

На правах рукописи



Копытин Сергей Михайлович

**МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ, ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ
И ТРАНСЛЯЦИИ СУБКУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ
(НА ПРИМЕРЕ РОССИЙСКОГО СООБЩЕСТВА РОЛЕВЫХ ИГР)**

Специальность 24.00.01. – теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание учёной степени
кандидата философских наук

Хабаровск – 2016

Работа выполнена в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Тихоокеанский государственный университет» (г. Хабаровск) на кафедре литературы и журналистики Педагогического института.

Научный руководитель: **Савелова Евгения Валерьевна**, доктор философских наук, кандидат культурологии, доцент, профессор кафедры культурологии и музеологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Хабаровский государственный институт культуры» (г. Хабаровск)

Официальные оппоненты: **Малыгина Ирина Викторовна**, доктор философских наук, профессор, заведующая кафедрой теории культуры, этики и эстетики Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный институт культуры» (г. Москва)

Чибисова Ольга Владимировна, кандидат культурологии, доцент кафедры лингвистики и межкультурной коммуникации Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Комсомольский-на-Амуре государственный технический университет» (г. Комсомольск-на-Амуре)

Ведущая организация: Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Дальневосточный федеральный университет» (г. Владивосток)

Защита состоится «24» июня 2016 года в 10 часов на заседании диссертационного совета ДМ 212.092.05 по защите докторских и кандидатских диссертаций при Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Комсомольский-на-Амуре государственный технический университет» по адресу: 681013, Хабаровский край, г. Комсомольск-на-Амуре, пр. Ленина, 27, корпус 3, ауд. 201/3.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБОУ ВО «Комсомольский-на-Амуре государственный технический университет» и на сайте университета: https://sovet.knastu.ru/media/files/_aGmUqF.pdf

Автореферат разослан « _____ » _____ 2016 г.

Учёный секретарь
диссертационного совета,
кандидат культурологии, доцент



И.В. Коннырева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность диссертационного исследования. Проблема становления социокультурной идентичности часто поднимается в современных культурфилософских исследованиях. Однако подавляющее число таких исследований обращается к традиционным формам идентичности – этнической, национальной, гендерной. В то же время идентичность можно продуктивно изучать через её локальные социокультурные репрезентации – в том числе, в молодёжных субкультурах.

В условиях социокультурного кризиса снижается эффективность традиционных социальных лифтов, а социальная практика часто вступает в противоречие с декларируемыми ценностями и смыслами. К таким трансформациям особенно чувствительны молодёжные сообщества. Социализация современной молодёжи может осуществляться частично за рамками традиционных форм идентичности и традиционных социальных институтов. Если по устоявшимся представлениям основная социализирующая роль принадлежит семье, образовательным учреждениям, профессиональным организациям и т.п., то новейшие подходы должны учитывать, описывать и объяснять альтернативные формы социокультурной организации молодёжи, примером которых являются молодёжные субкультурные сообщества.

Изменение социокультурной ситуации также должно повлечь пересмотр устоявшихся представлений об идентичности. В настоящее время традиционные формы идентичности испытывают кризис. Ослабление этих форм идентичности идёт параллельно с усилением её локальных форм. Маргинальная позиция молодёжи в постиндустриальной культуре предполагает специфику молодёжной самоидентификации. Идентичность современного молодого человека, совпадая в своих традиционных формах с идентичностью «больших» сообществ, должна демонстрировать определённые различия на локальном уровне, в том числе в субкультурных сообществах.

Данная область исследований на сегодняшний день сохраняет проблемность. Далеко не полностью изучен вопрос не только о видах «локальных» или «дополнительных» идентичностей, но и о социокультурных механизмах их формирования, функционирования и трансляции.

Определённые противоречия и недостатки, свойственные современным исследованиям данной проблемы, могут быть частично преодолены методологически, через поиск синтетических, философски обоснованных подходов. Понимая идентичность как факт сознания, объективированный в социальном (в виде относительно устойчивых структур) и уникальном личном опыте, мы получаем возможность изучать взаимосвязь между формами субкультурной практики и субкультурным миропониманием, избегая обращения к стереотипам, которые продолжают широкое бытование в научных трудах и прочно сохраняются в мнении профессиональной и

широкой общественности, проникая в практическую деятельность педагогов, социальных работников, представителей СМИ и др.

Последовательное культурфилософское исследование позволит уточнить структуру и функции социокультурных форм конкретной молодёжной субкультуры и установить их роль в формировании и функционировании идентичности современных молодых людей на основании фундаментальных философских закономерностей.

Степень разработанности проблемы. Исследования молодёжных субкультур представлены в трудах Р. Клауорда и Л. Оулина, А. Коэна, Р. Мертона, Г. Сайкса и Д. Матзы, являющих собой пример так называемого девиантологического подхода, отчасти вдохновлённого работами представителей Чикагской школы социологических исследований. Функциональный подход к исследованию предмета демонстрируют работы Т. Парсонса и Ш. Айзенштадта. В свете представления о контркультуре феномены молодёжных субкультур изучались Ч. Рейчем и Т. Роззаком. Обширный и разносторонний вклад в изучение молодёжных субкультур внесли исследования Центра культурных исследований при Бирмингемском университете, впоследствии преобразованного в факультет культурных исследований и социологии (Р. Хогарт, Р. Уильямс, М. Брейк, А. Макробби, С. Холл и Т. Джефферсон, Д. Хэблдж, И. Чемберс и др.). В основе современного направления зарубежных «постсубкультурных» исследований лежат работы Дж. Батлер, П. Бурдьё, М. Маффесоли, а также Р. Вайнцирла, Д. Магглтона и др.

К ранним отечественным исследованиям «неформальных объединений» и молодёжных субкультур относятся публикации И.Н. Андреевой и Л.Г. Новиковой, И.С. Кона, И.В. Кофырина, В.Ф. Левичевой, А.И. Мазуровой и М.В. Розина, И.Ю. Сундиева, Ю.П. Щекочихина и др. Современные российские исследования молодёжных субкультур представляют работы В.А. Гущина, С.И. Левиковой, Вал.А. Лукова, А.Э. Лустберга и И.С. Черепенчука, О.А. Мизко, Е.Л. Омельченко, А.Ю. Павловой, О.А. Чибисовой, Т.Б. Щепанской и др.

К исследованиям субкультуры сообщества ролевых игр обращались такие авторы, как Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, А.Ю. Лосинская, Е.А. Медведев, Д.В. Орлов, Е.И. Пашковская, Д.Б. Писаревская и др.

Проблема идентичности разрабатывалась в трудах Э. Эриксона, М. Брейка, П. Бурдьё, Э. Гоффмана, М. Маффесоли, Д. Морли и К. Робинса, Дж. Форнаса и Г. Болина, С. Хантингтона, И.С. Кона, С.А. Арутюнова, И.В. Малыгиной, М.К. Мамардашвили и др.

Объектом исследования является российская молодёжная субкультура сообщества ролевых игр.

Предметом исследования является субкультурная идентичность и ее репрезентации в специфических формах и практиках сообщества ролевых игр.

Цель диссертационной работы – выявление специфики социокультурных форм молодёжной субкультуры сообщества ролевых игр и

раскрытие сущности структурно-семиотических механизмов формирования, функционирования и трансляции субкультурной идентичности, определяющей смысл и прагматику субкультурной практики.

Выполнение цели исследования предполагает реализацию ряда конкретных задач:

1) определить и проанализировать основные методологические подходы к исследованию молодёжных субкультур в западной и отечественной традициях социокультурных исследований;

2) произвести анализ структурно-семиотической специфики ролевой игры как специфической формы досугово-творческой деятельности и субкультурной практики;

3) раскрыть герменевтические особенности ролевой игры, проследив связь семиозиса ролевой игры с семиозисом искусства;

4) уточнить определение субкультурной идентичности, раскрыть её феноменологическую природу и проанализировать её связь с повседневными формами субкультурной практики;

5) определить основные социокультурные характеристики конкретного молодёжного субкультурного сообщества (на примере сообщества ролевых игр), охарактеризовать основные формы социальной организации локального субкультурного сообщества и построить их типологию;

7) проанализировать структуру ролевого сообщества как надгрупповой общности (базовой субкультуры);

8) рассмотреть процессы создания знаковых систем и их интерпретации как способ формирования и трансляции субкультурной идентичности ролевиков.

Теоретико-методологическую основу исследования составляют:

1. Структурно-семиотический метод, применяемый для анализа структуры и семантики особой знаковой системы, которую образуют социокультурные формы субкультурной практики сообщества ролевых игр и, в частности, ролевая игра как центральная форма такой практики (семиотика культуры Ю.М. Лотмана, учение о хронотопе М.М. Бахтина, символический анализ культурных форм В. Тэрнера, социопрагматический анализ Т.Б. Щепанской).

2. Герменевтический метод, применяемый для определения специфических черт семиозиса ролевой игры и его связи с семиозисом искусства (М.М. Бахтин, Ю.М. Лотман).

3. Феноменологический метод, применяемый для выяснения роли социокультурных форм субкультурной практики сообщества ролевых игр в формировании специфической субкультурной идентичности и для интерпретации основных форм субкультурного миропонимания, характерного для данного сообщества.

4. Сравнительно-исторический метод, применяемый для изучения диахронной изменчивости социокультурных форм субкультурной практики сообщества ролевых игр.

5. Описательный метод, применяемый для изложения особенностей исторических и современных форм субкультурной практики молодёжных сообществ (сообщества ролевых игр).

6. Метод включённого и невключённого наблюдения, применяемый для фиксации исторических и современных форм субкультурной практики сообщества ролевых игр. Включённое наблюдение применялось в отношении хабаровского сообщества ролевых игр в период с 2002 г. по 2012 г. Невключённое наблюдение применялось в отношении сообществ ролевых игр Хабаровска, Владивостока, Иркутска, Новосибирска, Красноярска, Санкт-Петербурга, Москвы и Московской области в период с 1990 г. по настоящее время.

Основные положения диссертации, выносимые на защиту

1. Различные подходы, сформировавшиеся за всю историю изучения молодёжных субкультур (функционалистские, структуралистские, социологические, психологические, прагматические), не обусловили создания методологии, полно и непротиворечиво раскрывающей весь спектр субкультурных явлений. Создание такой методологии представляется возможным на синтетической культурфилософской основе.

2. Субкультурные сообщества редко отличаются однородностью. Для них имманентна сложная система социокультурных форм – специфических структурно-семиотических образований, посредством которых конструируется, функционирует и транслируется особая феноменологическая структура – субкультурная идентичность.

3. Система социокультурных форм молодёжной субкультуры объединяет различные повседневные и неповседневные практики, организуя социальную жизнь участников субкультуры на разных уровнях. Определение и анализ специфики конкретных социокультурных форм, образующих эту систему, позволит существенно уточнить и углубить понимание сущности молодёжных субкультур.

4. Субкультурные сообщества участвуют в сложной системе синхронных и диахронных отношений. В диахронном аспекте конкретные сообщества могут быть связаны отношениями преемственности. В синхронном аспекте субкультуры могут выполнять функции надгрупповой общности (базовой субкультуры), объединяя относительно обособленные сообщества и создавая для них медиативную среду.

5. Функционирование и развитие локальных сообществ подчиняется общим закономерностям, демонстрирующим определённое сходство с закономерностями функционирования и развития более крупных социокультурных формирований. В то же время развитие и функционирование субкультурных сообществ не зависит исключительно от прямого заимствования в ходе непосредственных контактов. Родство и общность субкультурных сообществ в большей степени определяется общностью миропонимания, феноменологическим родством, нежели диффузионными процессами.

6. С феноменологической точки зрения идентичность понимается как факт сознания, объективированный в социальном и уникальном личном опыте. Субкультурная идентичность, зачастую конструируясь и функционируя в неофициальных (в том числе игровых) формах, в то же время, как феномен и социальная детерминанта, вполне «серьёзна» и диахронно устойчива, транслируясь в субкультурных «поколениях» посредством особых знаковых систем.

7. Феноменологическое понимание субкультурной идентичности раскрывает субкультурные практики как процесс конструирования и выражения специфического миропонимания. Ядром данных практик являются процессы формирования знаковых систем и их интерпретации, осуществляющиеся системно, в рамках определённых социокультурных форм. К особенностям субкультурного миропонимания относятся принципиальная неполнота, дополнительность, «конструктивный», «сотворённый» характер, антиномичность и синтетичность – наличие в его составе принципиально различных элементов (мифологии, иронии, детерминизма, бытовой ситуативности).

8. Наблюдаемая включённость субкультурной идентичности в широкие социокультурные контексты показывает, что субкультура не изолируется от некоторой «нормальной» культуры, а является частью обширного ряда культурных контекстов и диалогических отношений. Субкультурная идентичность имеет дополнительный характер по отношению к традиционным формам идентичности (этнической, национальной и др.).

Научная новизна исследования

1. Исследование содержит комплексный анализ ролевой игры как центральной социокультурной формы субкультуры сообщества ролевых игр, результаты которого демонстрируют сложность семиотической структуры ролевой игры, разнообразие способов и принципов знакового моделирования в игре и существенную связь структурно-семиотических особенностей ролевой игры с фундаментальными культурфилософскими – эстетическими и герменевтическими – закономерностями.

2. Представлен анализ повседневных социокультурных форм субкультуры сообщества ролевых игр как механизмов формирования и функционирования субкультурной идентичности, позволивший раскрыть специфику этого вида идентичности и особенности связанного с ним специфического субкультурного миропонимания.

3. Предпринята попытка применения комплексной философско-культурологической методологии, основанной преимущественно на структурно-семиотическом, герменевтическом и феноменологическом методах и позволяющей описать взаимосвязь характерных структурно-семиотических, эстетических и феноменологических черт изучаемой субкультуры, преодолевая неполноту, стереотипичность и фрагментарность распространённых в настоящее время подходов к субкультурным исследованиям.

Теоретическая значимость. Исследование предлагает непротиворечивое представление о субкультурной идентичности, позволяющее применить фундаментальные философские и культурологические закономерности в изучении не только общих вопросов, но и частных особенностей возникновения и развития молодёжных субкультур. В исследовании подвергаются пересмотру существующие представления о молодёжных субкультурах в ходе комплексного анализа социокультурных форм молодёжной субкультуры в их наличной конкретике, в контексте их исторического развития и их связей с явлениями, выходящими за рамки субкультурных практик.

Практическая значимость полученных результатов. Положения и результаты исследования могут быть использованы в различных формах аналитической, методической и социальной работы, предполагающей взаимодействие с представителями молодёжных субкультур. Методы и подходы, применяемые в исследовании, могут частично удовлетворить существующий и отражающийся в профессиональных публикациях в сферах образования, культуры и социальной работы запрос на методологически непротиворечивую и не расходящуюся с наблюдаемыми на практике явлениями концепцию молодёжных субкультур. Положения и материалы исследования могут использоваться в преподавании культурологических и философских дисциплин в части, прямо или опосредованно связанной с феноменом молодёжных субкультур.

Апробация диссертационного исследования осуществлена посредством изложения основных положений в публикациях общим объёмом 4,94 п. л. Из них – 4 публикации в изданиях, рекомендованных ВАК МОиН РФ, общим объёмом 2,03 п. л.

Материалы исследования были представлены и обсуждены на II Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов и молодых учёных «Гуманитарные и общественные науки: проблемы реализации творческого потенциала молодёжи» (г. Хабаровск, 2014 г.); на заочной Всероссийской научно-практической конференции «Личность, творчество, образование в социокультурном пространстве Дальнего Востока России» (г. Хабаровск, 2014 г.); на Международной научно-практической конференции «Вопросы развития культурно-творческой среды Дальнего Востока России и Азиатско-Тихоокеанского региона» (г. Хабаровск, 2014 г.); на XIV Краевом конкурсе молодых учёных и аспирантов (г. Хабаровск, 2012 г., автору присуждено второе место); на XVIII Международной конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов – 2011» (г. Москва); на VIII Международной научной конференции «Семиозис и культура: от реальности к тексту – от текста к реальности» (г. Сыктывкар, 2011 г.); на III Международной научно-практической конференции «Социальные и гуманитарные науки: образование и общество» (г. Нижний Новгород, 2011 г.); на VIII Всероссийской научной конференции «Социогуманитарные науки в трансформирующемся обществе» (г. Липецк, 2010 г.); на 57-й

Международной молодёжной научно-технической конференции «Молодёжь – Наука – Инновации» (г. Владивосток, 2009 г.); на XIV Международной конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов – 2007» (г. Москва).

Ряд идей и положений настоящей работы был применён в поисковых исследованиях «Фактор инокультурных диффузий в формировании молодёжных субкультур в современной России» и «Семиотико-коммуникативные аспекты взаимодействия современных молодёжных субкультур», проведённых в рамках программы «Проведение поисковых научно-исследовательских работ в целях развития общероссийской мобильности в области общественных и гуманитарных наук» на базе Дальневосточного федерального университета в 2011–2012 гг. Отдельные аспекты разрабатываемой темы рассматривались на научно-методологических семинарах кафедры литературы и культурологии Дальневосточного государственного гуманитарного университета (2009–2012 гг.) и кафедры теории и истории культуры Хабаровского государственного института искусств и культуры (2011–2014 гг.).

Объём диссертации и её структура определяются спецификой темы исследования и логикой изложения. Диссертационное исследование общим объемом 191 страниц состоит из Введения, трёх глав (9 параграфов), Заключения, списка источников и литературы, содержащего 123 наименования, и двух приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность темы, определяются цель и задачи, формулируются объект и предмет исследования, освещается степень разработанности проблемы, даётся характеристика теоретико-методологической основы исследования, формулируются положения, выносимые на защиту, определяется научная новизна и значимость исследования, формулируется практическая значимость полученных результатов.

В первой главе **«Молодёжные субкультуры как социокультурный феномен: опыт интерпретации»** раскрываются теоретические основания проблемы исследования, рассматриваются подходы к определению молодёжной субкультуры, проводится обзор истории изучения молодёжных субкультур за рубежом, в СССР и России, анализируются существующие методы субкультурных исследований.

В первом параграфе **«Молодёжные субкультуры в западной исследовательской традиции»** даётся общая характеристика и критический анализ основных подходов к изучению молодёжных субкультур в США и странах Западной Европы с середины XX в. до настоящего времени; рассматриваются их культурфилософские основания; определяется влияние сложившейся исследовательской традиции на современное состояние разработанности проблемы.

С 1950-х гг. до настоящего времени зарубежные субкультурные исследования прошли существенную эволюцию. Девиантологические концепции (А. Коэн, Р. Клауорд, Л. Оулин, Г. Сайкс, Д. Матза и др.) развивали представления об аномии и напряжении и раскрывали субкультурные явления как результат намеренного противопоставления ценностям «большого общества». Первичной причиной появления делинквентных субкультур девиантологи считали трудности социализации, однако определённое значение они усматривали в моменте *сознательного отвержения* общепринятой нормы. Девиантологические исследования были основаны на предпосылке, что субкультуры являются социальными аномалиями, которые, хотя и закономерны, но должны и могут быть исправлены.

Под влиянием идей Т. Парсонса, формы социокультурной самоорганизации молодёжи стали рассматриваться как институты, выполняющие социализирующую функцию. Напряжение, возникающее в молодёжной среде из-за конфликта между потребностью в независимости и невозможностью добиться её, с этой точки зрения изживалось с помощью специальных социокультурных механизмов. Соответственно, феномены собственно молодёжной культуры стали объясняться как альтернативные механизмы социализации молодёжи, компенсирующие её социальный и экзистенциальный дискомфорт.

В конце 1960-х гг. Т. Роззак дал определение контркультуры, фактически подразумевая под ней существующую на тот момент систему протестных молодёжных субкультур. Т. Роззак считал, что контркультура противопоставлена традиционному буржуазному обществу, но, в то же время, основные линии противоречий он видел не в социологическом, а *мировоззренческом*, «аксиологическом» поле. В свою очередь, Ч. Рейч заострял внимание на том, что контркультура является неотъемлемой частью современного западного общества, и что, несмотря на свой альтернативный характер, она не должна рассматриваться в отрыве от общих социальных проблем. В русле контркультурных исследований также сложился комплекс представлений о роли *игрового миропонимания* и эстетизации повседневности.

Серьёзным вкладом в изучение молодёжных субкультур стали труды сотрудников Центра культурных исследований и социологии Бирмингемского университета и их последователей (Р. Хоггарта, Р. Уильямса, М. Брейка, А. Макробби и др.). Основным вопросом, стоящим перед «бирмингемской школой», стала проблема *идентичности* в современной социальной реальности, а базовой методологической предпосылкой – представление о тотальной множественности современной культуры (расовой, этнической, классовой и т. д.). Характерной особенностью новой школы стало её внимание к социокультурной повседневности современного индивида в контексте фундаментальных социальных закономерностей.

Современные исследования субкультур учитывают, что молодёжной культуре сейчас свойственна гораздо более сложная стратификация, чем та, которую предполагает простая дихотомия «монолитного мейнстрима» и «бунтующих субкультур». В «постсубкультурных» исследованиях на сегодняшний день прослеживаются два основных непротиворечивых направления. Первое из них предполагает модернизацию методологии, сформированной в трудах «бирмингемской школы». Представители второго направления «постсубкультурных исследований» идут ещё дальше, вообще отказываясь от термина «субкультура». Результатом этих усилий стало появление новых концептов молодёжных социокультурных формаций, однако и эти поиски пока не могут полно и непротиворечиво объяснить всё многообразие субкультурных явлений. В частности, остаётся открытым вопрос о создании единой методологии, позволяющей изучать субкультурные явления как в контексте «больших» социокультурных процессов, так и в локальном контексте – на уровне отдельных сообществ и конкретных практик.

Во втором параграфе «*Отечественные молодёжные субкультуры как объект социокультурного анализа*» раскрывается специфика отечественной традиции изучения молодёжных субкультур, определяются главные особенности ранних и современных субкультурных исследований в СССР и России, даётся обзор и критический анализ основных подходов к изучению объекта, сложившихся в отечественной исследовательской практике.

Изучение молодёжных субкультур в СССР и России развивалось от оценочно-стереотипических описаний до сложных методологических моделей. Первые исследования отличались политизированностью, неформальным и часто непрофессиональным характером. Но описательный, «этнографический» и оценочный пафос уже в 1990-х гг. уступил место концептуальным поискам. Уточнились дефиниции субкультуры, наметились основные методы и стратегии изучения предмета, предлагались различные варианты периодизации развития молодёжных субкультур в СССР и России.

Важное методологическое значение в исследовании молодёжных субкультур имеет опыт *структурно-семиотического анализа*. Продолжая традицию западного функционализма, Т.Б. Щепанская проанализировала знаковые системы, определяющие структуру и функционирование субкультурного сообщества, а также уточнила место субкультур в более широких культурных контекстах.

Поскольку большая доля отечественных молодёжных субкультур была заимствована из-за рубежа, в отечественных субкультурных исследованиях распространены *диффузионистские представления*. К вопросу о роли диффузионных процессов в происхождении субкультур примыкает проблема диахронных и синхронных отношений между молодёжными субкультурами. Понимание этих отношений как диалога, в котором важную роль играют постоянные процессы дифференциации и интеграции, дало возможность классифицировать формы этих отношений, а также ввести в научный обиход представление о *надгрупповой общности (базовой субкультуре)* – конгломерате

различных групп, формирующем в себе общую для них структурно-семиотическую модель, на основе которой впоследствии образуются новые субкультуры.

В исследованиях, рассматривающих субкультурные явления в связи с *карнавально-смеховой культурой*, субкультуры выступают как важный компенсаторный механизм – проявление «неофициального» миропонимания, вытесненного на периферию культурного поля. Отечественные исследователи также уделяют определённое внимание гендерному аспекту и вопросам сексуального поведения в той или иной молодёжной субкультуре. В этих исследованиях существенное значение приобретает не только сексуальность в её биологическом или психологическом понимании, но и отношение к гендеру и телесности как к средству конструирования и выражения идентичности.

Как и на Западе, в отечественной науке сейчас отмечается проблема «неполноты описания» субкультурных явлений. Становится заметным недостаток работ философского характера, раскрывающих, в частности, эстетику, герменевтику, феноменологию субкультур. В нашем понимании, **субкультура** – это относительно обособленная система социокультурных форм, дополнительных по отношению к другим культурным формам и являющихся механизмами формирования, репрезентации и трансляции особой дополнительной идентичности участника локального сообщества. **Молодёжные субкультуры** мы определяем как субкультуры сообществ, объединяющих преимущественно молодых людей (приблизительные возрастные рамки – 16–30 лет) и выполняющих функции социализации, самореализации и рекреации. Структурно-семиотический анализ форм субкультурной практики, их герменевтическая интерпретация (в противовес всё ещё устойчивой тенденции к «этнографическому» подходу) позволяет выявить философскую проблематику субкультурных явлений, в дополнение к существующим социологическим и культурологическим представлениям.

Во второй главе «**Ролевая игра как основная форма субкультурной практики сообщества ролевиков**» рассматривается центральная форма субкультурной практики сообщества ролевиков – ролевая игра. В главе представлен анализ термина «ролевая игра», анализ структурно-семиотической специфики главных элементов ролевой игры (в нашем узком понимании) и герменевтическая интерпретация ролевой игры.

В первом параграфе «**Ролевая игра: проблемы дефиниции и исследования**» рассматриваются существующие значения термина «ролевая игра», определяются главные недостатки существующих исследований ролевой игры, обосновывается выбор методов исследования, позволяющий решить поставленные в нём задачи.

Учитывая, что термин «ролевая игра» отличается многозначностью, в данной работе мы понимаем **ролевою игру** как специфическую форму досугово-творческой деятельности, объединяющую вокруг себя особое субкультурное образование – сообщество ролевых игр. Функционируя как смысловое и практическое ядро субкультуры, ролевая игра не является для

ролевики готовой данностью (как, например, музыкальное направление или политическая идея для других субкультурных сообществ). Игра для ролевики – это предмет творчества, допускающий вариативность конкретных игровых форм.

Недостатком многих исследований сообщества ролевики является исключительное внимание к внешним особенностям игровой практики. Сторонний наблюдатель в этом случае видит только «пластическое» проявление ролевой игры, выраженное в элементах драматизации и антураже. Такая позиция не позволяет отличить ролевику от других культурных форм (например, от спектакля), понять всю специфику свободного участия субъекта в ней и проанализировать «внутреннюю механику» игры. Чтобы преодолеть эти трудности, следует обратиться к *семиотике* игровых реалий. Для понимания некоторых аспектов игровой коммуникации также необходимо применение *герменевтического метода* в качестве метаязыка. Кроме того, герменевтический метод (учение М.М. Бахтина об авторе и герое) позволяет прояснить вопрос о связи семиозиса ролевой игры с семиозисом искусства и определить специфические черты первого.

Во втором параграфе **«Структурно-семиотическая специфика ролевой игры»** рассматриваются структурно-семиотический аспект ролевой игры. Анализу подвергается структурно-семиотическая специфика игрока и персонажа ролевой игры; игрового пространства и времени; игрового моделирования реалий, связанных с причинением вреда; игровой экономики, магии, а также особенности структуры игрового конфликта.

Если рассматривать ролевику как знаковую систему, становится очевидно, что её своеобразие во многом зависит от выбора объектов, которые подвергаются в ней знаковой замене, и от способов этой замены.

Главная особенность ролевой игры заключается в том, что в её контексте сам *игрок* выступает как означающее знака, означаемое которого называется *персонажем*. Игрок воплощает в игре персонаж, являющийся носителем определённых признаков и качеств (имени, биографии, социального статуса и др.). Совокупность этих признаков и качеств в некоторых случаях удобно называть *ролью*. Образное воплощение персонажа называется *отыгрышем* (понятие близкое, но не тождественное понятию актёрской игры).

Знаковому переосмыслению в игре подвергаются *пространство и время* – в первую очередь, их количественные характеристики. Обычно эти параметры увеличиваются, то есть, условно, метр становится километром, час – годом и т. д. Однако их знаковая замена не может быть абсолютной, так как игрок вряд ли способен полностью контролировать своё чувство времени и пространства. Категории пространства и времени преобразуются в знаковой системе игры не «механически», а особым образом, близким к тому, как пространство и время преобразуются в художественном произведении. Можно утверждать, что ролевой игре свойственна категория хронотопа.

В игре знаковое выражение непременно получают *реалии, сопряжённые с причинением вреда игроку*. Необходимость знаковой замены смерти, силовых взаимодействий и т. п. в первую очередь диктуется соображениями безопасности. Правила силовых взаимодействий в игре зависят также от соображений эстетики: жанра игры, особенностей воссоздаваемого в ней эстетического пространства. В зависимости от этих требований, в играх применяются разные виды моделирования силовых и других «вредных» взаимодействий, которые могут варьироваться и изменяться с течением времени. Можно проследить главные факторы развития игрового моделирования опасных взаимодействий: 1) фактор безопасности; 2) фактор эстетики и 3) фактор рентабельности.

С введением в игру *экономической сферы* возникает возможность игровой торговли, найма, экономических преступлений и т. п. Основу распространённых моделей игровой экономики составляют два взаимоопределяющих базовых понятия: игровые деньги и игровой товар. *Игровой товар* – это ценности или услуги, которые в условиях игры могут предоставляться за игровые деньги. *Игровые деньги*, соответственно, представляют собой обменный эквивалент, имеющий хождение на игре, посредством которого производятся обменные операции между персонажами, осуществляются накопления и т. д. Для выполнения экономической функции игровой товар, независимо от того, знаковый он или натуральный, должен обладать «полезностью», то есть *этико-познавательной ценностью* для персонажей либо игроков. С различными формами «полезности» связываются разные формы обеспечения игровой экономики, вокруг которых, соответственно, строятся различные системы экономических взаимодействий.

В ролевых играх живого действия можно выделить два основных способа знакового воплощения *магии*: наглядный и «сертификатный». Наглядный способ – это имитация магии через применение какого-либо внешнего эффекта. Часто, из соображений безопасности и экономии, в играх используется второй способ – крайняя степень знаковой замены магии. Магия в этом случае воплощается документом («сертификатом»), выданным организаторами игры, и предъявление которого интерпретируется в игре как магический процесс. Имитационное моделирование магии опирается на иконические знаки, «сертификатное» – на знаки-индексы.

Семиотическое описание ролевой игры отличается принципиальной неполнотой. Необходимость использования понятия *этико-познавательной ценности* для анализа, как минимум, специфики игрового поведения и игровой экономики, предполагает параллельное применение герменевтического метода.

В третьем параграфе *«Герменевтика ролевой игры: оппозиция «мастер – игрок» в свете оппозиции «автор – герой»* исследуется соотношение этико-познавательного и эстетического аспектов ролевой игры, представление об авторе и герое сопоставляется с представлениями о мастере

и игроке, проясняется вопрос о связи семиозиса ролевой игры с семиозисом искусства.

В терминах одной только семиотики неразрешим вопрос о природе ролевой игры и, в частности, актуальный для современных исследований вопрос о связи ролевой игры и художественного творчества. М.М. Бахтин усматривает специфику собственно эстетической деятельности в категориях героя и автора. Функция героя – по преимуществу *этико-познавательная*: герой испытывает ощущения, переживания, участвует в происходящих в произведении событиях и т. д. Функция автора – по преимуществу *эстетическая*. Герой – тот, кто чувствует что-либо или участвует в чём-либо, автор – тот, кто описывает происходящее с героем, выражает реальность героя с помощью эстетических средств. Эстетическое видение автора – залог целостности и формы произведения.

Принципиально различая игру и эстетическую деятельность, М.М. Бахтин считает, что игра как таковая существует без эстетического созерцания и творчества. В то же время М.М. Бахтин не отрицает возможности практического взаимопроникновения игровой и эстетической деятельности, скорее, отмечая недопустимость описания эстетики в терминах игры и наоборот.

Конкретные культурные формы могут демонстрировать взаимопроникновение эстетического и игрового начал (хэппенинг, перформанс). Описание таких культурных форм, к которым, по нашему мнению, относится и ролевая игра, должно быть дуалистичным. Такой подход позволяет раскрыть отличия игры ролевиков от детских игр, психологических тренингов и др., а также объяснить черты сходства и принципиального различия ролевой игры и драматического искусства.

Сопоставляя институты мастера и игрока с категориями автора и героя, мы отмечаем, что герой игры интуитивно сопоставляется с персонажем, автор – с мастером. Однако из такой наивной модели исключается игрок, и, как следствие, становится неясным сам механизм деятельного воплощения игры. Внимательное рассмотрение проблемы показывает, что функции автора и героя присутствуют в ролевой игре имплицитно и выполняются дистрибутивно. В ходе игры функции как автора, так и героя выполняют и мастер, и игрок. Специфика синтетической природы ролевой игры состоит в том, что «автор» ролевой игры никогда не может быть чётко определён: на разных стадиях существования игры функции автора различным образом делятся между игроком и мастером. Организуя игру того или иного жанра, мастер игры с помощью специфических знаковых средств определяет некоторую *заданность*, в пределах которой в процессе игры игроки смогут воплощать свободу своего поступка, создавая тем самым *целое* игры. Этим ролевая игра принципиально отличается от искусства, где свобода героя не является основополагающим принципом.

Ролевые игры отличаются жанровым разнообразием. На особенностях конкретной игры существенно сказывается её командный или индивидуальный характер, «военно-политическая», «информационная» или

«фестивальная» специфика и т. д. Подчиняясь таким факторам, как хронотоп, целевая и характерная установка персонажей, степень и форма мастерского влияния на игру и пр., игра может в каждом конкретном случае уподобляться авантюрному или детективному роману, триллеру, боевику и т. д. Все эти жанровые формы выполняют различные познавательные, развлекательные и другие задачи, и существующее на сегодняшний день разнообразие этих форм может удовлетворить широкий спектр вкусов и предпочтений игроков.

В третьей главе «Специфика субкультурной идентичности сообщества ролевых игр» повседневные формы субкультурной практики, характерные для сообщества ролевых игр, рассматриваются как механизмы формирования и функционирования специфической субкультурной идентичности и субкультурного миропонимания.

В первом параграфе «*Субкультурная идентичность и повседневные формы субкультурной практики сообщества ролевых игр*» отмечается неоднозначный характер современного понимания идентичности и необходимость изучения её локальных форм, предлагается феноменологическое определение субкультурной идентичности, характеризуются проблемные моменты изучения идентичности ролевиков.

Классическое понимание идентичности, объясняющее социальное и когнитивное единство крупных сообществ, становится противоречивым в современной социокультурной ситуации. Выход на уровень локальных сообществ, вплоть до малых групп, приводит к тому, что исследователь сталкивается с носителями *комплекса идентичностей*, в котором, наряду с базовыми, традиционными формами, могут проявляться формы более специфические и локальные.

Существующее социогуманитарное понимание идентичности предполагает, что она представляет собой комплекс когнитивного, психологического и социально-структурного проявлений. Принципом, позволяющим объединить эти аспекты, является феноменологический подход. Рассматривая идентичность как феномен, мы признаём, что она является фактом сознания, объективированным как социальный (в виде относительно устойчивых структур) и уникальный личный опыт. Такое понимание идентичности даёт возможность рассматривать её формы на уровне малых групп, не впадая в противоречия с терминологией «больших» исследований.

Не являясь полностью самодостаточной социокультурной системой, субкультура производит смыслы и социальный опыт, не менее реальные (в феноменологическом смысле) для своих субъектов, чем смыслы и опыт «основной культуры». Принимая во внимание сложность и неоднородность современных субкультурных сообществ, под термином «**идентичность ролевиков**» мы понимаем *совокупность референтных для ролевого сообщества социокультурных форм, в то же время переживаемых представителями сообщества как устойчивые воспроизводимые феномены*. Рассматривая вопрос о субкультурной идентичности, мы уделяем особое внимание механизмам её генезиса и функционирования в

повседневности – в тех культурных формах, за счёт которых сообщество функционирует, организует свою внутреннюю структуру и внешние связи.

Существующие исследования повседневности сообщества ролевых игр обращаются к сленгу, литературному и музыкальному постфольклору, специфике устойчивых форм коммуникации ролевиков (конвентов, интернет-ресурсов и др.) и т. д. Предмет настоящего исследования ограничен основными социокультурными особенностями сообщества ролевых игр; основными формами социальной организации повседневной практики изучаемого сообщества; специфическими чертами сообщества ролевых игр, связанными с его надгрупповым характером. Отдельно рассматриваются особенности ряда знаковых систем, характерных для повседневной практики данного сообщества, – в частности, знаковых систем, связанных с пространственно-временными характеристиками, процессами номинации и некоторыми аспектами власти и управления. Это позволяет выяснить роль игровых механизмов в повседневной субкультурной практике ролевиков и, в частности, рассмотреть основные виды интерпретации этой практики (ситуативно-бытовую, мифологическую и детерминистскую) как ключевые формы идентичности ролевиков.

Во втором параграфе *«Социокультурные характеристики сообщества ролевых игр и его социальная организация»* описываются основные социокультурные характеристики сообщества ролевиков, анализируются распространённые формы социальной организации ролевиков, предлагается их типология.

Сообщество ролевых игр в России, по приблизительным оценкам, насчитывает несколько десятков тысяч человек. Оно обладает развитой субкультурой, демонстрирующей устойчивость и преемственность на протяжении более двадцати лет. Значимой особенностью сообщества ролевых игр является его выраженный *творческий характер*. Участие в ролевой игре, даже с целью рекреации, не предполагает пассивного потребительского отношения, поэтому фактически все члены субкультуры вовлечены в специфический творческий процесс. Практика сообщества ролевых игр отличается тяготением к *социоориентированной деятельности*, а субкультура сообщества ролевых игр демонстрирует тенденцию к просоциальности. Развитие и функционирование российского сообщества ролевых игр носит *децентрализованный характер*. У сообщества ролевых игр нет выраженного «центра» происхождения, а сообщества ролевиков в крупных городах появлялись независимо друг от друга. Важной чертой российской ролевой субкультуры является её *гетерогенность*. Сообщество ролевиков обнаруживало смежность с подростково-молодёжными сообществами панков, готов, скинхедов, металлистов и др. Также сообщество ролевиков объединяет группы, различающиеся отношением к теоретическим и практическим вопросам субкультурной практики (организации игр, функционирования и взаимодействия клубов и т. д.), эстетическими установками и пр. Таким образом, сообщество ролевых игр представляет собой *надгрупповую общность* (или *базовую субкультуру* для

нескольких смежных сообществ), причём как в синхронном, так и диахронном аспекте.

Ключевые для сообщества ролевиков формы социальной организации не могут быть описаны исключительно в терминах иерархических, генетических и т. п. отношений. Они могут быть представлены в виде типологической модели, предполагающей организацию как минимум в трёх смежных, но относительно автономных друг от друга структурно-функциональных аспектах: 1) организации по командно-клубному принципу, 2) организации по принципу отношений «мастер – игрок» и 3) организации по типу тусовки. В качестве распространённых форм объединений выделяется команда, клуб (ассоциация клубов) и мастерская группа, от которых следует отличать тусовку, понимаемую как медиативную среду.

Команда – это ситуативное объединение ролевиков, готовящихся для совместного участия в ролевой игре. Связи, возникающие в группе в ходе такой деятельности, могут стать основой для возникновения стабильного объединения ролевиков, практика которого уже не будет зависеть исключительно от ситуативных причин. Такое стабильное объединение называется *клубом*. Клуб ролевиков отличается: постоянным характером; совместной повседневной деятельностью и внутренней структурой, проявляющейся в ценностных установках, системе организации, символике, традициях, постфольклоре и т. п. Ещё один тип устойчивого объединения ролевиков – *ассоциация клубов*. В рамках ассоциации члены клубов получают дополнительную самоидентификацию в качестве членов ассоциации, а сами клубы легче ведут координированную деятельность. Однако при этом клубы-участники могут сохранять свою символическую и организационную автономию. Потребность в творческой команде для подготовки и организации мероприятий предполагает возникновение особых объединений – *мастерских групп*, цель которых – осуществление игровых проектов. Мастерские группы могут отличаться достаточно высокой устойчивостью, зависящей от сродства взглядов и психологической совместимости её членов.

Обобщая наблюдаемые признаки *тусовки*, Т.Б. Щепанская отмечает, что тусовка не является группой, представляя собой скорее коммуникативную среду с неочевидной структурой. С одной стороны, в тусовке усматривается слабоструктурированный досуговый элемент, но при этом именно «тусовочная» самоидентификация связана с базовыми символами субкультуры и именно в рамках тусовочного общения происходит наиболее «общая» коммуникация элементов сообщества. Из-за размытости своей структуры и функций тусовка часто выступает как среда пересечения разных молодёжных субкультур, становясь для ролевого сообщества инструментом осуществления функции надгрупповой общности (базовой субкультуры). В ролевой субкультуре роль тусовки понимается неоднозначно. Досуговый характер тусовочного времяпровождения часто вступает в конфликт с творческими задачами. Среди представителей сообщества, ориентированных на целенаправленную деятельность, прослеживается негативное отношение к тусовке.

Неоднородность и противоречивость ролевого сообщества не всегда заметны невключённым наблюдателям. Субкультурная идентичность тяготеет к дроблению, к идентификации не на уровне крупного сообщества, но на уровне отдельных движений, что обуславливает сложный характер внутрисубкультурных взаимодействий, предполагающих не только сотрудничество, но и конфликты.

Третий параграф **«Субкультурная идентичность в контексте структуры сообщества ролевых игр как надгрупповой общности (базовой субкультуры)»** посвящён специфике идентичностей, характерных для отдельных движений, объединяемых надгрупповой общностью (базовой субкультурой) сообщества ролевых игр.

Идентичность ролевиков определяется комплексом признаков, к которым относятся: 1) *самореференция* ролевика в качестве любителя ролевой игры; 2) *особенности миропонимания*, связанные с 3) *включённостью* ролевика в определённые *семиотические структуры* (формы повседневной социальной организации, традиции, мифологию сообщества и др.) Эти критерии в своей системной совокупности составляют устойчивую конфигурацию, отличающую ролевое сообщество от других молодёжных субкультур.

Сообщество ролевых игр отличается сложным составом, подразделяясь на несколько разнородных движений. Также принадлежность к ролевому сообществу часто совмещается с принадлежностью к иным субкультурам, поскольку для ролевой субкультуры не являются строго референтными музыкальные, политические предпочтения и вообще идеологические и эстетические установки. Ролевое сообщество часто пополняется новыми членами за счёт смежных субкультур. Эти особенности создают условия для превращения ролевого сообщества в специфическую социальную среду, выполняющую роль объединяющего начала для различных молодёжных объединений и групп, – надгрупповую общность (базовую субкультуру).

По наблюдениям исследователей Санкт-Петербургского центра «Контакт» в составе сообщества ролевиков выделяются четыре основных движения: 1) творческое движение ролевых игр; 2) рекреационное движение ролевых игр; 3) движение реконструкторов; 4) движение анимешников и другие ассимилированные группы. *Творческое движение ролевых игр* определяется как развитая интеллектуальная неагрессивная субкультура. Это движение предоставляет социальные ниши для разновозрастных групп и в целом отличается просоциальным характером. В *рекреационном движении ролевых игр* ролевая игра понимается в первую очередь не как творческое, а как рекреационное мероприятие. Рекреационное движение отчасти ориентировано на коммерциализацию и высокий уровень специализации его членов, для него характерно стремление к высокой численности участников игр. Основные крылья *движения исторической реконструкции* группируются по двум главным направлениям: направлению «живой истории» (living history) и направлению исторического фехтования. В.А. Гущин также включает в рамки ролевого сообщества группы

поклонников японской анимации (аниме) и комиксов (манга) – *анимешников*, относя их к детско-подростковому крылу ролевого сообщества.

Поклонники аниме и манги, а также косплееры далеко не всегда отождествляют себя с сообществом ролевых игр. Размежевание с ролевыми характерно и для реконструкторов. Хотя ролевым, анимешникам и реконструкторам свойственно временное изменение самоидентификации и формирование альтернативных социальных ролей и связей, для анимешников и реконструкторов ролевая игра является необязательным компонентом деятельности.

В сообществах ролевиков дальневосточных городов деление на движения, выраженное в крупных городах России, существует не как актуальное размежевание, а, скорее, как тенденция.

В четвёртом параграфе *«Создание знаковых систем и их интерпретация как способ формирования и трансляции субкультурной идентичности ролевиков»* рассматривается основной механизм формирования и трансляции субкультурной идентичности – создание и интерпретация знаковых систем, определяемые диалектическими принципами дихотомии и сближения игры и повседневности.

Знаковое «переосмысление» повседневности и интерпретация получающихся в его результате традиций и текстов, определяются двумя основными принципами, образующими диалектическое единство: принципом сближения игры и повседневности и обратным принципом их дихотомии. Действие этих принципов можно проследить в особенностях знаковых систем, связанных с *пространственно-временными формами, процессами номинации* и некоторыми аспектами *власти и управления*.

В свете семантической дихотомии повседневности и игры время и пространство распадаются на пространство-время *обыденное* и пространство-время *игровое*. Символическое жилище, которым может служить долговременное игровое сооружение («крепость») либо определённое место стоянок на игровом полигоне, является жилищем только в игровом смысле. Однако это игровое отношение является важной частью семиотики группы: локация «ритуализируется», включается в язык традиции группы, в её мифологию и постфольклор. В субкультурах ролевиков и хиппи можно отметить общие постфольклорные мотивы, связанные с *локусом дороги*. Способность дороги быть маркированным пространством проявляется также в *ритуалах пути*, отмечающих дорогу на полигон как особое переходное пространство между повседневным и подчёркнуто субкультурным локусами. Хотя эти ритуалы не являются элементом особого игрового мероприятия, их символическая природа подчёркивает групповую референцию и укрепляет специфическую групповую семиотику.

Хотя традиция принятия *псевдонима* весьма устойчива и практически повсеместно распространена среди ролевиков, семантика имени в этой субкультуре выражена относительно слабо: выбор псевдонима не обязательно несёт какую-то символическую нагрузку, а значение и происхождение имени не должны быть связаны с качествами носителя. На данный момент мы также не

можем отметить каких-либо закреплённых ритуалов, связанных с символикой имени и акта именованя. В то же время сама распространённость принятия дополнительного, «субкультурного» имени хорошо демонстрирует действие принципа дихотомии субкультурной «игры» и повседневности.

Происхождение локального объединения, его традиций часто объясняется через этиологические мифы. Такие мифы могут объяснять внутриклубную иерархию, права и обязанности членов клуба и т. д. В объединениях ролевиков эти отношения часто оформляются как «игра во власть», смысл которой – закрепить институты управления в виде особой знаковой системы. Параллельное существование «мифологического» и обыденного, «ситуативного» понимания субкультурной практики служит серьёзным подспорьем в обеспечении устойчивости объединения. Игровое отношение обеспечивает возможность этой параллели – позволяет совмещать осознание условности происходящего с эмоциональной отдачей. Наряду с механизмами проникновения игровых форм миропонимания в повседневность, в субкультуре ролевиков существуют обратные механизмы, функцией которых является подчёркивание границы между миром субкультурной (игровой) символики и миром повседневности. Примером такого механизма является ироническая интерпретация субкультурных символов, которая существует в субкультуре параллельно с «серьёзной» интерпретацией.

Помимо иронии, мифологизирующим тенденциям в субкультурном миропонимании ролевиков в определённом смысле противопоставлен историзм. Пытаясь вскрыть движущие силы развития сообщества, дать его прогноз и, в конечном итоге, сделать это развитие управляемым, нормоформирующий слой сообщества делает субкультурную практику предметом наблюдения и ищет причинно-следственные связи наблюдаемых явлений. Так возникает *историко-детерминистская интерпретация* субкультурной практики, которая существует в миропонимании сообщества параллельно мифологической.

Рассмотрев ряд социокультурных форм конкретной субкультуры как инструменты конструирования, функционирования и трансляции субкультурной идентичности, мы непротиворечиво объяснили несколько существенных аспектов повседневной практики субкультурного сообщества. К особенностям субкультурной идентичности и связанного с ней миропонимания относятся их принципиальная неполнота, дополнительность, «конструктивный», «сотворённый» характер, антиномичность и синтетичность – наличие в их составе принципиально различных элементов (мифологии, иронии, детерминизма, бытовой ситуативности), тем не менее, представляющих собой органичное единство. Данные результаты обобщают и уточняют зачастую фрагментарные и неполные представления о смысле доступных непосредственному наблюдению форм субкультурной практики.

В Заключении делаются основные выводы, определяются направления дальнейших исследований.

Приложения включают в себя образцы публицистического самиздата хабаровских ролевиков.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

Публикации в журналах, рекомендованных ВАК МОиН РФ

1. Копытин, С.М. К вопросу о субкультурной идентичности / С.М. Копытин // Теория и практика общественного развития. – 2014. – № 2. – С. 320–323. (0,47 п. л.)
2. Копытин, С.М. Девиантологический подход и проблема социокультурной идентичности в изучении субкультур / С.М. Копытин // В мире научных открытий. – 2013. – № 11.3 (47). – С. 250–255. (0,27 п. л.)
3. Копытин, С.М. Семиотико-коммуникативные аспекты взаимодействия современных молодёжных субкультур / С.М. Копытин // Этносоциум. – 2013. – № 7 (61). – С. 41–44. (0,85 п. л.)
4. Копытин, С.М. Фактор межкультурных диффузий в формировании молодёжных субкультур в современной России / С.М. Копытин // Этносоциум. – 2012. – №2 (44). – С. 70–77. (0,44 п. л.)

Публикации в сборниках материалов международных и всероссийских научных конференций

5. Копытин, С.М. Формы социальной организации сообщества ролевых игр в контексте развития современной российской культуры / С.М. Копытин // Культурное наследие России и русское зарубежье в XXI веке: материалы Международной научно-просветительской конференции (23–25 ноября 2015 г., г. Хабаровск) / науч. ред. Е.В. Савелова, С.Ю. Лысенко, сост. Е.Н. Лунегова. – Хабаровск: ФГБОУ ВПО «ХГИИК», 2015. – 258 с. – С. 203–210. (0,52 п. л.)
6. Копытин, С.М. Начальная стадия формирования хабаровского сообщества ролевых игр (анализ авторефлексивных материалов) / С.М. Копытин // Вопросы развития культурно-творческой среды Дальнего Востока России и Азиатско-Тихоокеанского региона: материалы Международной научно-практической конференции (7–9 октября 2014 г., г. Хабаровск) / науч. ред. и сост. Е.В. Савелова. – Хабаровск: ФГБОУ ВПО «ХГИИК», 2014. – 280 с. – С. 111–121. (0,61 п. л.)
7. Копытин, С.М. Элементы карнавально-смеховой культуры в сообществе ролевых игр / С.М. Копытин // Современное общество, образование и наука: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 30 июня 2014 г.: в 9 частях. Часть 5. – Тамбов, ООО «Консалтинговая компания Юком», 2014. – 164 с. – С. 70–74. (0,37 п. л.)
8. Копытин, С.М. Субкультурная коммуникация и эскапизм (анализ стереотипа) / С.М. Копытин // Социальные и гуманитарные науки: образование и общество: материалы V Международной научно-практической конференции (19 апреля 2013 г.): в 2-х т. Т. 2. – Нижний Новгород, 2011. – 342 с. – С. 207–210. (0,25 п. л.)
9. Копытин, С.М. Базовые принципы семиотики и эстетики ролевой игры / С.М. Копытин // Семиозис и культура: от реальности к тексту – от

текста к реальности: сборник научных статей по материалам Международной научной конференции (выпуск 7) / ред. И. Е. Фадеева, В. А. Сулимов. – Сыктывкар: Коми ГПИ, 2011. – 317 с. – С. 118–123. (0,5 п. л.)

10. Копытин, С.М. Авторефлексия как методологическая перспектива изучения современных субкультурных явлений / С.М. Копытин // Социогуманитарные науки в трансформирующемся обществе: человек, общество в условиях социально-экономического и социокультурного кризиса: сб. статей и тезисов докладов VIII Всероссийской научной конференции (май 2010 г.). – Липецк: Изд-во ЛГТУ, 2010. – 279 с. – С. 57–59. (0,14 п. л.)

11. Копытин, С.М. Эстетический аспект культурологического исследования дальневосточного ролевого движения / С.М. Копытин // Сборник докладов 57-й Международной молодежной научно-технической конференции «Молодежь – Наука – Инновации», посвященной 200-летию транспортного образования в России (25–26 ноября 2009 г.): в 2 т. – Владивосток: Мор. гос. ун-т, 2009. – Т. 2. – 181 с. – С. 30–32. (0,18 п. л.)

Электронные ресурсы

12. Копытин, С.М. Концепция эскапизма в изучении субкультурных явлений: анализ методологического стереотипа / С.М. Копытин // Молодёжный научный портал «Ломоносов»: Материалы XVIII Международной конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов» [Электронный ресурс] / Студенческий Союз МГУ им. М.В. Ломоносова 2006–2010. – Электрон. дан. – М., МГУ им. М. В. Ломоносова, 2011. – Режим доступа: http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2011/1327/20956_7eba.pdf, свободный. – Загл. с экрана. (0,19 п. л.)

13. Копытин, С.М. Социокультурные особенности ролевого движения / С.М. Копытин // Материалы докладов XIV Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» / отв. ред. И.А. Алешковский, П.Н. Костылев. [Электронный ресурс] – М.: Издательский центр Факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, 2007. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см. – Систем. требования: ПК с процессором 486 +; Windows 95; дисковод CD-ROM; Adobe Acrobat Reader. (0,15 п. л.)