

**О Т З Ы В**  
на автореферат диссертации  
**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

Диссертационное исследование С.М. Копытина посвящено актуальной проблеме формирования, функционирования и трансляции субкультурной идентичности. Философы, культурологи, социологи фиксируют, что современное общество становится все более «детским», в нем преобладает развлекательный компонент, наблюдается повышенный интерес к игровой деятельности, распространена индивидуалистическая установка на потребление, наслаждение, стремление к эмоциональным переживаниям. В условиях инфантилизации культуры идентичность субъекта отличается гибкостью, неустойчивостью, ситуативностью. В данном контексте обращение к проблеме субкультурной идентичности видится крайне своевременным.

Автор справедливо отмечает, что в современных культурфилософских исследованиях проблема становления социокультурной идентичности поднимается достаточно часто. Однако в большинстве случаев в поле зрения исследователей оказываются традиционные формы идентичности – гендерная, этническая, национальная. В связи с этим вполне обоснованной является мысль о необходимости и возможности продуктивного изучения феномена идентичности через локальные социокультурные презентации, что автор в своем исследовании и делает на примере российского сообщества ролевых игр.

В автореферате кандидатской диссертации С.М. Копытина в соответствии с нормативными требованиями последовательно излагается «Введение» диссертации, основное содержание ее трёх глав (9 параграфов), перечисляются опубликованные по результатам исследования работы. Автор довольно четко фиксирует свое понимание терминов «субкультура», «ролевая игра», «идентичность», исследуя широкий круг вопросов от истории изучения молодежных субкультур как социокультурного феномена до семиотики ролевой игры.

Вполне корректно, содержательно и вместе с тем лаконично в автореферате формулируются объект и предмет исследования, актуальность заявленной проблемы диктует автору определенную логику в выборе ключевых задач исследования, которые отличаются четкостью и ясностью постановки. Как показывает знакомство с авторефератом, все поставленные задачи последовательно и достаточно убедительно автором решаются.

Особого внимания, на наш взгляд, заслуживает тщательно проработанная теоретико-методологическая база исследования, которая строится на структурно-семиотическом, герменевтическом, феноменологическом методах, позволивших адекватно и успешно решить поставленные задачи. Данный опыт может быть интересен многим специалистам в области философии культуры и культурологии, занимающимся изучением альтернативных форм идентичности и механизмов ее генезиса, функционирования и трансляции.

Диссертационная работа отличается выдержанностью в рамках заданной темы,

что отражено в постановке выносимых на защиту основных положений. Удачно построена и логически обоснована структура работы, что позволяет ясно проследить ход мысли автора, динамику развертывания содержания. Объем работы (191 страница, включая список литературы и приложения) вполне достаточен для выполнения поставленных научных задач.

Новизна полученных диссидентом результатов заключается в том, что, во-первых, исследование содержит комплексный анализ ролевой игры как центральной социокультурной формы субкультуры сообщества ролевых игр; во-вторых, анализ повседневных социокультурных практик российской субкультуры ролевиков, выступающих в качестве механизмов формирования и функционирования субкультурной идентичности, позволил раскрыть специфику этого вида идентичности и особенности связанного с ним субкультурного миропонимания; в-третьих, успешно применена философско-культурологическая методология, с помощью которой удалось описать взаимосвязь характерных структурно-семиотических, эстетических и феноменологических черт изучаемой субкультуры.

Теоретическая и практическая значимость результатов диссертационного исследования определяется тем, что в работе осуществлен комплексный философско-культурологический анализ конкретных социокультурных форм молодежной субкультуры, а не только общие вопросы субкультурной идентичности, изучен российский контекст исторического развития субкультуры ролевиков и явления, выходящие за рамки субкультурных практик, но имеющие значимый объяснительный потенциал. В предложенном диссидентом исследовании аргументировано подвергаются пересмотру существующие в науке представления о молодежных субкультурах.

Положения и результаты исследования также имеют важное прикладное значение и могут быть использованы в различных формах аналитической, методической работы, в рамках социокультурного проектирования, культурно-просветительской и досуговой работы, предполагающие взаимодействие с представителями молодёжных субкультур.

В целом, выводы, сделанные автором в главах и в заключении по результатам исследования, не вызывают возражений. Диссертация имеет характер законченного исследования, выполненного самостоятельно на высоком профессиональном уровне.

Автореферат и публикации по теме работы (13, в том числе 4 в журналах из Перечня ВАК) адекватно отражают основные положения и выводы диссертации.

Все высказывание позволяет заключить, что диссертационное исследование С.М. Копытина отвечает требованиям, предъявляемым ВАК к кандидатским диссертациям, а его автор заслуживает присуждения степени кандидата философских наук по специальности 24.00.01 – Теория и история культуры.

Кандидат философских наук,  
доцент кафедры философии

Федерального государственного бюджетного  
образовательного учреждения высшего профессионального образования

«Волгоградский государственный  
социально-педагогический университет»

e-mail: [ship81@mail.ru](mailto:ship81@mail.ru)



Причинин Антон Игоревич