



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

**«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)**

Суханова ул., д. 8, г. Владивосток, 690950 Телефон (423) 2433472, Факс (423) 2432315
Эл. почта: rectorat@dvfu.ru Сайт: <http://www.dvfu.ru>

«УТВЕРЖДАЮ»
Брио проректора по науке
и инновациям ДВФУ
О.Л.Щека
 2016 г.

ОТЗЫВ

ведущей организации на диссертацию Копытина Сергея Михайловича:
«Механизмы формирования, функционирования и трансляции
субкультурной идентичности (На примере российского сообщества ролевых
игр)», - представленной на соискание ученой степени кандидата
философских наук по специальности 24.00.01 – теория и история культуры

Динамизм развития современного общества, в значительной степени связанный с появлением новых культурных форм коммуникации, ростом мобильности, быстро возникающих и исчезающих культурных общностей, значительно расширяет фронт культурологических исследований, одновременно придавая им особую актуальность. Диссертация С. М. Копытина отвечает этой тенденции на востребованность культурфилософской рефлексии над новыми феноменами культуры, к которым безусловно можно отнести и широкое распространение ролевых игр. В сегодняшнем обществе лицо тенденция формирования достаточно больших социальных групп, стремящихся не столько противопоставить себя наличной общественно-культурной норме, сколько создать альтернативные ей варианты, позволяющие адекватным для членов таких сообществ образом обрести собственную социальную идентификацию. В первую очередь это касается молодежи, которая ищет разные способы определения своего места в социально-культурном поле. В большинстве случаев такой поиск не связан с профессиональными стремлениями и достижениями индивида, а касается

досуговой сферы его экзистенции. Из работ крупных философов и культурологов XX века известно, что именно досуговая сторона жизни, часто имеющая отношение непосредственно к игре, и оказывается доминантой, ответственной за осознание личностью своей подлинной природы и культурной идентичности. Особенно это важно для больших сообществ людей, населяющих современные крупные города, в которых темп жизни и связанная с ним необходимость решения сложных вопросов межличностной и профессиональной коммуникации порой не позволяют молодому человеку в полной мере реализовать свои творческие потенции и личностные амбиции. Одним из способов их реализации и служит создание и участие в разного рода игровых сообществах, в которых конституированная их членами «параллельная реальность» позволяет дать выход нереализованным в реальности объективной способностям и талантам. Участники ролевых игр формируют устойчивые сообщества, что позволяет (по крайней мере гипотетически) рассматривать их как субкультурные, т. е. наделенные теми или иными признаками идентичности.

Социальная активность молодежных суб- и контркультурных движений второй половины XX века показала, что их роль и влияние на общество чрезвычайно существенны, а пренебрежительное отношение к ним со стороны официальных властей и общества в целом может обернуться расшатыванием устоев и ценностей самого этого общества. И хотя в нашей стране, и в первую очередь в СССР, общественный вес неофициальных молодежных движений был ниже, чем на Западе, опыт западной политической, культурной жизни тех десятилетий доказал, что подобного рода виды социальной активности сегодня не могут быть оставлены без внимания и должны всесторонне изучаться общественными науками. Однако нельзя сказать, что до сих пор такой культурно-социальный феномен, как, например, сообщество ролевых игр был бы всесторонне изучен и представлен в отечественной гуманитарной мысли. Имеющиеся на данный момент исследования по проблеме носят, по преимуществу, более общий

характер. Поэтому совершенно очевидно, что актуальность диссертационного исследования С. М. Копытина чрезвычайно высока. Работа актуальна тем более, что в ней проводится философско-социологический анализ не только игровых сообществ западных, европейских регионов России, но и Дальневосточного региона.

Целью исследования ставится выявление, с одной стороны, специфического характера социокультурных форм молодежной субкультуры сообщества ролевых игр, а с другой – структурно-семиотических механизмов формирования, функционирования и трансляции субкультурной идентичности. Данная цель последовательно реализована автором на всех этапах исследования через решение конкретных теоретических задач, связанных с предметом диссертации. Для достижения поставленных целей в работе используется ряд методологических подходов, разработанных в семиотике, философии, социологии и истории: феноменологический метод, структурно-семиотический, герменевтический, сравнительно-исторический.

Следует отметить научную новизну исследования. В диссертации был предпринят комплексный анализ феномена ролевой игры, в результате которого продемонстрирована сложность ее семиотической структуры, множественность принципов знакового моделирования и связь структурно-семиотических особенностей ролевой игры с эстетическими и герменевтическими закономерностями. Посредством осмыслиения игры как механизма формирования субкультурной идентичности автор работы показал характерные особенности миропонимания представителей сообщества ролевых игр. Особого внимания заслуживает попытка применения С. М. Копытиным комплексного подхода к изучению ролевых сообществ, включающего различные формы описания черт изучаемой культуры и экспликации ее сущности. Речь идет о феноменологическом, структурно-семиотическом и герменевтическом методах.

Полученные автором результаты имеют теоретическую значимость и вносят существенный вклад в развитие социологических исследований и

наук о культуре. В работе проведена обоснованная систематизация концепций социальной и культур-философской сущности сообщества ролевых игр. В полной мере раскрыто понятие молодежной субкультуры, представлена внутренняя структура сообщества ролевых игр, описаны функции каждого из его элементов. Диссертационное исследование позволяет применять сформулированные в нем философские и культурологические концепции к изучению и анализу феномена субкультуры – как в общем, так и в ее конкретных проявлениях.

Работа С. М. Копытина обладает и практической значимостью. Ее положения и результаты могут использоваться в различных формах социальной работы с представителями молодежных субкультур, а также в преподавании курсов по философии и культурологии или тех их разделов, которые имеют непосредственное отношение к изучению феномена молодежной субкультуры.

Не вызывает сомнений достоверность и важность предпринятых диссидентом эмпирических социологических исследований молодежных сообществ ролевых игр, результаты которых могут использоваться для дальнейшего анализа рассматриваемого предмета в философии, социологии и культурологии. Данные исследования проводились на основании комплекса валидных предмету методов, соответствующих целям и задачам осуществляющей работы, что подтверждается высокой научностью их результатов, презентативным объемом выборки, содержательным анализом и обработкой полученных данных.

Диссертация имеет четкую структуру и состоит из Введения, трех глав, библиографического списка, содержащего 123 источника, и двух Приложений.

Во Введении обоснована актуальность проблемы и темы исследования; показана степень разработанности проблемы; определены объект и предмет исследования; четко сформулированы цель работы, а также задачи, реализация которых необходима для ее достижения. Показаны

научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы; сформулированы положения, выносимые на защиту; приведены сведения об аprobации диссертационного исследования.

Четко прослеживается личный вклад автора в формирование теоретической и реализации практической сторон исследования. Следует подчеркнуть высокую профессиональную компетентность автора, адекватность определения проблемного поля, правомерность и системообразующий характер выводов. С. М. Копытин продемонстрировал компетентность в использовании научного аппарата, аргументированность и обоснованность защищаемых положений.

Первая глава диссертации посвящена обзору и интерпретации различных подходов к социокультурному феномену молодежных субкультур в исследованиях по философии, социологии и культурологии. Вначале рассматривается западная научная традиция, в которой интерес к данной проблеме возник как реакция на социокультурные события, имевшие место в 60-х годах XX века и повлиявших непосредственно на само общество. Подход к вопросу о субкультурах разрабатывался в контексте девиантологических исследований середины двадцатого века, в которых субкультуры представлены как социальные аномалии. Однако дальнейшие исследования показали, что природа субкультур не может быть описываема только лишь в терминах социальной девиации. Поэтому на Западе в тот же период возникли социологические теории, которые подходили к феноменам молодежной культуры, как к положительным явлениям. Особенности молодежных движений связывались с проблемой адаптации личности к социальной системе. При этом Т. Парсонс, чья позиция рассматривается в исследовании, утверждал, что субкультурные сообщества обладают меньшей самодостаточностью, чем «основное» общество. С данной позицией не согласен автор диссертационной работы, утверждающий, что молодежные субкультуры часто претендуют на идеологическую самодостаточность, представляя собой определенный стиль жизни, формируя миропонимание

субъекта, дополняющее мировоззренческую культурную норму. Другие западные исследователи полагали, что феномены молодежной культуры могут объясняться как альтернативные механизмы ее социализации, компенсирующие социальный и экзистенциальный дискомфорт личности. Структурный функционализм, рассматривающий общество как организованную систему, в которой каждый элемент выполняет определенную функцию, имеет тот недостаток, что предоставляет мало возможностей для изучения частных социокультурных феноменов.

С конца 1960-х годов набирают силу так называемые контркультурные исследования, представленные трудами Т. Роззака и Ч. Рейча. В них проводится мысль, что контркультура есть неотъемлемая часть современного западного общества и не должна рассматриваться в отрыве от общих социальных проблем. Цель контркультуры – изменение картины мира, способов познания и общения.

В контркультурных исследованиях складывается подход к изучению маргинальных сообществ в контексте игрового миропонимания и эстетизации повседневности, поэтому особое внимание в них уделяется досуговым практикам в жизни контркультурных сообществ. Бунт молодежных движений 60-х был направлен на решения не столько политических, сколько эстетических задач.

С другой стороны, работы школы культурных исследований с 1970-х предлагали понимать молодежные субкультуры как форму семиотического сопротивления официальной буржуазной культуры и как систему символьских ответов на социокультурные вызовы.

Автор диссертационной работы показывает, что разнообразие и сложность субкультурной среды привели западных ученых к новой методологии, способной адекватно отразить сложившуюся картину. Поиск такой новой методологии был основан на критической позиции по отношению к наследию «бирмингемской школы». Постсубкультурные исследования предлагали вообще отказаться от термина «субкультура», что

привело к попыткам систематизации новых представлений в соответствии с конкретной формой молодежной культуры.

Отдельный раздел первой главы диссертации посвящен рассмотрению положения дел в отечественных исследованиях молодежных культурных движений и связанных с ними трудностей, проистекавших из конкретных социально-политических реалий жизни в бывшем СССР. В числе наиболее известных исследователей названы имена И. Кона, В. Ливанова, В. Левичевой, Ф. Шереги. Специальный акцент ставится на опыте структурно-семиотического анализа, осуществленного в 1980 – 1990-х гг. Т. Б. Щепанской. С ее точки зрения общество является мультикультурным образованием, в рамках которого существуют разные культурные среды как нормативные и знаковые комплексы. Субкультура и «основная» культура взаимодополнительны. Основа возникновения и функционирования субкультуры – это символ, становящийся центром консолидации первичного сообщества. Цель анализа, согласно Щепанской, - изучение процессов интерпретации символа и связанных с ним поведенческих реакций.

С. М. Копытин обращается к вопросу о роли культурной диффузии в становлении российских субкультурных сообществ. Авторы отечественных исследований считают, что происхождение большинства субкультур в России связано с культурной диффузией, а большая их часть развивалась с оглядкой на зарубежные аналоги.

Не обходит молчанием диссидентант и таких мыслителей, как Ю. М. Лотман, М. М. Бахтин. Концепция карнавально-смеховой культуры Бахтина дает возможность увидеть базовые формы гротеска в современных пограничных культурных явлениях, включающих и молодежные движения.

Вторая глава диссертационного исследования рассматривает ролевую игру как основную форму субкультурной практики сообщества ролевиков. Здесь автором исследования рассматриваются проблемы дефиниции понятия ролевой игры и способов ее научного описания. Указывается, что с 1990-х гг. ролевая игра перестает быть лишь педагогическим или психологическим

инструментом и превращается в базовую форму деятельности для поклонников художественной литературы, которые находят в ней возможность творческой самореализации.

Далее С. М. Копытин указывает на многозначность термина «ролевая игра», дает авторское определение этого понятия и предлагает новый комплексный подход к изучению феномена ролевой игры, опираясь на классические философские идеи Канта, Шиллера, Шопенгауэра и ряда других мыслителей, а также на труды такого исследователя, как Йохан Хейзинга. Комплексный подход включает в себя структурно-семиотический, феноменологический, историко-описательный подходы.

Важнейшими для структурно-семиотического подхода являются различия игр по пространственным характеристикам, по принципу отбора игроков, по сущности моделируемого мира, по временной протяженности. Диссертант показывает и разъясняет существенные элементы игры: персонаж, роль, игровая цель и связанный с нею баланс игры. На основании этого ролевую игру можно понимать как знаковую систему. Одним из промежуточных результатов семиотического анализа, предпринятого в диссертации, является интерпретация ролевой игры через ее сравнение с драмой и обнаружение общих черт и различий, представленных автором в итоговой таблице.

В заключительном разделе второй главы С. М. Копытин обращается к герменевтике ролевой игры, предпринятой исходя из герменевтической эстетики М. М. Бахтина и введенного им противопоставления «автор – герой». Применение эстетической теории Бахтина к интерпретации ролевых игр возможно и продуктивно, с точки зрения диссертанта, потому, что конкретные культурные формы способны демонстрировать взаимопроникновение эстетического и игрового начал, примером чего и служит ролевая игра, представляя собой пограничное явление, близкое к таким игровым формам художественной культуры, как хэппенинг или перформанс.

В результате проведенного во второй главе структурно-семиотического и культурфилософского анализа автор приходит к заключению, что ролевая игра есть пограничная форма художественной культуры – синтез игры и драмы.

Третья глава исследования обращается к специфике субкультурной идентичности сообщества ролевых игр. С точки зрения С. М. Копытина феноменологический подход к пониманию идентичности способен объединить три различимых в ней смысловых аспекта: сознательной самоидентификации, психологического переживания и форм социальной презентации.

Особое внимание уделяется механизмам генезиса и функционирования субкультурной идентичности. В этой связи внимание автора исследование переносится на рассмотрение социокультурных характеристик сообществ и их социальной организации. В контексте этого приводятся и анализируются статистические результаты социологических исследований таких сообществ. Обращается внимание на творческий характер ролевых игр, требующих от их участников разноплановой подготовки, которая включает различные материальные и информационные аспекты. Дальнейший анализ российской ролевой субкультуры выделяет и проясняет такие характерные черты, как гетерогенность, децентрализованный характер развития и функционирования российского ролевого движения.

В исследовании дается авторская типология ролевых объединений (команда, клуб, ассоциация клубов, мастерская группа), выделяются критерии существования клуба ролевиков. Все теоретические обобщения подтверждаются эмпирическими данными формирования ассоциаций по Дальневосточному региону.

Третий раздел третьей главы посвящен субкультурной идентичности и специфике идентичности в субкультуре сообщества ролевиков. Анализ, как и выше, проведен на основе широкого эмпирического материала,

полученного при изучении ролевого сообщества Санкт-Петербурга. При этом указывается на несколько главных признаков: самореференция ролевика, особенности миропонимания, включенность в определенные семиотические структуры, к которым относятся формы повседневной коммуникации, традиции, мифология сообщества.

Заключительный раздел посвящен знаковым системам и их интерпретациям, понятым как способ формирования и трансляции субкультурной идентичности.

Автор исследования приходит к выводу, что субкультурное миропонимание можно представить в виде сложной системы, в центре которой находится повседневная практика в ее фактическом существовании. В разных субкультурах варьируются базовые элементы: например, миф может занимать господствующее положение в одной и быть его лишен в другой субкультуре, разделяя свое место с другими типами миропонимания.

В Заключении представлены основные результаты проведенного исследования, сформулированы выводы в соответствии с поставленными прежде задачами.

В целом диссертационную работу С. М. Копытина отличает высокая степень разработанности проблемы, новизна, четкость и строгость понятийного аппарата, представленного на основе изучения и анализа философской, социологической и культурологической литературы.

Исследование диссертанта имеет широкие перспективы в плане использования его результатов в процессе образования и практического приложения в дальнейшей научной деятельности.

Все вышеизложенное свидетельствует о научной зрелости автора. Вместе с тем следует высказать следующие замечания:

1. Определение ролевой игры как «формы досугово-творческой деятельности, объединяющей вокруг себя особое субкультурное образование – сообщество ролевых игр» не может быть признано удачным, так как вряд

ли является корректным включение определяемого термина в само определение.

2. На стр. 110 автор пишет, что чрезмерное расширение понятия идентичности может также быть подвергнуто критике, а его сближение с любым актом самоидентификации может лишить этот термин содержания. Однако этот тезис ни следует из предшествовавших ему рассуждений, ни эксплицируется ниже. Далее утверждается, что идентичность как феномен является фактом сознания. Но понятие факта сознания требует все-таки дополнительного пояснения, показа того, что мы имеем дело именно с ним. Ссылка на то, что понимание идентичности связано с *переживанием* смысла ничего не поясняет и выглядит как формальный отсыл к проблематике трансцендентальной философии, но при этом совершенно ненужный в данной ситуации.

3. Соискатель применил структурно-семиотический подход к анализу ролевых игр и этот классический культурологический метод здесь оказался как никогда к месту. Пожалуй, наиболее новаторская часть работы – попытка связать ролевое означаемое с процессом самоидентификации. На эту связку действительно следует обратить особое внимание в исследовании, которое (это показывает сам автор) может носить только комплексный характер. Но возникает методологическая проблема состава этой комплексности. Так, само обращение к знаковой природе ролевых игр в аспекте идентичности требует привлечения психоаналитической методологии, связанной с дифференцией “символическое – воображенное”. Таким образом, призывая к комплексности анализа, можно обосновать отсутствие этой (или другой) достаточно разработанной методологии? Не лучше ли было ограничить себя (с теоретической точки зрения это вполне корректно) одной методологией (в данном случае структурно-семиотической) и не претендовать на целостное видение исследуемого феномена?

Высказанные замечания не являются принципиальными и не умаляют объективных достоинств осуществленного Копытиным Сергеем Михайловичем диссертационного исследования. Работа выполнена на высоком научно-исследовательском и методическом уровне, а ее содержание демонстрирует глубокое понимание автором исследуемого вопроса.

Основные положения диссертационного исследования изложены в публикациях общим объемом 4,94 п. л., из которых 4 публикации в изданиях, рекомендованных ВАК МОиН РФ, общим объемом 2,03 п. л.

Автореферат и публикации автора достаточно полно отражают основное содержание диссертации и соответствуют всем требованиям, предъявляемым к данному виду работ.

На основании вышеизложенного считаем, что диссертационное исследование «Механизмы формирования, функционирования и трансляции субкультурной идентичности (на примере российского сообщества ролевых игр) Копытина С. М. соответствует требованиям, изложенными в п. 9, 10, 11, 13, 14 «Положения о присуждении ученых степеней» утвержденного постановлением Правительства РФ от 24 сентября 2013 г., №842, предъявляемым к кандидатским диссертациям, а ее автор – Копытин Сергей Михайлович заслуживает присуждения ученой степени кандидата философских наук по специальности 24. 00. 01 – теория и история культуры.

Отзыв подготовлен д.ф.н., проф. кафедры философии С.Е.Ячиным и к.ф.н., доцентом Федчуком Д.А. и утвержден на заседании кафедры философии Школы гуманитарных наук ФГАОУ ВПО «Дальневосточный федеральный университет» 30 мая 2016 г. Протокол № 8.

Зав. кафедрой философии ДВФУ,
д. филос. н., проф.

С.Е. Ячин

Доцент кафедры философии ДВФУ, к.ф.н.

- Д.А. Федчук

Секретарь

С.В. Левшин