

ОТЗЫВ

официального оппонента

кандидата культурологии Потапчук Елены Юрьевны

на диссертацию Шереметьевой Марины Анатольевны

«Трансформация детской игры в контексте формирования

российской социокультурной идентичности»,

представленную на соискание ученой степени кандидата культурологии

по специальности

24.00.01 – Теория и история культуры

Диссертация Шереметьевой Марины Анатольевны «Трансформация детской игры в контексте формирования российской социокультурной идентичности» посвящена исследованию одной из самых популярных, но не теряющей своей остроты, проблемы – изучению игры как феномена культуры. В работе диссертантки под пристальным вниманием находятся две тесно взаимосвязанные проблемы: детская игра и идентификация личности. Поставлена цель осмыслить детскую игру как способ социокультурной идентификации. Особую **актуальность** это исследование приобретает в условиях культуры XXI в. когда наблюдается не только ее трансформация, но и формирование культуры нового типа, основывающейся на принципиально ином способе взаимодействия и коммуникации – информационном. Разразившаяся в 2020 г. пандемия COVID-19 лишь ускорила разворачивающиеся процессы цифровизации и информатизации культуры. Очевидно, что в этих обстоятельствах изменения охватывают все сферы жизнедеятельности человека и общества: общение, познание, обучение, социализацию, нравы и пр. Распространение новой социокультурной реальности, конечно же, приводит к возникновению нетрадиционных, новаторских способов и вариантов идентификации личности. В этом контексте проблема изменения игровой деятельности, ее

особенностей и значения в процессах социокультурной идентичности, становятся наиболее актуальными, поскольку, зачастую, именно в игровой форме в сфере Интернет-коммуникаций и осуществляется укоренение личности в обществе, обретение ею своих смыслов и ценностей, приобщение ее к определенной картине мира, соотнесение с некой социальной общностью.

Диссертационное исследование содержит обширный теоретический и эмпирический историко-культурный материал, позволяющий осмыслить феномен детской игры в контексте российской идентичности.

Структурно диссертация Шереметьевой М. А. включает в себя введение, три главы, заключение, список источников и литературы, а также иллюстративный материал и приложения. Список источников и литературы представлен 333 наименованиями на русском, английском и немецком языках, содержит указания на нормативно-правовые акты и иные официальные документы международных организаций и Российской Федерации, материалы периодической печати, материалы Интернет-сайтов, социальных сетей и компьютерные игры. В иллюстративном материале представлена авторская модель игрового массива, а в приложениях – в виде диаграмм – результаты проведенных диссертанткой эмпирических исследований, использованные в ходе изучения поставленных научных проблем.

Выбор соискателем объекта и предмета исследования обоснован, соотносится с положениями, выносимыми на защиту, и результатами исследования, имеющими **научную новизну**, а именно:

- на основе систематизации разнообразных вариантов исследовательской интерпретации игровой деятельности представлено авторское определение детской игры, важнейшими характеристиками которой являются целенаправленность и целесообразность, самоорганизация и добровольность, целостность и интегративность, нормативность и креативность;

- с опорой на результаты собственного исследования разработан авторский подход к классификации различных видов детских игр в современной культуре;
- проведен анализ научных подходов к изучению формирования социокультурной идентичности, показавший ее кризисное состояние и позволивший аргументировать значимость детской игры в процессе выхода из кризиса;
- проведено комплексное исследование детской субкультуры и детской игры с точки зрения их участия в процессе инкультурации;
- проанализировано и аргументировано влияние разных типов и видов детских игр на формирование коллективной и индивидуальной идентичности; выявлено пограничное положение компьютерной игры на стыке детской игры и искусства и ее роль в процессах социализации и инкультурации;
- впервые взаимосвязь всех типов игр представлена в виде модели игрового массива, что позволило конкретизировать специфику трансформации детской игры и ее влияние на формирование российской социокультурной идентичности.

Практическая значимость диссертационного исследования Шереметьевой М. А. состоит в том, что его результаты могут найти применение в сфере профессиональной организации коммуникативных процессов для детской и подростковой аудитории, в деятельности учреждений культурно-досуговой сферы, могут быть использованы в учебном процессе при разработке новых форм, методов и приемов учебной и внеучебной деятельности, в том числе цифрового, электронного и дистанционного формата, а также при подготовке лекционных и семинарских занятий по различным дисциплинам культурологического цикла.

Во «Введении» обосновываются актуальность темы исследования, описывается степень разработанности проблем детской игры, идентичности и роли детской игры в формировании социокультурной идентичности. В этой

части диссертации определены объект и предмет исследования, его научная новизна, сформулированы цель и задачи работы, положения, выносимые на защиту. В качестве теоретико-методологической основы исследования роли детской игры в процессах социокультурной идентификации был выбран деятельностный подход к анализу феноменов культуры (Э. С. Маркарян, М. С. Каган, В. С. Степин и др.). Поставленные задачи решались посредством применения сравнительно-исторического, типологического метода, эмпирических методов (опрос, наблюдение и пр.). Метод моделирован был применен для построения авторской модели игрового массива. Источниковая база исследования включает в себя нормативно-правовые акты и иные документы, материалы периодической печати, Интернет-сайтов и социальных сетей, посвященных вопросам игровой деятельности детей, компьютерные игры («Ведьмак», «Цивилизация», Assassin's Creed, Age of Empires, Europa Universalis, Mass Effect). Также диссертантка в ходе решения поставленных задач опиралась на результаты собственного эмпирического исследования, проведенного в форме опроса школьников и взрослых в 2012-2018 гг. в г. Хабаровск. Во «Введении» выделены теоретическая и практическая значимость диссертационного исследования. Его результаты прошли апробацию при организации и проведения культурно-досуговых игровых программ для учащихся начальных классов, в ходе более десяти научных и научно-практических конференций Международного и иного уровней, а также в 19 публикациях автора, в том числе в 4 публикациях в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки Российской Федерации, в том числе одной – в журнале, входящем в международные реферативные базы и системы цитирования.

В первой главе диссертации «Детская игра как философско-культурологическая проблема» рассматривается развитие представлений об игре в истории культурологической мысли: анализируются эволюционный, деятельностный, психоаналитический, феноменологический, герменевтический, игровой, символический, структурный,

синергетический и др. подходы к пониманию этого феномена. М. А. Шереметьева делает вывод, что «наиболее адекватным в решении задач аналитики детской игры и ее развития в культуре представляется интеграция деятельностного и системного подходов» [с. 24-25], что достаточно убедительно показано в ее исследовании. При описании подходов к изучению детской игры диссертантка выделяет историко-этнографическое, психолого-педагогическое, философское, социологическое, интегративное и культурологическое направления. Автор диссертации считает культурологический подход к изучению детской игры наиболее перспективным, поскольку он предполагает подлинную интеграцию представлений о детской игре, ее специфике и значении. В первой главе работы указывается, что культурологический подход, носящий междисциплинарный характер, «позволит осуществить анализ детской игры как исторически развивающегося, сложного, многогранного явления» [с. 34], с чем, безусловно, следует согласиться.

Отталкиваясь от идей О. Финка и М. С. Кагана и подкрепляя свои научные взгляды опытом целого ряда отечественных и зарубежных специалистов в области культуры, диссертантка предлагает собственное определение игры, как *«самоорганизующейся деятельности одного или нескольких людей, в предлагаемых обстоятельствах по определенным правилам, сопровождающейся расхождением видимого и смыслового поля, осуществляемой ими добровольно, на основе свободного выбора, цели и результат которой не выходят за её рамки»*, в ходе которой «происходит становление самосознания ребенка, его социализация, инкультурация и идентификация» [с. 46-47]. Таким образом, в 3 параграфе первой главы диссертации выделен целый ряд сущностных характеристик игры, позволяющих с достоверностью исследовать феномен детской игры и его значение в процессе идентификации. Заслуживает внимания, выявление автором диссертации двух факторов, формирующих игру: нормативного и креативного. Эта идея стала своеобразной красной нитью всего

диссертационного исследования Шереметьевой М. А. При систематизации игр она, опираясь на количественный и качественный критерии, выделяет коммуникативные, интеллектуальные, эмоциональные игры (преобладает креативный элемент), игры-испытания и игры движения (преобладает нормативный элемент).

Во второй главе «Социокультурная идентичность: сущность, структура и динамика» прослеживается становление научных представлений об идентичности и о специфике социокультурной идентичности, выводится опорное определение идентичности личности. Исходя из существующего в культурологии представления о современной культуре, как переживающей кризис, автор диссертационного исследования делает вывод об особой ситуации в существующем ныне обществе: о наличии в нем кризисных явлений в процессах идентификации. Причиной этого автор вслед за авторитетными философами, психологами и социологами называет неспособность человека в условиях современного социума соотнести себя с определенными ценностными значениями, что вызвано, во-первых, множеством ролей им исполняемых, а, во-вторых, интенсивными и быстрыми трансформациями социокультурного пространства.

В третьей главе «Детская игра как фактор формирования социокультурной идентичности», во-первых, выявлены различия в содержании понятий «культура детства» и «субкультура детства», во-вторых, определено значение игры в детской субкультуре, установлена роль различных типов игры в процессах социализации, инкультурации и идентификации личности (например, архаичные игры формирует экзистенциальное ядро идентичности, традиционные игры важны для формирования этнокультурной идентичности, современные – для формирования поколенческой идентичности). Наибольший интерес вызывает осуществленный диссертанткой анализ значения компьютерных игр в самопрезентации, самоидентификации и идентификации личности,

поскольку в условиях современного дигитализированного коммуникативного пространства, компьютерные и сетевые игры, наряду с принадлежностью к сообществам социальных сетей, стали одним из основных вариантов идентификации и самоидентификации детей и подростков, и не только их. Например, происходит объединение и общение, а через них трансляция и усвоение ценностных установок и моделей поведения игроками посредством различных цифровых он-лайн сервисов, предлагаемых разработчиками игр (типа World of Tanks, World of Warplanes, World of Warships) и специальных проектов он-лайн сервисов распространителей компьютерных игр (например, Steam). М. А. Шереметьева предлагает рассматривать компьютерные игры как особый жанр искусства, играющий важнейшую роль в коммуникационных процессах современного общества. И, наконец, опираясь на данные опросов и наблюдений, диссертантка делает выводы о трансформации значения игры в процессах идентификации современного россиянина: снижается доля и роль традиционных коммуникативных и эмоциональных игр, игр движения, сужается репертуар традиционных интеллектуальных игр.

Безусловным достижением М. А. Шереметьевой является построение в рамках ее диссертационного исследования модели игрового массива, включающей три слоя – стрежневой, мантию и оболочку (и, соответственно, три типа игр – архаичные, традиционные народные и современные), а также два их класса – нормативные и креативные. Данная модель отражает и четыре вида игр – коммуникативные, интеллектуальные, эмоциональные и игры движения – как сегменты игрового массива. Применяя данную модель, автор исследования делает выводы о сужении стрежневого слоя игр, обеднении детского игрового репертуара.

В **«Заключении»** диссертации «Трансформация детской игры в контексте формирования российской социокультурной идентичности» подведены итоги исследования и представлены его ключевые выводы, соответствующие его целям, задачам и положениям, выносимым на защиту.

Диссертация Марины Анатольевны Шереметьевой представляет собой глубокое, тщательное и добросовестное исследование-обобщение целого ряда связанных между собой научных проблем: игра как феномен культуры, значение игры в формировании идентичности, природа социокультурной идентичности, особенности процессов идентичности в современном обществе, специфика идентичности в условиях современной российской культуры, трансформация игры в отечественной культуре. Диссертация «Трансформация детской игры в контексте формирования российской социокультурной идентичности» является многогранным, многоаспектным и многопроблемным исследованием, чем, возможно и объясняется ряд вопросов к ней. Поэтому наряду с общей высокой оценкой работы хотелось бы высказать **некоторые замечания**.

1. В диссертационном исследовании не определено понятие «современная культура», и поэтому, в любом случае, когда идет речь о трансформации игры, не совсем понятно, игры каких периодов российской культуры сопоставляются. Игра, как и общество в целом, как и культура, изменяется, но для данного исследования важно, игры каких эпох, периодов российской культуры сравниваются. Обедняются, сужаются, заменяются, переносят в он-лайн какие детские игры (последних пяти лет, последнего десятилетия, постсоветского периода и пр.) по сравнению с играми, опять же, какого периода (советского, 90-х гг. прошлого века, нулевых годов века нынешнего и т.п.)? Это важно для осуществления выводов об изменении детской игры в России, потому что и российская культура, и мировая в целом, крайне интенсивно трансформируются, поскольку сложившаяся техногенно-инновационная цивилизация зависима от появления новых технологий, обновление которых происходит, по заявлению некоторых исследователей, каждые полгода¹.

¹ Соболев М. Информационные технологии в образовании: «за» и «против» [Электронный ресурс] // Сайт «Консалтинговая компания «Сфинкс». – Код доступа: <http://www.sphinx.su/node/195> (дата обращения: 31.01.2021).

2. При изучении феномена игры в рамках данного исследования был выбран подход О. Финка, утверждавшего что, «игра есть исключительная возможность человеческого бытия» [с. 34]. Думается для решения круга проблем, обозначенных в данной диссертации, следовало уделить внимание и концепции Й. Хейзинги, считающего игру явлением старшим по отношению к культуре. В диссертации неоднократно указывается, что детская игра – это пробное действие, действие «понарошку», его имитация, позволяющее ребенку конструировать реальность и включать в него пока еще недоступные ему или опасные для него вещи, процессы и т.п. (больница, школа, газовая плита или печь, другой континент, город, природный климат и пр.), что способствует их освоению и включению в личный опыт, познанию и научению обращению с ними или поведению в предлагаемых обстоятельствах. Но подобные действия, по замечанию Й. Хейзинги, характерны не только для человека, но и для животных, которые в игре, помимо прочего, обучаются определенным видам действий и осваивают определенные виды деятельности (например, охота). Таким образом, следует учитывать, что игра, как животных, так и детей, скорее, имеет инстинктивную, бессознательную природу.
3. Дискуссионным является понимание современной культуры как переживающей кризис. Г. Зиммель, утверждал, что культура – это постоянно сдерживаемый кризис², имея в виду, что она непрерывно обновляется, изменяется и трансформируется. Кризисом же культуры, зачастую, называют те ее изменения и трансформации, которые вызывают негативную оценку, неприятие, и даже отвержение у ее носителей. Итак, общество и в первых десятилетиях XXI в. переживает сущностно присущие культуре процессы ее обновления, возможно, слишком быстрые и интенсивные. Нынешнее поколение россиян, как и

² Зиммель Г. Избранное. – М.: Юрист, 1996. – Т. 1. – С. 493.

общество в целом, имеет дело с формированием культуры нового типа, и неприятие ее не может служить основанием для объявления некоего «культурного кризиса». Но, в этом случае, сложности в процессах идентификации личности следует рассматривать не с позиций кризиса культуры, а как психологическую проблему возрастных кризисов, когда личность в определенном возрасте теряет способность полноценно и безболезненно отождествить себя с некоторыми мировоззренческим, ценностным и пр. комплексами. И эти противоречия вовсе не являются специфическими для современной культуры, а наличествовали в жизни людей во все эпохи и времена. Остроту этим переживанием в XXI в. придает лишь слишком высокая динамичность культуры.

4. В связи с вышесказанным требуется обсудить, что в условиях формирующегося «цифрового» типа культуры, когда коммуникационные процессы преимущественно протекают посредством информационных технологий, игры, скорее, не сужаются и обедняются, а переносятся в сферу сетевого взаимодействия, что, в свою очередь, приводит к возникновению и нетрадиционных вариантов идентификации, о которых автор диссертационного исследования успел заметить (например, использование аватарок в интернет-общении). Следует отметить, что наступает новая эра в истории игры, ее значение в процессах идентификации личности возрастает, поскольку геймификация – в последнее десятилетие одно из самых перспективных направлений в организации коммуникаций с различными видами аудиторий, тем более с аудиторией детской. Но, конечно же, в условиях современных цифровых коммуникаций игра значительно трансформируется, что и требует дальнейшего серьезного исследования.

Действительно, М. А. Шереметьева в своей диссертации вступила в поле тех культурологических проблем, где исследования только начинаются,

поэтому практически, не имеют определения и не описаны свойства такого культурного явления как, например, компьютерные и сетевые игры. Поэтому высказанные замечания носят рекомендательный характер, не снижая высокой оценки диссертационного исследования М. А. Шереметьевой, раскрывающего важную научную проблему в рамках выбранных ею подходов.

Достоверность результатов исследования и обоснованность научных положений определяется логикой его построения, широтой источников и эмпирической базы, применением комплекса методов, адекватных предмету диссертации, успешной апробацией основных результатов исследования в научных публикациях и в выступлениях на научно-практических конференциях различного уровня.

Соответствие диссертации требованиям ВАК РФ. Представленное к защите диссертационное исследование Шереметьевой Марины Анатольевны вносит объективный вклад в изучение феномена детской игры и ее роли в процессах социокультурной идентификации. Обоснованные автором диссертации результаты исследования значения детской игры как фактора социокультурной идентификации в динамично трансформирующейся культуре современного общества актуальны, обладают новизной и аргументированы. Изложение научных результатов исследования строго, последовательно, логично, академично. Поставленные в диссертации задачи решены, а заявленная цель достигнута.

Положения исследования и его основные идеи отражены в автореферате диссертации.

Диссертация **«Трансформация детской игры в контексте формирования российской социокультурной идентичности»** является самостоятельным, достоверным, завершенным квалификационным трудом, соответствующим профилю совета Д 999.158.03, содержащим решение значимых для теории и истории культуры проблем, и по своему научному уровню и практическим результатам соответствует п. 9, 10, 11, 13, 14

«Положения о присуждении ученых степеней» (утв. постановлением Правительства Российской Федерации от 24.09.2013 г. № 842, ред. от 01.10.2018 г. № 1168), а ее автор Шереметьева Марина Анатольевна заслуживает присуждения ученой степени кандидата культурологии по специальности 24.00.01 – Теория и история культуры (культурология).

Отзыв подготовлен кандидатом культурологии, доцентом по кафедре философии и культурологии, доцентом кафедры «Философия и культурология» Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Тихоокеанский государственный университет» Потапчук Еленой Юрьевной.

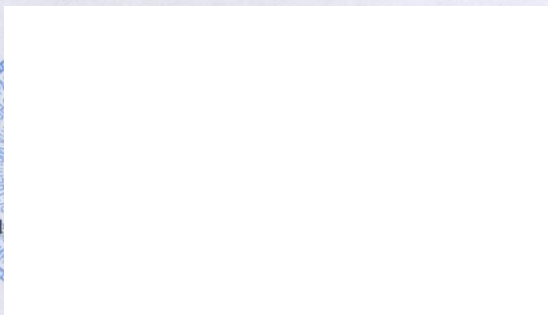
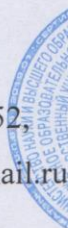
02.02.2021 г.

Официальный оппонент:

кандидат культурологии
по специальности 24.00.01 – Теория культуры,
доцент по кафедре философии и культурологии,
доцент кафедры «Философия и культурология»,
Федеральное государственное
бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тихоокеанский государственный университет»,
г. Хабаровск

Елена Юрьевна
Потапчук

Адрес: 680035, г. Хабаровск,
ул. Тихоокеанская, д. 136,
мобильный телефон: 8 909 806 9252
электронная почта: epotapchuk@mail.ru



со
ука