

RU

Современные анималистические субкультурные практики и их прецеденты в русской лингвокультуре

Шкапенко Т. М., Городецкая Е. А.

Аннотация. Цель исследования – выявить атрибутивные черты, конституирующие новую для российского общества субкультуру «квадроберов» на основе ее сопоставления с морфологией обряда ряженья. Инновационная поведенческая практика вызвала в России широкий общественный резонанс, для которого характерны противоречивые оценки и интерпретации. В качестве оправдательных аргументов используются причисление квадробики к спортивным развлечениям, а также указания на прецедентную связь нового тренда с традицией ряжения на Руси. Научный анализ вероятных интертекстуальных связей двух игровых феноменов предпринимается впервые, что обуславливает научную новизну работы. В результате анализа выявлено, что подростковые анималистические практики имеют лишь внешнее сходство с перевоплощениями ряженных. Отличительными чертами русской культурной традиции является ее обрядовость и сакрализованность, приуроченность к определенным циклическим событиям, интерактивный характер театрализованного действия с устойчивым распределением ролей. В анималистических подростковых субкультурах переодевание и подражание поведению животных становится самоцелью и служит средством привлечения внимания. В более широком лингвокультурологическом контексте данный феномен может рассматриваться как разновидность трансформационных игр человека с собственной природой – от проективных концепций трансгуманизма к реальным практикам игрового транс-анимализма.

EN

Contemporary animalistic subcultural practices and their precedents in Russian linguistic culture

T. M. Shkapenko, E. A. Gorodetskaia

Abstract. The study aims to identify the attributive features that constitute a new subculture for Russian society, “the quadrobbers”, based on its comparison with the morphology of the ritual of “ryazhenie” (traditional masked revelry). This innovative behavioral practice has caused a wide public resonance in Russia, characterized by contradictory assessments and interpretations. Justifications used include categorizing quadrobics as a sports entertainment, as well as references to the precedent connection of this new trend with the tradition of “ryazhenie” in Russia. The scientific analysis of probable intertextual connections between the two play-related phenomena is undertaken for the first time, which determines the scientific novelty of the work. As a result of the analysis, it was revealed that teenage animalistic practices share only superficial similarities with the transformations of “ryazhenie” performers. Distinctive features of Russian cultural tradition are its ritual nature and sacralization, its connection to specific cyclical events, the interactive nature of the theatricalized action with a stable distribution of roles. In teenage animalistic subcultures, dressing up and imitating animal behavior becomes an end in itself and serves as a means of attracting attention. In a broader linguoculturological context, this phenomenon can be considered as a type of transformative games of humans with their own nature, from projective concepts of transhumanism to real practices of play-related trans-animalism.

Введение

Возникновение все новых субкультур и характерных для них поведенческих практик в мире и, в частности, в России является одной из типологических черт существования современной цивилизации. В 2024 году самой резонансной «инновационной» практикой стало явление квадробики, сущность которого сводится к имитации действий животных. Уподобление человека миру фауны породило в российском Интернете огромное количество анекдотов и интернет-мемов, а также вызвало дискуссию о том, что же представляет собой данный феномен: спорт, подростковую субкультуру, невинное увлечение или психологическую девиацию.

Большинство российских СМИ выступило с резким осуждением странного детско-подросткового увлечения, вплоть до дискуссии в Государственной Думе о необходимости запрета квадроберов в России как разновидности «деструктивной идеологии». Предполагается привлечение к административной и уголовной ответственности родителей, поощряющих данное увлечение. Обсуждение проблемы получает преимущественно оценочный характер и интерпретируется как абсолютно новое субкультурное явление, транслируемое из нелиберального пространства. Однако при более глубоком рассмотрении кажущаяся «инновационной» игровая практика может обнаруживать свои исторические прецеденты в национальной русской лингвокультурной традиции. Так, перевоплощения людей в животных являются кочующим сюжетным приемом во многих русских волшебных сказках. Фольклорная фантазия имела на Руси и театрализованные формы воплощения, объективируемые в виде известной традиции «ряженья». Выявление и описание характера потенциальных связей и укорененности новых субкультур в русской обрядовой традиции имеет несомненную актуальность, поскольку вносит вклад в решение противоречивых проблем современной социально-культурной ситуации, с одной стороны, и типизирует черты ритуала ряженья как культуроспецифичного театрализованного ритуала – с другой.

В рамках достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- собрать и систематизировать контексты, демонстрирующие способ объективации в речи лексических единиц «квадробика» и «квадроберы»;
- изучить базу источников возникновения тренда квадробики в мире;
- классифицировать разновидности современных анималистических практик и их номинации;
- изучить типологические черты ритуала ряженья на Руси как игровых сакрализованных практик;
- выявить отличия в морфологии обрядовости и новых анималистических трендов.

Основными методами исследования явились лингвокультурный анализ, используемый с целью выявления особенностей экспликации в языке номинаций различных анималистических субкультур; метод словарных дефиниций, направленный на выявление значения новых лексических единиц, транслируемых из английского языка в современный русский язык; коммуникативно-дискурсивный анализ, позволивший рассмотреть особенности функционирования заимствованной лексики в различных дискурсивных практиках; сравнительно-сопоставительный анализ лингвокультурной направленности, нацеленный на установление сходств и отличий между новейшими подростковыми субкультурами и традицией ряженья на Руси.

Теоретической базой исследования являются труды В. А. Масловой (2001), В. М. Шаклеина (2012), А. Д. Шмелева (2014), М. Л. Ковшовой (2023), посвященные описанию базовых постулатов лингвокультурологии как особого направления лингвистических исследований. С точки зрения изучения феномена игровых практик основополагающими явились работы Й. Хейзинги (1991), посвященные хронологии и эволюции игр в мировой культуре, Н. В. Нестеровой и К. Ю. Баннова (2006), исследующие игровой генезис культуры, Е. Л. Яковлевой (2010), описывающей игру как феномен культуры. Описание морфологии ряжения осуществлялось с учетом положений, сформулированных в работах по фольклористике, прежде всего в «Морфологии волшебной сказки» В. Я. Проппа (1928), а также в монографических изданиях В. В. Иванова и В. Н. Топорова (1974) и К. В. Чистова (1986) в области этнографии и обрядового фольклора.

В качестве материалов послужили разножанровые тексты на русском и английском языках, находящиеся в открытых англоязычных и русскоязычных интернет-ресурсах, а также в Национальном корпусе русского языка:

- Зинченко А. «Квадробика – безобидный временный тренд», – психолог КФУ // Информационная политика КФУ. 18.07.2024. <https://media.kpfu.ru/news/kvadrobyka-bezobidnyy-vremennyy-trend-psikholog-kfu>;
- Кириллова С., Никитина А. Квадробика: почему дети притворяются животными и бегают на четвереньках // Т – Ж. 06.06.2024. <https://journal.tinkoff.ru/quadrobics/>;
- Медведева О. Кто такие квадроберы: молодежь захватила мода передвигаться на четвереньках // Российская газета. 05.06.2024. <https://rg.ru/2024/06/05/reg-urfo/moda-na-chetverenki.html>;
- Погодин Н. «Зверский» паркур. Что такое квадробика // Сила Лиса. 04.10.2024. <https://media.foxford.ru/articles/chto-takoe-kvadrobyka>;
- Рудевич И. Что такое квадробика: спорт это или нет. Почему квадробика хотят запретить в России // РБК Life. 23.05.2024. <https://www.rbc.ru/life/news/664e35529a79474cead17153>;
- Сидорова Д. Квадробика – спорт или нет? Что это за тренд, зачем подростки бегают на четвереньках и опасно ли это // lenta.ru. 08.10.2024. <https://lenta.ru/articles/2024/07/05/kvadrobyka/>;
- Хартсон Н. Неистовство на четвереньках: кто такие квадроберы и чем они занимаются // М.Клик. 09.09.2024. <https://www.mvideo.ru/blog/pomogaem-razobratsya/neistovstvo-na-chetverenkah-kto-takie-kvadrobery-i-chem-oni-zanimayutsya>;
- Villar R. No monkeying around for Japan man, fastest on four legs // Reuters. 18.04.2012. <https://www.reuters.com/article/us-japan-monkey-idUSBRE83H0MG20120418/>.

Практическая значимость работы состоит в том, что собранные в ходе исследования данные и полученные в результате их анализа выводы могут использоваться в практике преподавания лингвокультурологии, культуроведения, искусствоведения, этнографии и фольклора.

Обсуждение и результаты

Квадробика как субкультурная игровая практика

Слово «квадробика» еще не вошло в академические лексикографические источники, фиксирующие появление новых заимствованных слов в русском языке. Согласно различным данным, новый термин восходит

к латинскому слову *quattuor* – «четыре» и английскому *aerobics* – «аэробика» (Рудевич, 2024). Создателем ставшей неожиданно популярной среди молодого поколения практики имитации передвижения и прочих навыков животных считают японца Кенити Ито, получившего прозвище «человек-обезьяна». По различным сведениям, ровесники Ито с детства дразнили его и сравнивали с приматами из-за внешнего сходства. В одном из интервью инициатор модного подросткового тренда признается: “You know, my face and body kind of look like a monkey, so from a young age everybody used to tease me, saying 'monkey, monkey'” (Villar, 2012). / «Знаете, мое лицо и тело действительно напоминают обезьяны, поэтому с раннего возраста все издевались надо мной, называя обезьяной». Таким образом, изобретение техники перемещения по-обезьянью стало своеобразным ответом на «вызов», брошенный К. Ито в детстве его ровесниками-«абьюзерами». В 2015 году Кенити Ито стал рекордсменом Книги рекордов Гиннеса, пробежав стометровку посредством обезьяньих прыжков за 15,71 секунды.

Анималистические практики не ограничиваются квадробикой и включают в себя такие явления, как фурри и териантропия. Понятие «фурри» (от англ. *furry* – пушистый, покрытый мехом) тесно связано с представлениями об антропоморфных животных и может обозначать как жанр творчества, так и название сообщества единомышленников, а также самих участников этого объединения. В отличие от квадробинга или квадроберов, в Национальном корпусе русского языка присутствует уже 12 примеров использования «фурри», а само явление получило междисциплинарный характер исследования (по данному запросу в электронной библиотеке eLIBRARY.RU насчитывается 201 публикация в различных отраслях знания).

Териантропия – это термин, охватывающий не только игровые практики переодевания и имитации поведения животных, но и духовное переживание идентификации с представителями животного мира (Clegg, Collings, Roxburgh, 2019). Зарубежные исследователи анималистических субкультурных трендов указывают, что, в отличие от терианцев, представители фурри и квадроберов осознают, что их деятельность является хобби или игрой. Первые видят в образе животного персонажа, с которым временно себя ассоциируют, тогда как терианцы утверждают, что животное является частью их идентичности. Квадроберы-терианы часто объединяются в группы или сообщества и ищут друзей с аналогичными териотипами через социальные сети. При этом они придерживаются стандартных практик квадробики, таких как ношение соответствующих масок и выполнение специальных упражнений, имитирующих повадки животных. Распространение субкультур такого типа вписывается во всеобщий тренд трансформационных игр человека с собственной биологической природой (Shkarpenko, Sharovalenko, 2021, p. 136), и в этом случае существует опасность превращения игровых анималистических практик в реальность.

Столь неоднозначные явления, как различные формы анималистических субкультур, получают в российском медиaprостранстве большое количество определений. Анализируя предлагаемые дефиниции, можно составить общий портрет феномена квадробики и проблемных вопросов его интерпретации. Данное явление определяется как «тренд, мода, молодежная субкультура, хобби, увлечение, косплей, вид спорта, фитнес-тренировка, игра», а также «болезнь, отклонение, девиация». При этом чаще всего основополагающие характеристики входят в состав вопросительных предложений, выносимых в сильную позицию интернет-заголовков, например: «Квадробика – спорт или нет? Что это за тренд, зачем подростки бегают на четвереньках и опасно ли это» (Сидорова, 2024) и др. Реже феномен квадробики описывается в составе утвердительных предложений, раскрывающих сущность нового слова, например: «Квадробика – это новая подростковая субкультура, участники которой притворяются животными» (Хартсон, 2024), или имеющих оправдательный характер: «Квадробика – неофициальный вид спорта, который стал популярен у детей и подростков» (Кириллова, Никитина, 2024), «Квадробика – отличный вариант тренировки как для детей, так и для взрослых» (Кириллова, Никитина, 2024) и т. п.

Физическое влияние занятий квадробикой характеризуется как положительным (Buxton, Prins, Miller et al., 2022), так и отрицательным образом (Пронина, 2024, с. 125). Предполагаемые психические последствия увлечения «зверским паркуром» (Погодин, 2024) также получают в работах как позитивный, так и негативный прогноз. Так, доцент Института психологии и образования Казанского федерального университета И. Абитов указывает на то, что увлечение квадробикой способствует самовыражению подростков и проявлению креативности (Зинченко, 2024). Эксперты в «Российской газете» в статье под названием «Кто такие квадроберы: молодежь захватила мода передвигаться на четвереньках» (Медведева, 2024) указывают на унижительность таких практик, на то, что уподобление себя животным свидетельствует о потере подростками чувства стыда и собственного достоинства, что может отрицательно повлиять на их дальнейшую социализацию и самоидентификацию. Среди аргументов в пользу невинности модного увлечения на различных форумах указывается популярность американских фильмов об антропоморфных существах: человек-паук или король-лев, не подвергаемое сомнению эстетическое воздействие русских волшебных сказок о лягушке-царевне или лисичке-сестричке, и, наконец, непосредственная связь модных анималистических трендов с известной русской традицией ряженья. Обнаружение степени обоснованности утверждений о лингвокультурных пересечениях между вышеуказанными игровыми практиками обуславливает необходимость анализа их внутренней морфологии, включающей в себя внешние атрибуты и внутренние целевые установки.

Ряженые vs квадроберы

Большинство статей, посвященных изучению «игры в ряженья», относится к области культурологии, искусствоведения и, реже, фольклора. Общей в ряду междисциплинарного описания является характеристика ряженья как обрядового действия, сохраняющего «древнейшие архаические черты народного мировосприятия» (Глухова, 2007, с. 109). Поиск прототипов наивного восприятия окружающего мира сопровождается обязательным указанием на принадлежность ряженья к проявлениям игровой культуры (Морозов, 2001, с. 20–28). При этом выделяются те черты, которые характерны для родового понятия народной игровой культуры и для ряженья как одного из ее подвидов.

К типологическим особенностям, характерным для всех игровых практик, принято относить перевоплощение, которое происходит с помощью «присвоения» участниками другого образа или имени, в зависимости от содержания и условий игры. Перевоплощение может иметь только вербальную форму, либо сопровождаться визуальным принятием чужих образов с помощью соответствующих атрибутов. В широком смысле принятие условий игры есть не что иное как «маскировка», которая в том числе широко распространена в рамках образовательного процесса.

Как указывает Л. М. Ивлева, участники игровых ситуаций сосуществуют параллельно в мире действительном и вымышленном (сакральном). Признавая неоспоримость существования ряженых одновременно в двух мирах, необходимо подчеркнуть сакральный характер карнавального перевоплощения, своего рода «воспроизводство совершенного некогда акта первотворения» (Ивлева, 1994, с. 23). По словам Л. М. Ивлевой, «в каком бы из перечисленных ключей ни давать толкование ряженья, трактовка его всюду подразумевает один и тот же, по сути своей игровой язык. Во всех перечисленных случаях следует говорить об иллюзии присутствия тех существ, которые понимаются как божества природы, мифические предки или духи-оборотни. Речь идет о персонификации всех названных сил посредством фиктивного выступления и действия от их лица» (1994, с. 23).

Театрализованные действия ряженых всегда являются опосредованной апелляцией к неким сакральным силам, даже в том случае, если маски, в которые облакаются участники обрядов, изображают животных с далекой от сакральности репутации – коз и волков, быков, кобыл или баранов. Неслучайно условия совершения ритуала ряженья варьируются в зависимости от их непосредственной связи с конкретными временными циклами. Согласно различным источникам, ряженых чаще всего можно было увидеть во время празднования масленицы и на святки, реже – на Троицу и праздник Ивана Купалы (Шилкин, 2023).

Таинство слияния переодетого ряженого с существами иного мира может приводить к трансформации «шутки в ужас» (Аксенова, Синегубова, 2022). Более того, при соответствующем вхождении в роль участников обрядовых представлений возможен эффект утраты четких границ между реальным и сакральным мирами, воспроизведенный в известном стихотворении В. Ф. Ходасевича «Ряженные»:

«...Забегу в переулочек – там другие шатаются.

В лунном отсвете синем

Страшно встретиться с ряженым!

Мы друг друга окинем

Взором чуждым, неслаженным.

Самого себя жутко.

Я – не я? Вдруг да станется?

Вдруг полночная шутка

Да навеки протянется?» (Ходасевич В. Ф. Ряженные // Ходасевич В. Ф. Собрание сочинений: в 4 т. М.: Согласие, 1996. Т. 1. Стихотворения. Литературная критика 1906-1922, с. 70).

Мифологизирующее переодевание в рамках ряженья сопровождалось четко установленным ритуалом: 1) мероприятия по изготовлению нарядов; 2) обход дворов; 3) исполнение песен и плясок; 4) получение вознаграждения от хозяев дома (Виноградова, 2001, с. 43). В целом игровая анимализация в традиции ряженья заключалась только во внешних атрибутах изобретения костюмов и масок животных и облачения в них, в то время как само театрализованное действие осуществлялось посредством привычных человеческих увеселений, – песен, танцев, шуток, – имеющих одновременно прагматическую цель получения вознаграждения. Следует заметить, что в древнерусских памятниках письменности XII века наличествуют высказывания, в которых обрядам ряжения давалась вполне понятная негативная оценка, – все, что было связано с языческими культурами и препятствовало распространению христианской доктрины, подвергалось осуждению. Однако постепенно ритуал ряженья утратил свое серьезное религиозно-магическое значение и стал восприниматься как веселое развлечение, уходящее корнями в народную игровую культуру.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что подростковые анималистические субкультуры не имеют типологического сходства с ритуалом ряженья. Каждой из описанных игровых практик присущ собственный оригинальный характер: квадробика сочетает в себе элементы аэробики с анималистическими мотивами и не имеет принципиального духовного подтекста. Териантропия, напротив, охватывает не только игровые аспекты, но и претендует на внутреннее отождествление человека с животным миром. Фурри, в свою очередь, сосредоточены на антропоморфных образах животных в формате творческого развлечения.

Традиция ряженья, связанная с обрядовой игровой культурой, имеет принципиальные отличия от модных подростковых трендов. Переодевание в костюмы животных имело ритуальный характер театрализованного действия, направленного на установление магической связи с пространством сакрального. Одновременно ряженые отличались шуточными, театрализованными формами и не относились к повседневным игровым практикам.

Сегодняшние модные перевоплощения детей и подростков в различных животных имеют исключительно подражательный характер и не несут с собой никаких дополнительных смыслов. Осознанная утрата подрастающим поколением человеческого облика, а также обнародование аномальных примеров «вживания» детей и подростков в роли животных в соцсетях и массмедиа не могут не вызывать общественных опасений. В особой степени это относится к феномену териантропии, предполагающему не только внешнюю, но и внутреннюю идентификацию человека с представителями фауны.

В качестве перспектив дальнейшего исследования представляется целесообразным сосредоточиться на социокультурном анализе влияния анималистических субкультурных практик на трансформацию социальных норм и формирование идентичности участников. Также следует уделить внимание изучению этических и правовых вопросов, связанных с легальностью реализации данных практик в условиях динамично развивающейся реальности.

Источники | References

1. Аксенова А. А., Синегубова К. В. Шутка и ужас в самоидентификации лирического героя произведения «Ряженые» // Вестник Кемеровского государственного университета. 2022. Т. 24. № 1 (89).
2. Виноградова Л. Н. Стереотипы игрового поведения в рамках обряда // Традиционная культура. 2001. № 1.
3. Глухова Г. А. Ряженье как игра и игра в ряженье // Вестник Удмуртского университета. Серия «История и филология». 2007. № 5-1.
4. Иванов В. В., Топоров В. Н. Исследования в области славянских древностей: лексические и фразеологические вопросы реконструкции текстов. М.: Наука, 1974.
5. Ивлева Л. М. Ряженье в русской традиционной культуре. СПб.: Рос. ин-т истории искусств, 1994.
6. Ковшова М. Л. Роль лингвокультурологии на современном этапе: основные принципы и метод исследования // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Теория языка. Семиотика. Семантика». 2023. № 3.
7. Маслова В. А. Лингвокультурология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2001.
8. Морозов И. А. «Игра» и «ритуал» в современном дискурсе // Традиционная культура. 2001. № 1.
9. Нестерова Н. В., Баннов К. Ю. Игра как объект культурологического анализа // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2006. № 1 (9).
10. Пронина Н. А. Особенности современных анималистических подростковых субкультур // Научный потенциал. 2024. № 3 (46).
11. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. Л.: Academia, 1928.
12. Хейзинга Й. Опыт исследования игрового элемента в культурологии // Самосознание европейской культуры XX века / сост. Р. А. Гальцева. М.: Полит. лит. мыслители и писатели, 1991.
13. Чистов К. В. Народные традиции и фольклор: очерки теории / АН СССР; Ин-т этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая. Л.: Наука. Ленингр. отд-ние, 1986.
14. Шаклеин В. М. Лингвокультурология: традиции и инновации: монография. М.: Флинта, 2012.
15. Шилкин В. А. Святки в Камышинском районе Волгоградской области // Живая старина. 2023. № 3 (119).
16. Шмелев А. Д. Язык и культура: есть ли точки соприкосновения? // Труды Института русского языка им. В. В. Виноградова. 2014. № 1 (1).
17. Яковлева Е. Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник Оренбургского государственного университета. 2010. № 7 (113).
18. Buxton J. D., Prins Ph. J., Miller M. G., Moreno A., Welton G. L., Atwell A. D., Talampas T. R., Eley G. E. The Effects of a Novel Quadrupedal Movement Training Program on Functional Movement, Range of Motion, Muscular Strength, and Endurance // The Journal of Strength & Conditioning Research. 2022. Vol. 36. Iss. 8.
19. Clegg H., Collings R., Roxburgh E. Therianthropy: Wellbeing, Schizotypy, and Autism in Individuals Who Self-identify as Non-human // Society & Animals. 2019. Vol. 27. Iss. 4.
20. Shkapenko T., Shapovalenko E. Functioning of Word-forming Components romo- / rerepo- in the Russian Language // Slavistica Vilnensis. 2021. Vol. 66. No. 2.

Информация об авторах | Author information



Шкапенко Татьяна Михайловна¹, д. филол. н., доц.
Городецкая Екатерина Александровна²

^{1,2} Балтийский федеральный университет имени Канта, г. Калининград



Tatiana Mikhailovna Shkapenko¹, Dr
Ekaterina Aleksandrovna Gorodetskaia²

^{1,2} Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad

¹ TShkapenko@kantiana.ru, ² remerthh@gmail.com

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 07.09.2024; опубликовано online (published online): 28.10.2024.

Ключевые слова (keywords): анималистические субкультуры; квадробика; квадроберы; лингвокультурология; ряженье; ряженье; animalistic subcultures; quadrobics; quadrobbers; linguoculturology; ryazhenie (traditional masked revelry); ryazhenie performers.