

ОТЗЫВ
официального оппонента
доктора философских наук, доцента
Яковлевой Елены Людвиговны
о диссертации Тягловой Марии Александровны
«Игра как способ конституирования сакрального начала в современных
молодежных субкультурах (на примерах ролевого и реконструкторского
движения)», представленной на соискание учёной степени кандидата
культурологии по специальности 24.00.01 – теория и история культуры

Актуальность представленного диссертационного исследования не вызывает сомнений и обусловлена рядом факторов. В современности игра и игровые элементы проникли во все сферы культуры, подчинив своей власти различные сегменты социального бытия. Эксплуатация игрового инстинкта человека приводит к тому, что он в своих проявлениях, игнорируя границу между реальностью и игрой, демонстрирует не только позитивные, но и деструктивные качества. Перечисленное нередко приводит к девальвации культурных ценностей, в том числе имеющих сакральное измерение. В результате обесценивания культурных доминант в социальном образуются разрывы, что осложняет многие онтологические процессы, в том числе процесс преемственности, связанный с сохранением и передачей традиции. Тем не менее, как справедливо замечает Тяглова М.А., «потребность в сакральном, как стержневом ориентире культуры, остается неизменной» (с. 3). Реализация потребности в сакральном в современности имеет множество выходов. Один из них обнаруживается в игровом начале молодежных субкультур: в него довольно органично вплетаются сакрализованные ценностные компоненты, выполняя структурирующую функцию. Именно анализ игры как способа конституирования сакрального лег в основу авторского концепта, выветив его новизну и значимость для настоящего и будущего социокультурного развития.

Новизна представленной работы состоит в нахождении точки пересечения трех разнородных явлений: «феномена сакрального, относящегося к сфере духовной культуры, игрового начала, принадлежащего культуре поведенческой, и конкретных проявлений их взаимодействий в молодёжных субкультурах – современных автономных социокультурных образованиях, имеющих поведенческие и ментальные отличия от основной, "материнской" культуры» (с. 4). Благодаря анализу игрового и сакрального начал в молодежных субкультурах появляется понимание сознания современной молодежи и ее ценностных ориентаций.

По мнению Тягловой М.А., именно игра со своей шкалой ценностных доминант в виде свободы и творчества оказывается мощным проводником, рождаемых в субкультурном молодежном пространстве сакральных ценностей. Мария Александровна, выявив элементы архаичных мифов и ритуалов в

игровом поведении представителей ролевого и реконструкторского движения, связывает их с вечными сакральными ценностями культуры, существующими независимо от процессов их переосмысления или девальвации в современности. Привнесение сакрального в игровое и субкультурное рождает специфический психологический эффект, связанный с переживанием нуминозного опыта. Особое место в молодежных субкультурах принадлежит игровой фигуре трикстера, помогающего осознать содержание (сакральных) ценностей.

В научном анализе представленной работы можно выделить несколько ключевых моментов, важных для современного культурологического знания о процессах культурного развития и их роли в жизни человека. Среди тем, анализируемых диссертантом в концепте, особо выделим понимание сакрального и игрового, пересекающихся между собой.

Как справедливо отмечает Тяглова М.А., представления о сакральном, зародившиеся в глубокой древности и соединяющие в себе иррациональное и рациональное, подвергались изменениям в зависимости от социокультурных установок эпох, что периодически требовало их переосмысления. Проанализированные источники по проблеме сакрального подводят Марию Александровну к выводу: сакрализация есть «неотъемлемая часть развития культуры» и «способ ценностной маркировки явлений окружающего мира, способствующей организации культурного сознания». Неслучайно потребность в сакрализации «остаётся столь же неизменной, как и готовность к переживанию нуминозного» (с. 36). При этом сакральное многоаспектно: оно включает в себя феноменологическое, онтологическое, гносеологическое и аксиологическое измерения, воплощая представления о высших ценностях и идеалах. В сакральном иррациональная энергия нуминозного рождала интенсивность эмоционального переживания, требующего рационального осмысления и упорядочивания обрядового опыта. Именно «на религиозном уровне сакральное связано с жесткой регламентацией поведенческих моделей и культурных норм», где изначально нечто значимое становится священным, приобретая статус авторитетного и общепринятого (с. 34).

Принципиальным оказывается внимание диссертанта к сакральному не только в религиозном, но и культурном аспекте, благодаря чему «базовые культурные ценности покидают мир профанного» (с. 46). Обращаясь к процессу сакрализации в современности, Мария Александровна отмечает его стихийность, обусловленную личным выбором, и целенаправленность, связанную с социальным управлением. Последнее вызвано тем, что в социокультурном пространстве аксиологическое измерение играет роль структурирующего начала. Оценивая современную ситуацию, Тяглова М.А. замечает ее противоречивость: с одной стороны, «сакральное смещается из центра на периферию культурного сознания», а с другой – «пронизывает все сферы человеческого бытия» (с. 52).

Игра как многоплановое явление, захватывающее разные стороны культуры и помогающее установить контакт с миром, посредством присущих ей знаков, высвечивающих сакральные ценности, оказывается созвучной ритуалу. Как замечает Тяглова М.А., «священнодействие, как и игра, отличается обособленностью, наличием пространственно-временной ограниченности, особыми правилами, вступающими в силу только во время его осуществления» (с. 68). Еще одной точкой соприкосновения игрового и священного является «игра в сакральное», оказывающаяся в разряде пограничных явлений между составляющими ее феноменами. Ярким примером подобного рода игр оказываются детские игры. Анализ детских игр народов мира выявляет в них архетипы коллективного бессознательного. Современный «возврат к архетипическим, мифическим структурам сознания» в рамках молодежных субкультур говорит в пользу «стихийного проявления инстинктивной тяги к сакральному»: «это скорее рудиментарное, почти инстинктивное желание приобщения к таинству поклонения, к области священного, которое находится где-то на периферии человеческого сознания» (с. 148).

В отличие от ритуала игра «занимает промежуточное положение в культуре – соприкасается и со сферой сакрального, и со сферой профанного» (с. 79). При этом игровой элемент, присутствующий в ритуале, увеличивает силу его воздействия на личность, помогая социализироваться и усваивать сакральные ценности и их смыслы. Неслучайно игра в различных культурно-исторических эпохах всегда была «важнейшим инструментом становления и воспитания личности».

Сакральная игра в древних культурах включала в себя элементы смеховой культуры, носителем которых был трикстер – «амбивалентный персонаж, обладавший в архаических культурах максимальной свободой и воплощавший игровое начало как способность к творчеству» (с. 90). Но его роль велика и в современных молодежных субкультурах: трикстер, воплощая священность свободы и «восстание» фантазии, взывает «к способности критически мыслить и побеждать несовершенство мира смехом», используя ненасильственные методы (с. 100). В молодежных субкультурах игровое поведение, воплощающее свободу и полет творческой фантазии, помогает игрокам соприкоснуться с сакральными нравственными ценностями как идеалами, созданными духовной культурой.

Ценным элементом представленного диссертационного исследования являются конкретные эмпирические данные, подтверждающие теоретический материал. Автор диссертации в качестве примера использует материалы воспоминаний русской поэтессы и переводчицы А.К. Герцык (1874-1925), а также участников ролевого и реконструкторского движения Крыма и России. У последних при анализе выявляется в их мероприятиях наличие ценностного ядра, связанного с сакрализацией долга, чести, победы, единства, патриотического подвига и образа Родины. Как замечает Тяглова М.А.,

агональный сюжет ролевых и реконструкторских игр «позволяет участникам осознавать себя защитниками этих ценностей» (с. 120). Даже трикстерство в условиях молодежных субкультурных игр как комическое представление, демонстрирующее «логику обратности», оказывается «доказательством от противного», утверждая сакральную ценность.

Привлекательным моментом ролевых и реконструкторских игр для молодежи является не только активный творческий досуг и возможность прикосновения к культурной атмосфере исторических эпох/художественных текстов/виртуальной реальности, но и реальный шанс стать свободным актором, способным осуществить воздействие на исторический/художественный/виртуальный процесс и его события, поразмышлять над совершаемым, испытать сильнейшие эмоции, погружаясь при этом в особое нуминозное состояние. Объясняется подобное тем, что в игровых проявлениях молодежных субкультур как способах конституирования сакрального начала пересекаются четыре оси (ось действия, ось познания, ось ценности и ось красоты), обеспечивающих многогранное погружение в процесс и соучастность в нем.

Перечисленные достоинства диссертационного исследования, тем не менее, вызывают и вопросы, возникающие при его прочтении:

1. На стр. 3 Вы пишете, «современный же человек скептически относится к древним способам мифизации и сакрализации различных явлений, поэтому не менее скептически он склонен иногда относиться и к ценностям, связанным с такими явлениями». В дальнейшем элементы мифизаций и сакрализаций Вы анализируете в своем исследовании на примере молодежных субкультур. Более того, сегодня мы можем обнаружить огромное количество современных форм различных мифизаций и сакрализаций, явных и неявных, сознательных и бессознательных, имеющих место во всех областях социального. Проясните ситуацию.

2. Рассуждая в первом параграфе первой главы о сути сакрального – сакрального религиозного и сакрального культурного, Вы связываете их с ценностями. Каково их соотношение между собой? Все ли ценности являются сакральными или какая-то часть из них относится к профанным? Только ли этические ценности относятся к разряду культурно-сакральных? Существует ли между ними четкая демаркационная линия?

3. На странице 114 Вы пишете: «миф связывает субкультуру и господствующую культуру». Тем не менее, как мы считаем, каждый культурный пласт особенно в современности создает свою мифологизированную системы. Субкультура, творя собственную мифологию, отгораживается от культурной традиции, рождая свое охраняемое пространство/антимир, «относительно автономную знаковую систему» (с.115), обладающую собственной системой ценностей и габитусом. В связи с

перечисленным, приведите примеры переходных мифов, связывающих культурную и субкультурную традиции, о которых Вы упоминаете в тексте.

Несмотря на вышесказанное, работа оставляет положительное впечатление. Рецензируемое диссертационное исследование отличается логической стройностью в подаче и изложении теоретического материала, начиная с выдвижения исследовательской гипотезы и последовательного поиска аргументов в пользу авторской концепции до определенных выводов и перспектив в изучении и разработке проблематики. Автореферат соответствует основному содержанию. Алгоритм авторского исследования выстраивается на основе синтеза различных методов (в том числе, диахронического, синхронического и сравнительно-исторического), что позволяет целостно рассмотреть природу игры как способа конституирования сакрального начала в современных молодежных субкультурах, раскрывая ее внутренние потенции. Диссертант показал эрудированность во владении огромным количеством литературы в области философии культуры, социологии религии, аксиологии, педагогики и психологии (список литературы включает 238 наименований).

Все вышеизложенное позволяет сделать вывод о том, что диссертация М.А. Тягловой «Игра как способ конституирования сакрального начала в современных молодежных субкультурах (на примерах ролевого и реконструкторского движения)» по своему содержанию и объему, актуальности поставленных задач полностью соответствует квалификационным требованиям, предусмотренным п. 9, п. 10, п. 11, п.13 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 24. 09. 2013 г. № 842, а ее автор, Тяглова Мария Александровна, достойна присуждения ученой степени кандидата культурологии по специальности 24.00.01 – теория и история культуры.

Официальный оппонент:
доктор философских наук,
кандидат культурологии, доцент,
зав. кафедрой философии и
социально-политических дисциплин
ЧОУ ВО «Казанский инновационный
Университет им. В.Г. Тимирязова»
Яковлева Елена Людвиговна
Почтовый адрес: 420111, РТ, г. Казань,
ул. Московская, 42.
телефон + 7 (843) 231-92-90
адрес электронной почты: info@ieml.ru



Яковлева Е.Л.
ПОДПИСЬ
Яковлева Е.Л.
ЗАВЕРЯЮ
Тяглова М.А.