

## **ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА**

Малыгиной И.В., доктора философских наук, профессора,  
зав. кафедрой теории культуры, этики и эстетики федерального  
государственного бюджетного образовательного учреждения  
высшего образования «Московский государственный институт культуры»  
на диссертацию КОПЫТИНА Сергея Михайловича  
«Механизмы формирования, функционирования и трансляции  
субкультурной идентичности  
(на примере российского сообщества ролевых игр)»,  
представленное на соискание ученой степени  
кандидата философских наук  
по специальности 24.00.01 – теория и история культуры

Диссертационное исследование С.М.Копытина посвящено одной из граней проблемы идентичности, широко дискутируемой в социально-гуманитарном дискурсе последнего десятилетия. Между тем, постоянно нарастающий корпус исследований идентичности в самых разных дисциплинарных, методологических и контекстуальных проекциях отнюдь не является свидетельством исчерпанности темы, а, напротив, каждый раз вынуждает признавать ее «открытый» характер и рождает ожидание новых подходов и объяснительных моделей.

Представленное на рецензирование диссертационное исследование С.М.Копытина во многом соответствует этим ожиданиям. Обращенный к феномену субкультурной идентичности, замысел автора реализуется через комплексный анализ вполне конкретной субкультуры – российского сообщества ролевых игр. Такая конкретизация (которая может при первом знакомстве с работой показаться избыточной для культурфилософского исследования), позволяет автору занять свободную исследовательскую «нишу», выявить и описать некоторые закономерности формирования, функционирования и трансляции идентичности в ситуации тотальных деконструкций общества, когда, по меткому наблюдению З.Баумана, социальный референт идентичности носит почти случайный характер «сообществ-вешалок», кратковременных скоплений «вокруг гвоздя, на который многие одинокие люди вешают свои индивидуальные страхи».

Именно поэтому интерес к субкультурным параметрам идентичности, реализованный в диссертации С.М.Копытина, является не только своевременным, актуальным для философско-культурологического дискурса и, вне всяких сомнений, социально-значимым, но и обращен к глубинным экзистенциальным смыслам самоопределения человека в современной культуре («посткультуре»).

Логика рецензируемого текста не вызывает возражений, в полной мере адекватна цели и задачам исследования и отражает три основные этапа исследования, зафиксированных в трех же главах диссертации: в реализации замысла автор двигается от прояснения сущности молодежной субкультуры – через структурно-семиотический и герменевтический анализ ролевой игры как пространства формирования и способа презентации субкультурной идентичности – к особенностям бытования и трансляции идентичности сообщества ролевых игр.

В первой главе («Молодёжные субкультуры как социокультурный феномен: опыт интерпретации») автор осуществил подробную аналитическую «ревизию» наиболее авторитетных подходов к изучению феномена субкультуры, сложившихся в междисциплинарном дискурсе.

В качестве очевидной заслуги автора следует отметить хорошее владение предметом научной дискуссии и корректную интерпретацию всех известных школ и концепций. Очень важным для понимания субкультурной идентичности нам представляется и стремление С.М.Копытина не только провести некоторые параллели и выявить преемственность между западными и отечественными исследованиями, обусловленными культурными заимствованиями и диффузными процессами в культуре, в результате которых и российские субкультуры, и отечественная рефлексия на данную тему часто рассматриваются как «вторичные». Не менее важно для автора диссертации обнаружить причины формирования «субкультурности», имманентные российскому культурному опыту, а также указать на некоторые объективные законы, объясняющие возникновение феномена субкультурности. В качестве одного из таких законов автор диссертации совершенно оправданно отмечает «закон иерархических компенсаций» (известный также как «Закон Е.Седова – А.Назаретяна»), который позволяет понять логику социокультурной динамики с точки зрения перераспределения культурного разнообразия на разных подуровнях культурной системы. Ориентация на обнаружение некоторой устойчивой онтологии субкультурности, универсальные закономерности ее генезиса и форм бытования, задают рецензируемому исследованию необходимые философские ракурс и измерение. Жаль, что эти важные методологические интенции, в основном, остались в тексте диссертации «в растворе» и не «развернуты» автором в положениях, выносимых на защиту.

Изложив сущность и проинтерпретировав концептуальные особенности рассматриваемых в первой главе научных теорий, С.М.Копытин, фиксируя «неполноту описания» субкультурных явлений (с.51), акцентируя

внимание на фиксации методологической ограниченности каждого из подходов, предлагает собственную, обобщенную трактовку субкультуры как «относительно обособленной системы социокультурных форм, дополнительных по отношению к другим культурным формам и являющихся механизмами формирования, презентации и трансляции особой дополнительной идентичности участника локального сообщества» (с.52).

Признавая определенную эвристичность предложенного определения, как и правоту замечания автора об отсутствии комплексной методологии, способной обеспечить непротиворечивое изучение субкультурных феноменов (зарегистрированное в Положении 1, выносимом на защиту, с.8), приходится, вместе с тем, признать, что столь основательный теоретический анализ, которым отличается первая глава диссертации, претендует, на наш взгляд, на более фундаментальные выводы и обобщения, к кристаллизации которых мы рекомендуем автору вернуться в дальнейшей научной работе как весьма плодотворному направлению формирования методологии исследования субкультурных феноменов.

Вторая глава («Ролевая игра как основная форма субкультурной практики сообщества ролевиков») посвящена уточнению терминологических, знаково-символических, эстетических и смысловых параметров феномена «ролевая игра». Прежде всего, автор дистанцируется от прагматических подходов к осмыслинию игры, характерных для психолого-педагогического дискурса, и апеллирует к культурфилософской традиции трактовки игры и ее базовых, неотчуждаемых характеристик. Вместе с тем, С.М.Копытин выделяет дополнительное специфическое свойство ролевой игры, которое заключается в ее принципиальной неполной повторяемости, частичной неожиданности развития, в наличии вариативности и творческого начала (с.59-60), что, по мнению автора, определяет сходство принципов организации ролевой игры с теми или иными жанрами искусства (с.93-107).

Важными сюжетами данной главы, формирующими концептуальность рецензируемого исследования, являются положения: 1) о ролевой игре как знаковой системе, причем достаточно специфической, преимущественно симулятивной, насколько мы можем сделать вывод, опираясь на анализ приведенных автором примеров означения в рамках ролевой игры количественных параметров пространства и времени, «игровой смерти», силового взаимодействия, игровой экономики, магических действий и пр.

2) о недоступности ролевой игры для наблюдателей (с.74), что является неожиданным моментом для понимания идентичности, которая, как известно, формируется исключительно в контексте интерактивного взаимодействия и

настоятельно требует референта; 3) о потенциале и пределах эстетического в игровой деятельности «ролевиков», рассмотренных автором в контексте оппозиции «мастер – игрок» как своеобразной редукции известной оппозиции «автор – герой».

Нельзя не отметить, что и вторая глава диссертации представляет собой «плотный», отличающийся внутренней логикой текст, свидетельствующий о глубоком погружении автора диссертации в исследуемую проблематику и его стремлении дойти до самых тонких граней и мелких деталей игрового действия (связанных с объяснением логики динамики игрового оружия, техники фехтования, магических трюков и т.д.).

Вместе с тем, подобная детализация оказывает двойственный эффект – с одной стороны, являясь навигатором по игровому пространству ролевиков, позволяет понять базовые принципы его организации, но, вместе с тем, отвлекает от стержневой концепции исследования. Так, дискуссионной оказывается заявка автора на герменевтический анализ ролевой игры, который свелся, фактически, к эстетическому ее анализу, тогда как герменевтический метод не может быть сведен к толкованию и интерпретации только через призму эстетического анализа.

Наконец, в третьей главе диссертации «Специфика субкультурной идентичности сообщества ролевых игр», автор предпринимает попытку обосновать продуктивность феноменологического подхода к пониманию субкультурной идентичности (с.110).

В данной главе автор совершенно справедливо отмечает сложности терминологического и методологического характера, присущие современным теориям идентичности. Соглашаясь с общим пониманием идентичности, - как совокупности рационального отождествления личности с той или иной социальной общностью (или осознания социальной общностью своего единства), эмоционального переживания этого единства и культурных форм его манифестации, - С.М.Копытин высказывает предположение, что все эти параметры объединяет в себе феноменологический подход к трактовке идентичности. Реализация данного подхода привела к формулированию авторского определения субкультурной идентичности (конкретно – «идентичности ролевиков»), под которой автор диссертации понимает «совокупность референтных именно для ролевого сообщества социокультурных форм, в то же время переживаемых представителями сообщества как «присвоенные» ими устойчивые воспроизводящиеся феномены» (с.112).

Данное понимание идентичности разворачивается и аргументируется в

заключительной главе через описание принципов социальной организации российского «ролевого движения» и формы коммуникации внутри этого движения; через характеристику ролевых объединений и их типологизацию; посредством описания процесса возникновения и развития объединений ролевиков, а также иерархии функциональных ролей их участников (п.3.2). Не менее важным для автора диссертации оказывается проблема внутренней неоднородности и дифференциации российского сообщества ролевиков, подробному рассмотрению которой посвящен п.3.3.

Наконец, заключительный параграф вводит в контекст рассмотрения субкультурной идентичности ролевиков семиотику и семантику пространственно-временных параметров и присваиваемых имен ( псевдонимов) в рамках рассматриваемой культурной практики, а также степень взаимовлияния игрового пространства и пространства повседневности участников игрового сообщества. И в этой, заключительной главе С.М.Копытин проявляет качества скрупулезного исследователя, внимательного к деталям и различиям. В попытке систематизации огромного массива эмпирических данных автор ни разу «не потерял терпения»: работа радует своей неспешностью, все важные для автора сюжеты прописаны с одинаковой степенью детализации.

Особой поддержки, на наш взгляд, заслуживает внимание С.М.Копытина к различиям и дифференциациям, имеющим место в рамках субкультуры сообщества ролевых игр. Этот сюжет вполне адекватен постмодернистскому переносу акцента внимания в исследовании идентичности с тождества на различия, который, на наш взгляд, не утратил актуальности в современной культуре, по всем признакам, не исчерпавшей еще ресурса постмодернистского релятивизма.

Вместе с тем, данный раздел диссертации дает и основания для дискуссионности основных теоретических положений: при такой дифференциации субкультурной общности, как представляется, под вопросом оказывается сама возможность идентичности ролевиков, а речь в данном случае возможно вести только о неких ситуативных ролях, «симулякрах» идентичности, которые в определенных условиях оказываются востребованными не столько как доступные основания самоопределения индивида или сообщества в условиях кризиса базовых идентичностей (этнической, национальной, гендерной и т.д.), а, допустим, в рекреационных или творческих целях, о чем автор также подробно размышляет.

Не менее дискуссионными представляются попытки автора определить субкультурную идентичность через «референтные социокультурные формы»,

что сводит весь сложный феномен идентичности только к поведенческому (репрезентативному) его пласту. Введение автором в определение идентичности термина «миропонимание», тоже, в целом, не добавляет ясности, поскольку идентичность традиционно рассматривается не как понимание мира, а как понимание своего места в этом мире (Кто я? С кем я?). А в совокупности данные сомнения рождают дискуссионные интенции в отношении корректности употребления термина «феноменологический» применительно к авторскому подходу.

Вместе с тем, дискуссионность и некоторые методологические несовпадения автора и оппонента в интерпретации феномена идентичности, следует рассматривать как проявление различных позиций и приглашение к обсуждению некоторых вопросов, данными дискуссионными моментами продиктованными:

1. Хотелось бы уточнить приоритет в методологических установках исследования, к которым апеллирует автор, а также получить более развернутое толкование задействованных методологических стратегий.

2. В ходе изложения теоретических аспектов исследования диссертант использует понятие «надгрупповая общность (базовая субкультура)». Однако содержательное уточнение или авторское определение данной дефиниции в тексте диссертации отсутствует, что затрудняет целостное понимание авторской концепции субкультурной идентичности.

3. Представляется, что проведенный диссертантом анализ ролевой игры позволяет увидеть новые исследовательские перспективы в этом направлении. Хотелось бы услышать мнение автора: какие из векторов развития данной темы представляются наиболее актуальными?

Повторим, что сформулированные вопросы носят дискуссионный характер, спорные с точки зрения оппонента выводы автора обусловлены сложной природой феномена идентичности и не снижают общего положительного впечатления от работы, выполненной, бесспорно, одаренным, перспективным исследователем, и обладающей необходимыми признаками актуальности, научной новизны, теоретической и практической значимости.

Оценивая диссертацию в целом, следует охарактеризовать ее как современное, целостное, завершенное исследование, отличающееся теоретической фундированностью и эмпирической насыщенностью.

Достоверность результатов подтверждается значительной апробацией и 13 научными публикациями автора, 4 из которых опубликованы в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки России для опубликования результатов

диссертационных исследований. Текст авторефера и публикации отражают основные положения диссертации.

Диссертационное исследование «Механизмы формирования, функционирования и трансляции субкультурной идентичности (на примере российского сообщества ролевых игр» отвечает требованиям п.9, п.10, п.11, п.12, п.13, п.14 Положения о присуждении ученых степеней (утверждено постановлением Правительства РФ от 24 сентября 2013 г. № 842), а его автор, Копытин Сергей Михайлович заслуживает присуждения ученой степени кандидата философских наук по специальности 24.00.01 – теория и история культуры.

Доктор философских наук,  
профессор

2

Ирина Викторовна Малыгина

Федеральное государственное  
бюджетное учреждение высшего образования  
«Московский государственный  
институт культуры»  
141406, Московская обл., г. Химки  
ул. Библиотечная, д.7, корп. 2, каб. 324  
тел. 8 (495) 570-35-77  
kaf\_estetika\_mguki@mail.ru