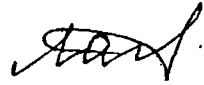


На правах рукописи



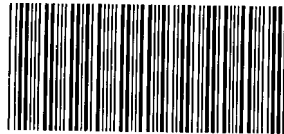
ЛАГУТИНА Анастасия Владимировна

**МОЛОДЕЖНАЯ СУБКУЛЬТУРА КАК ИГРОВАЯ
МИФОРИТУАЛЬНАЯ СИСТЕМА**

Специальность: 24.00.01 – теория и история культуры
(философские науки)

6 ИЮН 2013

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук



005061156

Тюмень – 2013

Работа выполнена на кафедре социально-гуманитарных дисциплин
НОУВПО Гуманитарный университет (г. Екатеринбург)

Научный руководитель: доктор философских наук, профессор,
проректор по научной работе
НОУВПО Гуманитарный университет
Мясникова Людмила Анатольевна

Официальные оппоненты: доктор философских наук, доцент,
ФГБОУ ВПО «Тюменский государственный
университет», профессор кафедры зарубежной
литературы **Борко Татьяна Иосифовна**

доктор философских наук, профессор,
ФГАОУ ВПО «Уральский Федеральный
университет имени первого Президента России
Б. Н. Ельцина», профессор кафедры культурологии
и социально-культурной деятельности
Шумихина Людмила Аркадьевна

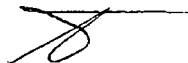
Ведущая организация: ФГБОУ ВПО «Уральский государственный
педагогический университет»

Защита состоится 25 июня 2013 года в 16-15 часов на заседании диссертационного совета Д.212.274.02 по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук, созданного на базе ФГБОУ ВПО «Тюменский государственный университет» (625003, Тюмень, ул. Республики, д. 9, ауд. 211.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Тюменского Государственного Университета.

Автореферат разослан 22 мая 2013 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
кандидат философских наук,
доцент



А. И. Павловский

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования объясняется тем, что на смену представлению о единой, универсальной, культуре пришла парадигма множественности культур. С этой точки зрения культура представляет собой совокупность локальных образований (этнических, социальных, профессиональных, корпоративных и т. п.). Ко второй половине XX века стало ясно, что внутри культуры нарастает субкультурное разнообразие. Одним из субкультурных образований являются молодежные субкультуры. Они появились в 50-е гг. XX в. и исчислялись единицами. Сейчас существует множество молодежных субкультур: ролевики, толкиенисты, готы, байкеры, фурри, эмо и др. Они различны, часто несовместимы друг с другом.

Молодежные субкультуры второй половины прошлого века возникли, как правило, как протестные, или контркультурные, сообщества. Современные молодежные субкультуры не обязательно несут в себе контркультурную компоненту. Они становятся способом самореализации, оказывают влияние на культуру общества. Молодежная культура выступает как особый способ утверждения собственной позиции, зачастую альтернативной по отношению к общественной, как форма выражения креативного потенциала, как способ выстраивания собственного мира. Всякая культура может рассматриваться как игра, но особенно через игру выявляется суть молодежной субкультуры. Эпоха «текучей современности» (З. Бауман) отражает переход от мира жестко структурированного, обремененного целой сетью социальных условий и обязательств, к миру пластичному, текучему, свободному от барьеров и границ. В этом неустойчивом, непрочном, неожиданном, изменчивом мире отсутствует естественная идентичность. Возникает необходимость ее поиска и конструирования, что особенно важно для молодежи. Молодежная субкультура создается теми, кто не вписывается в жесткие рамки официальной культуры общества. Это связано либо с нахождением в неопределенном состоянии перехода из одной социальной структуры в другую (лиминальное состояние), либо в результате того, что опыт взрослого поколения оказывается для молодых неприемлемым, и молодежь вынуждена выстраивать свою культуру.

Ежегодно наблюдаются процессы, связанные с актуализацией одних субкультур, а также «угасанием» других. Есть ли между ними что-то общее? Можно ли выделить какие-либо закономерности возникновения и исчезновения молодежных субкультур? Если культура существует через локальные образования, то можно ли выделить что-то общее в них?

Что объединяет и различает молодежные субкультуры? Целый спектр вопросов требует серьезного теоретического осмысления. Это и составляет проблемное поле исследования.

Степень разработанности темы. Феномен молодежной субкультуры во второй половине прошлого века стал объектом научных исследований в целом ряде гуманитарных дисциплин. Первоначально молодежные субкультуры как один из важных элементов социокультурной стратификации изучались в рамках социологии. В работах философов, антропологов и культурологов данный феномен распространился значительно позднее.

Проблема диссертационной работы предполагает обращение к литературе из нескольких областей исследований, где тематизируются следующие понятия: культура, современная культура, субкультура, игра, габитус, миф, символ, ритуал, практика, творчество.

Первый блок занимают исследования, связанные с изучением сущности культуры с точки зрения различных подходов: позитивизм (Э. Дюркгейм, О. Конт, Г. Спенсер и др.), эволюционизм (Э. Тайлор, Дж. Фрезер и др.), психоанализ (Г. Рохейм, З. Фрейд, К. Юнг), деятельностный подход (В. Е. Давидович, Ю. А. Жданов, М. С. Каган, Э. С. Маркарян и др.), диффузионизм (Ф. Гребнер, Ф. Ратцель, А. Кребер, К. Уисслер, Л. Фробениус и др.), биологическое направление (А. Бастиан, А. Гобино), психологическое направление (В. Вундт, Г. Лебон, У. Самнер, Л. Ф. Уорд и др.), функционализм (Б. Малиновский, А. Рэдклифф-Браун), аксиологический подход (В. Виндельбанд, Н. Гартман, В. Дильтей, Г. Зиммель, Г. Марсель, М. Мерло-Понти, Ф. Ницше, Р. Отт, Г. Риккерт, М. Хайдеггер, А. Швейцер, М. Шелер, О. Шпенглер, Э. Штейн, К. Ясперс), семиотический подход (Р. Барт, К. Лоренц, Ю. Лотман) и др.

Для нашего исследования наиболее значимой явилась игровая концепция культуры. Проблематика игры крайне обширна. Игру как явление изучают такие разные дисциплины, как биология, психология, культурология, философия. В биологическом контексте игра рассматривалась В. Вундтом, Г. Спенсером и, в теории упражнения у К. Грооса, также у К. Бюллера, В. Штерна. В психоаналитической теории игру изучали Э. Берн, Ф. Бойтендайт, З. Фрейд. Психологии игры посвящены исследования Л. С. Выготского, П. П. Блонского, Ж. Пиаже, Д. Н. Узнадзе, Д. Б. Эльконина. Однако наиболее интересными представляются исследования и идеи, связанные с игрой, в философии, культурологии и эстетике. Игру как «язык трансценденции» рассматривали Х.-Г. Гадамер, М. Хайдеггер. Л. Витгенштейн в аналитической философии рассматривал феномен «языковой игры»; теологический аспект игры представлен в ра-

ботах Р. Гвардини; художественные концепции игры – Г. Гессе, Т. Мани; в работах Дж. Морено игра рассматривалась как «психодрама», Дж. Мид уточняет понятие игр в теории «социальных ролей», семиотический аспект игры освещен в работах Р. Кайюа. Игру как суть культуры обосновали Э. Финк и Й. Хейзинга.

Молодежные субкультуры существуют в пространстве повседневности, которой посвящались работы П. Бергера, Ф. Броделя, Б. Вальденфельса, Х.-Г. Гадамера, В. Дильтея, Т. Лукмана, Т. Риди, М. Хайдеггера, А. Шютца и др.

Следующий блок включает исследования, связанные с выявлением сущности молодежных субкультур. Термин был введен американским социологом Т. Роззаком в середине 30-х гг. В середине 40 – начале 50 гг. XX столетия данный феномен получил широкое распространение среди западных социологов, которые применяли различные подходы для анализа молодежной субкультуры: функционализм (Ш. Айзенштадт, Т. Парсонс и др.), классовый подход (Д. Доунс, П. Уиллис, социологи Бирмингемской школы), гендерный подход (Д. Гарбер и А. МакРобби).

Первые работы российских ученых (П. С. Гуревича, Э. А. Орловой, И. К. Кучмевой, С. Я. Матвеевой, М. М. Шибасвой и др.) появились в 80–90 гг. XX века. Исследованием данного феномена также занимались И. В. Бестужев-Лада, С. Н. Иконникова, И. С. Кон, В. Т. Лисовский, К. Б. Мяло, В. И. Чупров и др. Ученые государственного института искусствознания Министерства культуры РФ (М. Н. Афасижев, Л. Г. Бояджиев, Е. В. Дуков, В. С. Жидков, Ю. В. Осокин, В. М. Петров, К. Б. Соколов, Н. А. Хренов и др.) на рубеже 80–90 гг. разработали концепцию субкультурной стратификации. В дальнейшем проблемы субкультур разрабатывались В. Ф. Левичевой, В. А. Луковым, А. А. Огановым, А. В. Петровым, З. В. Сикевич, Т. В. Стародубцевой, И. Г. Хангельдиевой, М. С. Цапко, А. И. Шендриком, Т. Б. Щепанской и др.

Проблемами молодежной субкультуры также активно занимались и российские социологи: А. Б. Гофман, И. М. Ильинский, А. Кабатеков, Ю. Качанов, А. И. Ковалева, И. С. Кон, В. Т. Лисовский, А. С. Магун, С. Митрохин, В. Писарева, В. А. Родионов, В. Семенова, М. Топалов, Б. А. Ручкин, В. А. Ядов, А. Файн и др.

Наиболее детально феномен молодежных субкультур анализируется в работах, С. Левиковой, В. Лукова, Е. Омельченко, Ю. Шинкаренко, Т. Щепанской. Среди авторов, исследующих феномен ролевых молодежных субкультур, можно выделить А. Л. Баркову, С. И. Левикову, С. А. Медведева; среди авторов, изучавших рок-культуру как пример молодежной субкультуры, можно назвать Г. С. Кнабе, С. В. Родионова, А. А. Кутьину, Т. Б. Щепанскую.

Следующую группу составили ювенологические исследования. Понимание молодежи как социально-демографической группы представлено в работах Ю. Р. Вишневого, А. С. Запесоцкого, С. Н. Иконниковой, И. С. Кона, В. Т. Лисовского, В. В. Павловского, В. Я. Суртаева, В. Т. Шапко и др.

Для описания совокупности существенных характеристик молодежной субкультуры мы применяли понятие габитуса. Концепт «габитус» впервые появился в философских концепциях Аристотеля, Бозция, Ф. Аквинского. Если у Аристотеля мы встречаем понятие *hexis*, для обозначения приобретенных стабильных этических установок, то в Средние века Альберт Великий и Фома Аквинский уже употребляют понятие *habitus*. В Новое и Новейшее время к его исследованию обращались М. Вебер, Г. Гегель, Э. Гуссерль, Э. Дюркгейм, М. Мосс, А. Шюц. Для одних габитус выступал как вспомогательное понятие, для других (О. Шпенглер) – как центральное понятие, методологическая рамка в анализе локальных культур. Наиболее значимым для нашего исследования является понимание габитуса П. Бурдьё, для которого габитус становится центральной категорией, «структурируемой структурой», которая становится структурирующей структурой, определяет специфику стиля, качества жизни социальной группы. Среди отечественных исследователей, употребляющих это понятие, можно выделить Ю. Л. Качанова, Н. А. Шматко.

В ходе нашего исследования мы обращались к таким феноменам как миф, символ и ритуал. Огромный вклад в изучение мифов внесли культурные антропологи: Б. Малиновский, Э. Дюркгейм, Л. Леви-Брюль, Э. Тайлор, Д. Фрэзер и др. Психоаналитическое направление в исследовании мифа связано с именами З. Фрейда, К. Юнга. Изучением мифа также занимались К. Леви-Стросс, М. Элиаде, Р. Барт и др. В России исследованиями мифа активно занимались: Н. С. Автономова, Я. Э. Голосовкер, А. Н. Гулыга, Л. В. Дмитриева, Г. В. Драч, Е. В. Золотухина, Ф. Х. Кессиди, А. Ф. Лосев, Е. М. Мелетинский, Л. А. Мирская, С. В. Ольховикова, Ю. С. Осаченко, Г. В. Осипов, В. О. Пигулевский, М. И. Стеблин-Каменский, С. А. Токарев, О. М. Фрейденберг, А. Н. Чанышев и др. Взаимосвязь символа, мифа и ритуала исследуется в работах Вяч. Иванова, А. Ф. Лосева, Ф. Ницше, В. Н. Топорова, В. Тэрнера и др.

Ритуал и его функции интерпретировались с точки зрения различных подходов: генетический (Э. Лэнг, Дж. Мак-Леннан, Р. Маретт, У. Робертсон-Смит, Э. Тейлор, З. Фрейд, Дж. Фрэзер), функциональный (Р. Бенедикт, А. ван Геннеп, Э. Дюркгейм, Л. Леви-Брюль, Б. Малиновский, М. Мосс, А. Р. Рэдклифф-Браун, В. Тэрнер, Р. Ферз, Э. Эванс-Причард, А. Юбер), религиоведческой (Г. Ван дер Леу, И. Вах, Дж. Кэмпбелл, Р. Отто,

М. Элиаде). Современные западные исследования проблемы ритуала представлены работами Р. Кайуа, Р. Коллинза, М. Элиаде, развивающими функциональный подход; исследованиями П. Бергера, П. Бурдьё, Э. Гидденса, К. Гирца, И. Гофмана, Т. Лукмана, Н. Лумана и др. Анализ различных аспектов ритуала мы видим в работах отечественных исследователей, относящихся к различным областям знания: Е. А. Калужниковой, Е. С. Котляра, Е. М. Мелетинского, А. М. Сагалаева, С. А. Токарева, В. Н. Топорова, И. В. Утехина, С. А. Штыркова и др.

Изучением символа занимались в русле философии XX века М. Гадамер, Э. Гуссерль, Э. Кассирер, К. Леви-Стросс, М. Хайдеггер, К.-Г. Юнг и др. Заметный вклад в XX веке в изучение символического мышления внесли такие российские исследователи, как С. А. Азаренко, М. М. Бахтин, А. Белый, В. С. Библиер, Л. С. Выготский, Вяч. Иванов, А. Я. Гуревич, А. Ф. Лосев, Ю. М. Лотман, К. Свасьян, Л. А. Шумихина и др.

Значимым для нашей работы явилось понятие социально-культурных практик, исследованием которых занимались З. Бауман, П. Бурдьё, М. Вебер, Э. Гидденс, В. Е. Кемеров, Т. Х. Керимов, Т. Парсонс и др. Понятию творчества как феномену культуры посвящены исследования как зарубежных, так и отечественных авторов. Особо выделяются работы философов: Н. А. Бердяева, Г. С. Батищева и др. Психологический аспект творчества находит свое отражение в работах таких авторов как В. Козлов, А. Н. Лук, Я. А. Понаморов. Также творчество рассматривают И. Н. Дубина, А. М. Новиков, Е. Л. Фейнберг, П. К. Энгельмейер, К. Эрберг, В. П. Эфроимсон.

Объект исследования – молодежная субкультура.

Предмет исследования – молодежная субкультура как игровая мифоритуальная система.

Цель исследования – разработка концепции молодежной субкультуры как игровой мифоритуальной саморазвивающейся системы через анализ ее габитуса.

Для достижения цели исследования необходимо решить следующие задачи:

1. Выявить сущность молодежной субкультуры как вариации проявления материнской культуры.
2. Выделить теоретико-методологические основания анализа молодежных субкультур.
3. Выявить специфику и содержание габитуса молодежной субкультуры как методологической «рамки» исследования.

4. Раскрыть роль мифа как ценностно-смысловой границы игрового мира субкультуры, определить его место в габитусе.

5. Представить ритуал как деятельностно-символическое основание молодежной субкультуры как игры.

6. Рассмотреть символы, знаки, коды как соединение ценностно-смыслового и вещественно-предметного выражения габитуса молодежной субкультуры.

Теоретико-методологическими основаниями исследования выступают концепции и подходы отечественных и зарубежных ученых в области теории и истории культуры, философии.

Для описания сущности молодежной субкультуры для автора представляют ценность подход Д. В. Пивоварова, в котором культура рассматривается как «идеалообразующая сторона человеческой жизни».

Для осмысления игровой концепции культуры автор опирается на работы Й. Хейзинги, Э. Финка, Х.-Г. Гадамера и др.

Важную роль для систематизации основных характеристик молодежной субкультуры играет понятие габитуса, которое является ключевым в анализе культур как локальных образований у О. Шпенглера, а также теории социального пространства П. Бурдьё. Под габитусами мы вслед за П. Бурдьё понимаем «системы устойчивых и переносимых диспозиций, структурированные структуры, предрасположенные функционировать как структурирующие структуры, т. е. как принципы, порождающие и организующие практики и представления, которые могут быть объективно адаптированы к их цели, однако не предполагают осознанную направленность на нее и неперемное овладение необходимыми операциями по ее достижению»¹.

Широкий спектр аспектов мифа осмыслен автором на основе исследований Т. Куна, К. -Леви-Стросса, А. Ф. Лосева, Б. Малиновского, Е. М. Мелитинского, Ф. В. Шеллинга, О. Шпенглера, В. Шубарта, М. Элиаде и др. Анализ субкультурных ритуалов, их специфики осуществлен на основе трудов А. К. Байбурина, В. Тэрнера и др. Мы рассматриваем ритуал в качестве особой социально-культурной практики, основываясь на исследованиях З. Баумана, П. Бурдьё, М. Вебера, Э. Гидденса, Т. Парсонса. Творчество как составляющая субкультурных ритуалов нами раскрыто на основе трудов Н. Бердяева, И. Н. Дубина, П. К. Энгельмейера и др.

¹Бурдьё П. Практический смысл. – СПб. : Алетейа, 2001. – С. 102.

Проблема символа и его значение для субкультуры нами рассматривается с учетом разработок Э. Кассирера, В. Тэрнера, Т. Б. Щепанской и др.

В понимании сути лиминальности, лиминальной ситуации в обществе и культуре для нашего диссертационного исследования явились, прежде всего, работа В. Тэрнера «Символ и ритуал», а также работы Л. А. Мясниковой, Г. Л. Тульчинского.

Большое значения для осмысления процессов, имеющих место в современной культуре, связанных с магическим ренессансом., правополушарным реваншем имеют идеи А. А. Пелипенко.

С учетом цели и задач исследования в диссертационной работе применяются следующие **методологические подходы**.

Основным подходом в нашем исследовании является, прежде всего, *философско-культурологический*, в рамках которого акцент делается на изучении культуры через систему культурных образцов, норм и ценностей, идеалов, мировоззрения, картины мира, образа и стиля жизни. Данный подход позволяет определить влияние субкультурных ценностей и картины мира на особенности культурного творчества и восприятия продуктов культуры, а также предполагает выделение и анализ культурных факторов, лежащих в основе процессов формирования и функционирования молодежных субкультур. Философско-культурологический подход к игре основывается на рассмотрении ее в тесной взаимосвязи с искусством и творческими практиками, отмечается ее взаимосвязь с ритуальным поведением.

Мы применяем *игровой подход* для описания сущности, особенностей возникновения и развития молодежных субкультур, специфики их деятельности, бытования и функционирования. Игра как «свободное действие» (Й. Хейзинга), обладающее собственным временем и пространством, стоящее вне обычной жизни, но полностью овладевающее участниками реализует слияние реальной жизни и идеала.

Для конкретизации философско-культурологического подхода, нами активно применяется *аксиологический подход*, который позволяет выявить концептуальное содержание молодежной субкультуры на основе ее системы ценностей, отличающейся от господствующей в обществе культуры, но порожденной ею и неразрывно с ней связанной.

Системный подход позволяет нам оценить масштабы и направления влияния субкультуры на доминирующую культуру общества в целом. Анализ субкультуры как системы представляет собой изучение ее как автономного культурного образования – т. е. как системы артефактов,

норм, материальных и духовных ценностей, культурных кодов и символов, а также видов и способов их репрезентации.

Деятельностный подход применяется нами для рассмотрения творчества молодежных субкультур, а также изучения процессов обогащения культуры и субкультуры.

Исследование знаково-символической стороны культуры и субкультуры нами проводятся в рамках *семиотического подхода*.

Концептуальной рамкой, инкорпорирующей эти подходы, на наш взгляд, является понятие габитуса.

Научная новизна исследования:

1. Молодежная субкультура рассмотрена как игровая мифоритуальная система, как игра в «примеривание» и производство идеалов.

2. Впервые для теоретического осмысления молодежной субкультуры применяется понятие субкультурного габитуса, выявляются формы его проявления и их роль в формировании и развитии молодежной субкультуры.

3. Уточнены этапы культурогенеза молодежной субкультуры, выявлена роль мифа в этом процессе.

4. Обоснована взаимосвязь между субкультурным ритуалом и творчеством, созданием новых социально-культурных практик.

5. Символы и знаки рассмотрены не только как носители идеального смысла, но и их вещественно-предметное выражение. Знаки и коды представлены и как символы, и как артефакты, которые в культурном поле игры выступают в качестве игрушки.

Положения, выносимые на защиту:

1. Молодежная субкультура – саморегулирующаяся система, которая в свою очередь является локальной подсистемой культуры. Официальная культура ее может отторгать, адаптировать к себе или маргинализировать. Чем более жесткой и однородной оказывается культура, тем быстрее наступает ее закат, так как она не способна адаптировать наработки подсистемы, а лишь отторгает их и истощается, обедняется, «закостеневаает».

2. Сущность как субкультуры так и культуры связана с производством идеалов. Идеалообразование в рамках молодежной субкультуры проявляется в игровой форме. Всякая молодежная субкультура – это игра в создание идеала, и/или «примеривание» различных идеалов. «Проигрывание» ролей, конструирование знаково-символического пространства становится «игрой» с идентичностями, необходимой для самоопределения молодежи.

3. Методологической рамкой понимания специфики молодежной субкультуры, помимо игры, является понятие «габитуса». Габитус включает в себя два уровня: верхний – мировоззренческий; нижний – практический. Процесс перехода от мировоззренческого уровня к практическому и, напротив, от практического к мировоззренческому осуществляется в процессе игры и поддерживается функционированием знаков и символов.

4. Зарождение молодежной субкультуры и ее габитуса происходит в материнской культуре. Механизм формирования молодежных субкультур представляет собой сложный процесс отбора необходимых оснований из материнской культуры, существующих субкультур, а также трансформацию этих оснований в формирующейся субкультуре. Молодежная субкультура выступает как вариация возможного.

5. Субкультурогенез представлен рядом последовательных стадий: порождение (определенные предпосылки актуализации мифа, культурные и социальные, связанные с пространственно-временными условиями), воспроизводство в рамках габитуса субкультуры, развитие (творчество, создание новых социально-культурных практик), пределы (унификация мифа, лежащего в основе мировоззрения субкультуры).

6. В рамках субкультуры миф – предание, содержащее в себе связь с прошлым, проявляется в настоящем и предвещает будущее. Миф способствует тому, чтобы фундированные им идеалы и габитусы, а, следовательно, и сами молодежные субкультуры, существовали в этом качестве впредь. Таким образом, миф формирует некие устойчивые характеристики, в первую очередь ценностные, которые также дадут возможность в будущем молодежной субкультуре выйти за пределы себя – то есть влиться в доминирующую культуру посредством принятия последней и дальнейшим распространением норм и практик субкультуры. Миф как смыслообразующий фактор лежит в основе генезиса мировоззренческого уровня субкультурного габитуса, и также через идеал обуславливает практический уровень.

7. Игра в производство идеалов регулируется ритуалом. Ритуал позволяет члену субкультурной общности находить правильный ход в игре – действовать согласно правилу. Следовательно, ритуал задает границы деятельности субкультуры, а именно – создания новых социально-культурных практик.

8. Взаимосвязь мировоззренческого и практического уровней габитуса молодежной субкультуры обеспечивается функционированием символов. Символы хранят в себе информацию о самой субкультуре, ее ценностях и идеалах. Игра в примеривание и производство идеалов – игра со знаками и символами, выступающими в качестве «игрушки».

Теоретическая значимость исследования. Содержащиеся в диссертации материалы и факты представляют ценность для культурологии, культурной антропологии, философии культуры, социологии культуры, этнографии и других гуманитарных дисциплин, обращающихся к тем или иным аспектам молодежной субкультуры. Реализованный в ходе исследования игровой подход к молодежной субкультуре может послужить основой для новых направлений в разработке, как темы субкультур, так и смежных тем.

Практическая значимость исследования. Теоретические положения и материалы диссертации могут быть использованы в учебных курсах культурологии, философии культуры; могут быть основой для специальных дисциплин, а также использоваться в воспитательной работе со студентами и школьниками.

Апробация работы. Основные положения диссертации обсуждались на аспирантских семинарах кафедры социально-гуманитарных дисциплин Гуманитарного университета, на заседаниях кафедры социально-культурного сервиса и туризма. Идеи, изложенные в работе, апробированы в рамках выступлений и дискуссий на научных конференциях: «Неожиданная современность: меняющиеся реалии XXI века. Мир – Россия – Урал» (Гуманитарный университет, 2010 г.), «20 лет постсоветской России: кризисные явления и механизмы модернизации» (Гуманитарный университет, 2011 г.), «Российский человек в «разломе эпох»: quo vadis?» (Гуманитарный университет, 2012 г.) По теме диссертации опубликовано 12 работ (из них две, включенных ВАК РФ в Перечень рецензируемых научных изданий).

Структура работы и объем работы. Диссертация состоит из введения, двух глав, пяти параграфов, заключения и библиографического списка, включающего в себя 194 источника. Текст диссертации изложен на 151 странице.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обоснована актуальность темы исследования, определены объект, предмет, цель, задачи и теоретико-методологическая база исследования, а также его новизна, теоретическая и практическая значимость, выделены положения, выносимые на защиту.

В первой главе – **«Теоретико-методологические основания анализа молодежных субкультур»** – на основе анализа изученной литературы по избранной теме рассмотрены различные исследовательские установки изучения культуры и молодежной субкультуры, выявлены структура и функции молодежной субкультуры, представлены типологии.

В первом параграфе первой главы – **«Основные подходы к исследованию молодежной субкультуры в структуре современной культуры»** – выявлена сущность молодежной субкультуры как вариации проявления материнской культуры.

Прежде чем выявить сущность феномена «субкультуры» необходимо обратиться к понятию культуры. Существует множество определений культуры. Для нашего исследования наиболее эффективным представляется подход Д. В. Пивоварова, в котором культура понимается как «идеалообразующая сторона человеческой жизни и деятельности...»². Понятие идеалообразования позволяет рассматривать множество отдельных культур в их историческом и актуальном противостоянии или взаимодействии, а также подразумевает драматический конфликт культуры и субкультуры, контркультуры. Знание свойств и закономерностей идеалообразующего процесса позволит более глубоко объяснять рождение, расцвет и гибель различных культур, понимать причины притяжения и отталкивания сосуществующих культур.

На первоначальном этапе исследования понятия «субкультура» и «контркультура» отождествлялись. Контркультуры понимаются, во-первых, как противостоящие принципам, господствующим в культуре, и, во-вторых, как западные молодежные субкультуры 60-х годов, отразившей оппозицию по отношению к современной им культуре. Общности, находящиеся в состоянии конфликта с обществом, создают контркультуру, характеризуется противостоянием по отношению господствующей культуре, а также отсутствием принципов и практик культурного преобразования. Но о хиппи и битниках нельзя сказать, что они лишь отрицали существующую культуру и не содержали в себе творческого начала не-

² Пивоваров Д. В. Проблема синтеза основных дефиниций культуры // Вестник Российского философского общества. – 2009. – № 1. – С. 157–161.

смотря на то, что именно они изначально рассматривались как контркультурные сообщества. Поэтому все «контркультуры» 60–80-х годов мы рассматриваем как субкультуры. Что же касается современных молодежных субкультур, то они, за исключением лишь некоторых (например, скинхедов) не столько отвергают ценности и идеалы доминирующей культуры, сколько не принимают их или «играют» в примеривание различных идеалов, тем самым трансформируя их и создавая новые. Специфика молодежной субкультуры, ее отличие от других субкультур состоит в том, что всякая молодежная субкультура основана на игре, выражает себя через творческие практики, отличается мобильностью и отсутствием серьезности, например, по сравнению с профессиональными субкультурами.

Большинство исследователей сходятся во мнении, что «выпадение» из общества лежит в основе формирования молодежной субкультуры. Существует несколько взаимодополняющих точек зрения на причины этого «выпадения». Одна группа ученых утверждает, что человек находится в таком неопределенном состоянии в период перехода из одной социальной структуры в другую. После того, как он находит свое место, обретает социальный статус, он может выйти из молодежной субкультуры. Такая точка зрения находит отражение в концепциях В. Тэрнера, Т. Парсонса, Л. Фойера. Часто такая позиция связывает молодежные субкультуры с особым лиминальным переходным состоянием.

Второе направление связывает с изменениями в самом обществе возникновение выпавших людей. Так М. Мид утверждает, что не молодежь выходит из социальной структуры, а сама структура «уходит» от них. Происходит выстраивание новой культуры, новых идеалов и ценностей.

Ю. В. Шинкаренко предлагает представлять субкультуры как совокупность практик: производственных, теоретических, идеологических, политических³.

К данной классификации следует добавить творческие практики: социально-культурные, культурно-художественные, доминирование которых позволяет нам рассматривать молодежные субкультуры в качестве творцов социально-культурных практик: художественных, коммуникативных, практик туризма, повседневных практик и т. д. Вместе с тем, вряд ли субкультуру правомерно сводить только к практикам. Необходимо выработать методологию, позволяющую соединить разные признаки субкультуры (в частности идеалы и практики).

³ Шинкаренко Ю. В. Мир субкультуры: юношеские субкультуры Урала. – Екатеринбург : Союз юнкоров, 2008. – 200с., илл.

Во втором параграфе «Теоретико-методологическая «рамка» исследования молодежной субкультуры: габитус молодежной субкультуры как игры» – выделены теоретико-методологические основания анализа молодежной субкультуры, специфика содержания габитуса молодежной субкультуры как методологической рамки исследования.

Следует еще раз подчеркнуть, что одним из главных методологических подходов к молодежной субкультуре в нашем исследовании является игровой. Молодежная субкультура рассматривается нами как игра в освоение и примеривание идеалов. Молодежная субкультура – сложная система. Для определения и описания специфики ее строения в качестве методологической рамки нам представляется плодотворным понятие габитуса. Понятие габитуса имеет широкий спектр применения: от кристаллографии, биологии, социологии до философии. Оно может успешно применяться не только к индивиду, но и к социокультурной группе, в частности к молодежным субкультурам. Мы учитываем различные аспекты габитуса и применяем его для описания строения молодежной субкультуры.

Субкультурный габитус – это то, что задает строение молодежной субкультуры. Габитус – внутренний код субкультуры, он действует как структурируемая – потребностями, необходимостью и структурирующая (мировоззрение и практики, образ жизни, традицию) структура, позволяет «примерить» идеалы на «социальное тело» субкультуры, а также дорабатывать и обновлять старые идеалы, создавать новые. Система устойчивых диспозиций (внутренний порядок), задаваемый габитусом выражается через идеалы, ценности, картину мира, стиль и образ жизни. Габитус также являет собой матрицу практической деятельности. Габитус заставляет членов субкультуры мыслить в едином русле и воспроизводить на практике систему идеалов и ценностей. Согласно П. Бурдье, «нужды, ставшие добродетелью» – условия становления габитуса. Отсутствие устойчивой идентичности, неспособность принять идеалы отцов, поиск себя, творческое самовыражение – как раз и является условиями формирования габитуса молодежной субкультуры. П. Бурдье отмечает, что поколенческие конфликты связаны с различиями в габитусах, сформированных в различных условиях существования и различными способами, которые приводят к существенным различиям в оценке явлений, предметов и действий.

Габитус как методологический принцип позволяет увидеть и, отчасти, объяснить закономерности формирования молодежных субкультур, единство их опыта, а также программирующее воздействие на мировоззрение и поведение, образ жизни субкультурного сообщества. Сходства

габитусов определяет единство стиля и образа жизни, является началом всех форм коммуникации и всех устойчивых связей между ними. Группа людей, объединенная сходными габитусами, являет собой определенную субкультуру.

Связь культуры и субкультуры так же обнаруживается на уровне габитуса. «Являясь продуктом истории, габитус производит практики как индивидуальные, так и коллективные»⁴. Он обусловлен теми тенденциями, не проявившимися «зачатками», которые имеют место в доминирующей культуре. Габитус обеспечивает активное присутствие прошлого опыта дает гарантию и постоянство практик во времени. Социальный порядок заключен в габитусе и проявляется через материализацию коллективной памяти, которая воспроизводится в мифах и социально-культурных практиках, детерминирует жизнь прошлого в настоящем и будущее. Традиция в ходе своей реализации в различных ситуациях обнаруживает разнообразные способы адаптации к конкретным условиям среды. Она в данном случае не принимается в виде абсолютного шаблона, а так или иначе трансформируется в соответствии со сложившимися культурными условиями, а затем транслируется в будущее. Следовательно, и сам габитус активно реагирует на изменение условий внешней среды. Это происходит вследствие того, что условия функционирования габитуса уже не соответствуют тем условиям, когда он сформировался. Когда габитус разрушается – субкультура исчезает.

Стратегия поведения участника социальной игры, а также его поступки продиктованы и детерминированы габитусом. Габитус позволяет свободно производить на практике усвоенные схемы восприятия, мысли, коммуникации, действия. Как система схем поведения габитус определяет правила и границы тех социальных игр, в которых участвует индивид. Итак, габитус и игра являются теми важными факторами, которые образуют молодежную субкультуру.

Игра рождена действительностью и сама же способна создать собственную реальность, подобную художественной реальности (т. е. мир «как бы»). Эстетическое начало наиболее полно проявляется в различных молодежных субкультурах в театрализации, разворачивающейся в различных сферах бытия. Театрализация, карнавализация, привнесение игровых и ролевых черт выражается в обрядах и ритуалах молодежной субкультуры. Язык, формы коммуникации, разнообразные манифестации, театрализованные шоу, акции и представления наполнены символами и знаками, которые были выработаны в игре. Проявление элементов эс-

⁴ Бурдые П. Практический смысл. – СПб. : Алетейа, 2001. – С. 105.

тетической игры имеет место в эпатажном, демонстративном поведении, в уникальном стиле, который включает в себя не только особенности поведения, но и выбора одежды, причёски, аксессуаров.

Игровая природа молодежных субкультур предполагает и создание иллюзий, которые также обладают творческой силой. Именно в игре раскрывается инновативная роль молодежных субкультур, поскольку возникновение инноваций очень часто связано с игрой смыслами и значениями. Игра в широком смысле становится чисто человеческим «инструментом» свободы его деяний, «примеривание» на себя различных социальных ролей – идентичностей, а также фактором, определяющим развитие личности.

В игре представитель молодежной субкультуры проявляется в качестве актора (автора, субъекта) игры. Но, в свою очередь, каждый член субкультурной общности – игрок, который подчинен общим правилам, не знает результата игры. Молодежная субкультура – социальная группа, которая, как и любой социальный институт, действует и функционирует согласно определенным правилам и законам – ритуалам. Они имеют наиндивидуальный и принудительный характер. Субъектом в данном случае становится сама игра, и игрок из актора превращается в фактор игры. «Игра в себе» или «игра в себя» - внешнее различие становится условным. При характеристике субкультуры следует исходить из двойственности повседневности участника: реальность жизни и реальность субкультуры как игры. Они могут быть противоположными. Молодежная субкультура – игра в создание идеалов и прогнозирование различных их воплощений. Игра обеспечивает слияние реальной жизни и идеала. Игра – творческое отношение к действительности, в ней раскрываются все возможности и сущностные силы человека. То есть, ее следует рассматривать как творческую способность человека к самостоятельному конструированию реальности субкультуры.

Габитус молодежной субкультуры, понятый как «социальное тело», имеет двухуровневую структуру. Верхний уровень предстает совокупностью мировоззренческих оснований, нижний – социально-культурными практиками. Габитус – устойчивый принцип производства новых социально-культурных практик. Человек в рамках габитуса в какой-то степени – «духовный автомат» (П. Бурдьё). Этот автоматизм задается габитусом молодежной субкультуры. Игра – процесс, в ходе которого происходит становление и развитие элементов этой «структурирующей структуры», процесс перехода от мировоззренческого уровня к практическому и, напротив, от практического к мировоззренческому. Развитие всех элементов субкультурного габитуса, переход от одного уровня к другому происходит

в культурном поле игры, во взаимодействии индивидов, в соотношении диспозиций.

Во второй главе – «**Миф, ритуал, символ в системе молодежной субкультуры**» – проведен анализ элементов субкультурного габитуса, которые обеспечивают его реализацию: на мировоззренческом уровне – миф, на практическом – ритуал, символы и знаки связывают эти уровни, проявляясь в каждом из них особым образом.

В первом параграфе второй главы – «**Миф как ценностно-смысловая граница игрового мира молодежной субкультуры**» - раскрыта роль мифа как ценностно-смысловой границы игрового мира субкультуры, определено его место в габитусе.

Основой верхнего уровня субкультурного габитуса является миф. Область мифического представляет собой мировоззренческий центр коллектива. Как мы уже говорили ранее, мировоззренческий уровень габитуса молодежной субкультуры концептуально соединяет картину мира, ценности, идеалы. В рамках субкультуры миф обнаруживает себя через связь с прошлым, проявляется в настоящем и предвещает будущее.

На первой стадии, на этапе порождения складываются определенные предпосылки актуализации мифа, как культурные и социальные, который способствует становлению и формированию габитуса той или иной молодежной субкультуры. Процессы, лишаящие однозначности существующую систему ценностей приводят к актуализации определенного мифа в динамике материнской культуры. Данные процессы могут быть как глобальными (смена идеалов, мировоззренческих установок), так и локальными (сменой парадигм в науках, возникновением новых областей знания).

На стадии воспроизводства миф начинает функционировать в рамках мировоззренческого уровня молодежной субкультуры. Мифологические структуры соотносятся с идеалом - своеобразным механизмом конструирования социальной реальности. Идеал направляет мировоззрение в практическое воплощение.

Миф формирует не только картину мира, но и этос. Идеи, идеалы, ценности, этос и картина мира обуславливают образ жизни молодежной субкультуры. В данном случае образ жизни выступает, пользуясь терминологией М. Фуко, некой «практикой себя», т. е. конструирование себя через стремление сделать свою жизнь своим собственным производением. При этом габитус молодежной субкультуры задает особую «социальную телесность» ее членам, как надиндивидуальное, обладающее принудительностью по отношению к индивидуальному, преобразует индивидуальную телесность членов субкультуры в социальную телесность.

Проявляется единство стиля поведения, жизни, внешнего выражения (субкультурная мода, манера держать себя и т. д.).

На стадии развития молодежные субкультуры начинают активно заниматься творчеством – созданием новых социально-культурных практик. Здесь уже мы видим, как мировоззренческий уровень выражается в конкретных практиках субкультуры. Таким образом, миф не только является основой мировоззренческого уровня, но и обуславливает практический уровень. Миф, тесно связанный с ритуалами становится социальным регулятором коллективной деятельности, общественных отношений.

Предел, или «закат» субкультуры, наступает в тот момент, когда утрачивается роль того или иного мифа. На этой стадии миф, лежащий в основе субкультуры, «размывается», унифицируется. Это происходит тогда, когда субкультура уже перестает быть таковой и все ее наработки, артефакты начинают активно подхватываться материнской культурой или иной субкультурой, использоваться для ее развития и обогащения. С закатом мифа разрушается и габитус.

Во втором параграфе второй главы – **«Ритуал как предметно-деятельностное основание молодежной субкультуры»** – ритуал представлен как деятельностно-символическое основание молодежной субкультуры как игры.

В пространстве субкультурной игры ритуал являет собой правила поведения. Игра – импровизация в рамках правил. Роль ритуала для самой субкультуры проявляется в поддержании целостности, общности идеалов и ценностей, символов. Ритуал задает границы деятельности субкультуры, создания новых социально-культурных практик.

Миф создает смысловое поле ритуала. Ритуал являет собой результат «считывания» информации с верхнего уровня субкультурного габитуса. Ритуал в русле современной философии не только разделяет мир на сакральное и профанное, он уже не в сфере религиозного, а в сфере социального, общественного, социально-культурного. Основными функциями проведения ритуала является поддержание целостности и устойчивости сообществ людей, объединенных не только общностью действий, но и общностью некой идеи. Ритуал позволяет члену субкультурной общности находить правильный ход в игре – действовать согласно правилу, а также задает границы поведения в игре. Главное отличие ритуала от игры состоит в том, что ритуал, по сравнению с игрой – это достаточно жесткая система правил поведения, а игра более свободна, поскольку может сочетать в себе импровизацию в рамках правил. Субкультурный ритуал – правила поведения в игровом мире субкультуры. Следовательно,

ритуал задает границы деятельности субкультуры, а именно – создания новых социально-культурных практик.

Ритуал обладает определенной динамикой. Творчество – процесс, в котором в свою очередь также присутствует динамика и постоянное обновление. Творчество – создание чего-то нового, уникального. Творчество для молодежной субкультуры становится самовыражением. Новизна может определяться как с точки зрения самого творца, так и для культуры в целом. По своему содержанию ритуал есть превращение, прыжок от хаоса к порядку. Ритуализированный характер творчества проявляется в единстве слова, музыки, танца, изображения, пантомимы, костюма (татуировки), архитектурного окружения и предметной среды.

Культура стремится к постоянному расширению, которое происходит прорывами, толчками. Так появляются новые молодежные субкультуры, новые образы и стили жизни. Механизм культурных инноваций обнаруживает себя в системе молодежной субкультуры. Нередко они перекрывают своим творческим порывом значение господствующей культуры. Они сообщают мощный импульс развитию культуры, способствуют появлению новых стилей, направлений, рожают алгоритмы творческой деятельности. Молодежная субкультура выступает медиатором между традицией и новацией. Субкультурное творчество – это не только создание нового культурного текста, но и нового, уникального языка для его прочтения. Главным ценностным ориентиром для молодежной субкультуры выступает самоосуществление человека как творца своей судьбы. Образ жизни, модели поведения, принцип существования – результаты творческого акта молодежной субкультуры. Творчество в культуре пост-модерна становится достоянием отдельных групп

В третьем параграфе второй главы – **«Символы, знаки, коды как вещественно-предметное выражение габитуса молодежной субкультуры»** – рассмотрены как соединение ценностно-смыслового и вещественно-предметного выражения габитуса молодежной субкультуры символы, знаки, коды.

Игра – пространство символическое. Символизация – процесс присваивания особого значения в рамках игры тому или иному объекту или предмету. Каждый субкультурный символ – это лишь элемент игрового мира субкультуры. Так, например, по отношению к таким вещам, как насилие, смерть, депрессия, готическая субкультура в большей своей части является стильной и игровой. Все это – лишь условия игры, которые добровольно принимает молодой человек, решивший стать членом субкультурной общности.

Символика выступает как воплощение идеала, к которому стремится субкультурное сообщество. Молодежные субкультуры стремятся и к внешнему обособлению от другого мира, используя для этого разнообразные способы: особый язык, манеру говорить, особую одежду, или какие-либо знаки и символы, по которым отличают «своих» от «чужих». Иными словами, символ выделяет и маркирует членов субкультурной общности, участвующих в субкультурной игре. Сообщество выбирает именно такие символы, которые позволяют ему отличаться от других сообществ, демонстрируя ясное отличие своей символики от других сообществ.

В отличие от мифа, который существует до тех пор, пока ему доверяют, символ существует до тех пор, пока существует то, что он обозначает. В пространстве субкультурной игры вещественными носителями символов являются предметы игры – игрушки. Игрушка – составная часть игровой реальности, определенным образом включенный в игру и действующий в ней согласно определенным правилам. Играть с предметами – совершать действия, выходящие за рамки обычного манипулирования с ними. Игрушка позволяет увидеть не только особенности мировоззрения, картины мира, ценностей и идеалов субкультурной общности, но и проследить их трансформацию. Вместе с тем, игрушка имеет универсальный характер. Предписывание объекту определенного значения происходит в ходе человеческого взаимодействия. Символ выступает как носитель идеального смысла, «чувственное воплощение идеального».

Сама символика не только становится показателем принадлежности к группе (субкультуре), но и показывает положение в общем культурном поле. Знаки и символы обеспечивают фиксацию культурного кода – вербального, вещественного, телесного, а также мировоззрения и в целом картины мира той или иной субкультуры. Символ являет собой конструкцию, которая несет в себе смысл и идею, выражая внутреннее содержание (мировоззренческий уровень габитуса молодежной субкультуры) и внешнее (практический уровень). Воплощение идеала через семантическое значение символа прослеживается, а также через его вещественно-предметную, материальную сторону. Таким образом, габитус в свернутом виде представлен субкультурными кодами: невербальными (пространственно-временной, предметный, телесный) и вербальными.

Все субкультурные символы указывают на невключенность, непринадлежность структуре, как уже отмечено. В отличие от мифа, который существует до тех пор, пока ему доверяют, как уже отмечено, символ существует до тех пор, пока существует то, что он обозначает. Отсюда

мы видим как многие символы субкультур, уже утративших свою актуальность и популярность, проявляют себя в других субкультурах, имеющих в своей основе иные габитусы. При этом символика большинства субкультур эклектична. Природа символика молодежных субкультур может быть связана с производством принципиально новых символов и знаков, реинтерпретацией и игрой со смыслами знаков и символов, заимствованием символов из других субкультур. В современных субкультурах наблюдается преобладание процесса реинтерпретации уже существующих символов. При этом символика большинства субкультур эклектична. Многие субкультуры обладают способностью впитывать чужую символика и, перекодируя, включать ее в свой фонд. Субкультура нередко для выработки своих символов использует символика других субкультур, привнося свои незначительные изменения, тем самым трансформируя значение первоначального символа и адаптируя его под свою субкультуру.

В «Заключении» сформулированы выводы диссертационного исследования о сущности, структуре, специфике молодежной субкультуры в рамках игрового подхода.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

**Публикации в научных изданиях и журналах,
рекомендованных ВАК РФ:**

1. Парийчук А. В. Молодежные субкультуры как создатели новых социально-культурных практик [Текст] // Электронное периодическое издание «Теория и практика общественного развития». – 2011. – № 3. – С. 126–128 (0,3 п. л.).

2. Парийчук А. В. Молодежная субкультура как игра [Текст] // Вестник Челябинского государственного университета. – Вып. 28 : Философия. Социология. Культурология. – 2012. – № 35(289). – С. 113–118 (0,7 п. л.).

Статьи и тезисы, опубликованные в других научных изданиях:

3. Парийчук А. В. Молодежные субкультуры как потенциал развития туризма. [Текст] // Новые голоса в науке: идеи и проекты – 2009 : сборник материалов IV конкурса научно-практических работ студентов и аспирантов. – Екатеринбург : Гуманитарный ун-т, 2009. – С. 45–48 (0,2 п. л.).

4. Парийчук А. В. Культуротворческая роль молодежных субкультур [Текст] // Философское мировоззрение и картина мира. Четвертые Лоуфмановские чтения : материалы Всероссийской научной конференции (Екатеринбург 17–18 декабря 2009 г.) / отв. ред. В. В. Ким. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2009. – Т. 2. – С. 101–103 (0,1 п. л.).

5. Парийчук А. В. Молодежные субкультуры как способ конструирования идентичностей в «текущей» современности [Текст] // Профилактическая роль культуры и искусства: материалы региональной научно-практической конференции (Тюмень 27 ноября 2009 г.) / науч. ред. Е. Б. Заболотный. – Тюмень : РИЦ ТГАКИ, 2009. – С. 147–150 (0,3 п. л.).

6. Парийчук А. В. Инновации в туризме: субкультурный туризм [Текст] // Неожиданная современность: меняющиеся реалии XXI века. Мир – Россия – Урал : материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции Гуманитарного ун-та (8–9 апреля 2010 года) : доклады / редкол. : Л. А.Закс и др. : в 2 т. – Екатеринбург : Гуманитарный ун-т, 2010. – Т. 2. – С. 448–452 (0,3 п. л.).

7. Парийчук А. В. Субкультуры туризм (на примере субкультуры готов) [Текст] // Неожиданная современность: меняющиеся реалии XXI века. Мир – Россия – Урал : материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции Гуманитарного ун-та (8–9 апреля 2010 года) : доклады / редкол. : Л. А.Закс и др. : в 2 т. – Екатеринбург : Гуманитарный ун-т, 2010. – Т. 2. – С. 460–464 (0,3 п. л.).

8. Парийчук А. В. Субкультурный туризм как проявление диалога культур [Текст] // Проблемы международного туризма в контексте диалога культур : сб. науч. статей Международной науч.-практ. конференции (22–25 апреля 2010 г.) / Астрахан. гос. техн. ун-т. – Астрахань : Изд-во АГТУ, 2010. – С. 47–51 (0,3 п. л.).

9. Мясникова Л. А., Парийчук А. В. Молодежные субкультуры как источник креативных практик [Текст] // Философия творчества, дискурс креативности, современные креативные практики : материалы научной конференции. – Екатеринбург : Изд-во Уральского гуманитарного института, 2010. – С. 418–427 (0,3 п. л.).

10. Парийчук А. В. Хиппи и самодетальный туризм как субкультуры советского общества [Текст] // 20 лет постсоветской России: кризисные явления и механизмы модернизации : материалы XIV Международной научно-практической конференции Гуманитарного ун-та (19–20 апреля 2011 г.) : доклады / редкол. : Л.А. Закс и др. : в 2 т. – Екатеринбург : Гуманитарный ун-т, 2011. – Т. 2. – С. 506–510 (0,3 п. л.).

11. Парийчук А. В. Молодежные субкультуры как сегмент туристского рынка [Текст] // Человек в «разломе эпох»: quo vadis? : материалы XV Международной научно-практической конференции Гуманитарного ун-та (26–27 апреля 2012 г.) : доклады / Редкол. : Л.А. Закс и др.: в 2 т. – Екатеринбург : Гуманитарный ун-т, 2012. – Т. 2. – С. 369–372 (0,3 п. л.).

12. Парийчук А. В. Лиминальность молодежных субкультур как фактор инноватики [Текст] // Человек в «разломе эпох»: quo vadis? : матери-

алы XV Международной научно-практической конференции Гуманитарного ун-та (26–27 апреля 2012 г.) : доклады / редкол. : Л. А. Закс и др. : в 2 т. – Екатеринбург : Гуманитарный ун-т, 2012. – Т. 1. – С. 268–272 (0,3 п. л).

Подписано в печать 20.05.2013.
Бумага для множительных аппаратов
Усл. печ. л. 1,39.
Тираж 130 экз.

Формат 60×84 1/16
Уч. изд. л. 1,29
Заказ № 28

Гуманитарный университет
620049, г. Екатеринбург, ул. Студенческая, 19
Отпечатано с оригинал-макета
в копировальном центре Гуманитарного университета
620041 г. Екатеринбург, ул. Железнодорожников, 3