среду. Наглядными свидетельствами «убывания городов» в экономически развитых странах являются недействующие производственные корпуса фабрик и заводов, лишившиеся функциональной нагрузки коммуникации, навсегда опустевшие склады и другие объекты городской инфраструктуры. На постсоветском пространстве к ним добавляются «долгострои» времен перестройки, оставленные воинские части, морально устаревшие кинотеатры, лишившиеся финансовой поддержки государства социальные учреждения, и другие подобные объекты. В совокупности с разваливающимися усадьбами, церквями, фортификационными сооружениями, заброшенными в период построения социализма, они формируют специфическое пространство, которое можно охарактеризовать как «заброшенное».

В мировой и российской практике накоплен определенный опыт включения утративших первоначальные функции зданий в современную городскую среду путем приспособления их к новым нуждам. Но, помимо официальной политики реновации заброшенных пространств, существуют неофициальные практики их освоения (присвоения) отдельными социальными группами: в пустующих фортах ведется поисковая деятельность, усадьбы и крепости становятся декорациями исторических реконструкций, в заброшенных промышленных зданиях проходят музыкальные мероприятия и военизированные игры стрейкболистов; бомбоубежища, коммуникационные колодцы и когда-то засекреченные объекты исследуются диггерами, сталкерами и индустриальными туристами. Представители перечисленных и иных субкультурных групп, как и многие другие молодые, создают не только на заброшенных объектах, но и в виртуальной и «реальной» реальностях свои, альтернативные способы взаимодействия с окружающим миром и обществом, не укладывающиеся в стереотипный отрезок: конформизм – нонконформизм.

Молодежные субкультурные практики, с одной стороны, реализуются как форма ухода от социального контроля, с другой – как способ выстраивания новых коммуникационных каналов. Коммерческая деятельность, осуществляемая в виде платных экскурсий по крышам, заброшенным усадьбам и неиспользуемым объектам городской

инфраструктуры, взаимодействие с властью от районного до высшего уровня при проведении мероприятий реконструкторов, создание новых городских значимых объектов (например, культурный центр «Пушкинская 10», выросший из сквота), и др. результаты молодежных практик, меняют смысловые узлы и обогащают культурную жизнь города.

Между тем, молодежная активность оказывается на периферии восприятия старших возрастных групп как в силу того, что молодые находятся в процессе освоения разделяемых культурных кодов, следовательно, временно не инкорпорированы в среду доминирующих ценностей, так и по причине определенного сопротивления процессу инкультурации.

Для многих гуманитарных дисциплин, например, социологии культуры, города, молодежи феномен заброшенности обладает существенным аналитическим потенциалом, поскольку ставит под сомнение многие мифы, связанные с городской средой – образы города как индустриального центра, города как крепости, защиты, в том числе социальной, сосредоточения культурных, исторических и духовных ценностей, как плановой структуры и т.д. Кроме того, исследование отмеченных неформальных практик позволяет критически оценить стереотипные представления о молодых, их социальной пассивности, культурной ограниченности и бездуховности.

Предлагаемый вниманию читателя сборник студенческих работ посвящен различным аспектам практик освоения представителями ряда молодежных субкультур заброшенных объектов городской инфраструктуры с акцентом на деятельность, связанную с историко-культурным наследием. Входящие в сборник статьи сгруппированы в три раздела.

В первый раздел вошли работы о деятельности военно-исторических реконструкторов и поисковиков. В центре внимания оказывается восприятие современной молодежью истории и своего места в ней.

Во втором разделе фокус исследовательского внимания сосредоточен на практиках «городской разведки». Анализ языковой картины мира «городских исследователей» представлен в работе, посвященной сленгу руферов. Внимание уделяется также проявлению гендерной специфики в рассматриваемых субкультурах (на примере сталкеров и диггеров).

Тематика третьего раздела сосредоточена на игровом аспекте субкультурных практик. Эмоциональная составляющая освоения заброшенных объектов рассматривается на примере экстремальной активности - «игры со страхом», сопровождающей действия стрейкболистов, роупджамперов и ряда сходных сообществ. О том, как молодые люди создают альтернативные реальности, воспроизводят воображаемые миры и перевоплощаются в их обитателей идет речь в работе, посвященной «ролевикам».

Рассматриваемые в сборнике вопросы – лишь незначительная часть проблем, в решении которых может помочь исследование социокультурного значения заброшенных городских объектов и практик их освоения. Мы

надеемся, что исследовательская работа в данном направлении будет продолжена.

О. С. Игнатьева

ОБЪЕКТЫ ИСТОРИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ В ПРАКТИКАХ СОВРЕМЕННЫХ РЕКОНСТРУКТОРОВ

В современном обществе все большую актуальность приобретает проблема сохранения культурно-исторического наследия. Осознание ее важности проявляется, в том числе, в появлении практик, восстанавливающих («реконструирующих») жизнь и быт давно минувших лет. На их основе сложилась специфическая субкультура реконструкторов, стремящихся к воссозданию материальной и духовной культуры того или иного исторического периода и региона на основе письменных, изобразительных, археологических и других источников. Реконструкторы в игровой форме создают альтернативную историю, осязаемую, объемную, живую. Неформальные молодежные практики направлены на обыгрывание различных исторических событий, ролей, времен и пространств. Воссоздавая события и быт прошлых веков, сохраняя наследие наших предков, рассматриваемые объединения привлекают внимание горожан, представителей разных уровней власти, а также средств массовой информации.

Выбор реконструкторов в качестве объекта исследования определен стремлением отразить роль исторической реконструкции, объединяющей любителей истории, искусства, ремесел и спорта. Исследование и описание практик данных молодежных субкультурных групп показывает высокую степень вовлеченности молодых в сохранение и популяризацию культурно-исторического наследия, это доказывает наличие социальной активности молодежи.

Для достижения указанной цели были собраны исследовательские материалы в ходе наблюдений во время фестивалей, турниров и других мероприятий, организуемых реконструкторами; интервью с представителями различных объединений реконструкторов; анализа Интернет-источников, посвященных исторической реконструкции.

Мероприятия, проводимые реконструкторами по собственной инициативе или по приглашению музеев, районных администраций, комитетов по культуре и проблемам молодежи и других институциональных образований, проводятся на местах значимых событий прошлого – в крепостях, усадьбах, на местах великих битв и т.д. многие из объектов вполне можно отнести к заброшенным ввиду их аварийного состояния и отсутствия реставрационных работ. Отмеченное связывает данное исследование с общей тематикой сборника.

Перед началом описания практик реконструкторов, направленных на сохранение исторического наследия, стоит сказать несколько слов о самой субкультуре. Историческая реконструкция появилась в России в начале 90-х годов прошлого века и сразу получила распространение среди людей, увлекавшихся историей, археологией, боевыми искусствами. Участники данного молодежного течения воссоздавали различные исторические эпохи, самыми популярными из которых являются Античность, Средневековье, Новое время, Наполеоновские войны, Первая и Вторая Мировые войны [3]. Внутри каждой эпохи существует дифференциация событий по регионам.

В настоящее время наблюдается популярность таких направлений как турниры и «Живая история». Турниры (или «бугурты») – реконструкция полевых сражений; целью этого направления является изучение и применение на практике военного искусства определенной эпохи. Турниры делятся на постановочные (для зрителей) и спортивные (для себя). «Живая история» – воссоздание повседневного быта жителей какого-либо места в определенный исторический период. Для этого в рамках проводимых мероприятий создаются «музеи под открытым небом», где восстанавливаются старинные рецепты приготовления пищи, технологии изготовления одежды, различные ремесла и др., что помогает людям представить обстановку былых времен.

В ходе интервью с реконструкторами выяснилось, что среди них доминирующее положение занимают представители мужского пола, однако, в последнее время девушки также стали активно участвовать во многих мероприятиях. В 2014 г. была создана женская лига в рамках чемпионата мира по историческому средневековому бою «Битва наций». По данным информантов средний возраст реконструкторов составляет примерно 25 лет, но варьируется от 14 до 60.

На территории Российской Федерации существует большое количество объединений реконструкторов. Участники исследуемого направления объединены в различные «Клубы Исторической Реконструкции» (КИРы) или «Военно-Исторические Клубы» (ВИКи). Помимо КИР и ВИК, в состав которых входят любители истории и военного дела, существует еще один вид объединений реконструкторов – «Клуб Исторической Реконструкции и Фехтования» (КИРиФ), направленный на обучение пользованию холодным оружием, аналогичным использовавшемуся в прошлом. В интервью Т. Богославец, принимающий активное участие в различных мероприятиях, организуемых МОО «Доблесть веков», отметил такие клубы, как «Нюрнберг», «Бёрн», «Ливонский орден», «Польско-Литовское копье», «Богемия», «Тевтонский орден», «Кавалерия», «Русская дружина» - одни из самых известных и многочисленных клубов Санкт-Петербурга.

Перечисленные клубы, как и многие другие, принимают активное участие в культурной жизни города – они не только организывают собственные фестивали, посвященные исторической реконструкции (например, «Кубок Александра Невского» в Петербурге, «Рыцарский замок» в Выборге), но и являются участниками городских событий и праздников

(«Ночь музеев» в Петербурге, «Ганзейские дни» в Кингисеппе» и пр.). «Принимая активное участие в культурной жизни города, мы содействуем сохранению исторического наследия Руси и Европы и популяризации нашего движения. Фестивали проводятся также с целью воспитания гражданственности и патриотизма среди молодежи, пропаганды здорового образа жизни. Изучая исторические документы и памятники, воссоздавая по ним духовную и материальную жизнь давно минувших лет, создавая «музеи под открытым небом» в рамках «Живой истории», мы пытаемся хоть как-то сохранять наследие наших предков», – говорил в интервью реконструктор.

Члены ВИК исследуют исторические материалы о быте, ремеслах, традициях, военном искусстве, обычаях и нравах прошлых веков, стараясь создавать предметы быта, оружие, одежду и т. п. по старым технологиям. На фестивалях и рыцарских турнирах у зрителей есть возможность наблюдать практики по воссозданию традиционных ремесел и видов деятельности, характерных для определенной местности и времени: работу ткачихи, кузнеца, гончара, плотника и многих других. Практически всегда посетители такого «музея» могут бесплатно попробовать свои силы под руководством специалиста. Существуют и отдельные объединения, занимающиеся воссозданием одежды, рыцарских доспехов и оружия для проведения мероприятий. Как заметил Т. Богославец: «Реконструкция – дорогое увлечение», имея в виду большую стоимость заказа рыцарских доспехов у подобных объединений.

Мероприятия реконструкторов проводятся, как правило, в соответствующей среде. В тех случаях, когда они поддерживаются городской или областной администрацией, местом их действий становятся территории государственных музеев-памятников (Выборгский замок, крепость Корела, Ивангородский музей-крепость, крепость Копорье и др.). Если одна часть турниров и фестивалей проводится в крепостях и замках Ленинградской области, то другая организуется в парках и на территориях музеев Санкт-Петербурга (например, фестиваль «Битва на Неве», приуроченный ко Дню Святых Первоверховных апостолов Петра и Павла, проводится в музейном комплексе «Петропавловская крепость»). Фестивали, турниры и другие мероприятия, организуемые силами самих реконструкторов, проводятся и в пространствах заброшенных крепостей, усадеб и фортов, разрушенных или находящейся в аварийном состоянии, что позволяет говорить о высокой степени использования заброшенных пространств. Подобные мероприятия дают «заброшкам» новую жизнь. Не только заброшенные памятники истории «оживают» благодаря активности реконструкторов, сама история становится более доступной и близкой как для участников, так и для зрителей.

Исторические реконструкции посещает большое количество людей, например, зрителями фестиваля «Битва на Неве» в июле 2014 г. стало более 10 тысяч человек. Воссоздаваемые рыцарские бои, песнопения и танцы, исторические битвы, костюмы, ремесла привлекают внимание жителей города и прессы. Онлайн-порталы и обозреватели событий, происходящих в

городе, рекламируют и публикуют отчеты о подобных мероприятиях («Peterburg2», «Арт Ассорти», «5 углов» и др.) [1].

Усиление интереса к историческому прошлому обретает содействие со стороны власти и других социальных институтов. «Мероприятия, проводимые клубами, организуются их участниками при содействии с правительством города. Большая часть из них поддерживается Комитетом по культуре и Комитетом по молодежной политике и взаимодействию с общественными организациями Санкт-Петербурга» [5], – отмечал в интервью глава ВИК «Рог Одина». Большую роль в организации фестивалей и турниров города играет МОО «Доблесть веков». Помимо популяризации исторической реконструкции и фехтования, организации массовых праздничных мероприятий, данное объединение принимает участие в патриотическом воспитание молодежи, организовывая военно-спортивные секции и проводя уроки «Живой истории» в школах и университетах города [2].

Объединения и крупные клубы реконструкторов проводят свои мероприятия на протяжении длительного времени, реализуя долгосрочное сотрудничество с музейными комплексами города, содействуя вместе с ними сохранению и популяризации культурно-исторического наследия.

Историческая реконструкция, являющаяся одной из самых социально интегрированных субкультур, изменила коды освоения истории. Игровая составляющая их досуговой деятельности способствует сохранению и популяризации исторического наследия. В заключение можно сделать выводы о появлении новых форм, путей и подходов к популяризации и воссозданию культурно-исторического наследия в практиках исторических реконструкторов.

Библиографический список

1. Битва на Неве // ВКонтакте. URL: <http://vk.com/bitvananeve> (дата обращения: 22.07.14).
2. Доблесть веков – содействие военно-исторической реконструкции. URL: <http://www.doblestvekov.ru/app/index.html> (дата обращения: 22.07.14).
3. Историческая реконструкция // Википедия – свободная энциклопедия. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Историческая_реконструкция (дата обращения: 22.07.14).
4. ПМА – полевые материалы автора, интервью с Т. Богославец.
5. ПМА – полевые материалы автора, интервью с И. Антонишиным.

ПРОВОДИТЬ ВРЕМЯ, ВОССОЗДАВАЯ ВРЕМЕНА: АНАЛИЗ ПРАКТИК РЕКОНСТРУКТОРОВ И ПОИСКОВИКОВ

Тема представленного исследования касается взаимодействия неформальных и формальных структур, деятельность которых связана с сохранением историко-культурного наследия, а именно тому, как выстраиваются каналы коммуникаций между музеями и такими молодежными субкультурами группами, как реконструкторы и участники поисковой деятельности. Основу работы составляют материалы, полученные в ходе интервью с командирами и рядовыми представителями военно-исторических клубов «Балтиец» (клуб занимается реконструкцией Первой отдельной бригады морской пехоты Балтийского флота Великой Отечественной войны и революционных матросов гражданской войны в России), «Искра» (реконструкция советской пехоты времен Великой Отечественной войны) и клуба под названием «Императорский и Королевский Иоганна Георга Саксонского 11 пехотный полк» (реконструкция боевых действий и быта указанного полка австро-венгерской армии в период первой мировой войны).

Кроме выше перечисленных источников, использованы материалы интервью с участниками военно-поисковых отрядов, сокращенно называемых «поисковиками», которые занимаются поисковыми работами и поднятием останков воинов, погибших во времена Великой Отечественной войны, в частности, с представителями отряда, состоящего в Межрегиональном фонде увековечения памяти погибших при защите Отечества. Исследуемые субкультурные объединения, несмотря на многолетнюю историю существования в России, продолжают оставаться актуальными и интересными для молодежи и сегодня.

У поисковиков и реконструкторов много общего, хотя эти направления появились независимо друг от друга. Многие молодые люди, включая моих информантов, участвуют в мероприятиях, организуемыми той и другой стороной. Разнообразие, плотность и частота взаимодействий определяются общим интересом к истории, эстетике и техническому оснащению армий наиболее значительных войн XX в.

Изучаемые субкультурные группы достаточно активно взаимодействуют не только с представителями других молодежных объединений, но и с окружающей социальной средой. Одними из адресатов этих взаимодействий являются музеи, поскольку важной составляющей их деятельности, как и практик реконструкторов и поисковиков, является предметная среда. Реконструкторы не только обращаются к источникам с целью проникнуть в дух прошедших времен, но и стремятся воссоздать максимально точно материальную культуру той или иной исторической эпохи, региона. В некоторой степени, именно посредством вещей реконструктор приобщается к изучаемой эпохе. Поисковики же

непосредственно извлекают предметы, сокрытые в земле. Именно на этой почве и зиждется взаимодействие между клубами и музеями – местами концентрации материальной культуры. Проследим, как непосредственно происходит общение ребят с музейным сообществом.

Один из информантов – представитель отряда от «Межрегионального фонда увековечения памяти погибших при защите Отечества», на вопрос: «Каким образом к нему попадают предметы истории?» рассказал, что поисковик в процессе раскопок волей-неволей извлекает на поверхность огромное количество предметов – свидетелей войны, хаотично разбросанных по лесу. Это происходит не регулярно и не систематически. Однако часто, когда участник отряда возвращается из леса, он везет с собой массу найденных так называемых «сопутствующих трофеев». Хранить все найденные предметы дома, как правило, проблематично, учитывая, что их количество растет, поскольку большую часть свободного времени поисковик проводит на раскопах. Тогда возникает идея передать найденные предметы в музей. *«Я прихожу в музей, и я вижу, что они совершенные нищebrоды, у них мало экспонатов, почти ничего нет. Я сказал другу: «...Артурчик, давай-ка мы им «хламу» отсылем?!»». С музеями разного уровня – от школьного или созданного при отделении милиции, до районно-краеведческого, мой информант сотрудничает около двух лет. Но передать найденные вещи оказывается не такой простой задачей. «Я говорю: «Хотите, я вам привезу целый мешок хороших, добротных экспонатов на эпоху или событие, если вам будет интересно» ... У них элементарно нет алюминиевой ложки солдатской, алюминиевого котла, кружки. Я им говорю: «Я в витринах не наблюдаю у вас таких-то предметов, давайте я вам их подарю, безвозмездно!»». На предложение помочь экспозиции сотрудники музеев соглашались. Тем не менее, как правило, привезя в дар добытые экспонаты военно-исторического и повседневно – бытового характера: кружки, ложки, перьевые ручки, перочинные ножи и прочие личные вещи солдат, информант получал невнятный ответ. Удачу представлял тот случай, если в стенах музея оставалась хотя бы одна четвертая часть предметов. Иной раз он сталкивался с отсутствием интереса как такового.*

Например, он рассказал о ситуации, когда в числе прочих вещей принес в музей советскую каску времен Второй Мировой войны. Каска была ржавой от времени, но была в хорошем «сохране». Реставрация изделия была возможна: можно было почистить, покрасить экспонат, или оставить предмет в том виде, в котором он был извлечен на поверхность, как свидетельство войны. Но от установки экспоната отказались, оставив его только на временную выставку. Подобная ситуация происходила и с передачей других предметов. *«...Я приносил им очень замечательные, потешные бутылки. Стекланную тару они взяли, поставили, все понятно. Ещё отдавал офицерские пряжки с ремня со звездой, открытки, эбонитовый смертный медальон, пропагандистский плакат 41 года «Все на защиту Ленинграда!», листовки немецкие, наши, газеты...».* К слову сказать, такой же точно

эбонитовый медальон продается в антикварном магазине - салоне у друга-реконструктора нашего информанта-поисковика за 480 рублей.

Постараемся проанализировать, почему так происходит. Неужели экспонаты не представляют музейной ценности? Можно предположить несколько причин. Первая, весьма важная, заключается в экономико-социальных условиях нашего общества. Фонды, помещения и другие ресурсы небольших, районных музеев крайне малы. Зарплата сотрудников настолько не велика, что не располагает ни к активности, ни к энтузиазму. Вторая причина заключается в сложности юридических правил, регулирующих деятельность музеев. Появление под стеклом новых предметов тянет за собой серьезную бюрократическую работу. До установки экспоната в витрину или размещение в фондах музейный сотрудник обязан составить объемное описание, определить степень поврежденности, защитить свою работу в вышестоящей инстанции. Сотрудник музея «головой отвечает» за каждого такого безмолвного «свидетеля» прошлых лет - любую бутылочку, «железочку». А в случае плохого «сохрана», или если предмет «умер», процедура списания не менее сложна, так как затрагивает правовое поле музейной деятельности всего нашего государства. Вот почему чаще всего предметы попадают только на временные выставки.

Взаимодействие поисковиков с музеями осуществляется и иными путями. К поисковикам обращаются за помощью для установки и организации музейных тематических диорам. Многим поисковым организациям свойственно устраивать свои собственные тематические музеи, например, музей форта «Красная горка», недалеко от Соснового бора. Изучаемый отряд из «Межрегионального фонда увековечения памяти погибших при защите Отечества» участвует, если его приглашают, в обустройстве музейных объектов, памятников, мемориалов соответствующих их тематике, например, они принимали участие в уборке на территории Пискаревского мемориального кладбища. *«Мы приехали на мемориал перед очередной годовщиной снятия блокады и занялись очисткой снега и прочей хозяйственной работой. Мы не отказываемся никогда. Мы и по своей инициативе занимаемся обихаживанием братских захоронений: покраской, чисткой...».*

Последний проект фонда – это инициатива по облагораживанию и установке мемориала в районе станции Погостье, около города Кириши. На этой территории в годы Великой Отечественной войны проходили ожесточенные бои за выход к железнодорожному полотну, там погибло много солдат, которые были похоронены на солдатском кладбище. Фонд взял на себя обязательства по внесению мемориала в реестр федерального значения. Несмотря на то, что рядом лишь малонаселенный пункт, а мемориал будет располагаться в лесу, Фонд считает своим долгом увековечить захоронение. Поисковиками составляются списки всех захоронений и братских могил, памятников по Ленинградской области. *«А кто ими будет заниматься, почему одни лежат на мемориалах и их чествуют, им приносят цветы, стреляют салюты, а через дорогу в канаве*

они лежат навалом, и на них празднуют праздники, жарят шашлыки устраивают помойки, на них гадают...»

Приведенные и многие другие примеры отражают различия в формальном (музейном) и неформальном (у поисковиков) отношении к истории. Опыт нашего информанта показывает, что инициатива этого взаимодействия исходит в большинстве случаев от поисковиков. *«Моё сотрудничество с музеями заключается в моём личном интересе, нет, нас не приглашали специально».*

Для поисковиков Великая Отечественная война, это «живое» событие, переживаемое здесь и сейчас, они говорят, что эта война была еще совсем недавно, глядя «с высоты птичьего полета», она была еще вчера, ещё можно отыскать родственников тех, кто воевал. *«...Мы встречали родственников в прошлом году, она еле вышла с самолета на костылях, но когда она увидела эти 125 гробов, она бросила костыли и на двух ногах побежала к гробам. Видеть 80 летних детей 18 летних отцов, стоит всего того труда, что мы делаем...».* Эмоциональная включенность молодых людей в исторические события проявляется и в их отношении к «поднятым» вещам, оно очень бережное. Девизом многих поисковиков является: «Твоего на раскопе нет ничего». Всё, что извлекается на поверхность должно быть возвращено родственникам погибших. Судьба остальных вещей, не переданных родственникам павших и не принятых в музеи - несколько иная. Эти предметы консолидируются, «крутятся» в среде своих добытчиков. У поисковиков не поднимается рука просто взять и кинуть их обратно в безвестность, в землю. *«Это вещь, которая несет в себе историю, как бы это пафосно не звучало. Берешь котел – а на нем нацарапано «Максим Б.», или «в память о любимой» и другое там окопное творчество».* Ящики на антресолях в итоге превращаются домашние коллекции. *«...Вдруг у тебя появляется гора «хлама», «хлама», который становится тебе интересен. В какой-то момент ты понимаешь, что это интересно, вырастаешь до какой-то новой части себя».* Появляются свои пристрастия, так называемые «хочухи», которые ребята разыскивают, собирают для коллекции, дарят друг другу. У кого-то это «разные интересные бутылочки», другой участник начинает собирать «железки». Найденные предметы обмениваются, хранятся, дарятся, обсуждаются, живут вновь обретенной жизнью. Становится ясно, что для участников поисковых отрядов отношение к войне – это, с одной стороны, осознание того, что отряд что-либо может сделать для сохранения памяти прошлых лет, памяти погибших. С другой стороны неперенным атрибутом деятельности поисковиков является предметный мир, извлекаемый на поверхность, оживляющий страницы истории.

Выявить альтернативные черты изучаемого предмета позволяет анализ взаимодействия с музеями участников реконструкторского движения, ориентированного на события периодов Первой и Второй Мировых войн. По сравнению с поисковиками, взаимодействие реконструкторов с музейными пространствами гораздо более насыщенные и продуктивные.

Уместно вспомнить, что у музеев давняя история общения с молодежью, например, в стенах государственного мемориального музея Александра Васильевича Суворова ещё в начале 90-х годов существовали так называемые исторические факультативы, имеющие три направления: «по вопросам истории», «по вопросам оловянной миниатюры» и так называемая «обмундированная группа». Тогда еще никто не предполагал, во что выльется последнее направление, из которого впоследствии вырастет - теперь уже старшее - поколение реконструкторов. По словам информантов, в администрациях музеев часто находятся люди, заинтересованные в привлечении молодежи, готовые содействовать воплощению реконструкторских проектов. По-видимому, не последнюю роль играет интерес со стороны публики к организуемым молодежью мероприятиям. Нередко подобное сотрудничество приводит к тому, что сами реконструкторы находят себя в будущем в качестве сотрудников музеев.

Мероприятия, организуемые реконструкторами совместно с музеями, разнообразны, они могут принимать вид общественно-политических акций, проводимых на фоне музейных объектов, памятников. Например, информанты рассказывали о проходившем несколько лет назад выступлении политических активистов возле корабля-музея «Аврора», на котором участники движения присутствовали в форме моряков - революционеров. Цель подобных мероприятий - придание зрелищности происходящему, привлечение общественного внимания к организаторам. Но мои собеседники отмечали, что в мероприятиях, носящих не культурный, а общественно - политический характер, они участвуют не ради политики, а ради финансовых благ или из-за желания оказаться в центре медийного внимания. В среде ребят - реконструкторов существует закрепившееся, выведенное с годами правило: «реконструкция вне политики».

Одной из распространенных практик взаимодействия участников клубов с музеями является привлечение экспонатов из частных коллекций реконструкторов на временные выставки. По этому поводу музейные сотрудники обращаются к реконструкторам достаточно часто, причем не только маленьких музеев, испытывающих нехватку собственных экспонатов, но и музеев Петергофа, Гатчины, Царского Села. Пришедший на выставку реконструктор может встретить под стеклом витрин хорошо знакомые ему вещи из клуба, а возможно даже вещи, которые он сам когда-то изготовил. О подобном случае рассказал мой собеседник, который увидел весной 2014 г. на выставке, посвященной Первой Мировой войне, в залах музея Городской Скульптуры, реконструкцию значков с кепи солдат Австро – Венгерской армии и ложе для винтовки системы Майнлихера, изготовленные им самим. Предметы из собраний реконструкторов, так называемых «частных коллекций», прекрасно дополняют тематические выставки.

Информанты рассказывали об участии в проектах Военно-исторического музея артиллерии, инженерных войск и войск связи - ведущего военно-исторического музея Санкт-Петербурга. На протяжении нескольких лет их регулярно привлекают к проводимым музеем

мероприятиям. Например, к ежегодной сравнительно новой акции «Ночь музеев», или к участию в ежегодном фестивале «Семь эпох» (проводился с 2005 по 2012 г.г.). В этом мероприятии принимали участие реконструкторы, занимающиеся воссозданием всех исторических битв - от Древнего Рима до войн XX в. Тематика некоторых проектов музея напрямую связана с участниками - реконструкторами. Ребята могут выступать в роли живых манекенов, облаченных в полный комплект снаряжения реконструируемой эпохи или в почти актерском амплуа - в образах солдат прошлого. «Одетый на эпоху» реконструктор или группа реконструкторов – это прекрасный живой интерактив при открытии любой экспозиции, мероприятия, так или иначе связанного с военной историей. Хорошо экипированные аниматоры придают событию комплексность, законченность, реальность. Именно, «хорошо одетые», по высказываниям участников клубов: *«Прекрасно одетый человек – это уже эксклюзив, данных представителей единицы и пригласить их, как правило, является сложностью для любого музея».*

Во время проведения мероприятий на территории музея, чаще всего, разбивается показательный лагерь, а иногда и воспроизводится какое-либо военно-историческое событие – реконструкция.

«...На клуб обычно предоставляется снаряжение, необходимое для того, чтобы существовало на поляне большое количество людей разом. Теперь у нас появился стол, две лавки, клубный сундук с посудой, чтобы не пачкать свои котелки, миски, фаянсовые тарелки, эмалированные кружки... ты приходишь в лагерь и тебе не нужно отстегивать свою походно-полевую кружку, т.к. у тебя всегда в лагере есть кружка, в которую ты нальешь кофе... вилки, ложки, сундук с «хабаром», две палатки, тент для того, чтобы не мокнуть. Сейчас ребята сделали пирамиду под оружие: приходишь в лагерь – кладешь винтовку не в палатку, а она красивенько стоит такой пирамидкой на десять винтовок и очень красиво, когда зрители идут мимо лагеря, а там они (винтовки) стоят под тентиком, горит костерочек или жаровенка...».

Когда в музеях устраиваются тематические лекции, посвященные военной истории, или лекции, приуроченные к знаменательным военным датам, реконструкторов приглашают в качестве живых манекенов. Рассказы о погонах, петлицах, цвете формы и прочих тонкостях, или военного быта бойцов: что носит солдат в своем мешке, где носит солдат нож хозяйственный, а где военный, и так далее, сопровождаются живым «иллюстративным материалом».

Эти примеры отражают не только взаимодействие формальных и неформальных организаций, деятельностью которых является сохранение истории, но и мотивы, движущие молодыми людьми в этих практиках. Остановимся на них подробнее.

Для чего реконструктор тратит свое время, идет на контакт с музеями, принимает участие в проводимых ими мероприятиях и организует при посредничестве существующих музеев новые, свои? Помимо очевидных причин: материальной заинтересованности и желания проводить время с

единомышленниками за любимым занятием, есть еще и некоторые другие составляющие подобной заинтересованности. Например, гордость за тех, кто жил в реконструируемые времена. *«Важно не столько внимание, каждый человек, который реконструирует, какую-то армию или эпоху, хочет, что бы зритель, приходя, видел, что это, оказывается, действительно круто! Они были не дураки! Русская армия это были - не щи лаптем хлебали! У них действительно и лагерь, и полевая служба, и красавец-гвардеец, и знамя».*

Качественно воссоздавая военную форму, оружие, предметы солдатского быта, демонстрируя их на своих мероприятиях и в сотрудничестве с музеями, реконструкторы транслируют свое отношение к истории, привлекая внимание зрителей, активизируя их заинтересованность, заставляя задуматься и переосмыслить некоторые распространенные образы. *«Есть образ ужасного русского, над которым мы все время подтруниваем. Ужасный русский, он такой небритый, бородатый, с перекошенным лицом, не, не обязательно пьяный, но такой, неотесанный болван. И все говорят: «А, это ужасные русские!». Но все понимают, что это сарказм наш».* По словам ребят, важно, когда на тебя смотрят иностранные посетители. Реконструктор, в данном случае, несет свою культуру, делится ею с миром, пытается ломать, часто не лестные, стереотипы. *«Без прошлого нет будущего, мы пытаемся отказаться от советского прошлого ... хотя это уже не так массово, мы становимся объективнее. Многие смотрят на то, что было до Советского Союза с какими-то лубочными понятиями, смотрят как на «Россиюшку», которую мы потеряли. Как говорят, что это все был ужас, ошибка. Если бы не было таких людей как я, Лешка и многих других реконструкторов, которые воспринимают советский период не как зло, а как шаг, толчок, как виток в нашей истории, о котором нельзя забывать, возможно, все бы так и оставалось».*

Проведенное исследование показало, что взаимодействия с музеями в субкультурах реконструкторов и поисковых отрядов происходят по-разному. Музеи активно приглашают участников клубов исторических реконструкций на свои мероприятия, охотно берут их вещи на выставки и т.д. Музеи заинтересованы в подобном сотрудничестве не менее самих молодых людей. Более проблемные отношения с музеями у поисковиков, чаще именно участники отрядов выступают инициаторами взаимодействия с музейными пространствами. Инициатива в большинстве случаев направлена на оказание помощи музейной экспозиции, и то сотрудники музеев соглашаются на такую помощь не всегда, чаще всего - в рамках временных выставок.

Обобщая результаты наблюдений и интервью, приходишь к выводу, что молодежь из описываемых клубов – это заинтересованные, социально активные и стремящиеся к сохранению культурного и исторического достояния, не безразличные к прошлому, настоящему и будущему общества люди. Их активность и деятельность направлены на желание сломать наносные, необъективные представления, закрепившиеся в обществе, выразить свое мнение, сделать слышным свой голос. Представители

описываемых клубов пытаются донести мысль о том, что принимать наследие прошлого можно с благодарностью. Участники клубов своей деятельностью оживляют страницы памяти, к которым многие и не прикасались ни разу в жизни. Дань памяти предкам они отдают своим, своеобразным способом, на понятном и близком молодежи языке. Не замыкаясь в рамках своего сообщества, молодые люди делятся увлеченностью с окружающими. Погружаясь в мир ушедших эпох, имея свою точку зрения и отношение к историческим событиям, они стараются быть услышанными и понятыми. Это попытка дать объективное представление об истории, желание справедливости, стремление научить уважать свои корни и, следовательно, самих себя.

Я. Ю. Свечинская

ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Работа написана по материалам, полученным в ходе интервью с двумя участниками реконструкторского движения. По их словам, военно-историческая реконструкция появилась в России в начале 80-х годов и сразу же приобрела поклонников. Но отдельные мероприятия, посвященные реконструкции различных исторических событий, проводились и ранее. Первым массовым мероприятием военно-исторических клубов, курируемых комитетом ВЛКСМ, стал проведенный в 1989 г. военно-исторический фестиваль «День Бородино», впоследствии ставший регулярным. В том же году советская команда впервые приняла участие в XIII международном рыцарском турнире в Польше, заняв там третье место среди пеших команд. С этого времени реконструкторы из нашей страны начали регулярно принимать участие в международных фестивалях. Очень быстро появились разные ответвления клубов и по другим историческим эпохам: средневековью, Гражданской войне, Первой и Второй мировым войнам и др.

Под военно-исторической реконструкцией понимают, с одной стороны, воссоздание культуры и духовной жизни наших предков, их быта, обычаев, отнесенная к тому или иному историческому периоду, с другой – движение, с помощью которого воссоздаются те или иные исторические события для научного и более глубокого изучения исследуемого вопроса, использующее элементы ролевой игры. Несмотря на определенное сходство с ролевыми, реконструкторы рассматривают себя как отдельное движение.

В контексте молодежной культуры историческая реконструкция – это хобби, но хобби интересное и достойное. С его помощью человек получает возможность развить в себе многие навыки и расширить свой кругозор. Одним из главных достоинств такого времяпрепровождения можно назвать и обретение своего рода второй семьи среди товарищей по увлечению.

Несмотря на внешнюю серьезность и сложность военно-исторической реконструкции, ограничения по возрасту у

«реконов» не существует. Во многих клубах есть так называемые «сыны полка» – несовершеннолетние участники, которые, тем не менее, принимают деятельное участие в жизни клуба и его мероприятиях. А в одном из клубов Москвы до сих пор состоит 85-летний участник, который продолжает активно заниматься военно-исторической реконструкцией.

Реконеры находят себе дело, опираясь исключительно на свои умения и увлечения. Человек выбирает интересный ему период времени и, уже отталкиваясь от этого выбора, начинает свой путь. В реконструкторы привести может множество причин: кто-то хочет держать в руках историческое оружие и научиться эффектно драться, кто-то с детства мечтал стать рыцарем, кто-то – торговцем, а кто-то – настоящей леди.

Важной чертой движения является его открытость обществу, готовность взаимодействовать с официальными структурами, не замыкаясь в узких рамках субкультурного движения.

А. С. Голубева

СЛЕНГ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ МОЛОДЕЖНЫХ СУБКУЛЬТУР, ОСВАИВАЮЩИХ ЗАБРОШЕННЫЕ ПРОСТРАНСТВА САНКТ- ПЕТЕРБУРГА

Одной из популярных видов деятельности человека в современном обществе является туризм. Наряду со ставшими традиционными видами туризма, такими, как оздоровительный, спортивный, деловой, экстремальный, в настоящее время активно развивается новое для России направление – индустриальный туризм (*urban exploration* (англ.) или «городские исследования»). Он практикуется в крупных городах и представляет собой исследование территорий, зданий и инженерных сооружений производственного или специального назначения. Популярным объектом индустриального туризма являются заброшенные пространства («заброшки»).

Индустриальный туризм притягивает, в основном, молодежь, в среде которой сложились отдельные субкультуры диггеров, сталкеров и руферов, различающиеся предпочтениями в выборе объектов посещения. Диггеры исследуют подземные помещения, сталкеры – заброшенные объекты («заброшки»), руферы – чердаки и крыши.

Как в любой субкультуре, у них сложился свой собственный язык, служащий маркером «свой – чужой». Сленг исследователей «заброшек» весьма своеобразен, так как в нем сочетаются элементы молодежных и профессиональных (спелеологи, скалолазы и т. п.) сленгов с элементами военного словаря. Собственная лексика сформирована на основе специфических сокращений (например, ГKK – главный канализационный коллектор) и слов, заимствованных из английского языка (например, «футинг» – от англ. *footing*, то есть пешая разведка объекта).

В настоящей статье исследуется сленг представителей субкультур, осваивающих заброшенные пространства Петербурга. Сленг «заброшек» лучше всего рассмотреть на примере его реального употребления в соответствующем контексте. В ходе исследования были проведены интервью с участниками молодежных субкультур А. Токоревой и И. Бикашевым, а также велась интернет-переписка с Д. Ивановым и Н. Гонтаревым. На основе полученной от них информации мной составлен рассказ о практиках представителей субкультур руферов, диггеров и сталкеров, основанный на использовании сленговой лексики.

Прежде всего, отмечу характерное для всех субкультур противопоставление по степени овладения соответствующим опытом. Существуют «олдскулы», или «дивы» (выдающейся диггер или сталкер), противопоставляемые «школоте» (новичкам). Опытность «олдскула» не может обезопасить от «феномена Бо» – катастрофической ошибки, допущенной опытным диггером/руфером/сталкером, от которого никак нельзя было этого ожидать. При своем первом «залазе» (проникновении на объект) «школота» для ознакомления с миром индустриального туризма посещает наиболее известные в среде субкультурщиков «заброшки», где «трафик» (плотность посещаемости места) весьма высок.

Когда новички втягиваются в мир «заброшек», то у них возникает свой собственный круг общения – «илита» (группа из 5–6 человек, активно посещающие объекты). Если люди быстро сближаются и хорошо ладят между собой, то возникает новый вид группы – «андерграунд» (группа людей, которые держаться особняком от «мейнстрима»): «Я в основном лажу на "заброшку" своей компанией, между собой общаемся в основном в "В контакте", там и выбираем, куда идти» (А. Токорева).

Группа стремится первой обнаружить новый объект для изучения, который еще никто не посещал. Такое место стараются как можно дольше «не палить», чтобы не вызвать повышенный «трафик». Однако, бывают случаи, когда новый объект быстро становится известен путем «забоянивания» (раскрытие места буквально на следующий день благодаря выкладыванию фотографий в интернет): «Я обычно если посещаю заброшки, то фотки не выкладываю долго, даже если место известное. А если иду туда, где трафик меньше, так фотки вообще могу год не выкладывать, а то много народу – меньше кислороду» (Н. Гонтарь). Если же кто-то на просторах «инета» (интернета) натывается на фотографии места, куда планировал совершить «вылазку» сам, то он чувствует «баттхерт» (острую зависть и злобу от того, что кто-то посетил объект, на котором ты не был): «Они залезли на Форабанк! А я там не был! У меня баттхерт!» (независимый интернет-источник).

Во время «залаза» на заброшенные территории представителям субкультур противостоят «гопники», «чопэ» (вневедомственная охрана) или «орешки» (вневедомственная охранастроек). От последних можно получить «запал» (разоблачение и/или поимка диггера или сталкера) и провести остаток времени в «патибасе» (автобус полиции) с дальнейшим

«принималовом» (сопровождение в отделение полиции с последующей психологической консультацией).

Существует презрительное отношение к тем, кто считает себя представителями субкультур, но редко бывают на объектах, предпочитая общение в интернете («виртуальщики»), а также к тем, кто посещает объекты, но не принадлежит к соответствующей субкультуре – к «быдлу» (молодым людям, которые посещают заброшенные пространства с целью вандализма) и к «малолеткам», лезущим на крыши с целью «фотать фоточки»: «Настоящие тру-руферы посещают крыши, так как там очень красиво, из-за адреналина. Они если и делают фотки, то только на мобилку» (И. Бикашев). Но, «надо сказать, в нашей среде много талантливых фотографов, наверное я в их числе. Когда постарше стал, начал лазать из-за страсти к фотографиям» (Н. Гонтарь). Обычно фотографии делаются на «православных» объектах (объектах с отличным видом). Несмотря на закрытость субкультур диггеров, сталкеров и руферов, в интернете можно найти множество фотографий заброшенных городских инфраструктур.

Благодаря активности «быдла» на многих объектах повышается уровень охраны. Больше всех от этого страдают руферы. В настоящее время во многих домах, где есть выход на крышу, можно встретить «сувальдного» или «братюню» (крыша закрыта на сувальдный замок типа бабочка), который «для 96% руферов является непроходимым. После встречи с ним осмотр места заканчивается и руфер в ужасе покидает объект» (независимый интернет-источник). Можно встретить «личинку», то есть обычный врезной дверной замок, который легко «патчится» (открывается) «разводником» (разводной ключ): «Если на крышу иду, с собой всегда разводник беру, с ним часто пролезть можно» (Д. Иванов). Более опытные руферы берут с собой на дело «струбцину» (зажим с фиксатором), которая «намного эффективней и представляет намного больше возможностей» (независимый интернет-источник).

Диггеры, руферы и сталкеры также используют в обиходе специфическую лексику, присущую только их субкультуре. Для диггеров и сталкеров – это «герма» (общее название устройств герметичного перекрытия коммуникаций), «ГК» (глубинная канализация) и «ГКК» (главный канализационный коллектор), «забутовка» (непроходимое перекрытие горной выработки), «монтерятник» (подсобка, бытовка монтеров), «налобник» (фонарь прикрепляемый на голову или каску), «ракоход» (узкий лаз/выработка, проходимый только на четвереньках), «румм» (выдающийся диггер), «футинг» (пешая разведка объекта). Для руферов – «Назаров-стайл» (наиболее рискованный «залаз»: испачкаться, порвать одежду, но все же попасть на крышу, избежав взлома замка), «залочить» (посетив крышу и уходя, закрыть за собой дверь, повернув механизм закрытия замка, тем самым не дав возможность непродвинутым руферам попасть на крышу и спасти тем самым объект от забоянивания), «гера», «геркон» (герконовый датчик – сигнализация на двери, срабатывающая на открывание), «купол» (купольная камера слежения,

дающая широкий обзор), «апруфить» (покорять крышу), «болтун» (болторез, иначе арматурные ножницы), «конса» (консьержка или пожилая женщина, знающая в лицо всех жителей дома и препятствующая руферам пройти внутрь здания). В целом словарный запас сленга данных субкультур достаточно обширен.

Молодые люди используют свой сленг исключительно в рамках своей группы: «Эти слова только нашим понятны, не думаю, что использовать их в повседневной жизни вообще возможно. Попробовал тут мамку научить паре словечек – не вышло» (Д. Иванов, питерский руфер).

Молодежный сленг – комплексное, сложное и неизбежное языковое явление. Его возникновение всегда обусловлено историческими, социальными и культурными тенденциями жизни того или иного языкового сообщества. На просторах всемирной паутины можно найти сайты, где можно найти несколько словарей сленга диггеров, сталкеров, руферов. Однако, судя по множеству скептических комментариев, все они неполные. Это дает возможность предположить, что на сегодняшний день еще не составлен полный словарь сленга молодежных субкультур, занимающихся индустриальным туризмом.

М. А. Тимошкина

АМАЗОНКИ ИНДУСТРИАЛЬНОГО ТУРИЗМА: СПЕЦИФИКА ГЕНДЕРНЫХ ОТНОШЕНИЙ В СУБКУЛЬТУРАХ СТАЛКЕРОВ И ДИГГЕРОВ

Деление людей на физический женский и мужской пол в обществе оформляется культурными рамками, организующими различия ценностей, правил, манер поведения и еще многими причинами, включающими и виды деятельности, которыми могут или не могут заниматься представители того или иного пола. Эти факторы создают основу для различий по «социальному полу», или гендеру. Гендерные особенности проявляются в поведении и имеют свою специфику у разных социальных групп. В данном исследовании внимание фокусируется на способах трансляции и причинах трансформации гендерных стереотипов в среде таких субкультурных групп, как диггеры и сталкеры, чья активность носит экстремальный характер.

Выбор в качестве объекта исследования отмеченных субкультур определялся следующими причинами: во-первых, узким кругом участников, вследствие чего плотность контактов в этих группах велика, нормы жесткие, их нарушение достаточно остро переживается и, следовательно, обсуждается в сообществе. Во-вторых, в силу реальной опасности, связанной с проникновением в заброшенные здания, зачастую находящиеся в аварийном состоянии, или в городские коммуникации, данные субкультуры составляют преимущественно молодые люди. В вылазках на опасные «заброшки», казалось бы, девушкам нет места. Но среди них все же находятся амазонки индустриального туризма и сталкинга: «По заброшкам я хожу уже довольно

долго. Сначала было страшно, но потом втянулась. Друзья в основном были парнями, да и сталкерами к тому же. Теперь я вообще жить не могу без вылазок. Каждый день куда-то выбираюсь по возможности» [1].

Специфика неформальных молодежных практик состоит в том, что в их процессе проверяются существующие в обществе модели взаимодействия полов, а также вырабатываются новые, синтезируются различные образцы и шаблоны поведения. Анализ этих процессов представляется актуальным, поскольку современные социальные условия предъявляют серьезные вызовы традиционным моделям поведения мужчин и женщин. Например, такие качества, которые привычно видеть у мужчины, как жесткость, расчетливость, умение рационально мыслить, активно осваивать окружающий мир, проявляя при этом авантюризм и смелость, вполне присущи современной женщине, а также крайне необходимы девушке-сталкеру или диггеру. Но социальное окружение, по меньшей мере, скептически относится к таким подменам. «В оправдание лозящих девочек могу сказать, что их стиль и внешность завязаны еще и на возраст. Я в возрасте Тасечки или Теплухи была не только пацанкой, но еще и неформалом-сотонистом <...> В то же время, некоторые прочие взрослые лозящие (лазившие) девушки весьма женственны»[3]. Особенно жестко противостоят им мужчины, негативно относясь к появлению девушек «на своей территории»: «Девушки-диггеры – это, если честно, плохо. Ну, я серьезно говорю, они могут активно и хорошо лазить, больше мест посещать, но это полная фигня, когда девушка – диггер. Диггер – это существо мужского пола, и когда в таком сообществе появляется девушка – это, значит, сообщество заболело» [2].

Материалы наблюдений, интервью, обсуждений интернет-сообществ наглядно показывают, что индустриальный туризм оказывает серьезное влияние на мировосприятие девушки. Например, если девушка-гот может переодеться в нормальную одежду и в полной мере превратиться в «обычную» девушку, ничем не выдающую свою принадлежность к субкультуре, то девушка-сталкер или девушка-диггер останется в формате своей субкультуры вне зависимости от одежды и аксессуаров. Им столь же сложно искоренить в себе привычки и стиль поведения, характерные для этих субкультур, как сложно для бизнес-леди вне работы превратиться в веселую беззаботную блондинку. Можно сделать предварительный вывод о том, что принятие на себя ярко выраженных ролей противоположного пола сопряжено с существенными переменами в личности.

Библиографический список

1. ПМА – полевые материалы автора, интервью с Леной (13 лет).
2. Пользователь социальных сетей под псевдонимом ABV на сайте URBAN3P project. URL: <http://urban3p.ru/blogs/34694/> (дата обращения: 25.07.2014).

3. Пользователь социальных сетей под псевдонимом Lana Sator на сайте URBAN3P project. URL: <http://urban3p.ru/blogs/34694/> (дата обращения: 25.07.2014).

А. П. Красильникова

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ: РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И ЗАБРОШЕННЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Ролевые игры (*англ.* Role-playing game - RPG) на сегодняшний день являются распространенным молодежным увлечением. Гоблины и феи, герои японских мультфильмов (анимешники) и произведений Толкиена, принцессы и робокобы... Мир ролевых игр столь же разнообразен, как и мир фантазии. Очарованные персонажами литературы, кино, мультфильмов, комиксов, компьютерных и настольных игр, ролевики находят в интернете единомышленников и организуют своеобразные драматические постановки, позволяющие попробовать себя в роли любимого героя, примерить на себя не только его костюм, но и характер. Участники ролевых игр руководствуются внутренней логикой среды действия и характером выбранного героя, жесткий сценарий отсутствует, как будут развиваться события, зависит именно от действий игроков. Сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации.

Специфическими чертами ролевой игры являются ее театральность (отыгрыш), позволяющая участнику отождествлять себя со своим персонажем; условность, например, «убийство» отыгрывается нанесением несильного удара или иным, оговоренным в правилах действием, совершенным безопасным оружием или имитацией яда (пересоленная, чрезмерно кислая пища и т. п.), на игровые деньги можно приобретать игровые ценности, питаться в «кабаках» или иных точках общественно/игрового питания, оплачивать игровые действия, например, «починку» оружия, «сломанного» в бою и т. д. Кроме того, ролевые игры отличаются зрелищностью батальных действий, придаваемой реалистичностью и массовостью боев, а так же командным характером игры.

Обычно полевая игра — это взаимодействие не только единичных людей (персонажей), но и организаций (команд). В зависимости от игры команда может олицетворять как государство, так и некоторую небольшую организацию, например, разведывательный отряд из 4 человек, у каждой команды есть лидер, который и определяет, чем будет заниматься каждый игрок. Как правило, вся команда стоит одним лагерем и имеет общее хозяйство.

Логичный и понятный мир с ограниченным и оговоренным набором правил, возможность побыть в очерченных рамках своего персонажа, проявляя при этом творческую активность и взаимодействуя с единомышленниками, то, чего так не хватает в современном обществе с его

невнятными стандартами и навязываемыми множественными идентичностями. Вероятно, именно эти причины делают столь привлекательными для молодых ролевые игры.

В качестве предшественников ролевых игр можно рассматривать учения потешных полков, созданных русским царем Петром Первым в 1683–1684 г.. Однако, традиционно считается, что современные ролевые игры берут начало с 1967 г., со времени появления настольной игры «Чэйнмейл». В 1974 г. на основе варгейма создается первая коммерческая настольная ролевая игра – «Данжэнс энд дрэгонз». В 1977 г. проводится игра живого действия «Дагорхир». Таким образом, разыгрываемым «вживую» ролевым играм, предшествовали настольные.

В СССР эти две ветви ролевых игр возникли и развивались параллельно. Во второй половине 80-х годов XX века в Клубах любителей фантастики и Клубах самодеятельной песни формируется база ролевого движения, проводятся первые игры. В 1990 г. под Красноярском проводится первая игра «Хоббитские игрища», в которой участвовали примерно 130 человек со всего СССР. В этом же году тиражом 40 000 экземпляров была издана «Заколдованная страна» – клон «Данжэнс энд дрэгонз» на русском языке. Эти события начинают формировать общность ролеви́ков, первоначально состоявшую из студентов и школьников. В период с 1993 г. по 1996 г. формируются клубы и команды, появляются командные игры, возникает и осознается расхождение по различным направлениям, доходящее в дальнейшем до принципиального антагонизма между отдельными группами. В 1996–2002 гг. все большее внимание уделяется игровому костюму. Одновременно росло значение каждого отдельного игрока, при этом игры становились все более массовыми. В дальнейшем совершенствуется организационная работа «мастеров» - людей организующих игру, задающих рамки развития сюжета и контролирующих ход игры, а возникшие во многих городах ролевые клубы успешно социализируются.

Мир ролевых игр в настоящее время достаточно разнообразен. Есть игры, в которых акцент сделан на боевых качествах участников, в других – на актерских навыках. Одни игры разыгрываются на природе, другие – в городской среде, популярными остаются и настольные игры. Различаются игры и по целям. Так, в игровом оружейном взаимодействии, или в «боевке» важным является соревновательный компонент поведения и игроков, и персонажей. В «театралке» важна атмосфера, создаваемая во взаимодействии актеров и зрителей. «Экстремалка» требует максимальной концентрации физических и психологических качеств. «Мистерия» подразумевает глубокое психологическое погружение игрока в сущность своего персонажа, и так далее. Так как жизнь многообразна, а отыгрываемый мир каждый из игроков хочет воспринимать как живой и настоящий, то идеальная ролевая игра - это игра, в которой есть место для всех возможных целей, определяемым для себя и своего персонажа игроком.

Для ролевых игр активно используются заброшенные пространства, ценимые игроками и организаторами за непередаваемую атмосферу, близкую к моделируемой в игре альтернативной реальности. Городские игры разделяются на локальные игры и игры реального времени. Локальные игры по своей сути напоминают обычные полевые, за исключением того, что они проводятся в городе. Это накладывает определенные ограничения на моделирование, материальное обеспечение, «боевку» и т.д. Продолжительность подобных игр составляет 2-3 дня, их численность сравнима с численностью средних полевых игр, то есть 80-150 человек.

Городские игры реального времени (их еще называют «клановушками») – это городские игры, которые идут параллельно с реальной жизнью, что и является их основной особенностью. Число их участников колеблется от 10 до 50, время проведения от одной до шести недель. Степень виртуальности в таких играх зависит от того, насколько возможности персонажа отличаются от возможностей игрока. Чаще всего городские игры проводятся по миру, похожему на наш. Оптимальными сюжетами для городских игр являются такие, где персонажи и должны вести нормальный образ жизни, притворяясь обычными людьми, например, «Люди в чёрном», дозоры (по мотивам произведений Лукьяненко), вампиры, «Горец».

Заброшенные пространства используются и в качестве декорации к кино- и фото-сессиям, целью которых является «дефиле» костюмов и презентация своей группы. Участвуя в подобном мероприятии, проходившем в неотреставрированной крепости Копорье, общаясь с ролевыми, наконец, будучи сама художником по изготовлению костюмов, могу отметить значимую роль внешних атрибутов для участников рассматриваемого направления, в частности – костюмов. Специалисты по изготовлению костюмов именуются крафтерами, от англ. craft – ремесло. Особенно ценятся крафтеры, изготавливающие нестандартное облачение, позволяющее ролевым играть за различных «нелюдей».

Интервью с мастером-крафтером и создателем игровых костюмов по вселенной «Вархаммер» Александром Меребашвили, известном в кругах «ролевиков» как BUBBA, раскрывающее специфику рассматриваемой молодежной субкультуры, мотивы ее участников и роль мастеров-крафтеров, приводится далее.

- С чего началась твоя творческая деятельность как мастера-крафтера по игре «Вархаммер»?

- Мы с товарищами с 2006 года занимались военно-исторической реконструкцией и обычно обходили ролевые игры стороной. Но в 2009 году, нам выдалась возможность поехать на ролевою игру по сеттингу Вархаммер Фэнтази, которым я увлекался еще с детства. Тогда мы собрали свои первые костюмы, часть мы заказали, часть сделали сами. Целью было сделать хорошие костюмы, чтобы не ударить в грязь лицом и быть «лучше всех». В принципе, у нас получилось, мы смогли даже задать моду на хороший внешний вид в ролевых играх, и мы решили, что хотим поехать еще.

Собственно, после этого я решил, что сам смог бы делать костюмы для своей команды и вывозить ее. Естественно, в качестве хобби.

- Как ты относишься к понятию «мастер» в своей деятельности? Кого бы ты назвал мастером в своем деле?

- Ну, «мастер» в первую очередь должен уметь находить, систематизировать и использовать информацию и применить ее на практике при создании готового образа. Тут крайне помогли долгие занятия реконструкцией. Мастеров, способных на масштабные и оригинальные вещи мало. Очень уважаю все виды работ с негуманоидными костюмами, которые кардинально меняют внешность, телосложение и структуру. Такого рода вещи встречаются гораздо реже и делать их намного сложнее, поэтому эти люди всегда в приоритете. Так же я очень ценю командные работы в этом же ключе. Сделать один габаритный костюм сложно, а сделать целую компанию, которая бы еще гармонично смотрелась, еще сложнее (как коллекцию у модельеров – прим. авт.)

- Как пришла в голову идея самому сделать маску/детали костюма/оружие?

- Необходимость и желание сделать все лучше.

- Каков для тебя результат твоей деятельности?

- Ну, так как костюмы изначально делались для ролевых игр, то, соответственно, вывоз костюма на игру и полный его обкат. Конечно, если между делом костюмы использовались для получения снимков, видео или еще чего-то, то это тоже приятно, когда твое изделие в принципе используется.

- Какими людьми ты себя окружаешь?

- Стараюсь, чтобы меня окружали надежные люди, которые не побоятся трудностей, и готовы встать друг за друга и за общее дело. Ну и особое специфическое чувство юмора крайне ценится в нашем коллективе. В остальном люди самые разные с разными интересами и социальными статусами.

- Как складываются твои отношения с другими мастерами?

- Обычно я поддерживаю связь со всеми приятными для меня мастерами. С одним из них я работаю вместе в одной мастерской. У нас разные проекты и сфера деятельности, но мы помогаем друг другу. Так же я поддерживаю связь и с зарубежными коллегами и делюсь с ними опытом.

- В чем ты видишь принципиальные отличия между мастерами-крафтерами юношами и девушками?

- В общем-то, никакой. Зависит от каждого человека индивидуально. Конечно, можно было бы сказать, что мужчины-мастера могут работать с более грубыми материями и работой, требующей приложения силы, но это справедливо только для кузнецов. А учитывая нынешнюю молодежь, не каждый нынешний «юноша» может быть кузнецом. К тому же я знаю несколько кузнецов-девушек. Так что никаких принципиальных различий нет. Если человек ленивый, то не важно, какого он пола.

- Как ты оцениваешь свои первые работы и то, что делаешь сейчас?

- Ну, за годы естественно набилась рука, вырос профессионализм, пополнился инструментарий. Поэтому между первой маской и последней лежит большая пропасть. Как во внешнем виде, так и в свойствах. Но мне нравится продолжать совершенствоваться.

- Есть ли у тебя процент «заказчиков» на твои работы и откуда они к тебе пришли?

- Конечно, и обычно очередь на год забивается уже к Новому году. Конечно, я мог бы брать больше заказов, но так как это, все-таки, хобби, и этим я занимаюсь помимо основной работы (не в ущерб основной работе естественно) брать слишком много я не могу. Обычно это все люди из среды ролевых игр, чаще всего обращаются те, кому нужны антропоморфные монстры или чудовища, на которых я специализируюсь, или какие-то крупные брутальные образы. Иногда перепадает другие заказы или люди из другой среды, но я крайне редко беру такие заказы, обычно занимаясь тем, что мне нравится делать.

- Как ты видишь применение своему мастерству в обыденной жизни?

- Ну, работа с различными полимерами, клеями и красками порой бывает полезной. Починить ювелирное изделие жены, залепить кран, подпилить стул, подкрасить стену. Еще бывает неплохо сделать какой-то подарок своими руками, когда мало денежных средств.

А. И. Лычагин
А. Ю. Самсонова

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ МОЛОДЕЖНАЯ АКТИВНОСТЬ В ЗАБРОШЕННЫХ ПРОСТРАНСТВАХ

XX век, богатый на события, для истории России – время активной урбанизации и индустриализации. Повышение роли городов, сосредоточение в них значительных масс населения, активизация экономической и культурной жизни в городских центрах вызвали интенсивное строительство. В постсоветскую эпоху, с переходом к постиндустриальному обществу необходимость в многочисленных производствах отпала. Многие предприятия закрылись, стройки были заморожены. В современном Санкт-Петербурге находится значительное количество заброшенных зданий, которые могут быть использованы в различных целях. Например, одно из старейших предприятий, специализировавшийся на производстве продукции из резины, «Красный треугольник», а, точнее, его территорию сдают в аренду под офисы, репетиционные точки для музыкантов, склады и для других коммерческих надобностей. Существует проект реконструкции всей территории «Треугольника», преобразующий бывшую промзону на Обводном канале в центр андерграунда и рок-культуры (в который она фактически уже превращается стихийно). Приведенный пример, один из многих, отражает специфику отношений молодежи к заброшенным объектам

– отсутствие страха и предубеждений. Если даже во «взрослом» коммерческом проекте бывшего завода молодежь занимает значимое место, то, что говорить о «ничейных» объектах. Они становятся площадками для проявления молодежной активности. Вышесказанное определило выбор в качестве объекта исследования молодежных субкультур, использующих заброшенные пространства, а личные интересы авторов обусловили акцент исследовательского внимания на тех из них, чья деятельность носит экстремальный характер.

Молодежь, являясь подвижной социальной группой, быстро реагирующей на изменения в социальной среде, создает субкультурные группы, чтобы восполнить в них то, чего им не хватает в главенствующей культуре. Это может быть как согласие с какими-то событиями, так и выражение протеста, или иные виды активности, но всегда создание субкультур носит новаторский и творческий характер. Мы рассмотрим это положение на примере игр со страхом в молодежной среде.

Страх является одним из регуляторов человеческого поведения и важной составляющей социальной жизни. Многие страхи уходят корнями в прошлое. Зачастую человек боится чего-то, хотя никакого рационального объяснения этому нет, а боится только потому, что так принято и так учили его предыдущие поколения. Наряду с традиционными страхами, появляются и новые страхи, характерные для нашего времени, например, боязнь техногенных катастроф или вооруженных конфликтов. Молодежь, обыгрывая эти ситуации, осознанно идя на риск, пытается преодолеть их. Существует множество различных субкультур, которые играют со страхом, например, роуп-джамперы, банджи-джамперы, диггеры, страйкболисты, готы и множество других.

В качестве площадки для своей деятельности неформальные субкультуры часто используют различные заброшенные пространства: пустующие заводы, больницы, полигоны и прочее. В последние годы «заброшки» являются популярной темой: в интернете можно найти немало сайтов, посвященных заброшенным зданиям или даже целым городам. У обычного человека просто посещение таких мест вызывает хотя бы чувство тревожности, но для молодежи этого часто оказывается недостаточно, надо заполнить и без того опасное место действиями, обеспечивающими всплеск адреналина.

Например, индустриальный туризм, идея которого заключается в исследовании территорий, зданий и инженерных сооружений производственного или специального назначения, а также любых оставленных сооружений с целью получения психического и эстетического удовольствия или удовлетворения исследовательского интереса. Это направление на английском языке носит название *urban exploration* (городское исследование). Одним из наиболее распространенных видов индустриального туризма является посещение оставленных (заброшенных) объектов. Это могут быть недостроенные сооружения, когда-то действовавшие промышленные, хозяйственные и военные объекты,

брошенные жилые дома, районы и даже города (так называемые города-призраки, например, Кадыкчан, Припять, Колендо). Широкое распространение такого вида индустриального туризма связано, не в последнюю очередь с относительно небольшими рисками для здоровья (опасность могут представлять, например, внезапные обрушения конструкций, бездомные собаки, асбест, использовавшийся для многих инженерных конструкций и вообще химические или радиационные загрязнения).

Ряд заброшенных объектов стали излюбленным местом для роуп-джамперов. Роуп-джампинг (англ. *rope jumping*) – это экстремальный вид спорта, заключающийся в прыжке с веревкой с высокого объекта при помощи сложной системы амортизации из альпинистских веревок и снаряжения. По мнению роуп-джамперов, Санкт-Петербург является самым лучшим местом для прыжков, поскольку в нем много заброшенных цехов. Например, петербургская команда «Escape», предлагает получить адреналин и снять стресс на таких объектах как: «Цех» (недостроенный корпус завода ЛОМО высотой около 25 м, «Рыба» (недостроенный цех в районе промзоны Рыбацкое высотой около 25 м), «Крематорий» (недостроенный трамвайный парк высотой около 25 м).

Кроме роуп-джамперов, «забросы» привлекают «сталкеров», воссоздающих своих играх атмосферу мира после техногенной катастрофы на Чернобыльской атомной электростанции и страйкболистов.

Страйкбол – командная военно-спортивная игра. Появление страйкбола относят к рубежу 80-х и 90-х годов XX века. Он появляется в Японии, где начинают создавать копии реального оружия, принцип действия которых основан на пневматической стрельбе пластиковыми шарами. в нашей стране игры Появилась относят к 1997 году. Если раньше организации страйкболистов представляли собой маленькие группы в том или ином городе, то сейчас, в разных городах имеется множество команд. Например, в Санкт-Петербурге была создана организация СПАС (Санкт-Петербургская Ассоциация Страйкбола), объединяющая более 70 команд. Местом проведения игр чаще всего являются заброшенные военные базы и полигоны, имеющие разные «уровни». Существуют полигоны для новичков (так называемые «поганища») и места, где играют более опытные игроки.

Рассмотренные примеры показали, что заброшенные объекты, современные руины, помогают молодым людям работать со своими страхами, оттачивать творческое воображение, развиваться физически и нравственно.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Целищева В.Г. О целях и задачах проекта «неформальные молодежные практики освоения/присвоения городских заброшенных пространств».....	3
Игнатьева О.С. Объекты исторического наследия в практиках современных реконструкторов.....	5
Жданова Е.А. Проводить время, воссоздавая времена: анализ практик реконструкторов и поисковиков.....	9
Свечинская Я.Ю. Военно-историческая реконструкция в современном обществе.....	16
Голубева А.С. Сленг представителей молодежных субкультур, осваивающих заброшенные пространства Санкт-Петербурга.....	17
Тимошкина М.А. Амазонки индустриального туризма: специфика гендерных отношений в субкультурах сталкеров и диггеров.....	20
Красильникова А.П. Альтернативные вселенные: ролевые игры и заброшенные пространства.....	22
Лычагин А.И., Самсонова А.Ю. экстремальная молодежная активность и заброшенные пространства.....	27