

Літаратура

1. БМ: Беларуская міфалогія: дапам. / уклад. У. А. Васілевіч. – 2-е выд. – Мінск: Універсітэцкае, 2002. – 208 с.
2. Даль, В. Толковый словарь живого великорусского языка: т. 1-4 / В. Даль. – Т. 2. М.: Русский язык, 1979. – 779 с.
3. Делёз, Жиль. Переговоры. 1972-1990 / Жиль Делёз. – Санкт-Петербург: Наука, 2004. – 234 с.
4. НМГ: Народная міфалогія Гомельшчыны: фальклорна-этнаграфічны зборнік. – ЛМФ “Нёман”, 2003. – 320 с.
5. СД: Славянские древности: этнолингвистический словарь в 5-ти т. Т. 2 / под общ. ред. Н. И. Толстого. – М.: Международные отношения, 1999. – 697 с.
6. Фрейденберг, О. М. Миф и литература древности / О. М. Фрейденберг. – М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 1988. – 800 с.

Марозава Т. А. (Мінск)

ЖАНРОВА-ВІДАВАЯ РАЗНАСТАЙНАСЦЬ ФАЛЬКЛОРУ ВОЛЬНАЧАСАВАЙ СУБКУЛЬТУРЫ ГОРАДА (на прыкладзе субгруп фанатаў, геймераў і хакераў)

Гарадская культура у другой палове ХХ – пачатку ХХІ ст. неаднаразова разглядалася як аб’ект даследавання у працах сацыёлагаў, культуролагаў, педагогаў, часткова фалькларыстаў. Увагу даследчыкаў прыцягвалі працэсы сацыяльных і эканамічных зменаў, якія адбываюцца ў жыцці гарадскога насельніцтва Беларусі, арганізацыя і правядзенне адпачынку ва ўмовах горада, гістарычнае мінулае канкрэтнага горада ў яго цеснай сувязі з традыцыйнай культурай беларусаў і спробы аднаўлення гэтых сувязей праз правядзенне гарадскіх мерапрыемстваў (святаў горада, фестываляў і г. д.). Аднак гарадскі фальклор як адна з яркіх праяў гарадской культуры пакуль што не стаў аб’ектам навуковага разгляду беларускіх фалькларыстаў. Выключэнне складаюць даследаванні студэнтаў і выкладчыкаў філалагічнага факультэта БДУ, часткова – БДПУ імя М. Танка. Чаго нельга сказаць пра рускую фалькларыстыку, у якой гарадскі фальклор ужо 15 год з’яўляецца адным з напрамкаў вывучэння (МДУ імя М. Ламаносава, рэгіянальныя ВНУ). Рускімі вучонымі назапашаны дастатковы вопыт у тэарэтычным вызначэнні з’яў сучаснага гарадскога фальклору, усе набыткі якога заснаваны найперш на выкарыстанні паняцця субкультуры. Па меркаванні Т. Б. Шчапанскай, субкультура – гэта камунікатыўная сістэма, здольная да самаўзнаўлення ў часе [1, с. 27]. Дадзеная камунікатыўная сістэма мае наступныя складнікі:

– сацыяльны ўзровень, які ўключае сувязі (іх тыпы, канфігурацыі і інш.) і супольнасці (структуры), зададзеныя гэтай культурай, а таксама мадэлі паводзінаў, нормы і рытуалы, якія падтрымліваюць гэтыя структуры;

– знакавы ўзровень, які фіксуе ўласна культурны код: сімволіку, ідэалогію, карціну свету.

Такая мадэль дазваляе фіксаваць у палявых умовах і ўлічваць у працэсе апісання максімальную колькасць канкрэтных асаблівасцей культуры, уяўляючы іх суадносіны ў рамках цэлага (культуры як камунікатыўнай сістэмы), а таксама дапамагае супаставіць матэрыялы па розных субкультурах [1, с. 28].

Праведзены намі аналіз матэрыялаў рэгіянальнага архіва вучэбна-навуковай лабараторыі беларускага фальклору БДУ (далей – ВНЛ БФ БДУ) з боку суаднясення дадзенай матрыцы да вывучэння гарадскога фальклору паказаў, што выкарыстанне паняцце “субкультура” да розных аб’яднанняў вельмі шырокае. На нашу думку, варта ўвесці ва ўжытак відавое драбленне “субгрупа” у дачыненні да канкрэтных суполак, аб’яднанняў па інтарэсах, месцах баўлення часу, прафесійнай дзейнасці і г. д. Адпаведна ў нашым разуменні субкультура – гэта камунікатыўная сістэма, якая ўключае ў сябе ад адной да некалькіх субгруп. У сувязі з гэтым, напрыклад, да субкультур горада на сённяшні дзень можна аднесці полаўзроставаю, вольначасавую, карпаратыўна-прафесійную, рэлігійную⁶. У межах полаўзроставай маладзёжнай субкультуры вылучаюцца субгрупы ўласна маладзёжная (студэнцкая, армейская) і дзіцячая; у вольначасавай – субгрупы фанацкая, байкерская, рэпаўская, талкіеністы, геймеры, хакеры, турысты, парашутысты і інш.; у карпаратыўна-прафесійнай – камп’ютарная, блатная, лагерная, экстрэмальная (аліпіністы, спелеёлагі, пажарнікі), спартыўная і інш.; у рэлігійнай – праваслаўная, каталіцкая, пратэстанцкая, баптысцкая, іудзейская, мусульманская і інш. На нашу думку, дадзены падзел палягчае вывучэнне ўнутрысістэмных сувязей, якія “падтрымліваюць” існаванне канкрэтнай субкультуры.

У межах дадзенага артыкула нас будзе цікавіць фальклор вольначасавай субкультуры ў складзе такіх субгруп, як фанацкая, геймерская і хакерская, што абумоўлена наяўнасцю фактычных матэрыялаў менавіта гэтых субгруп у рэгіянальным архіве ВНЛ БФ БДУ.

⁶ Мы разумеем, што дадзены падзел не можа быць прызнаны ўніверсальным па прычыне недастатковасці фальклорных запісаў, якія маюцца ў рэгіянальным архіве ВНЛ БФ БДУ. Адпаведна класіфікацыя можа быць удакладнена па меры з’яўлення такіх запісаў, або абвергнута.

Фанацкі фальклор

Сваю назву фанацкая вусная мастацкая творчасць атрымала ад назвы яе носьбітаў – фанатаў. Фанаты – гэта людзі, якія выражаюць жарсную адданасць чаму-небудзь. Як правіла, у якасці аб’екта жарснага пакланення выступаюць:

- 1) асоба і дзейнасць вядомага арціста шоу-бізнеса, кіно, тэатра, эстрады, цырка і інш.;
- 2) спартыўныя каманды краіны ці, часцей, пэўныя клубы;
- 3) асоба, дзейнасць і нават асобны твор пісьменніка.

Зыходзячы з запісаў, найбольшае распаўсюджанне ў Беларусі атрымаў фанацкі футбольны фальклор. На другім месцы па колькасці зафіксаваных твораў дзейнасць прадстаўнікоў шоу-бізнеса, прычым зусім не айчыннага: тут дамінуе расійская эстрада, потым замежная і толькі пасля беларуская. Часткова прадстаўлены фанацкі фальклор, звязаны з творчасцю пісьменнікаў – модных замежных, рускіх, беларускіх.

У жанрава-відавом плане фанацкія творы досыць разнастайныя. У адпаведнасці з назвамі інфарматараў у асяроддзі фанатаў функцыянуюць *крычалкі і рачоўкі, эпіграмы, тосты, абрады, песні-пераробкі, прыгаворкі, пасвячэнні*. Аналіз твораў паказаў, што большасць з іх можа быць класіфікавана па функцыянальным прынцеце, які дазваляе падзяліць названыя творы на наступныя абагульняючыя групы.

Творы-лозунгі (*крычалкі і рачоўкі, эпіграмы, тосты, футбольныя пасвячэнні, прыгаворкі*), якія валодаюць яркім агітацыйна-прапагандысцкім сэнсам. Яны падзяляюцца на дзве ўнутрыжанравыя разнавіднасці, у залежнасці ад таго, КМУ – аб’екту пакланення ці іншаму аб’екту (найперш саперніку, другому выканаўцу, пісьменніку) – яны прысвечаны. Адпаведна гэта творы на падтрымку СВАЙГО аб’екта пакланення і ганебныя творы на дыскрыдытацыю саперніка. Сярод твораў першай групы ў колькасным плане найбольш шматлікія *крычалкі, рачоўкі і футбольныя прысвячэнні* (у якіх у якасці галоўнага персанажа твора выступае канкрэтны ігрок каманды ці трэнер, што атрымалі агульнае прызнанне фанатаў і таму ўзнагароджваюцца вялікай павагай). Напрыклад, крычалкі: “С тобой, «Торпедо», за нами победа!”⁷; “Когда мы едины, мы непобедимы!”; “Нужен гол, нужен два, нужен кубок УЕФА!”; рачоўкі: “Вперед, наш клуб! Вперед, родной! // Мы за тебя стоим горой! // Вперед, наш клуб! Вперед, наш клуб! // Все от тебя победы ждут!”; футбольныя прысвячэнні: “Всем соперникам конец – // У нас в команде Юсипец!”.

⁷ Тут і далей выкарыстаны матэрыялы рэгіянальнага архіва ВНЛ БФ БДУ.

Да ліку твораў другой групы – ганебных – могуць быць аднесены *эпіграмы*, дастаткова вялікая колькасць *рачовак* і *прыгаворкі*. Напрыклад: прыгаворка: “Собаки любят мясо, // Вороны любят сыр, // А я люблю “Ювентус”, // “Ювентус” – мой кумир”.

Ганебная *эпіграма*:

Наши парни лучше ваших,

Наши парни – молодцы,

Наши парни вашим парням

Обломают все концы.

Творы рытуальнага характару – *абрады*, якія рэгламентуюць паводзіны фанатаў у канкрэтных сітуацыях: на спартыўных спаборніцтвах, канцэртных выступленнях, вечарах сустрэч з кумірам і інш. Цікавай асаблівасцю *абрадаў* з’яўляецца іх амбівалентны характар: яны здольныя выяўляць як станоўчыя ўзоры паводзінаў, так і яскрава дэструктыўныя. Прычым гэта не звязана з адмоўнымі ці станоўчымі адносінамі да аб’екта пакланення ці ІНШЫХ аб’ектаў, як гэта назіраецца ў крычалках ці *эпіграмах*. Хутчэй за ўсё традыцыйнасць паводзінаў тут абумоўлена псіхічным эфектам сучаснасці, калі дзейнічае не індывід і нават не група, а апантанасць натоўпу. Напрыклад:

ВОПРОС: – *Что вы делаете, когда назначен штрафной или угловой удар? Усть ли для этого специальное название?*

ОТВЕТ: – *Мы шаманим. Начинаем трясти сетку [металлическое ограждение верхнего ряда трибун – Т. М.] над последними сиденьями, топать ногами и кричат что-то среднее между О и У. Сначала тихо, когда футболист разбегается, и громче, пока не ударит, а потом резко все молчат.*

Лірычныя творы ўяўляюць сабой, як правіла, апрацоўкі вядомых песень, таму часцей за ўсё інфарманты называюць іх *песні-пераробкі*. У такіх творах калі ад знакамітага твора пакідаецца толькі мелодыя як добра ўсталяваны ў свядомасці канон, а тэкст трансфармуецца ў залежнасці ад патрэб кантэксту. Вось прыклад пераробленай песні на матыў вядомай “Одессы”:

Эх, “Динамо”, жемчужина футбола!

Эх, “Динамо” не может жить без гола!

Эх, “Динамо”, ты самый лучший клуб!

Цвети, “Динамо”, ты наш любимый друг!

Фальклор субгрупы геймераў і хакераў

На памежжы прафесійна-карпаратыўнай і вольначасавай субкультур знаходзяцца *субгрупы геймераў* (ад англ. game – гульня) і *хакераў*. З аднаго боку, яны адносяцца да групы прафесіяналаў, якія добра ведаюць магчымасці камп’ютара і сетак Інтэрнета, ствараюць

праграмнае забеспячэнне і ў цэлым валодаюць тэхналогіямі, якія практычна недасягальныя для звычайных карыстальнікаў. Яны з'яўляюцца вытворцамі камп'ютарнага прадукта, але не заўсёды (або зусім не) атрымліваюць за яго грошы. Абедзве субгрупы аб'ядноўвае здольнасць да вытворчасці і азарт, аднак паміж імі ёсць важнае адрозненне: калі геймеры з'яўляюцца актыўнымі азартнымі ўдзельнікамі камп'ютарных гульняў, то “дзеясць хакераў накіравана на стварэнне праграм, даступных для ўсіх, дапамога ў тэсціраванні такіх праграм, апублікаванне карыснай інфармацыі, дапамога ў падтрымцы працы інфраструктуры Інтэрнета (*белыя хакеры*) або для ўласнага ўзбагачэння незаконным шляхам (*чорныя хакеры, або квакеры*)” [1, с. 15].

Мы можам класіфікаваць жанрава-відавы склад твораў субгрупы геймераў і хакераў наступным чынам:

– **прыказкі і прымаўкі**, якія трансліруюцца як у сетцы Інтэрнет, так і ў асяроддзі праграмістаў-камп'ютаршчыкаў. Такія творы насычаны спецыяльнай лексікай, аднак у жанравым плане ўяўляюць сабой пераробкі вядомых традыцыйных прыказак. Напрыклад, “*Семеро одного дисплея не ждут*”, “*Семь бед – один Reset*”, “*Легко, как два байта переслать*”;

– **афарызмы і творы-квінтэсенцыі “народнай камп'ютарнай мудрасці”** (азначэнне дадзена самімі носьбітамі). Першыя не з'яўляюцца пераробкамі вядомых думак ці знакамітых выказванняў, а ў новым ключы дапрацоўваюць іх працяг, раскрываюць вядомую дагэтуль думку па-свойму, спецыфічна. Напрыклад, афарызм “*Наша жизнь – ирга. С великолепной графикой, но ужасной задумкой. Системные требования не всегда достигают*”. “Народная мудрасць” – гэта суцэльна кантамінацыя, якая арганізуецца па ўзоры мелодыкі і слоў вядомых песень або рытміцы вядомых вершаў, якія могуць быць аб'яднаны з казачнай канцоўкай, якая заключае абавязковую ўласную выснову. Напрыклад, “*Если глюк оказался вдруг // и не друг, и не враг, а баг...// то помни, что жизнь – игра, в которой нет setar'a. // Тут и сказочке Escape, а кто не понял – F1*”;

– **смехавыя формы – жарты, пытанні-загадкі, пароды на парады (або дрэнныя парады) і анекдоты**, якія даступныя для разумення не толькі носьбітам субгрупы, але і звычайным карыстальнікам-“чайнікам”. Яны насычаны тэрмінамі і паняццямі з камп'ютарнай сферы, прычым калі ўласна жарты выкарыстоўваюць названую лексіку суцэльна, то пытанні-загадкі спрабуць змадэляваць мастацкі свет па літаратурным або фальклорным ўзоры-клішэ, які ў спалучэнні з камп'ютарнымі паняццямі набывае жартаўлівы эффект. Напрыклад, жарты:

“Поступило предложение внести дискеты по 1,2 Мб и 720 Кб в “Красную книгу”; “Объявление в магазине: “В продаже появились конфеты “Мишка на сервере”; “Объявление на столбе: “Лечу от запоев, табакокурения, лишнего веса и Интернета”; “На экране сообщение: “Коврик для мыши совершил недопустимую операцию и будет свернут””.

Або пытанне-загадка:

Вопрос: – Где у А. С. Пушкина упоминается про проблему обслуживания локальных сетей неквалифицированным персоналом?

Ответ: – Прибежали в избу дети,

Второных зовут отца:

*– Тятя, тятя, наши **сети** [вылучана нами. – Т. М.]*

Притащили мертвеца!;

– электронныя “лісты шчасця” – творы магічнага характару, якія рапрацоўваюць вядомую яшчэ ў ХХ ст. сітуацыю з паштовым атрыманням і наступным абавязкова памножаным адсыланнем лістоў, здольных паўплываць на добры лёс. Эпістальярны стыль у такіх праявістых творах заменены на накіроўваюча-павучальны з яркім дамінаваннем пагрозлівых наступстваў у выніку невыканання патрабаванняў. Напрыклад, “Это письмо счастья – ваша судьба. Скопируйте его и отправьте по 50-ти первым появившимся адресам, и будет вам счастье большое, неисчерпаемая виртуальная память, увеличенная вдвое скорость вашего слабенького процессора и страница в Интернете без глюков. А если вы не сделаете того, что требуется, то не видать вам больше цветов на мониторе, винчестер через день и вовсе подорвется, а шарик в мышке превратится в квадратик”;

– малітвы як спроба ствараць свае ўласныя тэксты па аналогіі з малітвамі. Пры гэтым дастакова стабільна ў розных геймерска-хакерскіх субгрупам у якасці ўзору выбіраецца малітва “Отча Наш”. Напрыклад:

Молитва программиста

Отче наш иже еси в моем РС! Да святится имя и расширение твое, да придет прерывание твое и да будет воля твоя! TETRIS насыщенный дай нам на каждый день. И прости нам вирусы наши, как копирайты прощаем мы. И не ввергни нас в Stack Overflow, но избавь нас от зависания, ибо твое есть адресное пространство, порты и регистры, Во имя CTR'a, ALT'a и святого DEL'a, ныне и присно во веки веков, RETURN!” [3, с. 145].

Такім чынам, на прыкладзе аналізу жанрава-відавога складу фальклору субгруп фанатаў, геймераў і хакераў мы паказалі, што большасць твораў вольначасавай субкультуры горада арыентавана 1) на выяўленне камічнага эфекту, 2) падпарадкавана ідэі дэкларавання

СВАЙГО свету і 3) фарміруецца па агульных заканамернасцях з выкарыстаннем уласных спецыфічных традыцый на фоне гарадской культуры.

Літаратура

1. Щепанская Т. Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор: сб. ст. / редкол.: А. Ф. Белоусов [и др.]. С. 27–33.
2. Маслаченко С. В., Рязанцева Т. В. Субкультура хакеров / С. В. Маслаченко, Т. В. Рязанцева. – Минск, Белпринт, 2005.
3. Шумов К. Э. Профессиональный мир программистов // Современный городской фольклор: сб. ст. / редкол.: А. Ф. Белоусов [и др.]. С. 128–164.

Морозов А. В. (Минск)

ВЛИЯНИЕ ГЛОБАЛИЗАЦИОННЫХ ПРОЦЕССОВ НА СОЦИОКУЛЬТУРНУЮ ДИНАМИКУ ФОЛЬКЛОРНОГО ТВОРЧЕСТВА

Одной из характерных особенностей современной эпохи, активно исследуемых гуманитаристикой, является феномен глобализации (*англ.* global – всеобщий, всемирный), который понимается многими политологами и общественными деятелями как процесс углубления в масштабах всей планеты многообразных связей, достижения качественно нового уровня интегрированности, целостности и взаимозависимости в мире, прежде всего в экономике, финансах, политике, праве и постепенно в других областях социокультурной жизни.

Диапазон позиций по отношению к глобализации крайне широк: от безудержной апологетики, восторгов и умиления (что свойственно, в основном, праволиберальным силам Запада и соответствующим политическим структурам в постсоветских странах) до полного отвержения и проклятий в адрес глобализма, идущих со стороны политических и общественных деятелей слаборазвитых стран Азии, Африки, Латинской Америки. Очевидно, что различие позиций вызвано в том числе и неразработанностью научной теории существующих глобальных проблем современности.

В условиях глобализации происходит становление единого социокультурного пространства, т.е. действуют тенденции, ведущие к единообразию мировой экономики и культуры. Формируются не только глобальные политические, экономические и финансовые сети, но и происходит соответствующая социокультурная адаптация, приводящая к расширению общемировой культуры. Однако эти тенденции не